

Project Magen

Pandimensionales

Actualización MARZO 2016

Por: Frederick Guttman Ramírez

Portada: Aday Quintero Portero

Orden de páginas

A – 4

B – 29

C – 43

D – 53

E – 65

F – 72

G – 78

H – 87

I – 105

J – 109

K – 112

L – 115

M – 125

N – 134

O – 147

P – 152

Q – 163

R – 165

S – 169

T – 189

U – 202

V – 204

W – 213

X - 215

Y – 217

Z - 220

Teniendo en consideración lo útil que resulta la cultura general, queremos dedicar un diccionario de nombres, vocablos y genealogías que faciliten el estudio y análisis en mitología comparativa. Este trabajo fue originalmente iniciado cerca de 1997, pero lo hemos actualizado y organizado en una obra facilitar el trabajo de estudiosos e investigadores de las atiguas culturas y más influyentes de la historia antigua.

SERES PANDIMENSIONALES

- A -

A'arab Zaraq. Es la representación del demonio del judaísmo (qlifá) correspondiente a la sefirá Netsaj en el Árbol de la Vida de la Cábala. Se traduce como «*Los cuervos en dispersión*» y los demonios asociados con éste son cuervos horribles con cabeza de demonio. Las qlifot son la fuerza desequilibrada de una sefirá particular. Netsaj es la sefirá 'victoria', la habilidad de superar obstáculos, pero es necesario equilibrarlo con Hod, la habilidad de racionalizar y ejercitar el auto-control. Si no se equilibra se convierte en una pasión descontrolada, el lado oscuro de Venus. Algunos autores creen que el cuervo en dispersión es el cuervo que Noé dejó libre en el arca cuando el agua comenzó a dispersarse. Thomas Karlsson menciona en su libro Qabalah, Qliphoth and Goetic Magic que el simbolismo de los Cuervos de la Dispersión se debe a que esta ave sobrevolaba los campos de batalla, en busca de carroña. También menciona que es en oposición a la paloma de la paz (un ave blanca y pura).

Abas. En la mitología griega fue un hijo de Melampus e Iphianira, hermano de Antiphates y Mantius, y padre de Coeranus, Idmon y Lysimache.

Abocastro. En La mitología griega fue un monstruo espantoso.

Abundancia. Nombre de una deidad femenina griega. Denota algo que abunda, algo en gran cantidad, regularmente de dinero o posesiones. Ver más en: "Abundancia, Vida en".

Abydos. La ciudad santa de Osiris en Egipto, la cual se dice fue construida por él mismo.

Abzu. Nombre del Océano Primordial del que todo se originó, según la cultura sumeria, y que pasó a convertirse a posteriori en el inframundo –según unas versiones– o en el Hemisferio Sur –según otras. Algunos creen que es una forma sumeria de referirse a uno de los dioses del cielo que correspondería con el planeta que llamamos Plutón, aunque la definición popular sumeria de Plutón es la de "gaga". Según la sumerología, Abzu, en el intermedio de pasar de ser el Océano Primordial hasta llegar a convertirse en el mundo bajo, vino a ser una región en el sur de África, de donde se explotó la minería mucho antes del Diluvio. Se suele escribir también: "Apsu".

Acacios, o Acaco. Término griego "a-kako: "no malo", o sea "bueno", que corresponde con un personaje de la mitología griega.

Acarnan. En la mitología griega es un hijo de Alcmaeon y Callirhoe, y hermano de Amfoterus.

Achelóos, o Aqueronte. Río de Grecia que desemboca en el golfo de Patrás. También tiene este nombre la laguna Estigia. Se le asocia a las entradas al inframundo.

Achelous, o Aquelu. En la mitología griega era un esposo de Sterope.

Acristo. Vocablo griego, a-jristós: "no ungido". Corresponde con un personaje de la mitología griega.

Acteón. Cazador de la mitología griega que fue transformado en ciervo por Artemisa y destrozado por sus perros, en castigo por haberla contemplado bañándose.

Adelfo. Nombre griego, a-delphós: "de la misma matriz", "hermano".

Adim. Rey del Antiguo Egipto, hijo de Budasheer. Gobernó después de la inundación y se afirma que a menudo consultó secretamente al espíritu de su padre quien vivía en su palacio subterráneo. Adim construyó la primera instalación para destilar agua fresca del mar en una profunda e inmensa cueva.

Aditi. Designación femenina de una diosa madre hindú de la cual provinieron los dioses o los demonios, según los textos vedas. Su contraparte era Diti.

Adrar. Vocablo árabe que significa "montaña".

Adrastea. En la mitología griega fue una hija de Ananke y Zeus.

Adrastus, o Adrasto. En La mitología griega fue el esposo de Amfithea e hijo de Talaus y Lysimaje, fue padre de Argia, Hippodamia, Deipyle, Aegiale, Aegialeus y Cyanippus.

Aegaeon, o Briareo. En la mitología griega fue uno de los 3 Hecatonquiros, hijo de Gaia y Urano.

Aegiale. En la mitología griega fue la esposa de Diomedes y hermana de Aegialeus, Cyanippus, Deipyle, Hippodamia y Argia. Sus padres fueron Adrastus y Amfithea.

Aegialeus. En la mitología griega fue hermano de Aegiale, Cyanippus, Deipyle, Hippodamia y Argia, sus padres fueron Adrastus y Amfithea.

Aegir. Es el dios del mar en la mitología nórdica. Él fue venerado ya al mismo tiempo temido por los marineros, ellos creían que Aegir aparecería en la superficie para

tomarse las embarcaciones, hombre y carguero por igual, y las llevaría con él hasta su agujero en el botón del mar. Eran hechos sacrificios para pacificarlo, particularmente prisioneros antes de ser puestos al derrame. Su esposa es la diosa del mar Ran con quién tuvo 9 hijas (las doncellas del oleaje), quienes falaciaban vestidos y velos. Sus servidores más fieles eran Eldir y Fimafeng. El último fue asesinado por el traicionero dios Loki, durante un banquete el dios lo sostuvo dentro del agujero del mar cercano a la isla de Hler (o Hlesey) ahogándolo. Aegir fue conocido por el pródigo entretenedor que fue con los otros dioses. Es posible que exista un paralelismo etimológico entre Aegir y Aegipt, que es el nombre antiguo que los griegos dieron a Egipto (Aigiptios), incluso por su asociación con las costas marítimas y el hecho de que los dioses parecían realizar pausadas migraciones de una región a otra (fueron de Atlántida a Egipto, y otros de Sumer a Canaán y de ahí a Grecia y luego a Egipto). No sería de extrañar que ciertas líneas de estos individuos pasaran a Escandinavia.

Aeolia. En la mitología griega fue una hermana de Calydon e hija de Amythaon e Idomene.

Aéreos. Ver: "Príncipe de la Potestad del Aire".

Aesir. El nombre colectivo para la raza de dioses nórdicos; aquellos que vivían en Asgard, y con el padre de todos, Odín, gobernó la vida de los hombres mortales, el otro era el Vanir. Los dioses Aesir estaban bajo el liderazgo de Odín, incluido Balder (dios de la belleza), Bragi (dios de la elocuencia), Forseti (dios de la meditación), Freyr (dios de la fertilidad, quien originariamente era del Vanir), Heimdall (guardián del puente), Hod (el dios ciego), Loki (dios del Sol y ally del los gigantes congelados), Njord (dios del mar, y otro ex-Vanir), Thor (dios del trueno), Tyr (dios del guerra), Vili (hermano para Odín), Ve (hermano para Odín), y Vidar (hijo de Odín). Las diosas incluida Freya (la diosa de la fertilidad), Frigg (esposa de Odín), Sif (esposa de Thor), y Idun (poseedora de las manzanas de la juventud). Aesir puede ser derivado de la vieja palabra teutónica "Ase", vocablo común para "dios". Nórdico Antiguo: Æsir. Ver relación con: "Asir" y "Osiris".

Aeson. En la mitología griega fue un hijo de Cretheus (Creteo) y Tyro, y hermano de Pérez (Feres) y Amythaon.

Aeter. Nombre griego para una deidad primigenia de dicha mitología que tenía que ver con el aire o el oxígeno. Se le entendía como el alto cielo, hijo de Caos, hermano de Hemera (Día). Se afirma que con su hermana no solo engendro la Tierra, el Cielo y el Mar, sino también gran cantidad de cualidades. Ver más en: "Aire" y "Éter".

Afección. Ver: Filotes.

Afrodita. Nombre de una diosa griega del panteón de Zeus, cuyo origen indica ser mesopotámico y a quien se conocía también en el sur de Europa como Cipris o Venus. Era originaria de Asia Menor. Se le conocida en la antigua Canaán bajo varios nombres, tales como Astarté, Astarte, Astoret, Ashtarot, Ashtar, Astarot, Asera, Ashera y Aserá, pero su origen era del sumerio Inanna y del acadio Ishtar, quien pudo asociarse con la egipcia Hathor y la nórdica Astrild. Aunque técnicamente no era del linaje real, fue admitida en la hegemonía de los dioses por su belleza, belicismo y astucia. Su papel ajeno a la guerra sólo se vio en el escenario griego, donde llegó a ser únicamente la diosa de la belleza y el erotismo. En Canaán, sin embargo, fue una de las deidades con mayor auge, teniendo siempre el beneplácito de Baal para todas sus actividades, especialmente de conquista y dominación, hasta aprox. los días de Moisés, casi como lo había hecho en Mesopotamia. Un mito griego dice que cuando Cronos castró a su padre Urano (cosa que hizo también Zeus con Cronos), su pene cayó al mar y formó una espuma de la cual emergió Afrodita (la espuma podría ser una clara alusión al esperma), por lo que recibió este nombre (diosa de la espuma). En el Evangelio de Valentón, se refiere a Afrodita como uno de los 5 grandes arcones puestos sobre la esfera para controlar a las fuerzas del mal. Era la diosa del amor, y fue madre de Hermafrodito y Cupido (Eros) con Hermes, fue esposa de Hefestos y tuvo por amante a Ares. Unos dicen que fue hija de Dione, mientras otros mitos asumen que salió de la espuma del mar tras la castración de Cronos. Se dice que Urano tomaba consigo a todos sus hijos desde que nacían y los encerraba en un abismo donde no los dejaba ver el día, por eso su hijo Saturno, padre de Júpiter, consiguió huir del abismo y tramar un plan para vengarse de su padre. Durante la noche Saturno se aproximó y le dio un golpe único y violento en los testículos de su padre y se los tiró al mar. A lo lejos y poco después de esos órganos arrancados se formó Afrodita, estaba dentro de una gran concha de perla de donde se condujo al Olimpo en donde causó gracia y simpatía ante los ojos de los dioses. Fue conocida como la diosa de la belleza.

Agamenón. En griego Agan-memonon, es decir: "constante, firme". Haciendo honor a su nombre, fue rey de los argivos e instigador número uno de la guerra de Troya. Luchó en Troya como líder de los griegos, ofendió al Pélida Aquiles, el cabecilla de los mirmidones, y eso le costó la pérdida de muchos valiosos soldados, debido a que Aquiles se rehusó a luchar en la conquista de Troya. Agamenón fue hermano de Menelao, debido a él y París, hermano de Héctor (líder de los troyanos e hijo del rey Príamo), se produjo la guerra. Ambos disputaban por el amor y custodia de Helena. Agamenón murió a manos de Egisto, amante de su esposa Climenestra

(Clitemnestra), cuando volvió a la patria luego de la victoria en Troya. Su hijo mayor vengó su muerte matando a Egisto y a su propia madre Climenestra.

Ágape. Vocablo griego, agapetós: "amado, delicado".

Agatocles. Vocablo griego, agatokles: "glorioso por su bondad". Relativo a un individuo de la mitología griega.

Agatón. Vocablo griego, agátos-on: "hombre bueno"). Personaje de la mitología griega.

Agenor. Vocablo griego, agan-aner: "muy hombre, viril"). Personaje de la mitología griega.

Águila de Zeus. Hija del Tártaro con Gaia. Se menciona en la mitología griega.

Ahura Mazda. Nombre persa para designar a Dios como supremo, bajo el concepto monoteísta del zoroastrismo o mazdeísmo.

Ailuros. Una deidad gato del antiguo Egipto, también llamada Bastet.

Aken. En la mitología egipcia era el custodio del bote-ferry, quien conducía las almas de los caídos al mundo subterráneo egipcio. Su equivalente griego es llamado Caronte.

Akenatón. Nombre que significa "Horizonte de Atón" en antiguo egipcio. Primer y único rey de las dinastías faraónicas que promovió el monoteísmo en el antiguo Egipto. Akenatón se conoció también como Amenhotep IV, faraón de la Dinastía XVIII de Egipto. Su tiempo de reinado rondó cerca del 1352/1353 al 1335/1336 a.C. Su nombre se conoce también como Ajenatón o Akhenatón. Fue el 10º faraón de la dinastía XVIII de Egipto y pertenece al periodo denominado Imperio Nuevo de Egipto. Hacia el 4º año de su reinado cambió su nombre a Neferjeperura Ajenatón. Es característico de otros reyes de Egipto en que su apariencia física no parecía ser muy agraciada. Algunas referencias místicas dicen que fue injertado en Egipto no siendo de linaje real para promover el monoteísmo, hasta que el ejército y los sacerdotes le envenenaron para atraparlos en un sarcófago.

Aker. La personificación egipcia de la Tierra y también dios de la muerte. Él mandaba sobre los puntos conocidos entre los horizontes este y oeste del mundo subterráneo. Él era incluso el guardián de las puertas a través de las cuales el faraón pasaba hacia el mundo subterráneo. Aker ofrece un pasaje seguro para la barca del sol durante su travesía nocturna a través del inframundo. Él es representado como una pequeña tira de tierra con ambos finales formando la cabeza de un león o un humano. Alternativamente él es también representado

como un par de leones dándose la espalda entre ellos, con el rostro de una cabeza señalando hacia el este y la otra hacia el oeste, así observa salir el sol y ocultarse.

Akert. Un nombre común para la morada de la muerte en la antigua cultura egipcia.

Akeru. Un grupo de dioses ctonicos asociados con el dios Aker.

Akh. También llamado Aj, es uno de los 5 constituyentes de la personalidad humana; los otros seres Ka, Ba, Nombre y Sombra. Esto se refiere a una clase de ser glorioso de luz (espíritu). Parecen haber 2 clases variadas de relaciones entre el Ba, Ka y Akh: El Akh es el resultado del Ka y el Ba siendo reunidos en el después de la vida; una vez reunido, el Akh es incambiable por toda la eternidad. El Akh fue la forma en la cuál difunto ocuparon la otra vida, una vez que él se había convertido en un Akh, el fallecido se convertiría en una parte de la Akh-Akh (Cielo estrellado), junto con los otros fallecidos, dioses y aves. El Akh fue una entidad que coexistió con el Ka y Ba, podría tener un efecto positivo o negativo en el mundo de los vivos, en la que todavía llevaba responsabilidades. Cuando alguien moría su Ka divide en dos, el Akh y el Ba. El Akh, en la forma de un pájaro voló hacia el más allá, donde se convirtió de nuevo en el Ka. Mientras que el Ba permaneció en la tierra, que habita en el cuerpo físico de la persona fallecida. La forma física de la Akh está representado por una figura momiforme, similar a la de una figura shabti. Sin embargo el jeroglífico que representa el Akh es el signo de los ibis crestado (Geronticus Eremita) a veces llamado el ermitaño ibis. El Ibis con cresta es una variedad menos conocida del Ibis, que ahora es rara en Egipto aunque una vez que era más común. Tiene las piernas largas y un cuello largo, con un collar distintivo que llevó a su nombre. La palabra "Akh" también significa "brillar", es a partir del término "luz radiante". La transformación en el Akh está simbolizado por la adición de una cresta al pájaro Ba para que sea un pájaro Akh. La sección más grande del texto de la pirámide está dedicada a 'glorificaciones' (Sakhu), que significa literalmente "Lo que hace a uno un Akh". El siguiente es un capítulo del libro de los muertos, según la traducción de Wallis Budge, tenga en cuenta que el Akh se conoce como Khu en este capítulo dedicado a la realización de la Akh. EL LIBRO DE HACER PERFECTO EL KHU En el corazón de Ra, de hacer que él tenga el dominio antes de Tem, de él de aumento antes de Osiris, de hacerle poderosas en Khent-Amentet, y de establecer el temor de él antes de que la compañía de los dioses . Estará recitó el día de la Luna Nueva, en el sexto festival de día, en el festival de quince días, en el festival de Uak, en el festival de Thoth, en el cumpleaños de Osiris, en la festividad de menús, en el noche del Heker, [durante] los Misterios del Tuat, durante la celebración de los Misterios en Akertet, en la acción de golpear las emisiones, en el pasaje del Valle funerario, [y] los Misterios ... [El considerando de la misma] hará que el corazón de la Khu a florecer y hará largas zancadas, y lo hará

para avanzar, y hará que su rostro luminoso, y hará que penetre al dios. Que nadie testigo [recital], excepto el rey y el sacerdote Kherheb, pero el siervo que viene a ministrar exterior no lo verá. De los Khu para quienes este libro se recitó, su alma saldrá a día con los vivos, él tendrá el poder entre los dioses, y lo hará irresistible para siempre jamás. Estos dioses irán alrededor de él, y lo reconocerán. Este será uno de ellos. Este [libro] hará que sepa cómo llegó a existir en el principio. Este libro es de hecho un verdadero misterio. Que no es un extraño en cualquier parte tiene conocimiento de ella. No hablar de ello a nadie. No repetirla. Que nadie ojo [otra] verlo. Que nadie [otra] oído oyó. Que nadie lo ve excepto [ti] y lo que enseñó [a ti]. Que no la multitud [conocimientos de ella], excepto a ti mismo y el amigo querido de tu corazón. Que has de hacer este libro en la cámara de ella en un paño pintado con las estrellas en el color por todas partes. De hecho, es un misterio. Los habitantes de los pantanos del Delta y de todo el mundo que no se saben. Será proporcionado el Khu con comida celestial sobre en Khert-Neter. Es, pues, suplirá su corazón-alma con la comida en la tierra. Hará que él viva para siempre. Ninguna cosa [mal] tendrá el dominio sobre él. Este extracto del Libro de los Muertos muestra el Akh como uno de los cuatro timones. LAS DIRECCIONES DE LOS CUATRO TIMONES Hail, poder del cielo, Abridor del disco, tú Hermosa timón del Cielo del Norte. Dios te salve, Ra, Guía de las Dos Tierras, tú Hermosa timón del cielo occidental. Dios te salve, Khu, Morador en la Cámara de los dioses Akhemu, tú Hermosa timón del cielo oriental. Dios te salve, Gobernador, Morador en la Casa de los Dioses Tesheru, tú Hermosa timón del cielo austral.

Alá. Término árabe que significa “Dios”.

Alaisiagae. Diosas nórdicas de la guerra (Valkyries, Valkirias, Walkirieres o Valquirias).

Alberich. En la mitología nórdica era un rey enano, Alberich tuvo su castillo en un lugar subterráneo escarvado de una roca y adornado con gemas y metal precioso. Él guardaba del anillo Nibelungo y fue también un muy poderoso mágo. Él le dio a Siegfried o Sigfrido la espada Balmung y una capa la cuál le concedía la invisibilidad. Freya recibió la pulsera Brisingamen junto con Draupnir, anillo de Odín, y la mágica espada Tyrfing.

Alcestes. En la mitología griega era una hija de Pelías, Admeto la tomó por esposa.

Alcmaeon. En la mitología griega fue un esposo de Calirhoe (Caliro) y padre de Amfoterus (Anfotero) y Acarnan, fué hijo de Amfiaraus (Anfiarao) y Erifyle (Erifila).

Alejandro. Una ciudad importante al norte de Egipto.

Alfheim. En la literatura escandinava y la tradición nórdica de manera global, Alfheim era uno de los 9 mundos existentes (su raíz "Alf", se refiere a los elfos). Su nombre significa "hogar del elfo", pues se dice que ahí moran los elfos de luz, aunque es igualmente el lugar del dios Freyr. Según la mitología está ubicado en nivel más elevado del universo nórdico. También en este nivel se encuentran Asgard y Vanaheim. Ni los elfos de la luz ni los elfos de las tinieblas, que viven en Svartalfheim, participan en cualquiera de los eventos descritos en los mitos nórdicos. Los elfos, sin embargo, tienen un papel activo en la literatura de un buen número de las otras ramas de la mitología indoeuropea.

Alfhild. Una doncella quien se visitó como un soldado para evitar ser tomada en matrimonio por el rey Alf. Solo cuando ellos comprometidos en una lucha a muerte (casi), y él demostró ser tan fuerte como ella, ella estuvo de acuerdo con compañero con él.

Alfrodull. Es el sol en la mitología nórdica. "Gloria de elfos" es a lo que se refiere el nombre. Una carroza conducida por una chica fue hasta ser el sol. Dos caballos halando la carroza, sus nombres eran Arvak y Alsvid. Por ella era perseguida por el lobo Skoll, ella condujo muy rápido. Antes de donde termina el mundo, ella tendrá una hija. Entonces Skoll se la comerá, y su hija tomará su lugar. El sol no da luz sino da calor. La melena de los caballos de la luz. Otro nombre suyo es Alfrothul. Era la diosa del sol y también fue mencionada como el mismísimo sol. Esta palabra es la que da origen al nombre "Alfredo". Puede también tratarse de la raíz del apelativo con que se llama al personaje de la saga del Señor de los Anillos, "Frodo", ya que estas novelas están inspiradas en la cultura nórdica.

Alvis. Su nombre significa "Todo-sabio". Era un miembro de la raza enana. En el retorno por las armas olvida que para los dioses él prometió a Thrud, la hija de Thor, en matrimonio. A Thor no le agradó este acuerdo e ideó una prueba de conocimientos para detener el matrimonio. Le dijo a Alvis que tenía que probar que su gran sabiduría compensó su baja estatura. Thor prolonga la prueba hasta el amanecer, cuando los rayos del sol caían sobre el enano; todos los enanos son convertidos en piedra si son tocados por los rayos del sol.

Amaltea. En la mitología griega era el nombre de la cabra que crió y amamantó a Zeus cuando Rea le dejó abandonado para que no fuera devorado por Cronos, su padre, al igual que ya había hecho con sus otros hijos.

Amathaunta. La diosa egipcia del mar.

Amaunet. Una especie de diosa madre egipcia, llamada la "La Escondida". Se da a entender que es una personificación de la vida trayendo el viento del norte. Se

conoce popularmente por ser consorte de Amun. Amun y Amaunet son una de las 4 parejas que conforman la Enéada más característica del Antiguo Egipto. Pertence a la ogdoada de Hermopolis. Dentro de este grupo de dioses su consorte es el dios Amón. Se conoce como “la madre que es el padre” y en esta capacidad no necesita marido. Amaunet fue considerada como una deidad tutelar de los faraones egipcios y tuvo un papel destacado en sus ceremonias de adhesión. Se la presenta como una serpiente o una cabeza de serpiente en el que la corona del Bajo Egipto descansa.

Amazonas. Definición griega que significa “carente de pechos”. Eran guerreras heroicas procedentes del Cáucaso que se amputaban los senos para disparar mejor el arco. Se enfrentaron a Hércules pero fueron vencidas. Igualmente se encararon con Teseo y en otra ocasión posterior con Aquiles, pero en todos estos casos fueron vencidas. Al final participaron en la guerra de Troya en pos de los troyanos.

Ambrosía. El alimento de los dioses olímpicos.

Amenhotep. Un arquitecto asentado en Egipto, quien fue elevado al estatus de dios de la construcción.

Ament. Una diosa egipcia quien vivió en un árbol al borde del desierto donde ella observó las puertas del mundo de después, dando la bienvenida a la nuevamente muerte con pan y agua.

Amentet. Una diosa egípcia, la personificación del Oeste (amenti), del mismo modo como el área del oeste donde se pone el sol y donde la entrada al mundo subterráneo reputado miente. Aquí ella da la bienvenida a los enfermos quienes entran a la ciudad de la muerte. Otro nombre que tiene es: Amenti. Este es también uno de los nombres del inframundo, posiblemente significando “el lugar Escondido”.

Amenthes. El Hades del antiguo Egipto. Esto es la morada de los espíritus de los muertos eran juzgados por Osiris.

Amenti. En la cosmología del antiguo Egipto, la morada de la muerte donde las sombras del enfermo son juzgadas por Osiris y castiga o premia por sus obras.

Am-heh. Un dios egipcio ctónico, dios del mundo subterráneo.

Ammit. Un demonio egipcio; algunas veces claramente femenina y humana, algunas veces con la cabeza de cocodrilo, el torso de un gato salvaje y los cuartos traseros de un hipopótamo. Ammit ("Devoradora de los muertos") se sienta bajo las escalas de la justicia, en la Sala de las Dos Verdades, en la Casa de Osiris. Cuando una persona muere y después de realizar los rituales necesarios, es llevado allí por

Anubis, en su papel de psicopompo ("conductor de las almas"), a pesar. Aquí tendrá la oportunidad de defender sus acciones en su existencia anterior. El papel del fiscal es de Thoth, el dios de la sabiduría. Osiris se sienta en su trono como el juez, acompañado de las diosas Isis y Neftis. Finalmente, el corazón del difunto será colocado en una de las escalas y una pluma, de la banda para la cabeza de la diosa Maat de la verdad en el otro. Si el corazón bajo el peso de sus pecados, los pesos más que la pluma, entonces Ammit aparecerá por debajo de las escalas de la devoran. Esto significa el fin del alma y no habrá ninguna posibilidad de una existencia más allá.

Amón (1). Principal dios de Tebas, asociado comúnmente con el griego Zeus y con el sumerio Enlil, y quien tenía un oráculo en Libia cuya reputación estaba a la par con los de Delfos y Dodona. Se conoce como un dios antropomorfo de piel negra o azul (como el lapislázuli). Tras ciertos cambios en las dinastías egipcias, pasó a ser el dios más importante. Se le llama también Ammon o Amon-Ra (Amun-Re), acorde a la forma que le dieron los romanos y griegos al nombre. Como Enlil, pugnaba su título idolátrico con Marduk (el Merodac bíblico), el hijo de Enki, era considerado el rey de los dioses y a veces se le representaba como macho cabrío. En hebreo, Amón se asocia con el vocablo Emón: fiel (2ª Sam. 20:19) o fidelidad (Deut. 32:20). Su raíz posiblemente es del término hebreo Amén (creo), y puede derivar también de Aman (artesano), o de Umáh (nación), aunque todos estos parten del vocablo Emuná (fe, certeza, convicción, verdad, firmeza). De hecho, su nombre original egipcio es Amen, o Imen (el Oculto), y su primera mención conocida fue hallada en los Textos de las Pirámides del Reino Antiguo. Se dice que fue tomando importancia a partir del final del Primer Periodo Intermedio, asentándose en Tebas.

Amón (2). Un supuesto rey que es citado en el Corpus Hermeticum, que se ha datado de cerca de la época de Moisés. Aparece en un par de ocasiones siendo instruido por Hermes Trismegisto junto a Tat y Asclepio.

Amphalces. En la mitología griega era un hijo de Antiphates y Zeuxippe, y hermano de Oecles.

Amphiaraus. En la mitología griega era un hijo de Oecles e Hypermestra, esposo de Eriphyle, y padre de Alcmaeon, Amphilochus, Eurydice y Demonassa, fue hermano de Polyboea e Iphianira.

Amphilochus, o Anfiloco. En la mitología griega era un hijo de Amfiaraus y Eriphyle, hermano de Alcmaeon, Eurydice y Demonassa.

Amphitrite, o Anfitrite. En la mitología griega fue la mujer de Poseidón, madre de Tritón y Rhode (Rodas).

Amphoterus. En la mitología griega era un hijo de Alcmaeon y Callirhoe, y fue hermano de Acarnan.

Amun. Un dios primordial egipcio, de quien el nombre significa "el escondido". A medida que la fuerza motriz de la brisa invisible que era originalmente un dios del viento y el gobernante del aire. Durante la dinastía 11 (2133 hasta 2000 a. C.) se convirtió en el poderoso dios del Sol de Tebas, donde fue adorado como Amón-Ra. Más tarde se hizo el dios supremo de todo el reino y el rey de los dioses. En el Ogdóada de Hermópolis se forma un par con la madre-diosa Amaunet. De su unión con la diosa Mut salió el dios-luna Chons. Símbolo de Amun es el carnero. Él es retratado como un carnero, como un hombre con cabeza de carnero, o con una barba y una corona de plumas. Los templos dedicados a él se sitúan como Karnak y Deir-el-Bahari (cerca de Luxor). En Grecia fue adorado como Amón. A veces su nombre se traduce también como Amón, lo cual genera obvias confusiones en relación al otro dios que lleva este apelativo.

Amun-Re: Una combinación de Amun y Re de la antigua mitología egipcia, también llamado Amon-Ra. El dios tebano Amun se volvió el dios nacional de Egipto bajo éste nombre.

Amythaon. En la mitología griega era el esposo de Idomene y padre de Aeolia y Calydon, era hijo de Cretheus (Creteo) y Tyro, y hermano de Aeson y Pheres.

An. Nombre sumerio del dios acadio "Anu".

Ananké. En la mitología griega fue la madre de Adrastea, con Zeus, y también de las Moiras, siendo la personificación de la inevitabilidad, la necesidad, la compulsión y la ineludibilidad. En la mitología romana era llamada Necessitas ('necesidad'). En la tradición órfica se decía que era hija de Hydros (el Océano primigenio) y Thesis (la primigenia Tethys) y madre con Crono de Éter y Érebo o Fanes.

Anat. Importante diosa de la mitología de Canaán.

Andhrimnir. En la mitología nórdica, Andhrimnir es el cocinero de los Aesir y los Einherjar. Cada tarde él sacrifica el jabalí cosmic Sahrilmnir y lo cocinó en su caldero mágico eldhrimnir. Este jabalí se restaura a la vida la misma noche para ser sacrificado y es comido de nuevo al día siguiente. La leche proporcionada por la cabra Heidrun, que se sitúa en la parte superior del árbol del mundo y se come sus hojas, forma el ingrediente básico para el hidromiel bebido por los Ases.

Andjety. Un dios egipcio del mundo subterráneo. Él es el responsable del renacimiento de una persona en la otra vida. Su culto se originó en el noveno nomo

del Bajo Egipto, y el centro de su culto se encuentra en Busiris. Se le representa con una corona alta cónica con dos penachos de plumas. El ladrón y el mayal son sus símbolos, y porque esos son también los símbolos de Osiris, andyety se asocian a menudo con él. También conocido como Anezti y Anedjti.

Andrómaca. En la mitología griega era el nombre de la esposa de Héctor. Pirro, hijo de Aquiles la tomó por esclava, y más tarde se casó con Heleno hermano de Héctor.

Andrómeda. En la mitología griega era el nombre de una hija de Cefeo rey de Etiopía y de la reina Casiopea. Iba a ser devorada por un monstruo marino mandado por Poseidón el cuál la mandó a atar a una roca al frente del mar. Esto ocurrió debido a que su madre Casiopea dijo que era incluso más hermosa que las nereidas, esto provocó la ira de las hijas de Poseidón. Andrómeda fue salvada por Perseo quien venía de matar a Medusa y la tomó por esposa.

Andvaranaut. Un anillo encantado de la mitología nórdica, andvarinaut busca de oro y fue la posesión de Andvari, hasta que Loki lo robó. Andvari hechizado el anillo y en dio la mala suerte y el dolor de todos los que lo contempló. Loki dio el anillo, que se arrepintió de robar a estas alturas, al rey Hreidmar de los enanos, como reparación por el asesinato de la nutria, el hijo de Hreidmar, accidentalmente. Cuando Fafnir mató Hreidmar, tomó el anillo. Wagner dijo a la historia del anillo en su famoso ciclo de ópera Der Ring des Nibelungen, que traza la progresión del anillo de Andvari hasta el final, que muestra el flujo interminable de desgracias que acontece a los que tienen el hermoso anillo. Algunos han dicho que andvarinaut es la base de la leyenda urbana moderna sobre el diamante Hope, que también es hermosa y vale una fortuna, pero se dice que traen dolor y la desgracia a todos los que la sostienen.

Andvari. En la mitología nórdica, Andvari es un dwarf quien puede asumir la apariencia de un pez si es perseguido. Vive debajo de una cascada y recoge una gran fortuna con la ayuda de su anillo andvarinaut. Fue capturado por Loki con una red proporcionada por el Ran diosa y obligado al rendimiento de todo el oro que poseía. El enano se trató de retener su anillo para que pudiera reconstruir su riqueza. Loki le hizo abandonar el ring, así y el enano maldito el oro robado que lo haría a partir de entonces un desastre para todos los que lo poseía. El oro fue utilizado por los dioses para pagar una deuda de sangre que pagar Hreidmar, el padre de Fafnir, porque habían matado a su hijo de la nutria. Este mito se formó en los últimos tiempos el preludio de la Nibelung saga.

Anger, o Enajo: Cualidad creada por el Aire y el Día.

Angrboda. En la mitología nórdica era una giganta y compañera o amante del embaucador Loki. Angrboda ("heraldo de la tristeza") dio lugar a tres monstruos: el lobo Fenrir gigantesca, la serpiente de Midgard Jormungand, y la diosa de la muerte Hel. Los dioses secuestraron a los niños de la sala cuando se enteraron de lo peligroso que eran.

Anhur. El guerrero egipcio y dios cazador, la personificación de los dioses reales. A medida que el campeón de Egipto, cazaba y mataba a los enemigos de Ra. Su consorte es la diosa león Mekhit. El centro de su culto era la ciudad de Thinis en el Alto Egipto. Él es retratado como un guerrero con barba que llevaba una larga túnica. En la cabeza lleva un tocado con cuatro columnas de altura y en su mano sostiene una lanza. Su forma griega es Onuris, derivado de la anhuret egipcia, que significa "el que trae el extremo cercano". Anhur también se identifica con el dios Shu.

Ankh. Se encuentra ampliamente en el arte egipcio, el ankh ha llegado a simbolizar la vida después de la muerte. Originalmente un egipcio jeroglífico que representa el vientre con su parte superior en bucle, su significado se relaciona con cuestiones relativas a la vida y la muerte, o más bien, la vida eterna ("Nem Ankh"). En el arte, especialmente el que representa a las ceremonias fúnebres, sus dioses y diosas se muestran sosteniendo el ankh por su bucle como si se tratara de una tecla. De esta manera, se cree que el ankh abriría las puertas de la muerte a la inmortalidad. También se conoce como la llave del Nilo, que representa la unión de Isis y Osiris. Se dice que esta unión mística iniciaría la inundación anual del Nilo, proporcionando Egipto con sus diversos medios para sobrevivir. El significado de la ankh como el vientre, por lo tanto la fertilidad y la reproducción, es bien ilustrado en esta leyenda particular.

Ankt. Una diosa egipcia de la guerra portadora de la lanza, Ankt, es descrita vistiendo una corona curva y plumas.

Anouke. Una diosa del antiguo Egipto, diosa de la guerra, identificada con Neith. Fue descrito con un arco y flechas y servicio de transporte.

Anqet, o Anuket. Era la personificación y la diosa del río Nilo, en la mitología egipcia en Elefantina, en el inicio del viaje del Nilo a través de Egipto, y en las regiones vecinas de Nubia.

Anti. Una deidad guardiana egipcia. El dios del hombre-ferry. Anti fue dibujado como un halcón, o con cabeza de halcón.

Antígona. En la mitología griega era el nombre de una hija de Edipo y Yocasta. Hermana de Ismena, Eteocles y Polinices.

Antiphates. En la mitología griega era el nombre del esposo de Zeuxippe y padre con ella de Amphalces y Oecles, fue hijo de Melampus y Iphianira, y hermano de Mantius y Abas.

Anu. Nombre acadio del dios sumerio An. En la mitología sumeria es el dios del Cielo que correspondiente con la figura griega de Urano. Fue hijo de Anshar y Kishar, otros dioses celestes, también identificados con planetas de nuestro sistema solar. Se le describe como padre de los dioses, cuya morada está en la "Casa del Cielo", que recibe el nombre de Nibiru o Marduk. Su consorte es Antu – usualmente identificada con Ki/Ningursag–, de donde a sus hijas se les conoce como "Antunaki" o "Antununnaki". En la épica de la Creación, según el mito, la compañera de Anu fue Ki (la Tierra). Por esta razón sus hijos debían ser "AN.KI", pero al venir a la Tierra, "bajando" a ella, se les llama "AN.NA.KI", o en acadio "Anunnaki". Posiblemente a razón de estos términos, el nombre de Anu pasó al hebreo "Anac". Por otra parte, muchos escritos asocian a esta deidad con el babilonio Oannes, el egipcio Atum, el griego Cronos, el nórdico Bor, el cananeo Dagon, e incluso con un ángel hebreo muy antiguo, denominado Sammael. La asociación entre dioses fue muy obvio a pesar de las distancias: «*Levántate, Teti. Levántate poderoso fortalecido. Siéntate con los dioses, haz lo que hizo Osiris en la gran casa en Annu.*» (Textos de las Pirámides). Ver más en: "Anunnaki" y "Anac".

Anubis. Deidad a quien los antiguos egipcios llamaban "Ienpw" (fonéticamente: "Yinepu"). Se trata del dios de los muertos en esta mitología, el cual es retratado como un hombre con cabeza negra de chacal. Incluso el significado de su nombre es desconocido – especulaciones van desde "Niño Real" por haber derivado del mundo para "pudrirse". Ambos, sin duda encaja a la deidad, que estaba en diversos momentos de la historia egipcia conocido como el señor de los muertos antes de Osiris y, más tarde, se convirtió popularmente conocido como el hijo de Osiris. Justo lo que el tipo de animal de Anubis está representado por es desconocida, así; Definitivamente cánido y muy probablemente un chacal o un perro salvaje – o un híbrido de ambos – pero, como en el caso de Seth, con alteraciones que deliberadamente difuminar las líneas de la realidad. El profundo color negro de origen animal de Anubis no refleja su escudo real sino que es un símbolo de su posición como una divinidad funeraria. La razón de animales siendo cánido de Anubis se basa en lo que los antiguos egipcios sí observa de la criatura – perros y chacales menudo frecuentados los bordes del desierto, especialmente los cementerios donde fueron enterrados los muertos. Anubis es una muy antigua deidad. Las más antiguas mastabas del Imperio Antiguo tienen oraciones a él

talladas en sus paredes, y él se mencionan en los Textos de las Pirámides en su papel más famoso como guardián y protector de los muertos. Una fórmula oferta estándar por los muertos en el Reino Antiguo comenzó así: "Una ofrenda que el rey concede y Anubis, que está sobre su montaña y en el lugar de embalsamamiento, el señor de la necrópolis..." Como se mencionó anteriormente, Anubis se inició en la posición de que Osiris lo haría más tarde comandos. En el período más antiguo de la religión egipcia Anubis era claramente el señor de los muertos y Osiris el dios Anubis embalsamado mientras realiza el acto de embalsamamiento. Títulos que fueron invertidos a Osiris – como Khenty-Imentiu o "La más importante de los occidentales" – eran originalmente de Anubis. A medida que el drama de la muerte y la vindicación de Osiris se desarrolló durante los siglos, Anubis asumió el papel de la guía que se mantiene estable la balanza en la que sus corazones se miden contra la pluma de Maat como "Él Quién cuenta los corazones". En caso de que el corazón se haga la luz como la pluma, el alma sería entonces dirigido por Anubis (o, en algunos casos, Harseisis) que se presentará a Osiris. En caso de que el corazón sea pesado, que se alimenta a ammit y el alma destruida. Como Imy-ut, o "el que está en la Plaza de embalsamamiento", Anubis es el embalsamador que lava las entrañas de los muertos y los guardias sobre sus cuerpos físicos, así como los lugares que ellos (la tumba y la necrópolis) albergan. Los sacerdotes que llevan una máscara de Anubis eran responsables de la apertura de la ceremonia de Boca que volvió a despertar los sentidos de una persona muerta. En un reflejo del sello real utilizado en las tumbas del Valle de los Reyes que representa la victoria del faraón sobre los "nueve arcos" (enemigos de Egipto), Anubis se muestra reclinada sobre los nueve arcos destinadas a ser las fuerzas hostiles del mundo terrenal que él – como "Chacal Gobernante del Arcos" – ha triunfado sobre. La paternidad de Anubis es un misterio – en una tradición que él es el hijo de Nebt-het (Neftis) y Ra. En otro, desde el período de texto Ataúd, la diosa vaca Hesat es su madre y, de la misma fuente, Bastet es aún representaba como su madre (muy probablemente un juego de palabras con los frascos de pomada que componen sus jeroglíficos – los mismos frascos que fueron utilizados durante el proceso de embalsamamiento Anubis era el señor de). Los Textos de las Pirámides, incluso suministrar Anubis con una hija en la forma de la diosa QEB-hwt ("El agua de refrigeración") – una serpiente celeste o avestruz Quién purifica y sacia el monarca. Anubis se representa lo más a menudo como un hombre con la cabeza de un cánido negro con alerta, orejas puntiagudas. También está representado por un total de cánido negro con cintas y la celebración de un flagelo en el hueco de su brazo. Muy rara vez se que nunca se muestra completamente humano, aunque hay algunos casos (como en el templo de Ramsés II de Abydos) de esta. Tal vez la más famosa representación de Anubis, el cánido de madera dorado encontrado en la tumba de Tutankamón, fue, sin duda,

colocado allí como protector de los muertos y guardián de la tumba. Anubis era adorado en todo Egipto, pero el centro de su culto estaba en Cynopolis (Alto Egipto).

Anuket. La diosa egipcia del Nilo, y sustentará los campos. Ella formó una tríada con Chnum y Satis. Su santuario principal de los que en Elefantina, una isla cerca de Asuán. Anuket (Anqet) fue retratado con una corona hecha de caña y rematado con plumas de avestruz. La gacela es su animal sagrado. Más tarde llegó a ser conocido como "regla de Numibia". Su nombre significa el "abrazador" y puede referirse a los brazos de las aguas del Nilo por las orillas del río. En los jeroglíficos que se ve que lleva una toca de plumas. Ella más tarde se fusionó con Neftis. Su forma griega es Anukis.

Apate, o Deceit. En la mitología griega era hijo(a) de Nyx (Noche) & Erebo.

Apep. Un monstruo egipcio viviente en perpetua oscuridad. Este dios serpiente es el jefe de los antagonistas del dios sol Re y cada noche se trata de detener la barca del dios del sol en su viaje por el inframundo. En la lucha entre la luz y la oscuridad, el monstruo está herido por el séquito divino de Re con cuchillos y lanzas. El dios Seth y el dios Mehen se representan a menudo la defensa de la barca solar. Apep es la personificación de la oscuridad, el mal y el caos. De vez en cuando, la batalla se decidió a su favor, causando un eclipse solar, pero sus victorias fueron de corta duración para Re siempre triunfa al final. Finalmente, Apep fue asesinado por Re, que cortó su cuerpo y lo quemó. Los griegos se referían a él como Apophis.

Apis. Era el santo toro o dios toro de Memphis. Cualquier toro encontrado teniendo un triángulo blanco en la frente y otra cosa totalmente negro, se considera que es la personificación de Apis. Sacerdote deriva presagios de su comportamiento. El toro no se le permitió vivir más allá de los 25 años y al llegar a esta edad se ahogó y un nuevo toro que se buscaba. Si murió antes de ese tiempo, fue enterrado con gran ceremonia en Sakkara, al sur de El Cairo. El culto apis fue posteriormente estrechamente relacionada con el dios Ptah, pero también estaba muy extendido entre los griegos y los romanos. Antecesor de Osiris.

Apolo. Nombre del dios griego del Sol, hijo de Leto (Latona) y Zeus (Júpiter), y asimismo hermano gemelo de Artemis (Diana). Su nombre coloquial era Febo y pertenecía al grupo de 12 divinidades del Olimpo. Dio muerte a la serpiente de Pitón, destruyó a los cíclopes y azotó Argos años antes de la Guerra de Troya.

Apolonia. Ciudad al noreste de Grecia.

Aqueloo. Río hijo de Tetis y Océano.

Aqueron, o Aqueronte. Ver: “Acheloo”.

Aquiles. Guerrero griego hijo de Tetis, una nereida (ninfa del mar) y del héroe Peleo, venció a Héctor príncipe de los troyanos en la guerra de Troya, venció a las amazonas y fue muerto por su único punto mortal a causa de una flecha arrojada por París hermano menor de Héctor, la cuál fue dirigida por Apolo quien estaba del lado de los troyanos. Aquiles había sido ofendido por Agamenón, y se reusó a combatir pero, su amigo Patroclo que había tomado prestada su armadura y había salido a combatir, fue muerto por Héctor y esto causó que a pesar de que conocía su fatal destino peleara contra los troyanos disminuyendo en cantidad a sus mejores hombres.

Anunnaki. Denominación sumeria que tenían los “astronautas” antiguos para identificarse a sí mismos, según Zecharia Sitchin. Su otra denominación es “Abbennaki”. La aplicación de la designación de astronautas es respetada por los investigadores, historiadores y teóricos de los “Astronautas Prehistóricos”, como Erick von Däniken o Zecharia Sitchin. Este último, versado en lenguas antiguas y cultura de Medio Oriente, afirmaba en sus obras sobre cultura de la lejana Sumer, “Las Crónicas de la Tierra”, que el vocablo “Anunnaki” traduce: “Aquellos que del Cielo bajaron a la Tierra”, y significaría lo mismo, ya sea bajo comprensión sumeria o acadia. Según el propio Sitchin, éste es el nombre acadio que hace referencia a los “Nefilím” bíblicos. La palabra Anunnaki es compuesta: AN.NA.KI. De esta raíz surge, posiblemente, el nombre hebreo “anakí” (gigante). El nombre se escribe variablemente “Da-nuna”, “Da-nuna-ke-ne”, o “Da-nun-na”, significando también en ciertas variantes sumerias, más o menos, “los de la sangre real”, descritos como la 5ª generación de dioses en la epopeya babilónica de la creación celestial, el Enuma Elish. An es el nombre de la principal deidad sumeria, que a su vez traduce “cielo”. La abreviación “NA” es de donde nace posteriormente el arameo Napil (descender, bajar o precipitarse), y pasa al hebreo Nafal (caer), de donde conocemos el concepto de “Nefilím” (Caídos). A su vez “KI” era el nombre sumerio de la diosa acadia Ninhursag, la diosa serpiente que era comprendida como madre Tierra. Anu (el Cielo) y Ninhursag (la Tierra) fueron los padres de los dioses mesopotámicos. Existe también la posibilidad de que, de ser real esta teoría, la raíz de dicha apreciación pueda asociarse con la voz aramea Inun (escrita con Alef), y que significa “ellos”, junto con la forma “kia” (vómito, vomitar), formando: “aquellos [que fueron] repudiados”. Según decía Sitchin, los Anunnaki son 23 dioses del panteón sumerio, incluyendo a Enlil (señor de los vientos) y Enki (señor de la tierra), aunque conforman un grupo total de 50 dioses (los Anunna = los “cincuenta grandes dioses”), acompañados por los Igigi (dioses menores). Las tablillas

sumerias, según Sitchin, hablan de que la realeza Anunnaki era una combinación de “Dragones” y humanos, o acorde a otras versiones, que eran descendientes directos del dios solar, Shamhash (Shamash). A estos dioses solares se les llamaba “Sir”, o Dragones, en babilonio.

Anzu. Ver: “Zu”.

Apep. Figura monstruosa de la mitología egipcia, de origen primigenio. Se le considera el principal enemigo de Ra.

eligieron en el pasado, o que se han hallado recientemente.

Apofis. En la antigua cultura egipcia era una divinidad que no pertenecía al mundo creado. Era la personificación del caos.

Apolo. Deidad solar griega que toma el lugar de Helios (el Sol) tras la victoria de los dioses sobre los titanes. Fue hijo de Zeus y hermano de Artemisa. Era también llamado Febo, o el dios de las flechas, quien vino posteriormente a conducir el carro solar. Se relaciona muy comúnmente con el egipcio Horus, especialmente en lo referente a la manifestación del Falso Profeta y la Bestia, así como los conceptos de Osiris, Hiram o Petrus Romanus.

Apsu. Ver “Abzu”.

Aquerón. Ver: “Aqueronte”.

Aqueronte. Río de Grecia que desemboca en el golfo de Patrás, pero cuya significancia mitológica es más curiosa, pues es el río que desemboca en la laguna Estigia: el lago de los muertos.

Aquiles. En la mitología griega, especialmente en la Ilíada de Homero, fue un famoso héroe hijo de Tetis, una nereida (ninfa del mar), y del héroe Peleo. Venció a Héctor, príncipe de los troyanos, en la guerra de Troya, pero murió a causa de una flecha que le atravesó el talón, el cual, según el mito, era su único punto mortal. La flecha fue lanzada por París, hermano menor de Héctor, pero dirigida por Apolo, quien estaba del lado de los troyanos. Aquiles había sido ofendido por Agamenón y se rehusó a combatir pero, su amigo Patroclo, que había tomado prestada su armadura y había salido a combatir, fue muerto por Héctor, lo cual encausó la guerra a favor de los griegos. Aquiles conocía de antemano cuál sería su fatal destino si acudía a Troya, pero su deseo era marcar historia.

Areius. Hijo de Pero y Bias, hermano de Laodocus y Talaus.

Arensnuphis. Un ser egipcio, dios del Nubia. El tenía un templo en Philae, donde el era referido como el compañero de Isis, la deidad local jefe. El es descrito en forma de león, o como un hombre vistiendo una corona emplumada.

Ares. En la mitología griega era el principal dios de la guerra. En Roma le conocían como Marte. Fue padre de Fobos, Deimos (Dimos) y las amazonas. Se decía que era un dios temerario que no conseguía sus metas por no usar la inteligencia. Fue hijo de Zeus y Hera, y hermano de Hebe.

Argia. En la mitología griega era la esposa de Polynices y madre de Thersandrus. Tuvo 5 hermanos.

Argo. Guerrero que se unió a los 55 héroes que fueron en busc del vellocino de oro (1235 a. C.), ayudó a construir la embarcación y a esta le dio su nombre. Nombre de la embarcación en la que emprendieron los héroes griegos la búsqueda del vellocino de oro.

Argonauta. Ver: “Argos”.

Argos. Importante ciudad griega de la cultura helénica, de donde salieron héroes que conquistaron Troya. Fue la cuna del grupo de expedición compuesto por 55 hombres que llevó la embarcación –que también llevaba su nombre– en busca del Vellocino de Oro, con los héroes más famosos de aquel entonces (aprox. año 1235 a.C.).

Ariadna. En la mitología griega, fue una hija del rey Minos de Creta. Minos fue unos de los 3 jueces del inframundo, pero era hijo de Zeus y Europa, por lo cual antes se le puso como soberano de la isla. Minos fue quien mandó crear un laberinto para encerrar al Minotauro, un vástago que nació de su esposa con un toro blanco que había azotado la isla. Había el rumor de creer que el toro era una metamorfosis de Zeus. Ariadna se enamoró de Teseo, héroe hijo de Poseidón con una mortal, que debía matar al Minotauro, y le entregó un hilo que fue dejando en su camino. Luego de que Teseo mató a la bestia y logró salir del laberinto, se casó con Ariadna.

Ario. En lengua tamil o pre-sánscrito, se dice que es el nombre del planeta Marte. Por esa regla, en la ufología se asocia a los “arios” como descendientes de extraterrestres de Marte y otros lugares del espacio, como Lira, Pléyades o Andrómeda. La concepción de ojos claros y cabello rubio tendría en ello su significado, y serían los celtas, nórdicos y siberianos los vestigios de dicha estirpe que, según la ufología y algunas culturas antiguas, se habrían radicado en las islas de la Atlántida, invadiendo la paz de los pueblos autóctonos. El concepto despectivo o de la “raza superior” fue resultando de ideas concebidas a lo largo de

décadas en Europa, que se mezclaron con la filosofía de la “raza pura” que debía mantenerse por “selección natural”, según Charles Darwin. A los arios, a nivel histórico, se les conoce como un pueblo emigrante de la región de Armenia, quienes decían haber venido de “la tierra más allá del gran océano”, y que se establecieron en el valle del Indo modificando radicalmente la cultura, la tecnología y la lengua de aquella región.

Artemisa. Diosa griega, conocida también en Roma como Diana. Es la representación de la luna, o diosa lunar. Era hermana gemela de Apolo, e hija de Zeus y Leto (Latona).

As. As, o Ase, es usado para denominar un miembro masculino del Aesir Nórdico, antiguamente llamados Áss. También significa “dios”.

Asgard. En la mitología nórdica es uno de los 9 mundos y la tierra u hogar del Aesir, que son la raza de dioses guerreros sujetos a Odín. Localizada en el alto nivel del universo nórdico, está rodeada por un alto muro de bloques de piedra de armarios de cerca. Las murallas que rodean Asgard fueron construidas por Blast (o Hrimthurs), que pidió en el pago de la mano de Freya, más el sol y la luna. Odin acordó proporcionando las paredes ser completa en seis meses. Hrimthurs tenía un caballo mágico, llamado Svadilfari, quien le ayudó en su trabajo. Para Odin (y de los otros dioses, especialmente de Freya) horror, con sólo unos pocos días, explosiva estaba casi terminado. Loki, el embaucador, se entregó a una yegua y engañó al semental Svadilfari distancia. La tarea no se ha completado en el tiempo y se le dio ningún pago. También encontrado en este nivel son los mundos de Alfheim y Vanaheim así como Valhalla, un inmenso salón donde los guerreros muertos en batalla aguardan el conflicto final. En medio de Asgard se encuentra la llanura de Idavoll (o Ida) donde se unen los Aesir para decidir cuestiones importantes. Allí los dioses se reúnen en la sala de Gladsheim y las diosas en la sala de Vingolf. Los dioses también se reúnen diariamente en el Pozo de Urd, por debajo de la raíz Asgard del fresno Yggdrasil.

Asgardreid. "Paseo de Asgard" o "Caza de Asgard". En la mitología nórdica (teutón) es el paseo salvaje de Odín y Frigg. Todavía se habla de él como siendo especialmente activo durante las oscuras y tormentosas noches de Yule.

Ash. El dios egipcio del desierto libio (Sahara), llamado 'Señor de Libya'. Como dios del desierto el fue algunas veces identificado con Seth. Ash fue asociado con el oasis fértil. Él fue descrito como un hombre con la cabeza de un halcón.

Asia. Nombre de origen griego que denominaba a una personificación del origen del universo. Se le llamaba también Clymene o Climene, y se decía que era madre, con Iapetus (Japeto), de los gigantes Atlas, Prometeo y Epimeteo.

Ask y Embla. Después de que Odín y sus dos hermanos Ve y Vili crearon el universo y los 9 mundos, ellos caminaron en la playa donde ellos vinieron sobre 2 troncos de madera que se lavaron en tierra. Recogieron los registros y les dan una forma humanoide. Odín sopló en ellos el espíritu de vida, Vili les dio ingenio agudo y sensación de corazones; y Ve otorgado a ellos los sentidos, las características expresivas y el habla. Por otra parte, los hermanos les dieron nombres y ropa. El macho que llamaron Pregunta ("ceniza") y la hembra la Embla llamado ("olmo"). Pregunta y Embla se convirtieron en los progenitores de la raza humana y Midgard fue dado a ellos como su residencia.

Askefruer. El Askefruer, o "Ash Maidens", son unas variaciones norteamericanas en un tema común mitológico: espíritus, a menudo representado como mujeres humanas, los árboles que habitan. El fresno era particularmente importante para los norteamericanos antiguos: el Árbol del Mundo, el eje sobre el que el mundo giraba, era el fresno Yggdrasil.

Assur. Deidad principal de la antigua Asiria.

Astarté. Diosa cananita, cuyo nombre puede estar asociado con la aptrícula egipcia Ast (trono).

Astennu. Un nombre dado a uno de los asociados de Thoth, y a Thoth mismo, en la mitología nórdica.

Astraeus. En la mitología griega es un hijo de los titanes Crius y Eurybia.

Astrea, o Justicia. En la mitología griega es una hija de Temis y Zeus, hermana de Horae y Moirae.

Astrild. En la mitología nórdica es la diosa del amor.

Asynjur. El nombre de las diosas nórdicas quienes pertenecían al Aesir. La diosa Frigg es la jefa de ellas.

Atalanta. Según la mitología griega esta era una chica hermosa y muy veloz, la cual daba como premio a quien le venciera en la carrera su propia mano. Posiblemente de ella surgiera el nombre de la ciudad estadounidense de Atlanta.

Aten. En el antiguo Egipto era el nombre del disco solar visible. Originalmente era una manifestación del dios Sol, Aten (Atón), que se volvió el único dios del Sol.

Posiblemente esta idea emergió bajo el reinado de Akenatón, quien tratara de unir las ideas politeístas hacia la veneración a un único Dios, sabiendo que las gentes solo obedecerían a una figura divina materializada y visible, para rendirle culto. Los dioses del sol Ra y Atum perdieron gran parte de su importancia durante este período. En algunas de las fuentes más antiguas, se afirma que Amenhotep, que más tarde asumió el nombre de Akenatón, intentó establecer un culto monoteísta a Atón como la única deidad y que después de su muerte, Egipto volvió al politeísmo. Sin embargo, Akenatón celebró otras deidades en la reverencia también, y su Atonismo no era del todo el monoteísmo. Hizo construir la ciudad Akhetaton (Tel el-Amarna moderna) y erigió un enorme templo de Atón en Karnak, pero la ciudad fue abandonada después de su muerte y el templo de Atón fue destruido por sus sucesores. Atón era representado como un disco solar radiante de rayos que terminan en las manos que sostienen los símbolos ankh o en manos de bendición sobre el rey y su familia, sino también como un disco solar alado. Este disco también fue subtendido por el amuleto de la cobra, el uraeus. Los principales santuarios de Aten estaban en Tebas, Akhetaton y Heliópolis.

Atenea. Diosa griega conocida también en Roma como Minerva. Era esencialmente una diosa de la guerra y de la justicia, que en ciertas versiones se afirmaba que había surgido de la cabeza de Zeus. En latín, el término científico de Búho se asocia al nombre de Atena (athene noctua), lo cual recuerda al regalo divino de Atenea, un búho mecánico. Es posible que el mito de Atenea sea una deformación de la idea de la Sabiduría de Dios.

Atis. Deidad griega y frigia considerada amante de Cibele a pesar de ser un eunuco. Las identificaciones del nombre Atys se remontan al siglo XIX y se encuentran en Heródoto como el nombre histórico del hijo de Cresos, en «*Atys el dios sol, herido por el colmillo del jabalí*», y como una deidad de vida, muerte y resurrección tal como lo describe James Frazer –aunque esta última idea es históricamente errónea. Se dice que fue hijo de daemón (término de donde proviene “demonio”) llamado Agdistis. Estos nombres y relatos son similares a las narraciones hindúes de las deidades hijas de Aditi.

Atla. En la mitología nórdica era una diosa del agua. Hija de Ran.

Atlanta. Ver: “Atalanta”.

Atlante. Originario de la isla de Atlántida o descendiente del titán Atlas. Era una manera de llamar al titán Atlas. En griego Atlante significa “el infatigable”. Según cierto mito griego, fue un rey fabuloso de Mauritania, hijo de Júpiter, convertido en montaña por Perseo. Ver: “Atlas”.

Atlanteotl. Ver: "Atlas".

Atlántida. Polémico nombre cuyo origen se pierde en el tiempo, pero que haya una posible referencia en un personaje mitológico llamado Atlas. El mito griego dice que Atlas era soberano en las regiones occidentales, más allá de las columnas de Hércules, es decir, del estrecho de Gibraltar en la península Ibérica. Aparentemente hubo una gran división entre deidades en el tiempo de la Edad Dorada, y Zeus castigo duramente a Atlas. Es menester deducir que el nombre del océano es Atlántico por Atlas y que este gigante dio nombre a la mítica isla-continente, cuna de la civilización atlante y madre de las antiguas civilizaciones más importantes. El sacerdote egipcio Solón fue quien más recientemente –si podemos hablar en estos términos prehistóricos– habló a Platón sobre la isla, aunque en aquel tiempo era complicado diferenciar las regiones de entre tantas islas existentes, distancias tan enormes y la falta, oficialmente, de cartografía. Las referencias a la Atlántida son extensas y es un terreno donde mucha literatura se ha escrito. El término "azteca" no tiene origen mexica sino extranjero, concretamente viene de "atzlan". Según los propios aztecas, ellos provinieron de una isla del Atlántico llamada Atlanteotl. Es preciso comprender la conformación de dicha palabra: Atlante-otl. Atlas era el Atlante. Las culturas maya, olmeca y tolteca eran también pueblos que tenían conocimiento de una región importante ubicada en el alejado océano oriental de América. Se dice, incluso, que los dioses egipcios vinieron en barcas y aviones desde unas tierras más allá del gran mar del noroccidente de África. También los arios decían haber venido de dicha isla antes de que se hundiera. Las Tablillas Esmeralda de Thoth y el documento Troano (Troyano o Trojano), ambos del Yucatán, hacen referencia a la Atlántida. Se dice que era una conformación de 10 islas, y su capital se llamaba U-dal o Undal. En la Edad Dorada se la conocían como Poséida o Poseidonis, la región del dios Poseidón, en medio de los mares. Se afirma que este grupo de islas se hundió cerca del 10.500 a.C. según unos, y según otros sobre el 27.000 a.C., pero la fecha primera corresponde con la Última Era Glaciar y con la mayoría de evidencias.

Atlantis. Ver: "Atlántida".

Atla. En la cultura nórdica era una diosa del agua, hija de Ran. Esto puede estar asociado con el concepto de Atlas y la Atlántida.

Atlas. Según el sacerdote egipcio Solón, fue el nombre del primer rey que Poseidón puso en sus tierras, en las islas que llevan su nombre. En la mitología griega fue un titán a quien Zeus obligó a cargar la esfera terrestre por interferir en la guerra contra los titanes a favor de los enemigos de los olímpicos. Ver: "Atlántida" y "Atlante".

Atmu. Ver: "Sahu".

Atón. El carro del sol, según la perspectiva egipcia antigua. Era una especie de vehículo o forma representativa de Ra. Esta palabra en hebreo significa "asna" (Gén. 12:16). Ver más en: "Aten".

Atot. Ver: "Athoth".

Atum. Demiurgo de la cosmogonía egipcia, considerado Sol y asimismo creador primigenio. Se le representaba con cabeza de carnero. Algunas veces se le retrataba como toro o león. Los romanos lo denominaban Tames. Él es el aspecto noche del sol, lo que representa el sol poniente. Más tarde fue sincretizada con Re como el dios Atum-Re. Según los mitos, fue la primera sustancia (una colina) que emergió de las aguas primordiales. Amut creó los dioses Shu y Tefnut de su saliva o de su semen en el acto de la masturbación. Atum fue especialmente venerada en Heliópolis, donde era el jefe de la secta Enéada. Estuvo representado por el toro negro Mnewer, que llevaba el disco solar y el uraeus entre sus cuernos. Como el padre del faraón, que jugó un papel importante en los ritos de coronación. Atum era representado como un hombre viejo que simboliza el sol poniente, pero también apareció también una serpiente, un escarabajo y una Mangust (sombrero de faraón). La serpiente, toro, león, lagarto y ichneumon son sus animales sagrados. El mito de la creación menfita declaró que Atum fue concebido en el corazón de Ptah y fue creado por su palabra. Literalmente, "el que termina o perfecciona".

Atys. Ver: "Atis".

Audhumla. En la mitología nórdica era la vaca primigenia en cuya leche del gigante Ymir alimentado. Fue creado a partir de la fusión del hielo en el principio de los tiempos. Ella sostuvo a sí misma por lamer la sal y la escarcha del hielo del Niflheim.

Auf. En mitología egipcia, era otro nombre para Re, el dios del Sol. Re asumió este nombre en su visita nocturna al inframundo. Este viaje se hizo para que pudiera llegar al otro lado del mundo, donde podría levantarse en la mañana. Viajó a través de cada una de las doce regiones del inframundo en un barco, diferente a la que utiliza para llevar el sol a través del cielo por día. El barco fue ornamentada con serpientes y tripulado por una tripulación de espíritus. Había muchos demonios que Auf tuvo que superar en estos viajes, pero algunos fueron considerados amigable porque disponen de sus mayores enemigos.

Ausaas. En la mitología egipcia era la esposa de Harakhti, una de las manifestaciones de Horus.

Avatar. Término hindú que denota un cuerpo creado para ser utilizado como puente o vehículo para que un dios u otro espíritu pueda manifestarse en el plano físico. Posiblemente el Avatar fuera un diseño e instrumento para que el cuerpo original de un dios no fuese afectado por alguna adversidad, como se comprende de la historia del dios egipcio Ra. En la actualidad se usa para hablar de desavenencias o complicaciones, pero no tiene nada que ver con la idea original.

- B -

Ba. El Ba (b3 en egipcio) es el concepto más cercano a la noción occidental de alma e identidad, y la palabra egipcia para el alma de los difuntos. Es la parte trascendente que permanecería con el cuerpo tras la muerte del individuo. También era lo que hace único a un ser, similar a la noción de "personalidad". Como el alma, el Ba es la parte de una persona que vivía después de la muerte del cuerpo, y lo solían representar como un ave con cabeza humana, que volaría desde la tumba para unirse con el Ka en la vida futura. Los egipcios creían que después de la muerte, habría una final unión entre almas y sus cuerpos. Desde que Ba era el alma, ello visitaba esos cuerpos viejos en la tumba. Ba era el alma, espíritu y mente de una momia y pudo vagar libremente sobre la tierra, proveyendo a sus momias con sustancias que rean necesaria para "después de la vida". Había unos animales sagrados que fueron relacionados como el Ba de los dioses. Un ejemplo de estos es el Benu de el dios sol Re (un Benu era un pájaro sagrado de antiguo Egipto). Theba era un alcón con cabeza de hombre y fue el Ba de un dios; el faraón es también relacionado como el Ba de un dios, específicamente Re. Ba es también un término utilizado en oriente lejano, donde era el nombre de una hija del cielo en la mitología china; ella significaba "la aridez" o "la sequía".

Baal. Este nombre alude a la idolatría, a un dios falso y al politeísmo de la antigua Canaán. El término Baal traduce "amo" o "señor". Constituye el elemento primordial en la mitología cananea, con pueblos como los hititas, los filisteos, los fenicios o los hurritas. Baal era el dios principal de los dioses de Canaán y ostentaba este título tras dominar sobre su padre El, y sobre sus hermanos Yam (mar) y Mot (muerte), con la ayuda de Anat. Todos los nombres cananeos que inician con este apelativo designan una atribución a Baal, dado que fue la deidad más famosa de la región. En la mitología se le asocia unas veces con el griego Cronos y otras veces con Zeus. Se ha considerado que puede ser el mismo Amón tebano. En hebreo se escribe con Beit, Ain y Lamed, lo cual identifica un lugar o aspecto de culto, veneración o idolatría. La conformación de estas palabras, Beit + AL (Ain y Lamed) también sugieren "hijo de Al" o "proveniente de Al". La definición de Al, con Ain, alude a los ángeles caídos. Esta palabra significa lo mismo en arameo: Señor, dueño: «*beel teem*» = "dueño del mandato", es decir, comandante (Esd. 4:8). La definición de Baal, tiene por significados: enseñorearse, ser señor (Isa. 26:13; Jer. 3:14), desposar, casarse con una mujer (Deut. 21:13, Prov. 30:23), señor, marido (Gén. 20:3; la RVA traduce "casada", lo que literalmente dice: "desposada de un marido"). En otros ejemplos se puede observar como "señor", "propietario de la

tierra»: «*baaléi Shjem*» = “los señores de Siquem”, es decir, los ciudadanos (Jue. 9:26). Dueños, señores de las naciones (Isa. 16:8). Aliado: «*baaléi brit*» (Gén. 14:13). Dueño de animales o cosas (Éxo. 21:28). Indica caracterización, como en los casos de: a) «*baal jalomót*» = “el de los sueños” (Gén. 37:19); b) «*baal af*» = “el de la ira”, es decir, iracundo (Prov. 22:24); c) «*baal néfesh*» = “de gran deseo”, es decir, con mucho apetito (Prov. 23:2); d) «*baal lashón*» = “dueño de lengua”, es decir, que sabe pronunciar encantamientos (Ecl. 10:11). Ejemplo en el uso forense: a) «*baal devarím*» = “el que tiene algún asunto legal” (Éxo. 24:14); b) «*baal mishpat*» = “adversario legal” (Isa. 50:8). Divinidades animistas que se asocian a diversos entes de la naturaleza, como pozos, árboles, rocas (se les llama Baalím, “Baales”). Imágenes de Baal asociadas a santuarios específicos: a) «*Baal Peor*» = “el Baal de Peor” (Núm. 25:3); b) «*Baal Brit*» = “el Baal de los Pactos”, cuyo santuario estaba en Siquem (Jue. 8:33). Otras formas son, por ejemplo, casos como “el Señor, Dios de Israel” (Ose. 2:18/16). De Baal se ve también el nombre Baalat, una diosa de Canaán. El nombre de folklore “Baal Zebub”, se cree que es una modificación del apelativo de “Baal Zebul”, para hacerlo que diga: “el Baal de las moscas” (2ª Rey. 1:2).

Babalon. Posible reestructuración lingüística del nombre Barbeló –pero utilizado de manera demoníaca– que aparece mencionado en algunos textos coptos. Se utiliza en el ocultismo para invocar a una especie de diosa satánica.

Babi. Un demoníaco dios egipcio, se creía que vivía en las entrañas humanas. Él atiende la ceremonia de los Pesadores del Corazón en el Hall de las Dos Verdades donde él y Ammit, devoraban las almas consideradas indignas. Babi era asociado con proezas sexuales en el “Después de la Vida” y fue representado como un baboon con un pene erecto. Su pene fue también descrito siendo usado como el mastil del ferry del Inframundo.

Bacab. En plural bacabob, es el nombre genérico en el idioma maya yucateco (yucateco es una de sus variantes) empleado para referirse a las cuatro deidades prehispánicas de esta cultura más antiguas que habitaban en el interior de la Tierra y en sus depósitos de agua, cuya principal tarea consistía en sostener el firmamento.

Bacabob. Ver: “Bacab”.

Baco. Nombre común para describir al dios griego Dionisio.

Bafomet. Símbolo exclusivo de los satanistas, igual que el Pentagrama Invertido. Es una especie de deidad demoníaca y un símbolo alusivo a Satán. Puede verse como joyería, sin embargo pertenece a rituales de brujos. La representación del Bafomet

se trata de la representación de Lucifer que los satanistas consideran como un maestro de luz. Se dice que representa la unión entre los ángeles caídos y las hijas de los hombres mencionada en Gén. 6. Representa lo andrógino, o mitad hombre y mitad bestia. Se suele poner en cada una de sus 5 esquinas letras hebreas: en su cuerno izquierdo la Yud, en el derecho la Tav, en su oreja izquierda la Vav, y en la derecha la Nun final, mientras en el mentón tiene la Lamed. Esto puede referirse a una idea falsa de que ese ser les dará iluminación, y de que está organizado en 5 bases: lo muestran alusivo a la Bestia (Vav), el Leviatán (Nun), los ángeles caídos (Lamed), la marca de la Bestia (Tav) y a Satán (Yud), todos estos transformados como símbolos con su propia idea cabalística oscura (de hecho, la Nun final también refleja a los ángeles caídos). En el ocultismo se usa lenguas antiguas para darles otro significado, uno maligno.

Bakha. El toro sagrado de Hermonthis en Egipto, y una encarnación de Menthu, una personificación de los rayos del sol. Cambiaba de color a cada hora del día.

Balam. La imagen del jaguar es penetrante en los jeroglifos más recientes de los mayas y la palabra "Baläm" (la "a" con diéresis se pronuncia como una letra "u" alargando los labios), jaguar, es un elemento principal en los nombres de héroes míticos y de algunos reyes mayas. Los olmecas tallaron distintivas figuras humanas en piedra, algunas de tamaño monumental y piezas más pequeñas fueron talladas en fino jade y jadeíta, incluyendo muchas figuras humanas con fuertes rasgos de jaguares. Como el jaguar era un depredador nativo en el área, las figuras de jaguar pueden representar visualmente un mito olmeca acerca de la interacción del jaguar o del espíritu jaguar con los seres humanos. En este mito, se dice que un jaguar copuló con una hembra humana y así dio nacimiento a estos "hombres-jaguar", representados como niños jóvenes y adultos masculinos.

Balder. (En nórdico antiguo es Baldr) El dios de la luz, alegría, pureza, belleza, inocencia, y reconciliación. Hijo de Odín y Frigg, el fue amado por dioses y hombres, considerado ser el mejor de los dioses. Tenía un buen carácter, era amistoso, sabio y elocuente, aunque tenía poco poder. Su esposa fue Nanna hija de Nep, y su hijo fue Forseti, el dios de la justicia. El agujero de Balder era Breidablik ("ancho esplendor"). Gran parte de las historias acerca de Balder conciernen a su muerte. él estuvo soñando con su muerte, entonces Frigg extrajo un juramento de cada criatura, objeto y fuerza en naturaleza (serpientes, metales, enfermedades, veneno, fuego, etc.) que ellos nunca harían daño a Balder. Todo agregado de modo que ninguna de esas suertes nunca lo hiriera o lo tuviera en urgencia. Pensándolo invencible, los dioses se divertían por usar a Balder como un a meta para un cuchillo-tirado y tiro al arco o puntería. El truco malicioso, Loki, estaba enojado con Balder. Él cambió su apariencia y le preguntó a Frigg si había algo que pudiera

afectar al dios de la luz. Frigg, no sospechando nada, contestándole que solo había una cosa: un pequeño árbol en el oeste, era llamado muérdago. Ella pensó que era muy pequeño para preguntar por un juramento. Loki inmediatamente se fue para el oeste y regresó con el muérdago. Loki le hizo un truco al hermano gemelo de Balder, el ciego Hod, haciéndole tirar un higo de muérdago en un dardo a Balder. No sabiendo que había hecho, Hod tiró el higo, guiado por el conato de Loki. Traspasado a través del corazón, Balder cayó muerto. Mientras que los dioses se lamentaban la muerte de Balder, Odín envió a su otro hijo Hermod a Hel, la diosa de la muerte, para abogar por el retorno de Balder. Hel acordó enviar Balder volver a la tierra de los vivos con una condición: que todo en el mundo, vivo o muerto, tiene que llorar por él. Y todo lo lloró, a excepción de Loki, quien se había disfrazado como la bruja Thokk. Y así Balder tuvo que permanecer en el inframundo. Los otros tomaron el dios muerto, lo vistieron con un paño carmesí, y lo colocaron en una pira funeraria a bordo de su nave Ringhorn, que pasó la mayor parte del mundo. A su lado ponen el cuerpo de su esposa Nanna, que había muerto de un corazón roto. El caballo de Balder y sus tesoros también se colocaron en la nave. La pira fue incendiado y el barco fue enviado a la mar por la gigante Hyrrokkin. Loki no escapó castigo por su crimen y Hod fue condenado a muerte por Vali, hijo de Odín y Rind. Vali había nacido para ese fin. Después de que el conflicto final (Ragnarok), cuando surge un mundo nuevo de sus cenizas, renacerán tanto Balder y Hod. Otros nombres de Baldur. En algunas versiones era su madre que tenía esos sueños inquietantes sobre su muerte.

Balmung. Una espada mágica de la mitología nórdica que fue hecha por Wayland (Tierra del Camino) el Smith. Odín la clavó al árbol Branstock, un árbol roble in el palacio Volsung, con Balmung. Odín entonces dijo que él que pudiera sacar la espada del árbol sería destinado a ganar en batalla. Nueve de los príncipes Volsung intentaron tomar la espada, pero solo el más joven lo pudo conseguir, su nombre era Sigmund. Odín destruyó Balmung en batalla y ella fue reensamblada y Siegfried la usó contra Fafnir.

Banebdjetet. El dios Ram del Bajo Egipto, consorcio de la diosa pez Hatmehit y padre de Har-pa-khered (Harpocrates). Él intercedió en la contienda entre Horus y Seth para el trono egipcio. Él avisó a los dioses para consultar a Neith, quien en turno les avisó a premio el trono de Horus. Banebdjetet fue representado en forma atropomorfica con la cabeza de un Ram. El centro de su culto fue en Mendes.

Ba-Pef. Ba-Pef ("Ese Alma") es un dios menor egipcio de aspecto malévolo.

Barbeló. También llamada Barbelón o Barbelos. En algunos escritos de Nag Hammadi y otros apócrifos, Barbeló aparece citada como la primera creación del

Padre, es decir, el Primer Pensamiento del Perfecto. En el contexto de estos registros se expresa que la Creación comprendida en el creacionismo convencional es un tanto equivocada. Barbeló es un concepto similar al de Madre Celestial, lo cual puede llevar a teorías y debates sobre deidades paganas, pero nada tiene que ver con el planeta Venus (la Reina del Cielo). La idea que se entiende en dichos manuscritos dice que el Padre es lo primero, luego vino Barbeló, que sería la Madre (lo cual corresponde con el primer pensamiento del Padre Universal), y luego el Hijo, el cual conocemos como Cristo, pero el papel de la Madre no se vería activo a nivel directo ni se le daría un roll en la organización de asuntos sobre la humanidad. Asumiendo que esa fuese la primera parte de esa primera Creación, luego tuvo lugar el inicio del resto de existencia, sobre la cual estaríamos nosotros viviendo. En cierta idea esencia, mientras lo espiritual en el universo sería fruto del Padre, lo material o físico lo sería de la Madre, entonces Cristo sería co-creador con el Padre. En las 3 Estelas de Set se le define como el Primer Eón, identificada como hombre virginal Barbelo y, asimismo, como «*la gloria primera del Padre invisible, la que se llama "Perfecta".*» (2ª Estela).

Bastet. La diosa egipcia con cabeza de gato, Bastet fue estrictamente una deidad solar hasta la llegada de la influencia griega en la sociedad egipcia, cuando ella vino a ser una diosa lunar debido para los griegos ella fue asociada con su Artemisa. Datando desde la 2ª Dinastía (aproximadamente 2.890–2.686 d. C.), Bastet fue originalmente representado como ya sea un gato salvaje del desierto como una leona, y solo vino a ser asociada con la felina doméstica alrededor del 1.000 d.C. Ella fue comúnmente aparejada con Sakhmet, la diosa con cabeza de león de Memphis, Wadjet, y Hathor. Bastet era la "Hija de Ra", un designio que la colocó en el mismo rango como la diosa Maat y Tefnut. Adicionalmente, Bastet fue uno de los "Ojos de Ra", el título de un dios "vengador" quien es enviado especialmente poner caliente perdida a los enemigos de Egipto y sus dioses. El culto a Bastet se centró en Bubastis (ubicado en la region delta, cerca al actual Zagazig) desde al menos la 4ª Dinastía. En el Tardío Periodo Bubastis fue la capital de Egipto para una dinastía, y uno s reyes tomaron su nombre dentro de los títulos reales. Bubastis fue hecho famoso por el viajero Herodotus en la 4ª centuria d.C, cuando él describe en sus anales uno de los festivales que toman lugar en honor a Bastet. Excavaciones en las ruinas de Tell-Basta (el formador Bubastis) tuvo cedido muchos descubrimientos, incluyendo un cementerio con gatos sagrados momificados. Porque los griegos equiparado Bastet con Diana y Artemisa, y Horus con Apollo, Bastet vino a ser adoptado dentro del mito de Osiris e Isis como su hija (esta asociación, de cualquier modo, nunca fue hecha previamente a la llegada de la influencia helenista en Egipto). Ella se declaraba ser la madre de Mihos, el dios con cabeza de león (quien fue también venerado en Bubatis, junto con Thoth). Ella es

descrita más comúnmente como una mujer con la cabeza de un gato salvaje o león domesticado, o en si mismo como un gato.

Bat. La diosa vaca egipcia de la fertilidad, también llamada Bata. Ella era primariamente adorada en Alto Egipto. Bat era descrita como una vaca o como un humano con orejas y cuernos de vaca.

Ba Xian. Los “ocho inmortales” de la mitología taoísta, y entre las mejores deidades conocidas. Ellos son símbolos para la buena fortuna en toda China. Ellos representan ocho condiciones diferentes de vida: joven, edad de vejez, pobreza, riqueza, la populencia, nobleza, la masculinidad, y la feminidad. Las descripciones tempranas datan de la dinastía Tang (temprana 7^a centuria), pero su presente agrupando no fue establecido hasta la dinastía Ming (fundada en 1.368). Los inmortales son: Zhang Guo-lao, Lu Dong-bin, Cao Guo-jiu, Zhong Li-quan, Li Tie-guai, Han Xian-zi, He Xian-gu, y Lan Cai-he. El Ba Xian es un tema favorito de artistas, y son representados en habanicos y porcelanas. Ellos también figuran prominentemente in muchas obras literarias.

Beb. Este nombre es mencionado tres veces en el Libro Egipcio de la Muerte. Él es el "primernacido hijo de Osiris", y parece ser uno de los dioses de la generación.

Behedti. Un dios egipcio de Behdet (Edfu), donde fue adorado como una forma local de Horus. Behedti era representado como un halcón en cuclillas.

Behemot. Significa “la Bestia”, en plural, aunque en el Nuevo Testamento se traduce del hebreo Jaiáh (ser viviente). Su suele traducir al español, de las biblias, como “bestias salvajes”, aunque en el hebreo moderno define a un “hipopótamo”. Al ser una personificación se le da una designación propia en los asuntos históricos. El Behemot aparece bastantes veces en el record histórico de los hebreos, especialmente en el libro de Job (cap. 40:15) y de Enoc. Mitológicamente se le designa como uno de dos míticos dragones o leviatanes de la Biblia, los cuales fueron creados al principio de los tiempos –acorde a 1^a Enoc, 2^a Baruc y 4^a Esdras. Behemot podría ser el término hebreo para denominar a la Bestia, el sistema que será motorizado por el Hijo de la Perdición, el Falso Profeta, pero que también identifica a una persona, “el octavo”, que es llamado la Bestia. Los textos apócrifos, pseudo-epigráficos y otros, como Job o Salmos, dan a entender que esta “organización” o “monstruo” ha estado dormitando por miles de años, «*preparada para el día y la hora*» en que, sólo por un breve tiempo (3 años y medio), se le soltará para que domine en la Tierra. En Deut. 32:24 se habla del diente de Behemot, presumiblemente en cuanto al plural de las fieras. Isaías 30:6 profetiza contra el Behemot del Sur, aunque traducen «*bestias del Neguev.*» Hab. 2:17

traduce: «*la destrucción de la bestia te acabará*», tomando Shod como idea de “destrucción”, a pesar de que se escriba igual que Shed (demonio), llegando a suponer otra posibilidad en la traducción, como: «*el demonio Behemot te destruirá*.» Según los profetas, Behemot y Leviatán son hermanos, uno es masculino y el otro es femenino, uno mora en las profundidades de los océanos, mientras el otro habita bajo las colinas de la Tierra o en desiertos. Sobre ellos se ciernen varias leyendas, pero las advertencias bíblicas postulan que saldrán en los últimos días a destruir a los hombres. En hebreo se escribe con Beit, He, Mem, Vav y Tav (453 en gemetría y 48 en orden alfabético). Algunos señalan que la voz Behemot no debería confundirse con la raíz Behemáh, sino que sería asociada a “hipopótamo”, también en egipcio: «*pe-eja-mut*», es decir, “toro de agua”.

Belcebú. Término hebreo que traduce “amo de las moscas”, de la composición “Baal-Zvuv” (Beit, Ain y Lamed con Zain, Beit, Vav y Beit). La palabra “zvuv” es una designación para algo que pulula por el aire o vuela de un lado a otro incomodando. Este era el nombre con el que se designaba antiguamente, entre los hebreos, al príncipe de los demonios, aunque solamente aparece mencionado como Beelzebú en los Evangelios –ya que la otra referencia es de Baal-zebub, registrada en 2ª Rey. 1:2–16, como deidad local de Ecrón. Los árabes le denominan Iblis. Algunas veces se suele asociar con Belial. Las tradiciones señalan que Belcebú es el propio Satán, en muchas culturas religiosas monoteístas, a excepción de algunas donde los ubican como dos figuras diferentes pero que trabajan bajo el mismo “espíritu”, es decir, con los mismos intereses. Al decir que es “amo de las moscas” o “amo de los voladores”, se le identifica mayormente con «*el príncipe de la potestad del aire, el espíritu que ahora opera en los hijos de desobediencia*», según escribió Pablo en Ef. 2:2. La respuesta a quién es este personaje puede comprenderse por medio de la gemetría, pues en numerología del orden alfabético, Baal-zub es 47, igual que Shor (buey), Pri (fruto), Keraj (hielo), Namer (leopardo), Mlujáh (reino), Olam (mundo), Kaitz (verano) y Laanáh (ajenjo). Es significativo que el verano se asocia al fin del siglo, mientras el Ajenjo del libro de Apocalipsis indica a algo que cae a la Tierra para dañar el agua. En el Libro de los Jubileos se expresa que después del Diluvio, Satán se hizo señor de los la décima parte de los espíritus malos, recibiendo desde entonces el epíteto de Belzeboul, que luego pasaría a Baal-Zebub, y finalmente a Belcebú (cap. 10:7–10). El vocablo “Baal Zebub” o más propiamente “Ba’al Z’vûv”, (en hebreo, con sus caracteres: בעל זבוב), era el nombre de una divinidad filistea Baal Sebaoth (Deidad de los ejércitos), habiendo podido deformarse de Tzebaot o Zeboul. Tzebaot identifica fuerzas, huestes o ejércitos, por lo que notoriamente pudo cambiar a Zebub con respecto de los enjambres de voladores, moscas o espíritus del aire. La forma Zebul, exactamente igual, pero como “Beit-Zebul”, se puede confundir con la idea talmúdica de “habitación” o

“habitáculo”, como la creencia judía del Beit-Zebul (morada-habitáculo), que consideran que es el lugar donde está el sagrado árbol y la gloria de Dios.

Belcebub. Ver: “Belcebú”.

Belerofón, o Belerofonte. Héroe griego que consiguió dominar al Pegaso, quien le ayudó en sus proesas.

Belial. En hebreo significa, el “Sin Luz” o “Sin valor”, aunque también sus componentes denotan dos títulos: “Baal-Yaal”, que quiere decir “amo cabrón”, o “señor cabrío”, o incluso define “iniquidad” (el Inicuo). El nombre es apreciable únicamente una vez en la Biblia en español (2ª Cor. 6:15), pero es una definición muy común en textos antiguos, donde se refiere a “impío”, “obsceno”, “corrompido”, “transgresor”, “disolución”, “desobediente”, “mal carácter”, “abominable”, “vergonzoso”, “malvado”, “inicuo” o “perverso”. En hebreo se aprecian al menos 22 versos que hablan de Belial en la TANAQ y 13 en el Nuevo Testamento. Hech. 13:10, por ejemplo, dice «*hijo de Belia*», no “hijo del diablo”. Algunos lo asocian con las imágenes rituales de cabras, como la cabra de Mendes en Egipto o la estrella de 5 puntas invertida (pentagrama). Se le suele vincular también directamente con la figura de Belcebú. En el libro de la Ascensión de Isaías, aparece separado de Samael, siendo algo como su compinche o mano derecha. Igualmente en textos apócrifos se habla de dos líderes del mal que trabajan juntos. En el caso de los escritos de Nag Hammadi, se llega a enunciar a varios de ellos, en especial a 3: Sakla, el Instructor y Belial. Acorde a estos manuscritos, Belial serían algo parecido a una creación de Sakla, el 12º de sus 12 principados. En estos mismos escritos se considera a Belial como el principal encargado del inframundo, «*quien preside el Caos*», que otros estos sostienen que es uno de los 5 que presiden el caos y el Hades. Se le conoce también por Beliar o Belias –aunque Isaías dice que su nombre es también “Mantanbuchus” o “Mantanbujus”– (no está claro si tiene algo que ver con el ser llamado Mastemá, en el libro de Jubileos). Pablo y Jesús lo denominan «*el príncipe de este mundo*», e Isaías dice que él será quien a de subir del inframundo para manifestarse al mundo con grandes milagros y prodigios, siendo así la persona que Pablo y otros definieron como el Inicuo, el Falso Profeta, el Hijo de la Perdición y el Anticristo. Este nombre podría haber dado origen al nombre a la voz “bélico”. Curiosamente Belial en gematría es 142 (Beit, Lamed, Yud, Ain y Lamed), igual que el número de «*Etz daat Tob ve-Ra*» (Árbol del Conocimiento del Bien y del Mal). En el Ars Goetia es referido como el 68º de los 72 demonios que habrían sido encerrados en urnas por Salomón, pero los romanos, al destruir el Templo, rompieron las mismas, y los tales quedaron libres. Según dicho texto, Belial tiene el rango de “rey” de estas categorías. Es posible que Belial encarne en el cuerpo de un hijo de Satán para manifestarse al mundo (2ª Tes. 2:9),

como se esgrime de múltiples confesiones de ocultistas, brujos, masones y satanistas. Según Enoc, el nombre del “hijo de la serpiente”, es Tebaat, Tabet o Tebet, que significa “anillo”. Numéricamente es 52, igual que Behemáh (bestia).

Beliar. Ver: “Belial”.

Belias. Ver: “Belial”.

Belit. Diosa fenicia que era identificada con la diosa egipcia Isis. Posiblemente se escribiera en hebreo, Biltí, y de ser así, el texto de Isa. 10:4 se debería leer como: «*Belit se doblega.*» Esto entonces podría relacionar a Belit con el personaje satánico al que Isaías endecha de parte de Jehovah. Posiblemente este nombre derive de Belet Lli o Belet-ili (amante de los dioses), que fue un epíteto de la diosa Mami, creadora del género humano en la épica del Atra-Hasis. Mami era conocida también por los nombres de Mama, Mammitum o Nintu, y se le asocia con Ninhursag.

Benu. El mítico pájaro sol egipcio de Heliópolis, conectado con el dios Ra. El ave es el símbolo de la subida de la vida (también la subida del sol) y anuncia un nuevo período de la riqueza, que se caracteriza por la fertilidad. El Benu, a veces descrito como una garza, también se asocia con la muerte y el renacimiento de Osiris.

Bergelmir. En la mitología nórdica, Bergelmir era el hijo de Þrúðgelmir y nieto de Aurgelmir (Ymir). En la enorme cantidad de sangre que fluía libremente después de la muerte de Ymir, todos los gigantes de hielo murieron, excepto Bergelmir y su esposa. Justo antes del final subieron a un tronco de árbol hueco y por lo tanto podrían sobrevivir. Cuando las cosas se calmaron, se convirtieron en los progenitores de una raza nueva, más joven de los gigantes de hielo.

Berserks. En las legendarias sagas nórdicas se les definen como guerreros que se vestían con pieles de oso, al hacer uso de la gente común tenía miedo de los animales salvajes. Ellos azotaban a sí mismos hasta una especie de frenesí de la batalla, mordiendo sus escudos y aullando como animales. Eran luchadores feroces y aparentemente insensible al dolor, mientras que esta locura duró; berserkers hizo enemigos formidables. En su rabia incluso atacaron a los cantos rodados y árboles del bosque; no era raro que mataron a su propio pueblo. La creencia en berserkers se puede comparar con la creencia en los hombres lobo; ambos son transformaciones mágicas de los seres humanos que asumen la forma de un animal afín.

Bes. El dios enano egipcio que, con su figura grotesca, protege contra los malos espíritus, serpientes y desgracia. Originalmente era la deidad protectora de la casa real de Egipto, pero poco a poco se convirtió en una deidad de la casa popular en

Egipto, sobre todo entre las masas de la gente común. Él es un dios de los placeres humanos y la jovialidad, la música y la danza. En particular, él era el protector de los niños y de las mujeres en trabajo de parto, y con la ayuda de la diosa hipopótamo Taweret en childbirth. Unlike más otras deidades egipcias, Bes fue representado toda la cara (a menudo desnudo, con los genitales prominentes). Él se mostró como un enano, con una lengua que sobresale, arco piernas y las orejas, la crin y la cola de un león o un gato. En la cabeza llevaba una corona de plumas y llevaba la piel de un animal felino. Con sus espadas y cuchillos que ahuyenta a los malos espíritus, y con sus instrumentos crea un estruendo para asustar a retirarse.

Beset. Una diosa de la antigua mitología egipcia. Ella era la versión femenina de los enanos dios Bes. Beset era un guardia egipcio. Ella protegió la gente de los malos espíritus, serpientes y desgracia. Beset era también una diosa de los placeres humanos. Algunos de estos placeres eran la música, la danza y la jovialidad. Beset tenía una lengua que sobresale, piernas arqueadas, y los oídos, la crin y la cola de un león.

Beyla. Siervo de Freyr, esposa de Byggvir. Su nombre se cree que está relacionado con una palabra para "vaca", y la protectora de trabajo lácteos; la sugerencia alternativa es que "Beyla" está relacionada con la "abeja", de modo que Beyla y Byggvir podrían ser los dadores de hidromiel y cerveza.

Bifrost. En la mitología nórdica, Bifrost es el puente entre Midgard, el reino del hombre, y Asgard, el reino de los dioses. Ya que es la única manera para que los gigantes entren Asgard está estrechamente vigilado por Heimdall, el vigilante de los dioses. Bifrost estaba hecha de tres colores con la magia y la gran habilidad de los Ases y es increíblemente fuerte. También se le llama Asbru, en referencia a sus creadores. Al final del cosmos, este arco iris-puente se derrumbará.

Billing. Padre de la hermosa Rind en la saga nórdica, que a pesar de la repugnancia inicial hacia Odin finalmente capituló a su cortejo y le dio un hijo, Vali. Vali tarde mató a Hod, vengando con ello la muerte de Balder.

Bixia Yuanjin. Esta diosa china del taoísmo es responsable de la madrugada y el parto, así como el destino. Amanecer y el parto son dos conceptos a menudo, y muy comprensiblemente, vinculados en la mitología del mundo: el nacimiento del sol, la interposición de luz a la tierra, se equipara con el niño que emerge de la oscuridad del vientre a la luz del mundo.

Bnei Elohim. Ver: "Bnei ha-Elohim".

Bnei ha-Elohim. Término netamente hebreo, que traduce básicamente “hijos de los dioses”. Se suele tomar por referencia literal el capítulo 6 del libro de Génesis, donde dice que unos seres divinos, descritos como Bnei-haElohim, bajaron a la Tierra y tuvieron hijos con las humanas. El traductor pone: “los hijos de Dios”, lo cual se ha asumido que corresponde con la palabra griega “ángel”, pero la Escritura no dice que los ángeles sean necesariamente hijos de Dios –como tales–, sino una creación de Dios. Es decir, si los ángeles fueran hijos de Dios, por naturaleza les llamarían “dioses”. Por otro lado, la idea de “hijo de Dios” se señala en plural como “Bnei Elohim”, pero la palabra “dioses” es igual que Elohim (ya que es un plural de la deidad), con la diferencia de añadirse la “He” como artículo. El libro de Enoc añade las partes sustanciales de este relato, que aclara que esos “hijos de los Elohim” eran Shomrím (Guardianes) o Irím (Vigilantes, Observadores), una función dentro del cuerpo de los Malajím (Mensajeros). A pesar de que libros como Génesis, Jubileos y Enoc afirman que hubo más de un descenso no autorizado o disensión entre fuerzas celestes, se ha creído que hay una relación con los “ángeles de Satán”. Enoc advierte que Satán se rebeló en la época en que aparecieron Adán y Eva, y también escribió que ya en los días de ellos hubo un grupo de “ángeles caídos”, seguido de otro en días de su padre, Jared. Si se aceptan estas afirmaciones, los “ángeles” de Satán, siendo caídos, podrían vincularseles o no (aún con todo, solamente se habla claramente de ángeles de Satán en relación a la voz hebrea que significaría “mensajeros del Adversario”, vistas en el libro de Apocalipsis, es decir, en los últimos tiempos). El 3er libro de Baruc dice que el Diluvio mató a 409.000 gigantes, reivindicando así las advertencias de Enoc, pues el Diluvio fue provocado por causa del mal que enseñaron y motivaron dichos Bnei ha-Elohim, ciertamente referidos como caballeros de extraordinaria estatura. Si fue así, y los gigantes fueron asesinados en el Diluvio, no se concilia el que volvieran a aparecer en Canaán, descritos como hijos de Anac e hijos de Rafá, a menos que las rebeliones de Bnei ha-Elohim hubiesen continuado. En lo referente al caso más conocido, se habla de 200 vigilantes que dejaron su lugar en los Cielos y se unieron sexualmente a las mujeres de la Tierra. Estos serían los mismos que fueron padres de los héroes de la mitología del Mediterráneo. Dichos varones habrían hecho que las primeras generaciones de hijos suyos se hicieran pasar por dioses en el mundo de aquel entonces, terminando en la estructuración de la monarquía europea (ver: “Igigi”). En hebreo, Gén. 6:2 habla de los Bnei ha-Elohim, es decir, de descendientes de linaje de los dioses, correspondientes al código divino. En arameo, sin embargo, se les define como Bnei Rabrbaia (dos veces “Rab”), donde Rab es raíz de: grande, jefe o capitán (sería algo como “los grandes de los grandes”). Rab puede ser la raíz del nombre y/o el nombre mismo de su jefe, como figura en Jos. 14:15, hablando sobre Kiriath-Arba, ya que podría ser lo mismo Arba que Rba. Rabrbaia se ve

también en Dan. 4:33, como Rabarbani, donde Nabucodonosor dice que fue restablecido en su reinado. Esta palabra parece la unión de Rab–Arba (grande Arba o grandes de Arba). De hecho, no sería extraño que la palabra hebrea Baiáh (problema) venga de ahí, como Arbe–Baiáh (mucho problema) o Arbeya.

Bor. Un hombre nórdico primordial, el hijo de Buri. Se casó con la giganta Bestla, quien es hija de la escarcha Bolthorn gigante. Bor y Bestla tuvieron tres hijos que se convirtieron en los primeros dioses: Odin, Vili, Ve.

Bóreas. Viento del Norte frío y violento, era hijo de Astreo y de Eos, al igual que sus hermanos Céfiro, Euro y Noto, en la mitología griega.

Borghild. Ella es la personificación nórdica de la niebla de la tarde, o tal vez la luna, que mata a la luz del día. Ella es la esposa de Sigmund. Su mito se convirtió en parte de las luchas dinásticas de la clásica germana, el Volsung Saga.

Bragi. El dios de la elocuencia y la poesía, y el patrono de escaldos (poetas) en la mitología nórdica. Él es considerado como un hijo de Odín y Frigg. Runas fueron talladas en la lengua y él inspiró la poesía en los seres humanos, haciéndoles beber de la hidromiel de la poesía. Bragi está casado con Idun, la diosa de la eterna juventud. Los juramentos fueron juramentados el bragarfull ("Cup of Bragi"), y las bebidas fueron tomadas de ella en honor de un rey muerto. Antes de que un rey ascendió al trono, él bebió una taza tales. Otros nombres: Brage. Pronunciación: {bray'–gee}. Algunos creen que originalmente Bragi no pertenecía al panteón de dioses, sino que fuera un poeta del siglo noveno, Bragi Boddason, y poetas de siglos posteriores le hicieron un dios.

Brahama. Nombre hindú de origen védico que se refiere al dios primigenio y soberano de la Creación. Brahama es una parte muy distinta del panteón de deidades hindúes. No se le considera propiamente involucrado en los asuntos de su Creación ni parte del orden de dioses. Es, de hecho, una figura muy parecida al dios del monoteísmo y muy anterior a la suerte de dioses que aparecieron en la India. En el hinduismo forma parte de la trinidad popular, junto con Vishnu (Visnú) y Shiva (Sivá), jugando un roll totalmente neutral (este concepto dio nacimiento a la teología trinitaria del catolicismo y el protestantismo, toda vez que esos tres seres se denominaban la "Trimurti", es decir, la Trinidad). Brahama aparece en los textos más antiguos, como soberano anterior a los otros, que serían dioses menores en relación a él.

Brono. El hijo de Balder, cuyo nombre significa 'día luz'.

Brunhilde, o Brunhilda. Un guerrero valiente mujer, una de las valquirias, y una heroína de las epopeyas alemanas, sobre todo en la saga de los Nibelungos, en la que ella es una princesa de Islandia. Ella desafió Odín y en el castigo que la encarceló en un anillo de fuego en la tierra, decretando que allí permanecería hasta un héroe valiente la rescató. Siegfried (Sigurd) desafió el fuego, rompió su sueño encantado, y se enamoró de ella. Él le dio el anillo, Andvarinaut, sin darse cuenta de su maldición. Eventualmente, ella se suicida cuando se entera de que Sigurd la había traicionado con otra mujer (Gudrun), sin saber que había sido hechizado a hacerlo por Grimhild.

Brutus. Se cree que fuera un romano del que procede la palabra “Bruto”, mató a su madre, luego a sus hijos sin sentido.

Buchis. El sagrado toro de la ciudad egipcia de Hermonthis, cerca de Tebas. El toro tenía un cuerpo blanco y cabeza negra y era considerado como la viva imagen del dios Mentu.

Buda. Término sánscrito que traduce “iluminado”, haciendo alusión al punto definitivo en el avance del despertar de la conciencia humana, que Gautama llamaba Nirvana, como plenitud. Es la designación con la cual se ha acuñado a varios personajes, especialmente del Lejano Oriente, que para sus seguidores parecieron llegar a dicho estatus o plenitud. Usualmente, por el costumbrismo occidental, se conoce como “El Buda” a un príncipe hindú del 560 a.C., llamado Siddhartha Gautama, pero, por ejemplo, del siglo XIII se conoce a Nichiren Dainsonin, líder de una nueva corriente budista en Japón, también como un Buda. Este término se asocia a Budha, que es el nombre védico del planeta Mercurio (el Hermes griego). Curiosamente se dice que la madre de Siddarta Gauirtama se llamaba Mayadeví (diosa Maya), y en el mito griego, Hermes es hijo de Zeus y Maya, una de las pléyades.

Buri. El hombre primitivo en la mitología nórdica. Él no tenía ni padre ni madre, pero fue creado por una vaca llamada Audhumla. Mientras ella se lamió los bloques de sal de Ginnagagap, la forma de un hombre – Buri – se formó. Buri tuvo un hijo llamado Bor. Bor tuvo tres hijos que eran dioses: Odin, Vili y Ve.

Buto. La serpiente–diosa del antiguo oráculo egipcio en Buto y diosa protectora del Bajo Egipto (el delta del Nilo). Ella es el protector del rey egipcio, junto con la diosa buitres Nekhbet. Ella se colocó como un uraeus (amuleto cobra) en la corona del rey. Su nombre significa “el papiro de color”, en referencia al color verde de la cobra. Buto dio alimento a los dos hijos de Isis. Ella era representada como una mujer, o

como una cobra con la corona del Bajo Egipto en su cabeza. Los griegos la identificaron con la diosa Leto. También se llama Uto.

Bylgia. Una de las hijas de Aegir y Ran en el mito nórdico.

- C -

Cabeza de Cabra. La cabra cornuda es el dios de los brujos. Es el modo satánico de burlarse del Cordero (Jesús), como lo hacen con la cruz invertida. Esta imagen está ligada al Bafomet y al Pentagrama. La cabra denota rebeldía.

Cabrío, Macho. El Macho Cabrío era un animal tradicional en los sacrificios de la TANAQ, pero distaba mucho de lo que representaba el Cordero. Lev. 16 habla de dos machos cabríos, uno que es sacrificado a Jehovah y otro que es enviado a Azazel. El concepto, para ambos casos, es sacrificar al animal y, si bien, cada israelita simbolizaba ese animal por el mero hecho de ser un símbolo de rebeldía: podían sacrificarse a Jehovah o entregarse al demonio, pero en ambos casos la decisión era imperativa y personal. Ya que el Macho Cabrío se asocia con el demonio Azazel, es notable que se le mande ese animal como señal del pecado. En Lev. 17:7 se usa Siirím (forma de referirse a un cabro) como sinónimo hebreo de “demonio”. Para el caso de los simbolismos del capítulo 8 del libro de Daniel, el Macho Cabrío denota un reino que humillará a otro, pero ambos serán imperios que estarán en contra de Dios. Al decir en el capítulo 8:21 que «*es el rey de Grecia*», lleva a la Grecia europea de aquel entonces, que tardó poco en levantarse contra el imperio persa –que habría vencido, años después de esta visión, a los babilonios. El nombre hebreo puede ser “Siir-Izím” (macho cabro-cabra, o “cabra macho”) o simplemente Siir (Shin, Ain, Yud y Reish), que puede tener algún vínculo con el babilonio “Sir” (dragón).

Caco. En la mitología griega, Caco (en griego antiguo Κακός Kakós, ‘malo’ o ‘malvado’; en latín Cacus), hijo de Hefesto y hermano de Caca, era un gigante mitad hombre y mitad sátiro que vomitaba torbellinos de llamas y humo. Vivía en una cueva del monte Aventino en el Lacio (actualmente Roma), en cuya puerta siempre colgaban, para horror de los habitantes del lugar, las cabezas sangrantes de los humanos que devoraba.

Cadmio, o Cadmo. En la mitología griega, Cadmo (en griego antiguo, Κάδμος) era hijo de Telefasa y de Agénor, hermano por lo tanto de Fénix, de Cílix y de Europa. Habitó en Fenicia hasta que Zeus, transformado en toro, raptó a su hermana. Después de una infructuosa búsqueda, Cadmo arribó a Beocia donde fundó una fortaleza; Cadmea, la cual posteriormente llegaría a ser la ciudad de Tebas. También se atribuye a Cadmo la introducción del alfabeto en Grecia, al igual que la del arado, la fundición de metales y la agricultura; aunque algunas fuentes atribuyen a Dánao la introducción del alfabeto.

Caídos. Término genérico utilizado usualmente en hebreo: “Nefilím”. Designa a todos aquellos que habiendo sido celestiales decidieron rebelarse contra Dios, considerándose su acción como una caída espiritual y una separación del Reino de los Cielos. Ver más en: “Nefilím”.

Cai-shen. El dios chino de la prosperidad, ambas religiones taoísmo y en la religión de la gente del sincretista. El tuvo varios poderes mágicos, por ejemplo la guardia de trueno y de relámpago, y asegurar beneficios de transferencias comerciales. Como un figura histórica él es identificado como Zhao Xuan-tan (Chao Hsüan-t'an), "General Zhao de la Terraza de la Oscuridad", de la dinastía Qin. Él logró la aclaración encima de una montaña. Él también asistía a Zhang Dao-ling en su búsqueda del elixir de la vida eterna. Cai-shen es usualmente representado leyendo sobre un tigre negro. Él tenía una cara negra y un bigote grueso. En su cabeza el viste una gorra hecha de hierro y aparece sosteniendo un arma, también hecha de hierro.

Calipso. En la mitología griega, Calipso (en griego Καλυψώ, ‘la que oculta’) era, según la Odisea, una hija del titán Atlas que reinaba en la hermosa isla de Ogia. En la Titanomaquia, cuando los titanes perdieron la guerra, los Olímpicos castigaron a Calipso, por ser hija de Atlas, enviándola a Ogia.

Calírroe. En la mitología griega Calírroe, o Callírroe, era el nombre de al menos 9 personajes femeninos: una oceánide; una mujer calidonia que desdeñó a Coreso; una hija de Aqueloo esposa de Alcmeón; una princesa de Beocia, hija del rey Foco; una hija de Escamandro y esposa del rey Tros de Troya, del que tuvo a Cleopatra la Menor, Ilo, Ganimedes y Asáraco; una hija de Lico, rey de Libia, que se enamoró de Diomedes cuando éste se hospedó en su casa al regreso de la guerra de Troya. Su amor fue tan intenso que se suicidó cuando Diomedes partió de vuelta a su tierra; una de las hijas de Piras y Níobe; la esposa de Piranto, con el que tuvo a Argos y Eriopas; una hija de Meandro, esposa de Car, el epónimo de los carios.

Calisto. En la mitología griega, Calisto (en griego antiguo Καλλιστώ “Kallistó”, de καλλίστη “kallístê”, ‘la más bella’) fue la madre con Zeus de Arcas, el epónimo de los arcadios. Todas las fuentes clásicas afirman que era hija de Licaón, rey de Pelasgia (la futura Arcadia), excepto la Biblioteca mitológica, que propone que pudo ser hija de Nictéo o Ceteo. También era descrita en ocasiones como una ninfa.

Campos Elíseos. Equivalencia griega al Seno de Abraham hebreo. El nombre procede posiblemente de un hijo de Jafet: “Elishah”, que traducen como Elisa (Gén. 10:4) y que, al igual que prácticamente todos los hijos de Jafet, cruzaron el mar Egeo o se asentaron en sus contornos (Eze. 27:7). Los Campos Elíseos serían una

especie de paraíso para los difuntos que han sido justos y rectos en su proceder, y se hallaría ubicado en una sección inaccesible del Hades.

Cancerbero. Ver: "Cerbero".

Cao Guo-jiu. Uno de los Ba Xian, los 8 inmortales de la mitología china. Era el hermanastro de un emperador de la dinastía Song. Cao Guo-jiu así mismo vivió una vida ejemplar, pero su hermano menor se convirtió en un asesino, por vergüenza, él se retiró a las montañas donde vivió una larga vida como un ermitaño. Lu Dongbin, otro inmortal, enseñó a Cao como conseguir la perfección y en uno días se convirtió en inmortal. Cao Guo-jiu es el patrón de los actores. Él es frecuentemente retratado sosteniendo un par de castañuelas.

Caos. En griego "abertura", habitualmente referente a lo impredecible. Caos deriva de la raíz "ghn" o "ghen" del lenguaje protoindoeuropeo ("hueco", "muy abierto"). Debido a variaciones lingüísticas, el significado de la palabra se desplazó a desorden o como ausencia de equilibrio. Se dice "Jáos", o "Cháos" (inmensa abertura), de "cháinô" o "cháskô" (abrirse). Lugar sin control, fuera de orden. En los textos de Nag Hammadi se refiere a una región debajo de la Tierra en la cual reinan las fuerzas del mal y donde se ubica el reino de los muertos. En Gén. 1:2 se usa como palabra aceptable y alternativa para la voz hebrea Tohú (de donde proviene "tehom", que es "abismo"), a pesar de que usualmente la traducen como "desordenada". Prácticamente todos los antiguos relatos cosmogónicos afirman que el principio de la Creación tuvo lugar tras un caos inicial expresado en una vasta masa de aguas primigenias oscuras. Tohú se escribe con Tav, He y Vav (411 en gemetría y 33 en orden alfabético, y número raíz 6). El 411 coincide con la voz Tebet (10º mes del calendario hebreo), o sea, de mediados de diciembre a mediados de enero, y que define el inicio de la creación y hundimiento. El número 33 coincide con Lejem (pan), Tebet, Baruj (bendecir), Rejeb (carro), Natzá (emerger), Mabul (Diluvio), Aleh (holocausto, elevación), Alah (hoja), Abodáh (ministerio), Mir (mirra), Jadash (nuevo) y Melaj (sal).

Casandra: En la mitología griega, Casandra (en griego antiguo, Κασσάνδρα: "la que enreda a los hombres" o "hermana de los hombres") era hija de Hécuba y Príamo, reyes de Troya. Casandra fue sacerdotisa de Apolo, con quien pactó, a cambio de un encuentro carnal, la concesión del don de la profecía. Sin embargo, cuando accedió a los arcanos de la adivinación, Casandra rechazó el amor del dios; éste, viéndose traicionado, la maldijo escupiéndole en la boca: seguiría teniendo su don, pero nadie creería jamás en sus pronósticos. Tiempo después, ante su anuncio repetido de la inminente caída de Troya, ningún ciudadano dio crédito a sus

vaticinios. Ella, junto con Laocoonte, fueron los únicos que predijeron el engaño en el Caballo de Troya.

Casiopea. En la mitología griega fue la madre de Andrómeda, esposa de Cefeo. Ofendió a Poseidón, y éste encadenó a su hija para que un monstruo marino la devorase pero Perseo la rescató y la desposó.

Cefeo. En la mitología griega fue el esposo de Casiopea y padre de Andrómeda.

Ceo, o Coeus. Titán hijo de Urano y Gaia.

Cerbero. En la mitología griega es el perro de 3 cabezas que vigila las puertas del Hades.

Cernunnos, en la mitología celta, es la deificación del animal macho cornudo. Dios relacionado con la fertilidad y la regeneración ctónica y divinidad de la abundancia y amo de los animales salvajes. Su rasgo más particular son los cuernos de ciervo. En las representaciones que se conservan, se le ve anciano, con orejas y cuernos de un ciervo, portando un torque al cuello y en la mano. Está a menudo acompañado por una serpiente con cabeza de carnero o simplemente, con cuernos, esta simbiosis simboliza fertilidad y renacimiento (en la tradición gaélica virilidad y renovación), vinculado con el mundo inferior. Las informaciones exactas sobre el panteón celta provienen de los romanos. Por lo que se desconoce el nombre exacto que los antiguos celtas daban a la mayor parte de sus dioses incluyendo al dios con cuernos. El nombre Cernunnos es de origen latino, que significa "el cornudo" y solamente aparece inscrito en el llamado "Pilar de los navegantes" (Pilier des Nautes), un monumento galo-romano encontrado bajo la catedral de Notre Dame, en París, Francia en 1711. Dicho monumento se encuentra dedicado al emperador romano Tiberio por lo que su datación se remonta hacia el siglo I a.C. Las imágenes más antiguas que se conocen referentes a un dios antropomorfo con cornamenta animal, se encuentran en el valle de Camonica al norte de Italia, es un petroglifo de la Edad de Hierro que representa una figura semihumana de pie con un tronco ancho y largo, que porta dos cuernos en su cabeza, acompañado por una pequeña imagen itifálica y una serpiente también cornuda. Una de las más importantes evidencias tempranas se encuentra en el Caldero de Gundestrup que se remonta al tercer o cuarto siglo antes de Cristo encontrado en Himmerland, Dinamarca en 1891,4 en el cual se muestra al dios con cuernos de ciervo sentado con las piernas cruzadas, con un torque en su cuello, con sus brazos levantadas porta en una mano otro collar y en la opuesta una serpiente con cuernos. Se encuentra rodeado de diversos animales: un oso, un lobo, un ciervo, un toro, un león, entre otros. Como se ha dicho, el único rastro arqueológico que atestigua el nombre

«Cernunnos» es el "Pilar de los navegantes", encontrado en lo que fuera el territorio galo-romano conocido como Lutecia, actualmente París, en donde se puede apreciar solamente lo que resta de un relieve del dios, un busto en el cual aparece viejo, calvo y barbado, con orejas animales y con un par de cuernos en su cabeza de los cuales penden sendos torques. Tales características hacen distinguible al dios celta: Astas en su cabeza, ordinariamente identificadas con las de un ciervo; sedente con las piernas cruzadas; la presencia de collares o torques y acompañado de animales, el más común de los cuales es la serpiente. En otras representaciones tardías y poco frecuentes, Cernunnos ha llegado a aparecer con tres rostros o portando un morral con granos o monedas. Incluso, en una forma más "romanizada", se le puede ver flanqueado por los dioses Apolo y Mercurio. Cernunnos aparece comúnmente como amo de los animales salvajes, terrestres y acuáticos. Sin duda manifiesta la fuerza, el poder y la perennidad (simbolizada por el ramaje). Se le representa como el donador de un altar con un cesto de vituallas, pasteles y monedas. La imagen frecuente de la serpiente con cuernos de carnero que acompaña al dios celta, lo asocia con la fertilidad y la regeneración ctónica, así como con la virilidad, prosperidad y abundancia. Otros animales que le acompañan en su rol de «Señor de las bestias» también reafirman dicho simbolismo. Hallazgos arqueológicos demuestran que fue venerado en la costas al sur de Bretaña y en las Galias Transalpina y Cisalpina. Es asociado en Irlanda con la deidad Derg Corra. Los romanos lo identificaron como su dios Mercurio. En España se ha encontrado una estela con la representación de este Dios en el Valle de Alcudia (Ciudad Real) relacionada con la migración celta oretana, así como en un vaso encontrado en Numancia.

Chaak, o Chaak. Fue una importante deidad del Panteón maya, asociada al agua y sobre todo a la lluvia. Su equivalente centromexicano es Tláloc y su equivalente zapoteca es Pitao Cocijo.

Chem. En la mitología china era el dios del "incremento", considerado como el padre de su raza. Es usualmente descrito vistiendo una prenda de mujer. También es llamado Ham.

Cheng-huang. Deidades protectoras chinas. Ellas guardan de desastres y de catástrofes, protegen a habitantes de ciudades bajo su cuidado, y también a quienes se lo supliquen. En periodos de sequía, ellas proveen lluvia. Ellas conceden la cosecha abundante y aseguran la riqueza de los ciudadanos. El Cheng-huang también guían las almas a las afueras del cielo. Un predicador taoísta quien deseaba ayudar al alma de la cabeza de una persona muerta sacándola del infierno, debía primero informar a la deidad protectora de la ciudad con el sometimiento a un documento. Su otro nombre era "Ch'eng-huang". La tradición Cheng-huang se

data a los tiempos antiguos y fue adoptado por el taoísmo, la cual admite a esta ciudad protectores para las listas de sus más importantes deidades.

Chensit. La diosa egipcia vigésima, una del Egipto inferior.

Chentamentet. Un dios local de Abydos, luego fue identificado con Osiris.

Chenti-cheti. Un dios halcón egipcio, pero originariamente un dios cocodrilo.

Chenti-irti. Un dios egipcio halcón de la ley y el orden. Es identificado con Horus.

Cherti. Dios carnero egipcio del mundo subterráneo y barquero de la muerte. En el texto de la pirámide, se decía que Chery era una amenaza al Faraón, tanto que tuvo que ser defendido por el mismo Re. Sin embargo, como un dios-tierra, Cherti también actúa como guarda de la tumba del Faraón. El centro principal del culto de Cherti estaba en Letopolis, noroeste de Memphis. Lo representaron como hombre con el jefe de un espolón, o como espolón. Su nombre significa "El Más Bajo".

Chichén Itzá. En maya: Chichén Itzá, 'Boca-del-pozo (chichén) de los brujos-de-agua (Itzá)'. Es uno de los principales sitios arqueológicos de la península de Yucatán, en México, ubicado en el municipio de Tinum, en el estado de Yucatán. Vestigio importante y renombrado de la civilización maya, las edificaciones principales que ahí perduran corresponden a la época de la declinación de la propia cultura maya denominada por los arqueólogos como el período posclásico.

Chih Un. Era la hija de Yu-huang, un emperador Jade de China (Alto dios de China). Un día ella dejó los cielos para irse a bañar. Mientras ella se bañaba un pastor tomó su ropa, después de ser dicho a hacerlo por su buey (que también es su espíritu guardián). Chih Nu no pudo regresar a los cielos sin ellos así que ella se casó con el pastor. Tuvieron dos hijos, y siete años más tarde encontraron su ropa y volvió a los cielos. El pastor le preguntó qué hacer y su buey le dijo cómo llegar a los cielos. Chih Nu confesó que ella era la esposa del pastor y él se hizo inmortal. El pastor y Chih Nu se convirtieron en dioses de dos estrellas separadas y sólo podían reunirse en el séptimo mes del séptimo año.

Chnum. El dios egipcio carnero que hacía fertil en delta del Nilo y próspero para la agricultura. Él es considerado como el creador de los humanos, porque él hace niños del arcilla y los coloca en el vientre de las madres. Él es generalmente representado como carnero o un hombre con la cabeza de un carnero. Él era adorado en la isla Elefantina, junto con las diosas Anuket y Satis. Él también era adorado en Esna, (antiguos Latópolis, al sur de Luxor) con su esposa, la diosa león Menhit, y el hijo de caminata (el dios de la magia). En Esna, un templo dedicado a Chnum todavía se pueden encontrar.

Chons. El dios egipcio de la Luna, hijo de Amun y Mut con quienes formó una triada en Tebas. Como el “Maestro del Tiempo” es algunas veces identificado con el dios Thoth. En forma humana el se describe como un hombre joven en postura de momia con la cerradura lateral del niño y la barba curvada usada por los dioses, pero también con una Luna Llena y una creciente en su peinado.

Chontamenti. El dios egipcio de la muerte y de la tierra del oeste. Él fue retratado como un perro, o con una cabeza de perro, con cuernos.

Chu Jiang. El rey del segundo de los infiernos taoístas, el infierno de ladrones y asesinos. Se cree que es un largo lago de hielo. Chu Jiang es honrado el primer día de la tercera Luna.

Cibeles. Nombre de una diosa romana, posiblemente la titánide Rea griega.

Cíclope. Monstruo mitológico que tenía un solo ojo, descendiente de los titanes.

Cielo. Representación del titán Urano.

Cincalco. En náhuatl: cincalco, ‘el lugar del templo del maíz divinizado’ = ‘cintli, maíz; teotl, dios; calpulli, templo; co, lugar’, Cinteotlán (en náhuatl: cincalco, ‘el lugar de Cintéotl’ ‘cintli, maíz; teotl, dios; titlan, lugar’), Cinteopan (en náhuatl: cinteopan, ‘desde el lugar del maíz divinizado’ ‘cintli, maíz; teotl, dios; pam, desde’)? en la mitología mexicana es un paraíso donde iban los niños pequeños al morir y aquellos difuntos que voluntariamente entregaban su vida para dar nueva fuerza al maíz, porque cuando moría un infante o una infanta, se le enterraba junto a las trojes donde se guarda principalmente el grano y otros mantenimientos, este paraíso es regido por los dioses del trigo, Cintéotl, dios del maíz y Chicomecóatl, diosa de la agricultura y del mantenimiento. Otro mito interpreta a Cincalco como una cueva, una entrada al inframundo mexicana, ubicada en el interior del auditorio en las faldas del Cerro de Chapultépec, se le considera la entrada al inframundo, ahí en 1162, el año 7 Conejo, Huémac, último gobernante tolteca, se quitó la vida o al menos entró para no salir jamás, después de sufrir la decadencia y la ruina su pueblo; según la leyenda, Huémac, que gobernaba en Tula, se encontró con los tlaloque, dioses de la lluvia, y acordó con ellos un juego de pelota, del que era asiduo y hábil practicante, los tlaloque le preguntaron a Huémac qué quería ganar en el juego y Huémac confiado en su habilidad y probablemente llevado por la humana ambición, propuso a sus rivales cuentas de jade y plumas de quetzal, cuyo valor estribaba en que se usaban como moneda corriente en el comercio de la época, los tlaloque aceptaron.

Cleopatra. Nombre de una serie de personajes femeninos de la Grecia Clásica (al menos 4 importantes) y de reinas egipcias. Una de ellas, de ascendencia supuestamente divina, que sería la hija de Tros y Caliroe, y hermana de Ilo, Asaraco y Ganimedes. Su padre, Tros, sería hijo de Ericthonio y Astyje; Erictonio de Dárdano y Batieia o Arisbe; y Dárdano de Zeus y Electra.

Clitemnestra, o Climenestra. Mujer del rey Agamenón. Después de conquistada Troya mató a su esposo por celos.

Columbia. Nombre usado en la simbología ocultista para referirse a la diosa Astarté. Columbia es un término derivado de "Columbus" (paloma), apellido original del célebre navegante, 'Cristóbal Colón'. Se ha interpretado que es la forma de describir a América como la nueva Astarté, pero más concretamente a Norteamérica, lo cual explicaría su relación con su nombre romano, Libertas o Liber, y el de la estatua de 'Liberty Island': la estatua de la libertad. Más que representación de la libertad sería la expresión del libertinaje.

Córibas. Ver: "Atis".

Cosmocrator. Ver: "Kosmokrator".

Coyote. Es un personaje mitológico común en muchas culturas nativas de América del Norte basado en el animal del mismo nombre (*Canis latrans*). Este personaje normalmente es macho y generalmente antropomorfo aunque puede tener algunos rasgos característicos del coyote tales como pelo, orejas puntiagudas, ojos amarillos, cola y garras. Los mitos y leyendas que incluyen a Coyote varían ampliamente de cultura a cultura. Coyote frecuentemente juega el papel de estafador o embustero, aunque en algunas historias es un bufón y el blanco de las bromas y en pocas ocasiones es rotundamente malvado. Las virtudes de su personalidad son su humor impulsivo y a veces su inteligencia. Los defectos son usualmente la avaricia y el deseo, la imprudencia, irreflexividad y envidia. Coyote suele ser el antagonista de su hermano Wolf (Lobo), quien es sabio y de naturaleza buena pero propenso a ceder ante las incesantes demandas de Coyote. En la mitología Tongva, es Coyote quien es estafado. Coyote desafía al "Río" a una carrera. Coyote sale victorioso, pero se derrumba por la fatiga. El río se ríe de él y toma el nombre "Hahamongna", que se dice explica el ruido producido en la parte superior del Río Arroyo Seco, que suena como si el río estuviera riendo. La mitología moderna del coyote raramente se refiere a las historias del coyote sexualizado de algunas tribus del Noroeste. Mientras que los colonizadores blancos pueden haberlo sabido, pero fueron demasiado tímidos para recircular estas historias, hay evidencias de que en las narraciones de los escritores nativos, las

publicaciones han sido "desinfectadas". Aparentemente estos mitos fueron suprimidos de la historia por los europeo-americanos más conservadores sexualmente hablando, y ahora son difíciles de encontrar. Hay referencias de los mitos sexuales de los coyotes aunque de fuentes originales de la época, donde un administrador indio puede referenciar los mitos y más tarde negarse a contar las historias. El papel mitológico de Coyote como estafador es la base de la adopción moderna del coyote por los trabajadores sexuales estadounidenses en su industria "COYOTE" ("Call Off Your Old Tired Ethics", es decir, "Olviden su vieja y cansada ética" en inglés), el nombre de un grupo establecido en 1973 en San Francisco para defender a los trabajadores sexuales en los asuntos políticos y para ayudar a prostitutas que desean dejar el negocio. Coyote figura prominentemente en varios mitos sobre la creación. En uno de ellos, Coyote crea a las primeras personas pateando una bola de barro hasta que formó al primer hombre. En otro mito Coyote logra fecundar a una mujer malvada que ha matado a todos los demás hombres del mundo durante el acto sexual. Coyote también aparece en otras historias para explicar las costumbres de los pueblos o el por qué de algunas cosas, por ejemplo, en una de ellas intenta sin éxito cazar una presa, y en otra compite con otros depredadores. En el proceso fenómenos como el por qué los conejos tienen orejas largas son explicados. Coyote también juega el papel de héroe, incluso un héroe cultural, en algunas historias. En estos relatos, incluso demuestra ser de útil y servicial (y a veces genuinamente heróico). En África, la figura del dios embaucador está representada por Eshu y Anansi, la araña. Coyote ha sido comparado con el dios escandinavo Loki y con Prometeo, quien compartió con Coyote el truco de haber robado el fuego a los dioses para regalarlo a la humanidad. Algunas otras similitudes pueden ser trazadas con otros dioses, como el semidiós polinesio Maui, quien también robó el fuego para la humanidad e introdujo la muerte al mundo. En China, la figura del Embaucador aparece en la leyenda del Rey Mono. Claude Lévi-Strauss, un antropólogo francés, propuso una teoría estructural que sugiere que Coyote obtuvo su estatus mítico porque era un mediador animal entre la vida y la muerte. El Coyote-gente-luna, es un dios lunar y creador en la mitología del pueblo kiliwa (Baja California).

Creta. Isla del Mediterráneo en donde gobernó mucho tiempo el rey Minos de donde sale hacia el siglo V, el nombre de "minoicos". Es la isla más grande de Grecia.

Crio, o Crius. Titán hijo de Urano y Gaia (Gea).

Cronos. En griego "kjronos" es "tiempo". Titán hijo de Urano y Gaia (Gea), padre de Zeus, Posidón (Poseidón), Hades, Hera, Hestia y Démeter. Fue hermano de Océano, el mayor de todos, Ceo, Hiperión, Crío e Japeto.

Ctónico. En mitología y religión, y en particular en la griega, el término ctónico (del griego antiguo χθόνιος “khthónios”, ‘perteneciente a la tierra’, ‘de tierra’) designa o hace referencia a los dioses o espíritus del inframundo, por oposición a las deidades celestes. A veces también se los denomina telúricos (del latín Tellus).

Cupido. En mitología greco-romana era el dios del amor y del enamoramiento, también conocido por Eros. Fue hijo de Hermes y Afrodita.

- D -

Dagan. Ver: "Dagon".

Dagon. Importante deidad filistea, el Dagan ugarítico. El origen del nombre es acadio, Dagana, de la raíz semítica Dgn (cereal, grano), pero pasa al arameo con la raíz Dag (pez) y de este nombre proviene posteriormente el nombre "dragón". El culto a Dagan era propio de los amorreos del siglo XXII a. C. Dos siglos después se difundió entre asirios y babilonios. En Canaán, a este dios de los cereales se lo designaba con el apelativo Il (es decir, el El semítico), literalmente «dios». Es posible que realmente el nombre se haya utilizado para denominar a tres dioses distintos: un Ben Dagón, que aparece en los primeros textos ugaríticos en lucha contra el dios Baal; un segundo Dagan, dios sumerio de la fertilidad, venerado por todo el Oriente Antiguo; y, por último, en Fenicia, Dagón un dios marino, un ser a medias hombre y pez. La posible confusión puede ser originada por una etimología dudosa. Entre los fenicios y sidonios, la deidad suprema El era el equivalente de Dagón. Y dado que a Dagón lo consideraban "padre de Baal" queda aún más evidente la equivalencia.

Dagur. En la mitología nórdica, Dagur es la personificación del día. Él es el hijo de Delling, la personificación del crepúsculo, y Nott. Los dioses dieron Dagur un carro y lo pusieron en el cielo. Su carro es tirado por el caballo es Skinfaxi, cuya melena brillante ilumina la tierra y el cielo.

Daimón. Ver: "Demonio".

Daimón Supremo. Ver: "Satán".

Dajjal. Término islámico para referirse al Anticristo. Ver: "Anticristo".

Da-yu. El mítico fundador de la dinastía Xia, y llamó a Yu el Grande. Según la leyenda china, se detuvo un gran diluvio que ya había llegado al cielo. Hizo agujeros a través de las montañas y los medios de producción de este modo a través del cual el agua puede drenar. Su próxima proeza fue hacer la tierra cultivable, regulando el curso de las aguas y la conexión de las nueve provincias entre sí. Esto llevó a que gran parte de su fuerza, sin embargo, que se puso a caminar con una cojera. Este andar cojeando se convirtió en el modelo para una danza chamánica, realizada por maestros taoístas, llamado Yu-bu (el "paso de Yu"). Según una tradición, Da-yu utiliza para cambiarse a sí mismo en un oso durante su trabajo. Cada día su esposa le trajo comida tan pronto como él se golpeaba el tambor. Un día, mientras estaba rompiendo rocas, dos fragmentos chocaron uno contra el otro, produciendo el sonido de un tambor. Inmediatamente su esposa

vino corriendo con la comida, pero cuando ella vio a un oso, se dio la vuelta y huyó. Da-yu la persiguió, pero la mujer estaba aterrorizada y siguió corriendo hasta que cayó al suelo, completamente agotado, y se convirtió en piedra. Desde que estaba embarazada, la piedra comenzó a crecer. Después de algunos meses, Yu abrió su cuerpo petrificado con su espada y su hijo Qi ("el abrelatas") nació. Da-yu es también conocido como el "Maestro del Camino".

Dedun. El dios egipcio-nubio de la riqueza y el incienso. Está asociado con las tierras del sur. Dedun (Dedwen) por lo general se representa en forma humana, sino también como un león.

Deméter. Diosa de la mitología griega, hija de Cronos y Rea, hermana de Zeus, Posidón, Hades, Hera y Hestia.

Demiurgo. Término griego que significa "creador". Idea de que existe un creador de todas las cosas. Comenzó a concebirse en las teorías de los platónicos y alejandrinos. En el gnosticismo es el alma universal y principio activo del mundo.

Demonio. Definición de origen griego (daimon), asociada al persa Daeva (de donde viene el inglés "devil") y que podría asociarse a la voz griega Degmon (recibir, receptor). En la filosofía socrática y platónica era un término para referirse al carácter de cada persona, su "genio" o temperamento, aunque el servicio de "daimon" era, en la mitología griega, el de mensajería entre dioses y humanos. Dada la influencia árabe en Europa, el concepto de genio se introdujo con todas sus ideas en relación a los "iblis", o "adversarios", pero, al parecer, el tema de los demonios era ya, mucho antes, típico en el mazdeísmo. A los genios, en la antigua Arabia, se les llamaba djinn o jinn (de donde derivó a "gin", "geni", "genie" y finalmente a "genio") y se pensaba que eran seres capaces de realizar obras monumentales. La forma gin podría provenir del indoeuropeo, donde significa "Caos", pues deriva de la raíz "ghn" o "ghen" del lenguaje protoindoeuropeo ("hueco", "muy abierto"). Se consideró en Medio Oriente que los genios eran espíritus milenarios deportados a las profundidades de la Tierra y que fueron creados por un primigenio ser maligno para servirle (esta noción es especialmente defendida en el gnosticismo). Según las referencias, estos seres y sus semejantes habrían quedado a merced de las órdenes y mando de Satán y/o Belcebú. En ciertas áreas de la ufología y grupos musulmanes se cree que muchos de los OVNIs son vehículos que también utilizan algunos genios para venir de su dimensión a la nuestra. En la cultura hebrea se definía a los «*rujot ha-temaa*» (espíritus inmundos) como una categoría de "shedím" (no confundir con "siirím", que también se ha traducido como "demonio", pero que refiere a los "cabros" como huestes de Satán; ni con "shadaí", que se entiende por "Todopoderoso" desde Gén. 49:25), que es lo que

correspondería con lo que denominamos usualmente “demonio”, a manera de lacayo de Satán. 1ª Enoc 15:8–9 refiere, con respecto de los hijos de los ángeles caídos: *«Y ahora, los gigantes que han nacido de los espíritus y de la carne, serán llamados en la tierra espíritus malignos y sobre la tierra estará su morada. Los espíritus malos proceden de sus cuerpos, porque han nacido de humanos y de los santos Vigilantes es su comienzo y origen primordial. Estarán los espíritus malos sobre la tierra y serán llamados espíritus malos.»* En 1ª Enoc 96:2 traducen: “gemirán como sirenas”, del hebreo *«qiSiirím iielilu»*, siendo la forma de “gemir” una posible estructuración oculta de la forma Heilel (nombre de Satán como “lucero”) y de Lilit; a la vez que la forma Siír es un modo de referirse a los demonios, probablemente derivada del babilonio Sir (dragón). En algunos costumbrismos hebreos se asoció la idea de demonio con el mito de Azazel e, incluso, con las leyendas de Lilit (se dice que ella fue madre de los 3 géneros: shedim, lilim y rujot). Las tradiciones antiguas ven una relación entre los genios/demonios y los espíritus de los Nefilím, cuando perdían sus cuerpos. En la cultura árabe se especifican varios tipos de demonios, lo cual se asemeja a las tradiciones antiguas que señalan que tienen distintos orígenes, tipologías, rangos y antigüedad (Mat. 17:21). Su nombre hebreo Shed (Shin y Dalet), refleja que son seres “incompletos” o carentes de elementos base, lo cual explica su interés en que el hombre les ayude a manifestarse. Shin muestra que se componen de fuerza vital de energía, es decir, del fuego, pero Dalet deja patente que son criaturas de conexión, pero que por sí solos no pueden conectar con nada, a menos que de por medio haya energía, sangre, agua, fuego, espíritu, sexo o guerra. Shed corresponde numéricamente con el 25 en orden alfabético, que es equivalente a Har (monte, símbolo de “obstáculo”), Behemáh (bestia) y Jamad (codicia). Se dice que existen 49 demonios principales: 36 zodiacales más 13. Ver: “Demonología”, “Demonios, los 49” y “Demonios, los 7”.

Destino: Ver: Moro, o Morus.

Destructor. Asociado a quien destruye o devasta. El Destructor o destruidor es el sustantivo usado para referirse a quien está detrás de las calamidades del mundo. Puede estar asociado con “el Herrero”, como se ve en Isa. 54:17 o 21:2. Puede también ser una idea que saca a colación Pablo en 1ª Cor. 10:10, enfocando los males al Destructor. Es posible que se trate de una forma de referirse a Sakla, o más concretamente a un mal celeste que cíclicamente asola nuestro mundo. En las enseñanzas celtas, que refieren el tiempo antiguo cuando ciertos hombres hablaron sobre lo astros, se refiere: *«Les enseñó los misterios acerca de la rueda de los años y se divide el año en una media de Verano y medio del Invierno, con un gran círculo año cincuenta y dos años, de ciento cuatro de los cuales era el círculo*

del Destructor.» (Libro de la Creación. Cap. 7. The Kolbrin). Hablando sobre la época de los dinosaurios, también refieren que *«debido a la rebelión y la agitación celestial, y el terror abrumar los corazones de los hombres, El Grande endureció el rostro de la tierra, que se había convertido en inestable, y las bestias estaban cambiado en piedra. Este fue Antes de los Tiempos, cuando el destructor todavía dormía en las bóvedas superiores del Cielo.»* (Libro de Gleanings. Cap 3. The Kolbrin). Con respecto del Diluvio, estos documentos señalan: *«Entonces, con el amanecer, los hombres vieron un espectáculo impresionante. Allí, montado en una gran nube negra rodando, apareció el Destructor, recién liberado de los confines de las bóvedas del cielo, y descargó su ira en los Cielos, porque era su día del juicio. La bestia con su [...] abrió su boca y eructó sucesivamente piedras de fuego y calientes y un humo maligno. Cubría la [...] todo el cielo arriba y el lugar de encuentro de la Tierra y el Cielo ya no podían ser vistos. Por la tarde se cambiaron los lugares de las estrellas, que rodó por el cielo a las nuevas estaciones, a continuación, las aguas del diluvio vinieron.»* (Libro de Gleanings. Cap. 4. The Kolbrin). En versos subsiguientes, consta que al detenerse el Diluvio *«El Destructor falleció en la solidez de los Cielos...»* Asimismo concluye su mención en el verso que reza: *«El Rakima observa en silencio; pacientemente que se encuentra, a la espera de los días del Destructor.»* (Los Registros Sagrados. Fragmento 21. The Kolbrin). En otro verso, señala: *«cien generaciones habían pasado desde el diluvio abrumador y diez generaciones desde que apareció el pasado Destructor.»* (Libro de Gleanings. Cap. 6. The Kolbrin).

Deucalión. Personaje mitológico que según el relato sobrevivió del Diluvio, siendo una analogía posible de Noé.

Dha-shi-zhi. Un bodhisattva femenina del budismo chino, cuyo nombre significa "el más fuerte". A través del poder de su amor se las arregló para romper el círculo de la regeneración para todos. En el paraíso celestial las almas aparecen ante ella en forma de flores.

Día. Personificación de uno de los hijos de las primeras divinidades griegas, hermana de Erebo y Nyx.

Diana. Nombre romano de la diosa griega Artemisa. Simboliza a la Luna.

Di-cang. Uno de los cuatro grandes bodhisattvas en el budismo chino, cuyo nombre significa "vientre de la tierra." Él libera a los que habitan en los diversos infiernos (Naraka). Él puede tomar seis formas diferentes con el fin de ayudar a los seres de los seis modos de existencia (gati). Se dice que él era un príncipe de Corea del período Tang, que vivía en la montaña Jiu-hua-shan en el sur de China.

Después de su muerte, su cuerpo no decaiga, y un templo fue construido sobre él (que todavía existe hoy en día). Di-cang es representado como un monje con la mano derecha un bastón de metal con seis anillos tintineantes en él, lo que abre las puertas de los infiernos para él. En su mano izquierda sostiene una joya que concede los deseos, el resplandor de la que ilumina los infiernos y calma los sufrimientos de los condenados. De vez en cuando se retrata con una corona del tipo que normalmente se usa por los monjes durante las ceremonias fúnebres. Otros nombres: Ti-Ts'ang. Es similar al sánscrito Kshitigarbha.

Di-guan. El Gobernante de la Tierra en el taoísmo religioso. Uno de los tres San-guan. Él juega un papel importante en la vida religiosa de los chinos. Di-guan perdona los pecados y transgresiones.

Diomedes. Personaje griego.

Dionisio. Deidad griega que corresponde con el dios del vino. Se cree que provino de Asia Menor antes de aparecer en Grecia. Su nombre común era el de Baco.

Dioniso. Ver: "Dionisio".

Dionisos. Servidores del dios griego Dionisio.

Dios. Definición para referirse a una deidad suprema, un ser inmortal o con poderes sobrenaturales. El término "Dios" proviene del latín "Deus", que a su vez viene del griego "Theós" que significa "el que todo lo ve", y de "Thea", que es "visión". Esta palabra se rastrea hasta el védico Djaus, que también dio lugar al nombre griego Zeus, y, completo (Djaus-Pitar) al romano "Júpiter". En anglosajón procede de algo relacionado con la cultura nórdica, pues el término inglés "God" viene del alemán "Gott" (antiguo nórdico "Wot"). La definición griega de Día (Hech. 14:12) o Diós (Hech. 14:13) era una manera de referirse a Zeus. En el Medio Oriente se aplica el nombre "El" que se utilizaba antes de Israel para describir al padre de los dioses cananeos y que luego se designó, en su transformación, al árabe, para definir a Dios (Alá). No obstante "El" y "Alá" provienen también del acadio "Ilu" (alto, elevado o ilustre), que es como definían los acadios a sus dioses. En ese orden, en las eras antiguas las definiciones de Zeus (asociado y derivado de Deus/Theos, pero verbalmente traído de la India, del Dios "Djaus") o Thor (también llamado Thur y Donar, posiblemente se asocie con la definición "gott") se transformaron con el tiempo en vocablos que se referían a los dioses patronos. Por ejemplo, el padre de Thor, Odín, es también llamado "Othinn", "Wodan" y "Wotan", que son nombres que pasaron a "gotten", o sea, "dioses" (ver más en al respecto en: "Dioses Ajenos"). Por el costumbrismo monoteísta, se refiere al Padre Creador Universal como "Dios". En hebreo, por lo regular, se le define puntualmente como El: «*El Elyón*» = "Dios

Altísimo” (Gén. 14:18); «*El Elohéi Israel*» = “Dios, el Dios de Israel” (Gén. 33:20); «*el ajér*» = “otro dios” (traducido a menudo por la expresión “dios ajeno” antes de la RVA (Éxo. 34:14; compárese con el capítulo 20:3); «*El YHVH*» = “Dios Jehovah” (Sal. 118:27); «*El elohím*» = “Dios de dioses” (Sal. 50:1); «*Imánu-El*» = “Con nosotros (está) Dios” (Isa. 7:14); «*El yeshuat*» = “Dios (es) mi salvación” (Isa. 12:2). Este vocablo hebreo, El, igualmente se aprecia como partícula teofórica en expresiones superlativas, significando “poderoso”, “sublime”: «*hararéi El*» = “las montañas de Dios” = las poderosas o sublimes montañas; «*Karmél*» = “viña de Dios” = la viña más fructífera y sublime = campo muy fértil (Isa. 10:18); «*ariél*» = “león de Dios” = poderoso león (Isa. 29:1). En arameo se halla la forma Elah, como el caso de «*Eláh shemáya*» = “Dios de los cielos” (Dan. 2:18), o de «*bar elahím*» = “hijo de los dioses”, o sea, ser divino o ángel (Dan. 3:25). Como deidad, el concepto más antiguo en relación a un único Dios puede tener su origen en el libro de Enoc y en el Avesta (escritos zoroastrianos), aunque el faraón Akenatón trató de imponerlo durante su mandato, relacionándolo con el Sol. La concepción del monoteísmo aflora con Zoroastro, Enoc, los hijos de Adán, y bajo el reinado del faraón Akenatón, y posteriormente se creyó en Roma en un tal Numen, mientras una y otra vez el politeísmo absorbía al monoteísmo, a pesar de que muchos pueblos se refiriesen a un demiurgo o ser superior como “Gran Espíritu”. La idea de Dios como deidad única, referido propiamente por Jesús como el “Padre”, lo acomoda a una visión divina de un ser creador muy por encima de los dioses de las mitologías (Deut. 10:17), el cual está manifiesto en todas las cosas creadas (Rom. 1:20), presente en cada ser humano (1ª Cor. 3:16), a la vez asentado en el Cielo de los Cielos (Isa. 33:5) y también es tan grande e ilimitable que nada le puede contener ni expresar (1ª Reyes 8:27). Todas las cosas sublimes y bellas son sus emanaciones, siendo Él netamente puro amor (1ª Juan 4:8) y luz (1ª Juan 1:5). Por esta razón se entiende que Dios ha de ser “todo en todos” (1ª Cor. 15:28) y a la vez es “Él mismo” más allá de todo lo creado, aunque tiene personificaciones que le representan en la Creación, como el bíblico “Anciano de Días”, cuyo equipo militar le personifica como “Jehovah” o la asamblea citada en el Sal. 82:1 y en Apoc. 4:4. En el caso del Anciano de Días –posiblemente el mismo El-Shadai– habría aparecido en contadas ocasiones a lo largo de la antigüedad: «*Y subieron Moisés y Aarón, Nadab y Abiú, y 70 de los ancianos de Israel; y vieron al Dios de Israel; y había debajo de sus pies como un embaldosado de zafiro, semejante al cielo cuando está sereno. Mas no extendió su mano sobre los príncipes de los hijos de Israel; y vieron a Dios, y comieron y bebieron.*» (Éxo. 24:9-11). Según la Llave Menor de Salomón, el Dios hebreo posee 10 nombres, que son muy poderosos, a saber: Ehieh, yud he vav he, Jehovah, Elohim, El gibor, Shadai ajij, Jehovah Tzabaot, Elohim Tzabaot, HaiTzadik y Shekinat. El único Dios verdadero, los hindúes lo llamaban Brahmá, y los

zoroastrianos Mazda o Ahura Mazda. Los hebreos tomaron nombre cananeos como Elohim o Jehovah/Yave para identificar a El Elyon, El Shadai o Adonai Tzabaot. Los antiguos manuscritos refieren que el dios del sistema solar es Adonai Tzabaot, al que los griegos llamaban Zeus, pero que no tiene que ver con el Zeus de la mitología. Encima está Tob (el "Bueno"), a quien Jesús llamaba "Padre", y que es definido como Anciano de Días o Cabeza de los Días (posiblemente fuese El Shadai). Más por encima está Adama (posiblemente fuese El Elyón), rector del Seno del Padre o Espíritu Santo, y que también es llamado "Padre", "Dios" u "Hombre", que es de donde nació originalmente el nombre semítico El, Eloah, Elyon y Elohim, y de donde provino la congregación humana que salvaría al mundo. Encima de Adama está Domedón Doxomedón, que representa 3 asambleas de 8 (Padre, Madre e Hijo), que están bajo el Padre Universal (cuyos poderes son Barbelo, Ungido y Silencio), llamado también Invisible, Inefable o Perfecto, pero que realmente no tiene nombre y es incomparable. El Hijo del Padre Universal representa una de las 3 asambleas de 8, y es quien creó a Adama por la Voluntad del Padre Universal y con la ayuda de la Primera Ogdoada (grupo de 8). Ver: "Elohim" y "Anciano de Días".

Dioses. Deidades que corresponden a un linaje divino. Regularmente se identifica a los dioses de la mitología con los Astronautas del Pasado, también asociados con Ángeles Caídos. Usualmente la idea parte de una Asamblea de varias deidades o reyes inmortales. Según estima Drunvalo Melkizedek, la variedad de dioses egipcios, por ejemplo, correspondían con números de cromosomas que maestros antiguos de Atlántida y Egipto ya conocían. Estos dioses son definidos como Neters, que para ciertos investigadores, cada deidad, era un cromosoma, sumando $42 + 2$, definidos con distintos nombres, tanto en el Alto Egipto como en el Bajo Egipto, de modo que al unirse el reino se mezclaron dando como resultado $84 + 4$ dioses representando las mismas ideas religiosas (88 ideas diferentes de Dios en el país), o sea, Neters dos veces repetidos y simplemente con definición distinta. Otros ven en esto una similitud con el número de constelaciones. Los Neters eran representados como humanos con cabezas de animales. Por otro lado, los supuestos dioses egipcios como Ra, Thoth, Osiris e Isis habrían sido originalmente maestros de la Atlántida tomados siglos después como divinidades por causa de la incursión de demonios en Egipto, buscando que a través de estos nombres y de estatuas se les alimentase. A los dioses se les define como "dioses inmortales", mientras a los hombres como "dioses mortales". En el caso de los dioses como estatuas (Éx. 20 y Deut. 5), parecía haber también una influencia demoniaca: *«Nuestros ancestros, aunque tuvieron grandes errores acerca de lo que son los dioses, sin fe y sin conciencia de lo que corresponde al culto y a la divina religión, descubrieron el arte de fabricar dioses, y, después de descubrirlo, anexaron a las imágenes y mezclaron en ellas energías provenientes de la naturaleza material, y*

como no podían crear el alma, evocaron las almas de dáimones o ángeles y las introdujeron en las imágenes por medio de misterios iniciáticos divinos, por donde las representaciones adquirieron las energías de hacer el bien y el mal.» (De Hermes Trismegisto dirigido a Asclepio, verso 37. Corpus Hermeticum). Ver: "Dios", o "Elohim" o "Dioses Ajenos".

Dioses Ajenos. Definición que aparece en la TANAQ como "Elohim Ajerím" ("Dioses Distintos", "Dioses Diferentes" o "Deidad Ajena") como referencia a todo aquello que puede recibir culto fuera de Jehovah. Es posible que estos "dioses" sean todos aquellos que abordan los panteones del mundo y que a los hebreos se les prohibió venerar, pues se les considera "ejército del Cielo" (Deut. 17:3; Jer. 8:2, 19:13, 33:22; Dan. 4:35; Sof. 1:5 y Hech. 7:42), aunque como desertores (unos son soldados de Miguel, mientras otros se han rebelado contra Dios y han buscado el culto de los hombres). La definición en sí misma, de origen hebreo, hace alusión a una Asamblea de Dioses distintos, que se hacen pasar por Dios. Se entiende que los Elohim Ajerím responden a las visiones de Astronautas Antiguos, Cosmonautas Prehistóricos o Dioses del Cielo, en relación directa con los astros, y que en el presente pueden estar asociados con algunos de los casos de avistamiento OVNI y el Movimiento de la Nueva Era (no confundir con el tema de los Demonios). Tomando las referencias de Pablo sobre los «*principados y potestades*» existe la posibilidad de que se trate de parte de estos, como señala la versión hebrea de Col. 2:15. Ver más en: "Dios" y "Ejército del Cielo".

Di-ya. Di-ya y Tian-larga son deidades chinas y los siervos de Wen Chang, el dios de la literatura. Otro mito los menciona como la pareja primordial de dioses de quien todas las criaturas salió.

Djebauti. Un dios local egipcia, también conocido como Zebauti.

Djinn. Ver: "Demonio".

Dong-yue da-di. El ayudante del dios del cielo Yu-huang. Él supervisa todos los aspectos de la vida de todas las criaturas, desde el momento del nacimiento hasta el momento de la muerte. Su nombre significa "Gran Gobernante del Eastern Mountain Top".

Dou-mu. La diosa china que supervisa el registro en el que se registra la vida y la muerte de cada persona. Ella es venerada por aquellos que desean una vida larga y compasión personal. Su nombre significa "Madre de la Gran Wagon". Dou-mu es retratado sentado en un trono de loto y tiene cuatro cabezas, con tres ojos en cada uno, y ocho brazos – cuatro en cada lado de su cuerpo. En los templos taoístas una sala a menudo se dedica a ella. Ella también es venerado por los budistas chinos.

Draco. Ver: “Dagon” y “Dragón”.

Dragón. Nombre que recibe una criatura fabulosa de característica reptil; del latín Draco, y éste del griego δράκων, Drakon (‘víbora’ o ‘serpiente’), que más concretamente aduce a “serpiente de gran tamaño”, o “serpiente de agua”, que probablemente viene del verbo δρακεῖν (Drakein): “ver claramente”. En la Biblia parece hacer alusión al Imperio Militar Satánico o Sistema Bélico de Satán (Apoc. 12), así como a la designación aplicada para el propio Satán (algunos sugieren una posible relación con lo referido en Ez. 29:3). Sinónimo de Serpiente o Leviatán. Poder maligno o ser fabuloso. Es la característica común para designar a la China dado que es su emblema nacional –aunque también se la identifica con el tigre–. Es uno de los nombres de Satán (Apoc. 20:2), ya que técnicamente el dragón es simplemente una serpiente con patas. El dragón se entiende como un reptil mitológico mágico y fabuloso que simboliza la sabiduría. En la antigüedad se los usaba para proteger grandes tesoros, por lo que la aparición de un dragón se asociaba al escondite de algún poderoso cofre o bóvedas de oro. Durante la Edad Media, la cacería de dragones fue famosa ya que se consideraba que a un hombre que le venciera se le aceptaba como héroe, lo cual le daría renombre y dinero. En los textos de Nag Hammadi, el dragón aparece como la representación identificativa de Sabaot. En casi todas las mitologías del pasado se asocia a uno o varios dragones con los dioses y con la creación de razas humanas, no confundiéndolos con el dragón terrible de toda leyenda, que es sumamente antiguo y enemigo de la máxima deidad. Dicho dragón o serpiente muestra haber sido vencida en el tiempo muy remoto y dividido en dos partes, aunque pareció quedar con vida. En el taoísmo, así como en general en China, se creía que el dragón (Long) simboliza el principio Yang. Se creía en 5 tipos de dragones: Dragones Celestiales (guardianes de la morada de los dioses), Espíritus Dragón (regentes sobre la lluvia y el viento, además de que pueden provocar inundaciones), Dragones de la Tierra (limpiadores de los ríos de las profundidades de la Tierra), Dragones Guardianes de Tesoros y Dragones Imperiales (poseedores de 5 garras en vez de 4). La categoría de los Reyes Dragón (Long-Wuang) también era considerable, y se dividía en 3 grupos: Reyes Dragones Celestiales, Reyes Dragón de los 4 Océanos y Reyes Dragón de los 4 Puntos Cardinales. La escritura más antigua que se conoce en Mesopotamia, refleja: *«Los reptiles verdaderamente descendieron. La tierra está resplandeciente como jardín bien regado. En aquella época Enki y Eridu no aparecían. La luz del día no brillaba, la luz de la luna no emergía.»* (Fragmento extraído de la más vieja tablilla sumeria). De hecho, en babilonio se identificaba a los dioses dragón como “Sir” (de donde viene al inglés, que significa “señor”). En la ufología se les describe como seres mitad humanos, mitad reptiles, parte totalmente antagonista de Dios y sus ángeles en el universo

(son definidos como Reptilianos o Draconianos, asumiendo que su lugar de origen es la Constelación de Draco, el dragón). En la Biblia, la definición original se confunde con la serpiente, el monstruo marino y el chacal. Se podría decir que la voz hebrea Tan alude a “chacal” (plural “Tanot”, como se refleja en Mal. 1:3), aunque es raíz de Tanin, muy posiblemente referente a “dragón” (plural “Taniním”, como se ve en Gén. 1:21 y Sal. 148:7), observable en el libro de Apocalipsis. Luego está la forma Taním, como posible alusión genérica a un monstruo mitológico, leviatán, dragón, serpiente o simplemente de tipología reptil. Isa. 27:1 dice que en el día de Jehovah será herido fuertemente el Leviatán Serpiente Fugitiva y el Leviatán Serpiente Tortuosa (posiblemente asociados con la definición hebrea de Rahab), a la vez que se le da muerte al Dragón que está en el mar, aduciendo posiblemente al espacio exterior, no necesariamente al océano terrestre. Isaías también refiere que tiempo atrás Jehovah ya había librado combate contra este monstruo u organización (Sal. 74:13), a la cual dejó en muy mala posición: *«¿no eres tú el que dividió el orgullo profanado del dragón?»* (Isa. 51:9) Otros profetas como Ezequiel, hablan del faraón de Egipto, pero usan la voz de Taním, un tipo de asociación reptil (Eze. 29:3). En el caso de Eze. 32:2, se habla de Taním de los mares, semejante a la referencia de “los dragones de los abismos”. La designación de Tanin (dragón) muestra ser una manera de denominar a Satán, mientras Tanim es genérica a un ser reptil o de características reptiles. Por su parte, Tan sería chacal, o a modo alegórico, alusivo a un ser salvaje (aunque en Lam. 4:3 utiliza tanto Tanin como Tanim). Tanin corresponde con 510 en gemetría y con 60 en orden alfabético, mientras que Tanim corresponde con 500 en gemetría y 59 en orden alfabético. La voz Tanin parece corresponder lingüísticamente con el egipcio Tanen o Tanenen, forma de identificar a Ptah (a quien algunos asocian con el acadio–sumerio Ea/Enki, cuyo símbolo era la serpiente) como creador. En el hebreo moderno, Tanin significa “cocodrilo”, y esta voz se asocia a Etamin o Eltanin (un estrella tipo gamma), que es un astro gigante naranja, el más brillante de la constelación del Dragón. Se dice que en la mitología griega se conoce a esta constelación gracias a la undécima tarea encargada a Hércules: en ella debía conseguir las manzanas del árbol de Gaia en el jardín de las Hespérides, donde Hera había puesto a Ladón, el dragón de cien cabezas, como protector. Hera sintió mucho la pérdida de su bravo guardián del jardín de las Hespérides, por lo cual lo puso en el firmamento alrededor del polo norte. La constelación presenta una de las piernas de Hércules sobre la cabeza del dragón. En otra versión se trataba de una serpiente que durante la gigantomaquia lanzaron los gigantes sobre Atenea. Ésta la arrojó al cielo, donde quedó fijada. Según otra versión, se trataba de la forma de serpiente que tomó Zeus para escapar de su padre, Cronos. Dragón, en latín Drako, es el nombre de la constelación del norte polar, una de las 48

constelaciones listadas por Ptolomeo. Su estrella más importante es Eltanin, y luego Thuban (una tipo alfa que fue la Estrella Polar hace unos 4800 años). El 2/4º Esdras 15:29–31 habla de los ejércitos de los dragones de Arabia.

Drako. Ver: "Dagón" y "Dragón".

Dua. El dios egipcio de la tolerancia.

Duamutef. Duamutef era un dios de la mitología egipcia. Él era el guardián del Este y uno de los cuatro hijos de Horus. Duamutef era representado como un hombre momificado con la cabeza de un chacal. Era un dios funerario. Duamutef protegido el estómago de la persona fallecida. El estómago se guardaba en un tarro canopic después de la momificación. En las tapas de estos frascos era una imagen de la cabeza de Duamutef. La diosa Neith lo protegió.

Duat. Uno de los nombres antiguos para el otro mundo, el reino oscuro de la muerte en la mitología egipcia, situada al oeste del Nilo (en los últimos tiempos que se consideran bajo la tierra). El sol pasa por este lugar en su viaje de regreso de oeste a este. Este submundo está representado por el jeroglífico de una estrella. Es aquí donde las almas son juzgadas (véase también: Ammit).

Duende. Los duendes son unas criaturas humanoides pequeñas y populares que se dice que viven en la fantasía; se encuentran presentes en el folclore de muchas culturas. La etimología de su nombre proviene de la expresión "duende casa" o "dueño de casa", por el carácter entrometido de los duendes al "apoderarse" de los hogares y encantarlos, o bien del árabe "duar de la casa", ("que habita, habitante"). En Castilla la palabra duende define a un tipo de ser sobrenatural de la cultura popular equivalente al goblin de otros folclores europeos (del francés normando gobelin, nombre originado en el de un fantasma que se decía asoló el pueblo de Evreux en el siglo XII), de naturaleza maliciosa hacia los humanos. Posiblemente los duendes sean los mismos seres Pigmeos, aunque otras culturas del norte de Europa les llamaban Goblins o Medianos (aunque se puede confundir por los nombres a los espíritus de la tierra y a una raza de gente muy pequeña).

Dzi dzat. "Papel doblado" en Macao y Hong Kong y Guangdong pueblo-cantonés, aunque putonghua equivalente de esta frase parece significar nada en modernas del continente chino, tal vez debido a la supresión reciente del gobierno de la religión tradicional. Dzi dzat es el nombre genérico para el papel ajuar y sacrificios ancestrales quemadas para hacer una vida cómoda para los muertos. Las fotografías y los relatos escritos de sacrificios antes de la Segunda Guerra Mundial ilustran que las mansiones de papel y bambú fueron quemados en los funerales y en festivales regulares. Estas viviendas para los espíritus de los muertos estaban

llenas de representaciones de papel de todo lo que los antepasados conocían o habían querido en la vida: comida favorita, libros, señales de rango, una embarcación de recreo o un joven amante, todo en papel pintado y doblado. Hoy en día (1997) dzat dzi es más frecuentemente menor que los de papel de 3 metros de largo Ford automóviles de hace 70 años, o los 10 metros de las casas de alta papel. Tal vez esa sea para facilitar el transporte en las ciudades atestadas. Quizás es mantener estas cosas en privado en un mundo que se debate entre lo viejo y lo nuevo. Moderno dzat dzi puede ser pequeña, pero es tan elaborada y creativa como en los viejos tiempos. Los muertos reciben las cosas que ellos conocían y querían – "jade" y tesoro "oro" de papel plegado o de plástico moldeado, o la ropa tradicional impresa con bestias míticas. Entonces descendientes prodigan comodidades modernas en los espíritus, así: ollas arroceras eléctricas de papel, computadoras, cámaras de video y televisores decoradas con carteles de viajes pegados sobre sus pantallas de un metro de ancho, y juego de papel negro grabadoras de vídeo con logotipos de plástico de plata brillantes de bienes japoneses empresas de electrónica. Dzi dzat tiendas son generalmente pequeñas y sucias, y por lo general en los barrios más pobres, donde los pescadores y trabajadores viven, pero no es un negocio en crecimiento en dzi dzat de clase media. Macao tiene una ley que todos los establecimientos deben tener un nombre portugués bien visibles–, tiendas dzat lo dzi incorporados como tales todos mostrar la papellaria designación negocio, o productos de papel. Por supuesto, esta es la misma palabra en portugués que designa a una tienda de papelería. Afortunadamente esto nunca confunde a los chinos de Macao, que rara vez saben una palabra de portugués. En Hong Kong y Macao en la actualidad hay algunas tiendas grandes, el tamaño, el brillo y la limpieza de un 7-11 tienda americana, que muestre la mejor dzi-dzat: Yates de estilo occidental de papel; Limusinas Mercedes Benz formado en plástico transparente (por lo que tienen pieles lisas, y parabrisas claros y faros) pintados en negro brillante o rojo, maletines marcados Jordano o Benetton, y los teléfonos móviles por parte de los cientos de personas. Los chinos han cumplido sus antepasados con sacrificios destinados a ser utilizados en el más allá de 4.000 años que conocemos, y son reacios a renunciar a la comodidad y el sentido de la historia que los recompensa para este ritual. Otros nombres Dzit dzi.

- E -

Ea. Nombre de un importante dios sumerio del agua. También es llamado Enki, en relación al establecimiento de la planicie de Mesopotamia. Corresponde con un hijo del dios Anu y se le asocia con la creación de ciertos humanos por medio de ingeniería genética (Adapa, el “hombre modelo” de Enki, similar al relato del Instructor, del gnosticismo). Su compañera de trabajo fue Ninhursag, y fue padre de Marduk con Damkina, de Dumuzi/Tammuz con Ninsun, y también fue padre de Nergal y Gibil, el soberano del mundo inferior. Una de sus esposas es conocida como Ereshkigal. Aunque fue primogénito de Anu/An, no tomó el derecho a la primogenitura pues su madre no era de la estirpe, pasando este derecho a su hermano Enlil, que sí era hijo de Antu, hermana de Anu. Se dice que Enki/Ea llegó primero a la Tierra con un grupo expedicionario cuando se supo que esta poseía grandes minas de oro, donde comenzó un trabajo de explotación. Las tablillas sumerias le atribuyen la preparación de la tierra que dividía en Éufrates –también atribuido a él– a la cual denominó Eridu (tierra cimentada en la lejanía). Se dice que en su llegada no halló territorio sólido firme, por lo que estuvo un tiempo en altamar preparando su equipo de trabajo. Enki suele ser simbolizado como un ser mitad hombre y mitad pez, o como la serpiente enrollada en una copa (Cadauceo de la Medicina), siendo el dios del conocimiento, «*dios de las ciencias*», una representación similar al hermafrodito chino, Yu, quien como serpiente habría hecho descender las aguas del Diluvio al Abismo (aunque el dios taoísta del agua es Mo–Hi–Hai). Era uno de los denominados Anunnaki, a quien se asocia muchas veces con la serpiente bíblica del jardín del Edén. Ea era «*Señor de las Aguas Saladas*», los mares y los océanos. Los textos sumerios hablan repetidamente de una época muy antigua en la que los tres Grandes Dioses se repartieron los reinos entre ellos: «*Los mares se los dieron a Enki, el Príncipe de la Tierra*», dándole así «*el gobierno del Apsu*». El Apsu es lo Profundo. Como Señor de los Mares, Ea construyó barcos que navegaban hasta tierras lejanas, y, en especial, a lugares desde donde se traían metales preciosos y piedras semipreciosas; alusiones que igualmente recuerdan al tal “rey de Tiro” (Tzor), al que endecha Ezequiel (cap. 28). El número de Ea/Enki era el 40. También recibía el nombre de Ninigiku. Enki es asociado por algunos con el dios egipcio Ptah, aunque en la mitología griega que se podría vincular tanto con Poseidón (Neptuno) como con Hades (Plutón). Su característica opuesta a Odín y Thor, en la cultura nórdica, lo hace ver como el típico enemigo Loki, un paralelismo que en Egipto se vio con Ra y Apep, y luego con Set y Osiris –dado el odio de Enki hacia su hermanastro Enlil.

Edda. Dos colecciones de escrituras de los viejos nórdicos las cuales forman juntas las más autoritarias fuentes para la mitología nórdica. El más antiguo es el anciano o poético, Edda. Es una colección de 34 poemas islandeses, entremezclado con prosa, fechados desde la novena o duodécima centuria. La gran mayoría de estos poemas tratan de la mitología nórdica. La Edda poética es seguido por el más joven, o prosa, Edda. Es la obra del poeta islandés Snorri Sturluson e historiador (1179–1241), que probablemente quería que fuera un manual para los poetas noveles que deseaban convertirse escaldos, creadores de la poesía sofisticada recitado en la corte. Este trabajo contiene la creación del mundo, varias historias mitológicas, así como un análisis de los poetas y normas que rigen la prosodia antigua. El Voluspa, la canción de los profetas, es la parte de la Edda en el que se narra los acontecimientos del Ragnarok.

Edipo. Rey de Atenas, quien se casó con su propia madre Yocasta, sin saberlo, y mató a su padre accidentalmente.

Egeo. Rey que al creer que su hijo había muerto en batalla se suicidó arrojándose a un despeñadero que daba al mar, debido a eso se le llamó a ese mar el Mar Egeo.

Egísto. En griego antiguo Αἰγισθος, 'venado fuerte'. Es un personaje de la mitología griega, fruto del amor incestuoso de Tiestes y de su propia hija, Pelopia.

Ehécatl. En náhuatl: ehēcatl, 'el viento', 'ehecatl, viento'. En la mitología mexicana y para otras culturas de Mesoamérica, era el dios del viento. Usualmente se le interpreta como una de las manifestaciones de Quetzalcōātl, la serpiente emplumada, tomando el nombre de Ehécatl–Quetzalcoatl, apareciendo en el aliento de los seres vivos y en las brisas que traen las nubes con lluvia para los sembradíos. Es uno de los dioses principales de la creación y héroe cultural en las mitologías de creación del mundo. Su aliento inicia el movimiento del Sol, anuncia y hace a un lado a la lluvia. Trae vida a lo que está inerte. Se enamoró de una muchacha humana llamada Mayáhuel, y le dio a la humanidad la habilidad de amar para que ella pudiera corresponderle su pasión. Su amor fue simbolizado con un hermoso árbol, el cual crece en el lugar en el que llegó Ehécatl a la tierra. Según el mito azteca, luego de la creación del quinto sol, éste estaba fijo en un punto del cielo, al igual que la luna, hasta que Ehécatl soplo sobre ellos y los puso en movimiento. Usualmente era representado con una máscara bucal roja en forma de pico. Con ella limpiaba el camino para Tláloc, dios de la lluvia, y los Tlaloque, dioses menores de la lluvia. En ocasiones se le representaba con dos máscaras, tiene un caracol en el pecho, pues el viento es usado para tocar el caracol, y asemeja el sonido del viento; Sus templos normalmente tenían forma circular, para

tener menor resistencia al viento y ayudar a su circulación. A veces se le asociaba con los cuatro puntos cardinales, pues el viento viene y va en todas direcciones.

Einherjar. El Einherjar son los héroes que han muerto con gran valentía en el campo de batalla. Estos héroes se preparan en Valhalla para la batalla que se aproxima de Ragnarok. Por la mañana se despertó por el canto del gallo Gullinkambi ("peine de oro"). Durante el día se entrenan y luchan, hasta que se cortan entre sí en pedazos. Por la noche, los cuales comiendo al lado de Odín y sus heridas se curan milagrosamente. En el día de Ragnarok, el más valiente de los Einherjar marcharán con Odin para combatir a los gigantes de hielo, los enemigos de los dioses. Otros nombres Einheriar.

Eir. Término que significa "misericordia", y es una diosa de la curación en la cultura nórdica, aunque es de menor importancia. Ella sabía que los poderes secretos de hierbas, con el que incluso podía resucitar a los muertos. Enseñó el arte de la curación sólo para las mujeres, que, en la antigua Escandinavia, eran los únicos médicos. Es la patrona de los trabajadores de salud, pidió a los riesgos de enfermedad o lesión. Ella es una de las diosas de la montaña llamada Lyfia ("para sanar a través de la magia"), y le da dos medios físicos y psíquicos de sanación; sanación chamánica, sobre todo, cae en su reino Eir es un compañero de la diosa Frigg.

El. En siríaco ܐܠ en hebreo ֱל, en árabe ٱلله ٱ، cognado del acadio "ilu", es una palabra semítica del noroeste, que tradicionalmente se traduce como 'dios', refiriéndose a la máxima deidad. Algunas veces, dependiendo del contexto, permanece sin traducción (quedando simplemente El) para referirse al nombre propio de un dios. En la mitología cananea, El era el nombre de la deidad principal y significaba «*padre de todos los dioses*» (en los hallazgos arqueológicos siempre es encontrado al frente de las demás deidades). En todo el Levante mediterráneo era denominado El o IL, al dios supremo, padre de la raza humana y de todas las criaturas, incluso para el pueblo de Israel pero con interpretaciones distintas a los cananeos.

Elfo. Los elfos son criaturas de la mitología nórdica y germánica. Originalmente se trataba de una raza menor de la fertilidad y representados como hombres y mujeres jóvenes, de gran belleza, que viven en bosques, cuevas o fuentes. Se les consideraba como seres de larga vida o inmortales y con poderes de vida. La palabra elfo proviene del proto-germánico Albo-z, Albi-z, y del nórdico antiguo "álfr", el alto alemán medio "elbe". El femenino en español es "elfina", "elfinas" (en plural). La etimología primordial puede ser la raíz proto-indoeuropea Albh, que significa "blanco", del cual también proviene el latín "albus" (blanco). Los elfos

buenos o blancos se diferenciaban de los elfos oscuros, los subterráneos, convertidos en seres malévolos.

Elfo Oscuro. Los elfos negros de la mitología nórdica que crecieron a partir de los gusanos de la carne de Ymir. Ellos viven en la tierra y en las piedras. A pesar de que tienen la forma de los hombres, que a menudo son deformes. Su casa es Svartalfheim, que se encuentra debajo de la tierra, y aquí se quedan durante el día so pena de ser convertido en mancha. El Elfo Oscuro se identifica a menudo con los dvergjar (enanos) y son difíciles de distinguir lado a lado del Döckálfar (los de la tierra-vivienda).

Elli. Personificaba las diosas nórdicas de la vejez, quién superó siempre al poderoso Thor en un partida de lucha.

Enéada. En la antigua cultura egipcia era el grupo de 9 deidades jefes del círculo osiriaco. Estaba conformada por Atum, Shu, Tefnut, Seb, Nut, Osiris, Isis, Seth, y Neftis. El término es frecuentemente usado en textos egipcios para denotar el concilio de dioses y diosas en general.

Enki. Uno de los dos principales hijos del dios sumerio An/Anu. También se le conoce como Ea. Se le consideraba con deidad de la tierra, por su nombre EN (señor) y KI (tierra). Ver: "Ea".

Enlil. Principal en la línea de sucesión del dios sumerio An/Anu, y jefe de los dioses (Anunnaki). Se le consideraba deidad del aire, pues su nombre significaba: "Señor del Espacio Aéreo" o Señor del Cielo –no el divino sino el de la Tierra. Cuando los dioses se reunían en asamblea en la Morada Celeste, Enlil presidía las reuniones en compañía de su padre. Cuando los dioses se reunían en asamblea en la Tierra, se encontraban en la corte de Enlil, en el recinto divino de Nippur, la ciudad dedicada a Enlil, además de ser el sitio donde se encontraba su principal templo, el E.KUR (casa que es como una montaña). No sólo los sumerios tenían a Enlil por supremo, sino también los dioses de Sumer. Éstos le llamaban "Soberano de Todas las Tierras", y dejaban claro que «*en el Cielo – él es el Príncipe; En la Tierra – él es el Jefe.*» Enlil, según las creencias sumerias, llegó a la Tierra mucho antes de que la misma se adecuara y se civilizara. Los textos sumerios dicen también que Enlil llegó a la Tierra antes de que las "Gentes de Cabeza Negra" –el apodo sumerio para designar a la Humanidad– fueran creados. Durante estos tiempos previos a la humanidad, Enlil levantó Nippur como centro particular suyo o "puesto de mando", al cual Cielo y Tierra estaban conectados a través de algún tipo de "enlace". Enlil tomó por esposa a Sud, la cual recibió el nombre de Ninlil. Los archivos sumerios están repletos de alusiones a los abrasadores celos que sentía Ea/Enki por su

hermano Enlil, lo cual generó grandes problemas en el pasado. El número de Enlil era el 50. Esta deidad fue hijo de An/Anu y Ki/Antu, y esposo de Ninlil, la cual le dio a Nannar y a Nanna/Sin. Tuvo también amoríos con Ninhursag/Ninti (la diosa dragón), la cual le dio a luz a Ninurta. Enlil también fue padre del famoso Ishkur/Adad. Enlil es asociado algunas veces con dioses aztecas como Tezcatlipoca o Quetzalcóatl, dioses que habrían creado el mundo aunque eran eternos rivales (semejante a Enki y Enlil). Enlil es también asociado con el cananeo Baal o Ragimu, el hitita Teshub, el amonita Ramanu, el indoeuropeo Buriash, el semita Meir, el maya Hurakán, el griego Zeus, el romano Júpiter, el tebano Amón y el egipcio Amón-Ra (Amun-Re). Otras veces se confunde con el nórdico Odín o con su hijo Thor. En conformidad con su característica de dios del viento se puede vincular con el chino Fei-Liang o con How-Chu, el dios del aire. En la cultura védica hindú, la característica de poder divino estaba ligada a Vishnú, a pesar de que Indra fue el vencedor de los dioses como deidad de la tempestad y el rayo; luego está Vayu (dios del viento), Dyaus (dios del cielo, que pasó posteriormente al griego Zeus y al romano Júpiter), Antariksha (dios del espacio atmosférico, nombre que parece vincularse con los dos dioses planetarios sumerios, Anshar y Kishar). Zecharia Sitchin y otros tratan de hallar un paralelismo entre Enlil con el Jehovah bíblico y el Alá musulmán, aunque Jer. 46:25 señala que Jehovah mismo está en contra de Amón.

Eolo. Para los griegos era el dios de los vientos, hijo de Poseidón.

Erebo. En la mitología griega eran las sombras infernales o Tinieblas. Fue un hijo de Xaos (Caos).

Eris. Término griego que significa "disputa". En la mitología fue una hija de Erebo y la Noche.

Eritrea. Nombre de un mar griego.

Er-lang. Un dios guardián chino, quien disipa los espíritus malignos fijando los perros de caza del cielo (el Tian-gou) en ellos. Su madre es una hermana del emperador Jade, Yu-huang.

Eshu. Es una de las deidades de la religión yoruba, también conocido en modificaciones lingüísticas como Exu. También llamado Bará. Èsù es considerado en la religión yorubá la primera partícula diferenciada de vida creada por Òlòórún. La palabra Èsù significa "esfera", y representa la infinitud, el movimiento permanente. Èsù es el mensajero de los Òrìsà; es el intermediario entre los hombres y los Òrìsà. Es el permanente comunicador entre Aiyé (algunas veces mal traducido como mundo en que vivimos) y Òrún (más allá, morada de los Òrìsà,

algunas veces mal traducido como cielo). En el panteón yoruba Èsù rige sobre la comunicación, la palabra, las encrucijadas de los caminos (simbolizando las diferentes opciones de la vida), el comercio, el trabajo, etc. Es hijo de Obatala y de Yenbo o Orchanla, amigo de Ogun y de Ochosi y Ozun son inseparables. Creado por Olorun. Sus 201 caminos son hijos de Orunmila. Se le inmolan chivos, gallos o pollos, pollitos, jutías, ratones negros o rojos. Bara Lodé: maíz tostado, pororo, 7 papines (papas chicas), hervidas con cáscara y luego untadas en dendé, 7 caramelos de miel envuelto en papel crepe rojo. Bara Lana, Agellu, Adague: maíz tostado claro, pororó, 3 papines hechos en las mismas condiciones que los anteriores, 3 caramelos de miel forrados de papel crepé rojo.

Esparta. Antigua ciudad de Grecia.

Exu. En lengua yoruba es "esfera", y refiere dentro de las tradiciones Yoruba, Bantú y Oyo a espíritus desencarnados: "El que todo lo ve", "El que está en todas partes". Los ritos, llamados Gedeles u Oro, según el género del difunto antepasado que se invoca, fueron mutando en la diáspora americana, principalmente en las regiones de Brasil, Uruguay y Argentina, hacia unas ceremonias llamadas Umbanda y Kimbanda o Quimbanda. En realidad, la palabra Kimbanda proviene del bantú y significa literalmente "el que habla con el más allá" y era el título que recibía el sacerdote a cargo de los ritos de invocación. En Brasil, los distintos ritos de las distintas etnias africanas que llegaron esclavizadas (principalmente Bantues, Yorubas, Ketos, Cabindas y Mandingas) si bien al principio mantuvieron su pureza original, se fueron fundiendo hasta dar por resultado un culto sincrético, que recibió también influencias de los Kardesistas del siglo XVIII, y que devino en lo que se llama Kimbanda. La mezcla de culturas e influencias le da un sentido a la Kimbanda apuntando a aquello que se encuentra el infinito, más allá de la vida, de la muerte, de las reencarnaciones y de la evolución espiritual, tal el concepto básico de estos pueblos. En los ritos de Kimbanda, los fieles invocan e incorporan una entidad que recibió el nombre de Exu (o Pomba Gira, según sea el caso), en clara referencia al Orisha Eshu, que es, para la Kimbanda, patrono y jefe de estas entidades bajo el nombre de Bara. Cabe aclarar que nunca trabaja solo, sino siempre en junto a su eterna compañera Pomba Gira. Son entidades que prestan servicios en el plano astral y material de nuestra tierra. Su principal misión es ser mensajero de los Orixás, además de las funciones que cumplen como "policías del astral" (Exús y Pomba Giras que trabajan usualmente en el cementerio), atrapando almas perdidas y llevándolas dónde corresponda. Son los protectores de las riquezas materiales y deben cuidar de que quién los atiende nunca pase hambre. Es el quién regula el karma, poniendo en el camino de los seres humanos las dificultades y tentaciones, pero también le da la posibilidad de que el hombre las

rechace o acepte. Exu no es el mal ni el diablo, puesto que los Orixás (santos africanos) no tendrían a un demonio como informante. Exu es quien debe hacer llegar los pedidos a los Orixás, además de los que se les encargan a ellos mismos. Ellos tienen una organización jerárquica que determina quien es el encargado de cada uno de los trabajos a realizar. Son espíritus alegres que llegan a esta tierra en son de paz, para pasar un buen momento, disfrutar de una buena bebida y un toscano o un cigarrillo. Y si se presenta la oportunidad atender a una persona en son de ayuda ya que deben ganar la luz espiritual que en su vida no pudieron ganar para elevarse espiritualmente. Son amantes de las bebidas finas: whisky, champange (usualmente de Pomba Gira), etc. Y de los buenos cigarros.

- F -

Faetón. En la mitología griega fue hijo del dios sol, Helios. Fue incinerado por Zeus de un rayo, por haber cruzado con el carro del Sol demasiado cerca de la Tierra.

Faeton. Hijo de Helios, fue incinerado por Zeus de un rayo, por haber cruzado con el carro del Sol demasiado cerca de la tierra.

Fafnir. El gran gusano quien, en el viejo cuento alemán de volsungs, guarda el tesoro de luz. Fue muerto por Sigurd.

Fan-kui. El dios chino de la carnicería.

Fantasma. Definición de origen griego que significa “aparición” (en inglés se refiere a “ghost” o a “phantom” de la misma manera). En el hebreo se usa el término «*ruaj bejazom*» (“revelación de viento” o “visión de viento”) o Itím (ver: Isa. 19:3). Se entiende en la cultura hebrea como un “espíritu que se manifiesta” o un “espíritu que se deja ver”, tal como se describe y entiende en el resto de culturas del mundo. En Job 4:15–17 se habla de la experiencia de un “fantasma”, como se entiende el tal, que sorprende a Job en la noche. En la vida de los discípulos de Jesús hubo experiencias que les asustaron pensando que veían “espíritus manifiestos” (Mateo 14:26 y Marcos 6:49), incluso en la Resurrección del Señor (Luc. 24:36:39). Esta es una definición que se refiere a algo sigiloso, silencioso o desapercibido. Se cree usualmente que los tales son espíritus, principalmente, de personas que han muerto y, en vez de ir al Hades, quedan arraigadas a un entorno que les es familiar. En la cultura sumeria eran llamados Digim.

Faraón. Término hebreo para referirse a los reyes de Egipto. Aparece referido en el capítulo 14:27 del libro de Jaser, donde explica que se aplicó por primera vez a un astuto babilonio llamado Rikayón, quien se hizo de dinero a través de trampas y consiguió entrar a la monarquía de Egipto. Desde entonces el término se usó de manera genérica para todos los reyes de las Dinastías egipcias. El libro de Jaser dice que esto ocurrió bajo el reinado de Oswiris (posiblemente asociado con “Osiris”), lo que lógicamente lo puede ubicar en el inicio de las Dinastías, cuando los Shemsu-Hor (acompañantes de Horus) dejaron de reinar y pusieron en su lugar a hombres, además de su vinculación constante con el dios Horus y con Osiris, su padre. Para los egipcios, el primer faraón fue Narmer, denominado Menes por Manetón, quien gobernó hacia el año 3050 a.C., y la última fue Cleopatra VII, de ascendencia helénica, reinando del año 51 al 30 a.C. En hebreo, recibe el nombre de Paroh (Pei, Reish, Ain y He), posiblemente derivada del vocablo Pera o Para: dejar suelto el cabello (Lev. 10:6; Núm. 5:18), desenfrenarse (Éxo. 32:25), desechar, ignorar algo

(Prov. 1:25). La frase «*bi-fróa peraót be-Israel*» (Jue. 5:2) es traducida por la RVA como “por haberse puesto al frente de los caudillos en Israel”, lo que sucedía tras un ritual antes del comienzo del combate. Este ritual de furor y desenfreno se expresaría con el desarreglo brusco de la cabellera. Para es asimismo alusivo a permitir la corrupción y el desenfreno (2ª Crón. 28:19). En Éxo. 5:4, en lugar de «*latah tapriu et haam mimaashiv*», se traduce lo referido como: “¿Por qué apartáis al pueblo de sus labores?”. Leído como Pera, significa: cabeza melnuda, cabello que se deja crecer libremente, es decir, sin arreglo ni recorte (Núm. 6:5; Deut. 32:42).

Febo. Nombre común para referirse al dios sol de la mitología griega, Apolo.

Fei Lian. El dios chino del viento, que lleva en una bolsa. Él es un agitador sin problemas, pero él se mantiene bajo control por Shen Yi, el arquero celeste. Fei Lian es representado como un dragón alado con la cabeza de un ciervo y la cola de una serpiente. En su forma humana que se conoce como Feng Bo.

Fénix. De acuerdo a las mitologías es una especie de ser mítico que se consume y vuelve a surgir, pero se alude en su contexto a que hace alusión al carro del Sol. Simboliza la consumación seguida de la Resurrección, es decir, es el símbolo de la Resurrección. Los chinos lo llamaban Feng y los egipcios Benu. El nombre posiblemente derive del griego Foinix (púrpura), que era el nombre heleno para los cananeos. Este nombre, en hebreo Jol, aparece en el libro de Enoc como uno de los nombres del sol. Dado que Jol se puede traducir como “arena” o “Félix”, puede llevar a confusiones sobre a qué se refiere el término original hebreo. Según algunos textos apócrifos y “pseudo-epigráficos” se asocia con el nombre del principal carro del arcángel Miguel. El fénix podría asociarse al Ziz de la tradición judía. El ziz (hebreo: זיז), también conocido como Renanim (el cantante celestial), Sekwi (el vidente) o hijo del nido (posiblemente “bar-ken” o “ben-ken”, que sería cercano al Ben-un, de Mesopotamia, que era el nombre del ave fénix) es un pájaro gigante de la mitología judía, del cual se dice que puede bloquear el sol con sus alas. Es considerado un arquetipo de animal gigante o monstruoso. Así como el leviatán es el rey de los peces, el ziz es el rey de los pájaros, y tan grande como él. Cuando está posado en la tierra su cabeza toca el cielo y sus alas son capaces de oscurecer el sol. Se dice que el ziz fue creado para proteger a los pájaros y que, de no existir, todos los pajarillos de la tierra estarían indefensos y morirían. El ziz es también una criatura inmortal que aterrorizaba a aquellos que entraban en su territorio y a quienes mataban pájaros. El ziz, como el leviatán, es considerado un manjar, que se servirá a los fieles al final de los tiempos para compensarles por la prohibición que sobre ellos pesaba de consumir alimentos impuros. Behemoth, Leviatán y Ziz eran tradicionalmente motivos decorativos muy del gusto de los rabinos que vivían en Alemania.

Feng. El phoenix (fenix) chino y la personificación de la primordial fuerza de los cielos. Feng tuvo la cabeza y el peine de un Faisán y la cola de un pavo real.

Feng Bo. El chino "Earl del viento". La forma humana de Fei Lian, el dios del viento.

Feng Po-po. La diosa china de los vientos, literariamente "Madame Viento".

Fenrir. También llamado "Fenris". Es un gigante y terrible monstruo de la mitología nórdica con semejanza de lobo. Fue el más viejo hijo de Loki y la giganta Angrboda, y el más temido peligro del Fin de los Tiempos. Es un gigante y horrible monstruo en la forma de un lobo. Los dioses se enteraron de una profecía que decía que el lobo y su familia algún día será responsable de la destrucción del mundo. Atraparon al lobo y lo encerraron en una jaula. Sólo el dios de la guerra, Tyr, se atrevió a alimentar y cuidar el lobo. Cuando todavía era un cachorro que no tenían nada que temer, pero cuando los dioses vieron a uno los días cómo se había criado, decidieron hacer lo inofensivo. Sin embargo, ninguno de los dioses tenía el valor suficiente para enfrentarse al lobo gigantesco. En lugar de ello, trataron de engañarlo. Dijeron que el lobo era débil y nunca pudo liberarse cuando estaba encadenado. Fenrir aceptó el reto y dejar que los dioses lo encadenan. Por desgracia, estaba tan inmensamente fuerte que se las arregló para romper las cadenas más fuertes como si fueran telarañas. Después de eso, los dioses vieron único que queda alternativa: una cadena mágica. Ordenaron a los enanos para hacer algo tan fuerte que podía mantener el lobo. El resultado fue una cinta suave, fina: Gleipnir. Era increíblemente fuerte, a pesar de lo que su tamaño y la apariencia podrían sugerir. La cinta fue formado por seis elementos extraños: el paso de un gato; las raíces de una montaña; barba de una mujer; la respiración de los peces; los tendones de un oso; y la saliva de un pájaro. Los dioses trataron de engañar al lobo de nuevo, sólo que esta vez Fenrir era menos ansioso por mostrar su fuerza. Vio lo delgado era la cadena, y dijo que no era el orgullo de romper una cadena tan débil. Eventualmente, sin embargo, estuvo de acuerdo, pensando que de otra manera su fuerza y coraje se dudaban. Ante la sospecha de traición sin embargo, que a su vez pidió a los dioses para que una muestra de buena voluntad: uno de ellos tenía que poner una mano entre sus mandíbulas. Los dioses no eran demasiado ansioso por hacer esto, sabiendo lo que podían esperar. Por último, sólo Tyr estuvo de acuerdo, y los dioses encadenaron al lobo con Gleipnir. No importa lo difícil Fenrir luchó, no podía liberarse de esta cinta delgada. En venganza, se mordió la mano de Tyr. Siendo muy satisfechos de sí mismos, los dioses llevaron Fenrir apagado y lo encadenaron a una roca de una milla hacia abajo en la tierra. Le pusieron una espada entre sus mandíbulas para evitar que se muerda. En el día de Ragnarok, Fenrir romperá sus cadenas y unirse a los gigantes en su batalla contra

los dioses. Él buscará Odín y devorarlo. Vidar, hijo de Odín, será vengar a su padre al matar al lobo.

Filoctetes. En la mitología griega era un famoso entrenador de héroes. Habría sido el mentor de Perseo, Teseo, Odiseo (Ulises) y, al parecer, también de Hércules y Aquiles.

Filotes. En la mitología griega era una divinidad que personificaba la ternura. Era hija de la Noche (Nyx) y Erebo, por ella misma o tenida con Éter. Opuestos a Filotes eran los Neikea, los daimones de las disputas.

Fobos. En la mitología griega fue un héroe troyano, hijo del dios de la guerra, Ares, y hermano de Deimos. También estos dos son los nombres de las dos lunas del planeta Marte.

Forseti. En la mitología nórdica, Forseti es el dios de la justicia. Es el hijo del dios Balder y su madre es Nanna. Forseti reinó en el hermoso palacio Glitnir, cual sirve como un corte de justicia y donde todas las disputas legales son asentado. Glitnir tenía un techo de plata que estaba soportado por pilares de oro rojo. Forseti puede ser comparado con el teutónico dios Fosite, quien fue adorado en Helgoland.

Freya. En la mitología nórdica, Freya es una diosa del amor y la fertilidad, y el más hermoso y propicio de las diosas. Ella es la diosa patrona de los cultivos y el nacimiento, el símbolo de la sensualidad y fue llamado en asuntos de amor. Le encanta la música, la primavera y las flores, y es especialmente aficionado a los elfos (hadas). Freya es una de las diosas más importantes de los Vanir. Ella es la hija del dios Njord, y la hermana de Freyr. Más tarde se casó con el misterioso dios Od (probablemente otra forma de Odin), quien desapareció. Cuando hizo duelo por su marido perdido, sus lágrimas cambiaron en oro. Sus atributos son el precioso collar del Brisings, que obtuvo por dormir con cuatro enanos, una capa (o piel) de plumas de aves, lo que permite a su portador cambie en un halcón, y un carro tirado por dos gatos. Ella es propietaria de Hildesvini ("jabalí de batalla"), que es en realidad su amante humana Ottar disfrazada. Su camarera es Fulla. Freya vive en el hermoso palacio Folkvang ("campo de la popular"), un lugar donde las canciones de amor siempre se juegan, y su sala es Sessrumnir. Ella divide a los guerreros muertos con Odin: la mitad va a su palacio, mientras que la otra mitad va al Valhalla. Las mujeres también van a la sala. Frøya {fray'-ah} Freya, en nórdico antiguo: Freyja, Friia

Freyr. Freyr es el dios del sol y la lluvia, y el patrón de cosechas abundantes. Él es un dios de la paz y un valiente guerrero. Él es también el príncipe de los elfos. Freyr es el más prominente y más hermosa de los miembros masculinos de los Vanir, y

se llama "Dios del Mundo". Después de la fusión de los Ases y los Vanes, Freyr fue llamado "Señor de los Ases". Freyr también fue llamado a conceder un matrimonio fértil. Está casado con la bella gigante Gerd, y es el hijo de Njord. Su hermana es Freya. Él monta un carro tirado por el jabalí de oro Gullinbursti que fue hecha para él por los enanos Brokk y Eitri. Él es dueño de la nave Skidbladnir ("madera de hoja"), que siempre navega directamente hacia su objetivo, y que puede llegar a ser tan pequeño que puede caber en el bolsillo de Freyr. También posee una espada que por sí mismo salir de su vaina y se extendió un campo con la carnicería cuando el propietario lo deseaba. Escudero de Freyr y siervo es Skirnir, a quien le dio su espada, que Skirnir exigió como recompensa por hacer Gerd su esposa. En el día de Ragnarok va a luchar sin armas (porque él dio su espada a Skirnir), y será el primero en ser asesinado por el gigante de fuego Surt. El centro de su culto era la ciudad de Uppsala en Suecia. En el sur de Suecia fue llamado Fricco.

Frigg. Como esposa de Odin, Frigg es una de las diosas más importantes de la mitología nórdica. Ella es la patrona del matrimonio y la maternidad, y la diosa del amor y la fertilidad. En ese aspecto se muestra muchas similitudes con Freya, de quien posiblemente es una forma diferente. Ella tiene una reputación de saber el destino de cada persona, pero nunca da a conocer la misma. Como madre de Balder, trató de evitar su muerte mediante la extracción de los juramentos de cada objeto en la naturaleza, pero se olvidó del muérdago. Y por una figura hecha de Balder muérdago muerto. Su sala en Asgard es Fensalir ("salas de agua"). Mensajero de Frigg es Gna, que cabalga por el cielo en el caballo Hofvarpnir. En algunos mitos que se rumorea que han tenido relaciones amorosas con los hermanos de Odín Ve y Vili.

Furias. En la mitología griega, las Erinias (en griego antiguo Ἐρινύες Erinúes, de etimología desconocida) son personificaciones femeninas de la venganza que perseguían a los culpables de ciertos crímenes. También se las llamaba Euménides (en griego antiguo Εὐμενίδες, 'benévolas'), antífrasis utilizada para evitar su ira cuando se pronunciaba su verdadero nombre. Según la tradición, este nombre se habría empleado por primera vez tras la absolución de Orestes por el Areópago (descrita más adelante), y más tarde se usó para aludir al lado benigno de las Erinias. En Atenas también se utilizaba eufemísticamente la perífrasis σεμναὶ θεαὶ semnai theai, 'venerables diosas'. Asimismo se aludía a ellas como χθόνια θεαὶ chthóniai theaí, 'diosas ctónicas', y se les aplicaba el epíteto Praxídiceas (Πραξιδικαί), 'ejecutoras de las leyes'. En la mitología romana se les conoce como Furias (en latín Furiae o Dirae, 'terribles').

Fu Xi. El primero de los tres emperadores nobles, San-huang, en la mitología china. Según la tradición gobernó desde 2952 hasta 2.836 aC (116 años) o de 2852 a 2737

antes de Cristo (115 años). Fu Xi enseñado a la humanidad muchas artes, tales como el uso de redes de pesca, la cría de gusanos de seda, y la domesticación de animales salvajes. También inventó la música, y, sobre todo, los ocho tigramas (Pakua), dice que son la base de la escritura china. También se le atribuye es la invención de fundición oráculos por el uso de tallos de milenrama. Por otra parte, Fu Xi se dice que ha inventado los cien apellidos chinos y decretó que los matrimonios sólo podrán tener lugar entre personas que llevan diferentes nombres familiares. Fu Xi se representa como un ser humano con el cuerpo de una serpiente. Su esposa es la ONU-gua. En los templos taoístas que generalmente se describe la celebración de un panel en el que se inscriben los ocho tigramas.

Fu-xing. El dios chino de la felicidad, uno de los San-xing. Él es retratado con mayor frecuencia en la ropa azul de un funcionario público y en compañía de los niños, o en su forma simbólica de un murciélago. Su nombre significa "Lucky Star". Él se confunde frecuentemente con Tian-guan, el Gobernante del Cielo. Según la tradición, Fu-xing fue un sexto funcionario del gobierno del siglo con el nombre de Yang Cheng de la aldea de Dao-zhou. Toda la gente de este pueblo eran de muy baja estatura. Cada año, el emperador sería convocar a un gran número de personas a su corte, porque le gustaba rodearse por enanos. La población de este pueblo reducido considerablemente en los últimos años. Yang Cheng dirigió una petición al emperador pidiéndole que mostrar consideración por la gente de su ciudad natal. El emperador se sintió tan conmovido por esta petición de que nunca más los convocó a su corte. Hay otros personajes históricos a los que las funciones de Fu-xing están adscritos. Una de ellas es que el general del siglo octavo Gou Zi-yi que salvó la dinastía Tang de la destrucción después de un levantamiento. Cuando la Tejedora celestial se le apareció, él le pidió que le conceda la fama y la fortuna. Ella respondió que él mismo era el dios de la riqueza.

- G -

Gagiel. Ghagiel (o Zogiel, o Oghiel) es el nombre del klifot correspondiente a la sefirá Jojmáh en el Árbol de la Vida de la Cabalá. Son demonios, "los estorbosos", descritos como gigantes negros con serpientes entrelazadas a su alrededor, están sujetos a las cosas materiales, en oposición a aquellos que son realidad y sabiduría. Jojmáh es el Sefirot correspondiente a lo creativo, a lo subjetivo. Si Jojmáh no es balanceado con Binah, se mantiene orgulloso, irrestricto. Ghagiel mantiene un mundo de ilusión y mentiras.

Galatea. En la mitología griega, Galatea (en griego antiguo Γαλάτεια Galateia, 'blanca como la leche') es el nombre de dos personajes femeninos. La primera es una nereida de Sicilia amada por el cíclope Polifemo. Sus padres eran Nereo y Doris. Cuando Galatea rechazó al cíclope en favor de Acis, un pastor siciliano, Polifemo, celoso, lo mató arrojándole un canto rodado. Desesperada por el dolor, Galatea transformó su sangre en el río Acis (en Sicilia). Según el historiador Apiano, Galatea terminó siendo madre con Polifemo de Celto, Ilirio y Gala, dioses epónimos de los celtas, los ilirios y los gálatas, respectivamente. Se llama también Galatea a la estatua erigida por el rey de Chipre Pigmalión, cuya historia narra Ovidio en el libro décimo de sus Metamorfosis. Al rey no le gustaban las mujeres porque las consideraba quisquillosas e imperfectas, y llegó a la conclusión de que no quería casarse nunca y vivir sin ningún tipo de compañía femenina. Con el paso del tiempo, el rey se sintió solo, y comenzó a esculpir una estatua de marfil muy bella y de rasgos perfectos. De tanto admirar su obra, se enamoró de ella. En una de las grandes celebraciones en honor a la diosa Afrodita que se celebraba en la isla, Pigmalión suplicó a la diosa que diera vida a su amada estatua. La diosa, que estaba dispuesta a atenderlo, elevó la llama del altar del escultor tres veces más alto que la de otros altares. Pigmalión no entendió la señal y se fue a su casa muy decepcionado. Al volver a casa, contempló la estatua durante horas. Después de mucho tiempo, el artista se levantó, y besó a la estatua. Pigmalión ya no sintió los helados labios de marfil, sino que sintió una suave y cálida piel en sus labios. Volvió a besarla, y la estatua cobró vida, enamorándose perdidamente de su creador. Venus terminó de complacer al rey concediéndole a su amada el don de la fertilidad. De esa unión nació Pafo, que dio su nombre a la ciudad de Pafos.

Gallu. Fueron demonios del inframundo, en la mitología de la antigua Mesopotamia. Los Gallu estaban generalmente ligados a las tempestades, y dice la leyenda que fueron enviados para llevar a Dumuzi al inframundo. Según la Licenciada en Cs. de la Comunicación – Maestro en Ciencias de la Religión María

Martha Fernández son "Diablos que tienen la misma naturaleza que los dioses, producen vientos, tormentas y enfermedades".

Gamjipot. Ver: "Gha' agsheblah".

Gangleri. Un epíteto de Odín, queriendo decir "el fabuloso". Odín usado para hacer fabulosa la tierra, vistiendo una larga cobertura y una gran gorra.

Gao Yao. El antiguo dios chino de la justicia. En su búsqueda por injusticia está acompañado por un carnero. Es también conocido como Ting-jian.

Garm. El perro monstruoso Garm guarda la entrada al Helheim, el reino nórdico de los muertos. Tiene cuatro ojos y un pecho empapado de sangre, y vive en Gnipa-cueva. Cualquier persona que había dado pan a los pobres podía apaciguar con pastel de Hel. En el día de Ragnarok, Garm se unirá a los gigantes en su lucha contra los dioses. El dios de la guerra Tyr matará en esta batalla cataclísmica, pero va a morir de las heridas infligidas por el perro. Garm a menudo se equipara con el lobo Fenrir. También se puede comparar con Cerbero, el guardián griego del inframundo.

Geb. En mitología egipcia es un viejo enlucido del dios Seb. El centro de sus cultos fue en Heliopolis, y el fue uno de los Ennead.

Gefion. En mitología escandinava ("giver") es una vieja diosa de la vegetación y la fertilidad, especialmente conectada con el arar. Ella era considerada la patrona de vírgenes y dadores de buena suerte y prosperidad. Cada chica que muera será convertida en una virgen servidora de Gefion. Ella está casada con el rey Skjold o Scyld, un hijo de Odín, y vivía en Leire, Dinamarca, donde ella tenía un santuario. Los reyes suecos se supone que son sus descendientes. Es tradicionalmente clamado que Gefion creó la isla de Zealand ("Sjaelland" en Danés) por arar el trigo fuera de la región central sueca con la ayuda de sus hijos (cuatro oxen's suecos), creando el gran lago sueco en el proceso. En Copenhagen, Dinamarca, hay una gran fuente mostrando a Gefion en el proceso de arado. Gefion pudo ser otra forma de Frigg quien es también conocida bajo ese nombre. (Gefjon). Éste Scyld es la misma persona quien el poeta Beowulf alude a los inicios de ése poema.

Geirrod. En mitología escandinava es un gigante congelado y padre de dos hijas, Gjalp y Greip. El era un amargo enemigo de Thor, y teniendo capturado a Loki (cuando Loki estaba volando alrededor como un halcón) recibió de él una promesa que él, Loki, llevaría a Thor al catillo de Geirrod sin tener Thor su mágica campana y su mágico martillo. Loki hizo como prometió y forró con plomo a Thor en la trampa. En el camino, a través, pararon a descansar en la casa de una gigante

llamada Grid. Ella le dijo a Thor que pasó cuando Loki dejó la habitación, y le dio su mágica campana, guantes de hierro y cosas mágicas. Sin necesidad de decir a Thor que los usara con suprema eficacia y mató a Geirrod, sus hijas y todos los otros gigantes helados en la vecindad.

Geong Si. Jiang Shr (Putonghua) o Kuang Shi (Cantonese) son los zombis de la mitología china. Tienen cuerpos físicos, pero no están vivos y no tienen la voluntad o el pensamiento. Ellos están más cerca de los zombis de Haití que a cualquier otra cosa en el folklore occidental ampliamente conocida. En el moderno cine Kong Kong el Kuang Shi es el esclavo del carácter de un sacerdote taoísta mal, que lanza pelotones de estos cadáveres animados a héroes del kung fu e incluso películas de gánsters. Esta imagen de Kuang Shi en el cine actual no representa su forma antigua. Hay chinos todavía vivo, que dicen que han visto el Kuang Shi. Antes de la Guerra Civil y antes de la Segunda Guerra Mundial, los muertos todavía caminaba por las calles de la China rural en los desfiles marchando hacia sus pueblos ancestrales. Enterrado lejos de la familia, un chino muerto no tiene fiestas, sin ropa de papel, los esclavos, los barcos, los alimentos, o incienso quemado a él, ya que todas estas cosas están en las manos de sus descendientes. Tal es la importancia espiritual de la aldea ancestral chino. Cuando un chino muere fuera de casa, hay varias formas de devolver su cuerpo a la tierra natal, pero la menos-que-ricos chinos rurales una vez que utilizan esta forma de ferrocarril subterráneo. Un medio o sacerdote, especialmente un sacerdote taoísta que habían trabajado en un aprendizaje especializado, serían contratados por el pueblo para llevar a su casa muerta, caminando a lo largo de las carreteras, tal vez como uno todavía ve gansos arreados por carreteras de varios carriles en la China moderna . Hechizos tenían una parte en este ritual y en el control de los muertos cuando fueron hechas para caminar, pero no hay nada especial o extraordinario de hechizos en el mundo chino. Una amplia variedad de hechizos, por lo general por escrito en un papel de color rojo, se puede comprar en cualquier tienda de papel de bienes de China (ver dzat dzi) que no ha sido limpiado por el gobierno chino. Las personas han sido castigados severamente por la participación en la superstición según la ley china moderna. En algunas cuentas del Kuang Shi un hechizo pegado a la cara del cuerpo es un medicamento que hace que se mueva. Este método se ve favorecida en la película popular, ya que es visible a la cámara, y el espectador siempre puede contar una Kuan Shi por su etiqueta. Cuentas tradicionales no están de acuerdo en este punto. Otros atribuyen este fenómeno a una tecnología de órganos de control, o tal vez algo de buena etnofarmacología pasada de moda (ver Wade Davis, *Passage de la Oscuridad*, University of North Carolina Press, para el estudio de las bases biológicas de zombies). Sin embargo, el Kuang Shi o Jiang Shr sigue siendo uno de los actuales mitos, tangibles, comúnmente se cree de la antigua China.

Gerd. Gerd es una hermosa giganta, la esposa de Freyr y la hija del gigante Gymir. Ella es una diosa de la tierra, la personificación de la tierra fértil. Ella era tan hermosa que el brillo de sus brazos desnudos iluminaba el aire y el mar. Gerd nunca quiso casarse con Freyr y rechazó sus propuestas. Freyr envió a su mensajero Skirnir cortejarla, pero no tuvo éxito en ganar su sobre con los once manzanas de oro y el anillo de Draupnir que tuvo con él. Finalmente Skirnir amenazó con usar la espada de Freyr, que cubriría la tierra de hielo y poderosa magia que condenar la vida de Gerd a la miseria y la tristeza. Ella finalmente accedió a reunirse Freyr en un bosque, nueve días después de estos, y más tarde se convirtió en su esposa.

Gha´agsheblah. Gha'agsheblah es la qlifá correspondiente a la sefirá Jesed. Se le describe como el perturbador de todas las cosas, sus demonios son gigantes negros con cabeza de gato. Jesed es la sefirá que permite que la energía fluya por el universo. Cuando esta energía no pasa por el poder limitativo de Geburá, el equilibrio es perturbado. Dion Fortune llama a esta qlifá como la Precursora de la Destrucción. Representa la fuerza que se detienen y no hacen nada a menos que exista maldad o corrupción.

Gigantes. Raza que se define como Nefilím, usualmente correspondiente con los Anakím o Refaím en las Escrituras. Este nombre posiblemente provenga del griego Giges, uno de los hecatónquiros (los de cien brazos), de la estirpe de los titanes, pero no considerados como parte de la línea sucesoria de sangre. También es posible que haya una connotación con respecto de la palabra griega Grigori (vigilante) o la acadia "igigi", que significan lo mismo. En hebreo, gigante se dice Anac, Napil, Rafá o Gaboa, aunque en las biblias usan un par de veces la definición plural "nefilím". Según se aprecia en la arqueología y la paleontología, existió, paralelamente al hombre antiguo, una o varias razas de hombres de muy elevada estatura, registrándose tallas de hasta 5 metros en Europa, o casos más que excepcionales como un hallazgo en Grecia, entre el 200 y el 600 a.C., de un esqueleto humano de más de 10,97 metros de altura, y uno un tanto reciente en Ecuador, de más de 8 metros, datado en más de 12.000 años de antigüedad. Ver: "Nefilím" o "Anunnaki".

Ginnungagap. Ginnungagap ("aparente vacío"), en la cosmología de la mitología nórdica, es el vacío primordial separar Niflheim y Muspell, la tierra del hielo eterno y la nieve y la tierra de la eterna calor y las llamas. En el principio, antes de que el mundo de los hombres y los dioses existía, la primavera Hvergelmir, profundo en las heladas tierras de Niflheim, dio lugar a once ríos conocidos como el Élivágar. Durante un largo período de tiempo, el agua del Élivágar corrió por Niflheim y se vierte en la parte norte de Ginnungagap. El agua se congeló, formando enormes

capas de hielo en el vacío. El aire caliente de Muspell funde parte del hielo, la creación de una zona de agua de deshielo en medio del hielo y la nieve. Aquí comenzó la vida, y la primera cosa viva era un gigante de escarcha. (Ver: Ymir.)

Gjall. Gjall ("sonar el cuerno"), es el cuerno llevado por Heimdall, el vigilante de los dioses. Se encuentra escondido debajo de la tercera raíz del árbol Yggdrasil Mundial. Con un tono suave Heimdall anunció la llegada de los dioses, pero sonaba más fuerza en momentos de peligro. En Ragnarok sonará por última vez y se escuchará en todo el mundo, llamando a los dioses y los guerreros al campo de batalla.

Gldsheim. Gldsheim ("lugar de la alegría") es la sala de los dioses de Asgard, situado en la llanura de Ida. Odin preside allí, pero también cada uno de los doce dioses principales tiene un asiento de alta allí. Gldsheim es donde los dioses se reúnen para tomar decisiones importantes. Es también la ciudadela interior o santuario de Asgard, al igual que la Acrópolis era el santuario de la antigua Atenas.

Gna. Listado por Snorri Sturluson como una de las diosas divinas, pero sólo aparece para ser una sierva y mensajero de Frigg que le envía a hacer recados. Ella tiene un caballo veloz llamado Hofvarpnir ("Pezuña lanzador") que puede funcionar en el aire y por el agua.

Gnomo. Según la Llave Menor de Salomón, es el nombre que reciben los espíritus terrestres, es decir, los que rigen fuerzas en la tierra. Se les llama también Pigmeos. Ver: "Pigmeo".

Golajab. Es la qlifá correspondiente a la sefirá Gevurá en el Árbol de la Vida de la Cabalá. Su nombre significa "los que queman con fuego" y su imagen es la de demonios con enormes cabezas negras similares a volcanes en constante erupción. Gevurá es la sefirá de la restricción y la severidad, apartando lo innecesario en el cosmos, destruyendo lo malvado. Contrarresta el mal y la injusticia cuando mantiene el equilibrio con Jesed. Sin embargo, cuando esta fuerza está fuera de balance, se vuelve más destructiva, quema lo que no debería ser quemado.

Gong De Tian. Una diosa china de la suerte. En su mano izquierda sostiene una perla de 'deseo- cumplimiento'. Con su mano derecha ella hace un gesto de audacia. Ella muestra muchas similitudes con la diosa hindú Lakshmi.

Gong Gong. Un demonio chino el cual es responsable de las grandes inundaciones, junto con su socio, la serpiente-como Xiang Yao. Gong Gong es el eterno oponente de de el más alto gobernante.

Gorgonas. En la mitología griega eran 3 hermanas, una de ellas era la famosa Medusa. Una gorgona (en griego antiguo γοργών "gorgō", o γοργών "gorgōn", "terrible") era un despiadado monstruo femenino a la vez que una deidad protectora procedente de los conceptos religiosos más antiguos. Su poder era tan grande que cualquiera que intentase mirarla quedaba petrificado, por lo que su imagen se ubicaba en todo tipo de lugares, desde templos a cráteras de vino, para propiciar su protección. La gorgona llevaba un cinturón de serpientes, entrelazadas como una hebilla y confrontadas entre sí. En mitos posteriores se decía que había tres gorgonas, Medusa, Esteno y Euríale, y que la única mortal de ellas, Medusa, tenía serpientes venenosas en lugar de cabellos como castigo por parte de la diosa Atenea. Esta imagen se hizo particularmente famosa, si bien la gorgona aparece en los registros escritos más antiguos de las creencias religiosas de la Antigua Grecia, como en las obras de Homero.

Gotterdammerung. El predestinador o condenador de los dioses en la mitología nórdica. Ver: "Ragnarok".

Gou Mang. Un mensajero del dios del cielo chino. Gou Mang está asociado con el este, y el brinda otoño y felicidad. El dragón es su atributo.

Guan-di. "Emperador Guan", el dios taoísta de la guerra. Se opone a todos los perturbadores de la paz. Él se encarga de la tarea de guardar el reino contra todos los enemigos externos, así como rebeldes internos. También fue llamado durante las sesiones espiritistas para proporcionar información sobre las personas que habían muerto, profecías sobre el futuro, y el conocimiento acerca de la recompensa divina o represalia por buenas y malas acciones. Guan-di también fue venerado como un dios de la literatura desde que supuestamente memorizó uno de los clásicos del confucianismo, y como patrono de los vendedores de frijol cuajada. Su inmensa popularidad se basa sobre todo en su supuesto poder sobre los demonios y espíritus malignos, y su capacidad para prevenir la guerra. El dios de la guerra es una personalidad histórica, el vendedor de frijol cuajada Zhang (162-220 d.C.). Cambió su nombre por el de Guan y se convirtió en un aventurero de renombre y general. Como en general Guan Yu se desempeñó bajo el fundador de uno de los tres reinos. En 220 d.C. fue ejecutado por orden de un gobernante hostil. Su culto es de origen relativamente reciente y fue fuertemente influenciado por las ideas budistas. Su veneración comenzó en algún lugar alrededor del siglo séptimo d.C., e incluso se extendió a Corea. En 1594 fue canonizado por un emperador de la dinastía Ming como dios de la guerra y protectora de China y su gente, y se le concedió el título de Gran Justo Emperador que asiste el Cielo y Protege el Estado en el siglo 16 y fue admitido en el panteón taoísta. El título de Emperador Militar le fue otorgado en el siglo 19 por el entonces emperador de

China que lo elevó al nivel de Confucio. Guan-di también era adorado como el protector de los funcionarios del Estado que le otorgó especial veneración. El gobierno patrocinó la construcción de miles de templos en todo el reino. En esos templos se alojaron las espadas de verdugos públicos. Oficial Imperial hizo ofrendas a él en el día trece del primer y quinto mes de cada año; una práctica que continuó hasta el final del imperio chino en 1911. Guan-di es retratado como un gigante de nueve pies de altura, con un niño de dos pies de largo barba, una cara roja, los ojos de un ave fénix y las cejas de los gusanos de seda. Él se muestra con frecuencia de pie junto a su caballo, vestido con armadura y llevando una alabarda. Alternativamente lo retratan como un mandarín militar, sentado desarmado y acariciándose la barba con una mano y sosteniendo el Chun-Qiu (la primavera y los Anales de otoño, una de las obras clásicas de Confucianist) en la otra mano. En la creencia popular es conocido sobre todo para echar fuera demonios y la gente lo llama Fu-mo da-di, el Gran Soberano Quién Destierra Demonios. El día 13 es sagrado para él. -Kuan Ti Kuan Yu.

Guan-yin. El bodhisattva Chino (budista profeta) a los que las mujeres sin hijos se convierten en busca de ayuda. Él se manifiesta en cualquier forma imaginable donde un ser necesita su ayuda, especialmente cuando alguien está amenazada por el agua, los demonios, fuego, o una espada. Kuan-yin, cuyo nombre significa "que contemplas la [suplicante] Sound of the World", junto con Samantabhadra, Kshitigarbha (Di-cang) y Manjushri (Wen-shu), es uno de los cuatro grandes bodhisattvas del budismo. Guan-yin es identificado como el bodhisattva Avalokiteshvara masculina, también conocida como Chenresi en tibetano, "que oye los gritos del mundo". Kuan-yin de Kuan-yin-shi. En representación más reciente, Guan-yin es a menudo representado con rasgos femeninos distintos, un efecto de la taoísta y tántricos influencias del 8 al siglo 10. Ella es a menudo representado como el Mil Armado, Mil ojos bodhisattva, y más tarde en una forma inspirada en la Virgen María cifras de Occidente. En muchas representaciones, Guan-yin tiene un niño en un brazo o aparece en compañía de una joven que tiene un pez tomado el sol o se muestra junto con Wei-tuo. En otras representaciones de Kuan-yin se muestra de pie en las nubes o montar un dragón en frente de una cascada. Como Guan-yin del Mar del Sur, que se encuentra en un acantilado en medio de olas de fuego y rescata a los naufragos del mar (que simboliza el samsara, el ciclo de nacimiento, muerte y renacimiento). Por lo general tiene una flor de loto o una ramita de sauce y un jarrón que contiene rocío celestial o el néctar de la inmortalidad. Guan-yin también es adorado en Japón como la diosa Kannon por ambos grupos budistas y sintoístas. Según la creencia popular en el este de China, Guan-yin habita en la isla Pu-tuo-shan, que es un lugar sagrado del bodhisattva.

Gui. El término chino para los espíritus de los muertos, formados de los componentes yin negativos del alma de una persona (es decir, las almas po) después de la muerte. Literalmente: fantasma, espíritu, demonio. El mismo término también se aplica a todas las almas de los muertos, excepto los de los miembros de la propia familia, porque se cree que es capaz de vengar las injusticias o insultos sufridos por ellos cuando aún estaban vivos. El Gui usar ropa que no tienen dobladillos, y sus cuerpos echó ninguna sombra. La gente sólo puede percibirlos como un soplo de aire. Para estos fantasmas, los seres humanos sólo son percibidos como una luz roja tenue. Para aplacar el Gui, la gente hace ofrendas de papel moneda. Este dinero es emitido por el "banco del Mundo Inferior", y se quema en ceremonias especiales. La fiesta de los fantasmas hambrientos (los fantasmas de personas que murieron por ahogamiento o colgando o morir lejos de su casa, así como aquellos para los que ningún árbol ancestral se ha erigido) se celebra en el séptimo mes de cada año.

Gullveig. Gullveig ("goldbranch") es la bruja y vidente que tenía un gran amor y la lujuria por el oro. Ella hablaba de otra cosa en su visita a los Ases. Escucharon con odio y con el tiempo pensaba que el mundo sería mejor sin ella así que la arrojaron al fuego. Ella fue quemada hasta la muerte, pero salió ileso de las llamas. Tres veces fue quemada, y tres veces que fue a nacer. Cuando los Vanir aprendieron acerca de cómo los Ases habían tratado a Gullveig se convirtieron indignado por la ira. Ellos juraron venganza y comenzaron a prepararse para la guerra. El Aesir se enteró de esto y se movió contra los Vanir. Esta fue la primera guerra en el mundo. Durante mucho tiempo, la batalla duró un lado a otro, con lados ni ganando mucho terreno. Finalmente, los dioses se cansaron de la guerra y comenzaron a hablar de la paz. Ambas partes juraron vivir lado a lado en paz. Gullveig también se conoce bajo el nombre de Heid ("brillante one"). Ella es probablemente la diosa Freya, lo haría también tiene un gran amor por el oro en los diversos mitos.

Gui Xian. Uno de los Ling, los cuarto mágicos seres chinos. La tortuga Gui Xian es un símbolo de felicidad.

Gukumatz. Nombre que daban los indios quiché a la figura mitológica de la serpiente emplumada representada constantemente en Mesoamérica que probablemente fuera originada en la época de los olmecas. En tradiciones posteriores el quetzal o serpiente emplumada fue conocido como el inventor de los libros y calendarios, el dador del maíz a la humanidad, y algunas veces como símbolo de muerte y resurrección, frecuentemente asociado al planeta Venus. Los mayas le conocían como Kukulcán, y los aztecas como Quetzalcóatl.

Gun. Un dios chino de la tierra, un nieto del emperador Amarillo Huang–di. Cuando falló al parar la inundación, recién alcanzando los cielos, por construir embalses, el es degradado a una asociación del demonio Gong Gong. Acorde con otro mito, el fue asesinado por el dios del fuego.

Gunnar. En la Saga de los Volsungs, Gunnar es el hermano de Gudrun, quien blasfemó a arry Brunhilde montando a través del fuego a su vivienda. Pero es, de hecho, Sigurd que realiza la hazaña, en forma de Gunnar.

Gracias, o Charites. Hijas de Júpiter (Zeus) y Venus (Afrodita). En la mitología griega, las Cárites o Gracias (en griego Χάριτες, en latín Gratiae) eran las diosas del encanto, la belleza, la naturaleza, la creatividad humana y la fertilidad. Habitualmente se consideran tres, de la menor a la mayor: Aglaya ('Belleza'), Eufrosine ('Júbilo') y Talia ('Florecente').

- H -

Ha. El dios egipcio del oeste y del desierto oeste. Desde su entrada estuvo situado en el desierto oeste, el juega parte in el culto de la muerte. Él es retratado como una figura humana con cabeza en el jeroglífico que representa el oeste.

Hac Tao. "Camino Negro" Es la traducción literal de Hac Tao. Es fácil de hacer esta frase como "magia negro", ya que esta área del folclore (o tecnología espiritual) tiene mucho en común con la magia occidental. Hac Tao es el nombre genérico para toda la gama de trucos sucios del espiritismo chino: la curación, el maldecir, de fertilidad y esterilidad hechizos y la elaboración y contrarrestar los venenos, o al menos muy mala suerte. "Envilecida taoísmo" es una frase de uso frecuente en el folclore académico, antropológico y religiones comparadas cuando el sujeto real – en términos cantoneses – es Hac Tao. Si bien la palabra "tao" o forma, hace que esta conexión tentador, gran parte del aparato y el mito es chino tradicional, extraídos de otras fuentes: budistas, confucianos y el folclore no sectaria.

Hada. Un hada (del latín *Fatum*: hado, destino) es una criatura fantástica y etérea. Las leyendas celtas hablan del reino de los *Áes Sídh*e (pronunciado *Os Shi*) también conocido en idioma inglés como *Fairy Folk*, y donde la mejor traducción a nuestro idioma sería *Hadas*, si bien es importante recalcar que no se habla de la concepción victoriana de la *Hadas*, esos seres diminutos con alas de mariposa, las cuales son en realidad *pixies*. Los *Áes Sídh*e, son seres semidivinos que viven entre este y el otro mundo, con conexiones importantes con la naturaleza y las deidades, la mayoría de los relatos los representan como gente no muy alta, pero de aspecto y altura humana, de tez blanca, ojos claros y pelo muy negro. En los relatos medievales, las hadas (a veces llamadas «*El Buen Pueblo*» o «*La Buena Gente*») aparecen relacionadas con encantamientos y hechizos, concedoras del poder y las virtudes de las palabras, las leyendas y las hierbas, que les permitían mantenerse jóvenes y bellas, y acumular grandes riquezas. Los *Pixies* son unas criaturas del folclore británico. Son pequeñas hadas esbeltas, que viven en los bosques. Su presencia en la comarca de Devon y Cornwall sugiere un origen celta para la creencia y el nombre.

Hada Azul. Concepto ocultista con el que se presenta la idolatría a los astros y a los demonios de forma adornada para los niños. El Hada es una representación femenina de un *Jinn azul* (genios azules, como el de la película de Disney, *Aladino*). La frase de "tus deseos son órdenes" es de origen demonológico y pertenece a los *Jinns Azules* (una categoría de *Nefilím* que también aparece en la película *Avatar*, de James Cameron), según el ocultismo. Esto no necesariamente está relacionado al

resto de las leyendas de hadas, sino más bien a las tradiciones de Lilit y los demonios femeninos engañosos, como las novelas de sirenas (en hebreo: "lilím"). Ver: "demonio".

Hadad. Nombre de un importante dios cananeo, de origen mesopotámico, llamado Ishkur en la antigua Acad, y también Adad. Era originalmente hijo de Enlil.

Hagen. Héroe de la mitología nórdica, mató a Sigfrid por petición de Brunhilda.

Hah. El dios egipcio del cielo, la personificación de la eternidad y del cielo infinito. Con brazos extendidas que soporta el cielo. Este jeroglífico es también el símbolo de un millón.

Han. Un dios río chino y personificación del río que lleva su mismo nombre. Es también el nombre de la Vía Láctea, la cual era considerada como un río (el río del cielo), mejor conocido como el Han Plateado, Han de las Estrellas o Han del Cielo.

Han Xian–zi. Es uno de los populares Ba Xian. Se cree generalmente que es sobrino de Han Yu – una famosa figura literaria y estadista de la dinastía Tang – que se le había confiado la educación de Han Xian–zi. Tenía un temperamento tormentoso y poseía varias habilidades sobrenaturales. Una vez que él causó peonías de muchos colores a florecer en medio del invierno. En los pétalos de las peonías apareció el siguiente poema: "Las nubes velan los picos de Qin–lin montaña Dónde está tu hogar profundo se encuentra la nieve en el Paso de Lan y los caballos irán más allá." Han vio un significado oculto en estas líneas, pero su tío los despidió como una tontería. Poco después, Han Yu cayó en desgracia con el emperador y fue desterrado de la corte. Cuando llegó a la Lan Pass la nieve era tan profundo que no podía ir más allá. Entonces Han Xian–zi apareció y despejó la nieve. Le dijo a su tío que iba a recuperar su puesto oficial y volver al seno de su familia, que la profecía pronto se hizo realidad. Han Xian–zi ganó la inmortalidad cuando se cayó de un árbol de durazno. Él generalmente se describe la celebración de una (transversal) flauta, un ramo de flores o cesta de la flor, o un melocotón.

Hapi (1). La personificación del Nilo en el antiguo Egipto. Fue particularmente asociado con la inundación anual del Nilo, que fue considerado como un regalo de los dioses y reyes. Él se creía vivir en cuevas cerca de las cataratas del Nilo con su séquito de dioses y diosas de cocodrilo rana (su harén). Hapi fue retratado como un hombre regordete con los pechos femeninos colgantes, con una barba, un gran vientre, y una corona de plantas acuáticas.

Hapi (2). Hapi era uno de los cuatro hijos de hijos de Horus, en la mitología egipcia. Protegió a los vasos canopos que contienen los pulmones embalsamados de los

fallecidos. Hapi era representado como un hombre momificado con la cabeza de un babuino. También representó un punto cardinal, al norte. Su protector fueron los Neftis goddes. Imset, Duamutef y Kebechsenef eran sus tres hermanos. Imset era representado como un ser humano, Duamutef como un chacal, y Kebechsenef como un halcón. Su padre, Horus, era una de las deidades más importantes de Egipto. Se creía que habían nacido de una flor de loto y eran dioses solares asociados a la creación. Entonces, Anubis les dio los deberes de la momificación. En la sala de Maat se sentaron en una flor de loto frente a Osiris, una de las personas momificadas que protegían. El nombre Hapi también es utilizado por un dios que era la personificación del río Nilo. Él fue fotografiado el hombre en forma de grasa, para significar abundancia, que, o bien tenían una corona de lirios o planta del papiro dando vueltas la cabeza.

Har-em-Akhet. "Horus en el horizonte". Otra forma de Horus en el que figura como un dios del sol (identificado con Re-Her-Akhety). Más tarde es que se cree que la esfinge de Gizeh representaba "Horus del Sol de la mañana" mirando hacia el horizonte oriental. También Her-Akhety, "Horus de los Dos Horizontes". Harmachis es la traducción griega del nombre.

Har-mau. Otra manifestación del dios Horus, esta vez como 'Horus el unidor'. En esta forma Horus lleva acabo la unión de los reinos del Alto y bajo Egipto. También conocido como Harsomtus.

Har-nedj-itef. Un dios guardián de Egipto, una de las manifestaciones de Horus. De esta forma, se guarda su padre Osiris en el inframundo, por lo que llamó 'Horus el salvador de su padre'. Har-nedj-ITEF (griego: Harendotes) también protege a los muertos y se presenta como un halcón en sarcófagos.

Har-pa-khered. "Horus el Niño". La forma de Horus cuando era un niño, que se distingue de Horus como un adulto. Él es retratado como un niño desnudo con un dedo en la boca, sentado en una flor de loto o en la rodilla de su madre Isis. Él fue invocado para alejar criaturas peligrosas. Como hijo de Osiris también era un dios de la vegetación, retratado con una jarra o un cuerno de la abundancia. En el Imperio Nuevo se convirtió en muy popular y su culto se expandió sustancialmente durante la época del Imperio Romano. Estatuillas de Har-pa-khered de la época greco-romana representadas montándolo en un ganso o un carnero. Los griegos lo llamaban Harpócrates (Harpokrates).

Har-sa-Iset. A forma del dios Horus, específicamente como el hijo de Isis. En el Osiris-mito que nació de la impregnación de Isis por su difunto marido Osiris. Isis protege Horus como un niño contra muchos peligros. Los textos de las Pirámides

afirman que Har-sa-Iset realizó el rito de la "apertura de la boca" en el faraón muerto, asegurándose de que el faraón tendría el uso de sus facultades en el más allá. Har-sa-Iset también es considerado como una deidad guardiana.

Har-wer. El nombre de Horus a una edad avanzada, que significa "el Horus Elder". En esta manifestación Horus alcanza la madurez y venga a su padre Osiris contra su enemigo Seth. Él derrota a Seth y se apodera del trono de Egipto. En Kom Ombo (la antigua Noebt) en el Alto Egipto, Har-wer fue considerado como el hijo del dios Ra y por lo tanto idéntico al dios del cielo Shu. Una vez más, lo representan en forma de un halcón.

Harakhti. El dios egipcio del sol de la mañana, cuyo nombre significa "Horus del Horizonte". Harakhti (Harachte) es una de las muchas manifestaciones de Horus. El faraón egipcio se dice que nació en el horizonte oriental como Harakhti y para gobernar sobre el horizonte oriental y occidental en esa forma. En Heliópolis se unieron con Re y era adorada como Re-Harakhti. Él fue representado bajo la forma de un halcón.

Harmerti. El nombre de Horus como el dios halcón "con los dos ojos", que representan el sol y la luna. Él también era adorado como el héroe que restringe monstruos como Apep.

Hathor. Importante diosa egipcia, posiblemente asociada con la Afrodita griega. La versión egipcia dice que Hator era hija de Ra, y que fue madre de Ihy, un dios de la música y el baile. Hator era retratada como mitad vaca y mitad humana. Su nombre se cree que significa "señora del límite". Una versión egipcia dice que anteriormente era llamada Sekhmet o Sakhmet, diosa de la destrucción y de la venganza, pero al venir ante la presencia de Ra en una ocasión tras no matar a ningún ser humano, el dios la recibió con alegría y decidió cambiar su nombre por el de Hathor. En otra narración egipcia se dice que, como Sekhmet, era esposa de Ptah, y con él madre de Nefertem. Algunos asocian a Sakhmet/Hathor con la mesopotámica Inanna/Ishtar (la Afrodita griega y Astarot cananea), y a Ptah/Tanen con Enki/Ea, lo cual podría tener sentido asumiendo que también en la cultura acadio-sumeria el linaje de Enki estuvo unido con el de Inanna (Dumuzi/Tammuz, hijo de Enki y Ninsun, fue consorte de Inanna; igualmente Nergal, también hijo de Enki, fue consorte de Inanna). Lo femenino diosa por excelencia en el antiguo Egipto, Hathor era una diosa pre-dinástico que ganó enorme popularidad desde el principio. Su nombre se traduce como "la casa de Horus", que puede ser una referencia a ella como la realización del cielo en su papel de la Vaca Celestial, siendo aquello que rodea al decididamente halcón deidad cielo orientada, Horus, cuando lleva ala. Si Horus era el dios asociado con el rey vivo, Hathor era el dios asociado con la reina

viva. En períodos anteriores que estaba más a menudo representada como una vaca completa con la SunDisk entre sus cuernos o como una mujer delgada que llevaba el tocado cuernos-y-uno-SunDisk (que pueden o no tener un uraeus sobre ella). Ella también se mostró como un hipopótamo, un halcón, una cobra, o una leona, sin embargo estos no eran tan frecuentes como la mujer o la vaca. Si bien hay algunas representaciones de Hathor como una mujer con cabeza de vaca, esto se encuentra principalmente sólo en los períodos posteriores. Simbología de Hathor incluye elementos tales como sistros (un tipo de cascabel), el tocado cuernos-and-SunDisk (en tanto los últimos tiempos incorporado en el atuendo de Isis), la menat (un tipo de collar ritual que puede haber sido utilizado para la música de percusión), y espejos. Muchos espejos antiguos y sistros decorados con la sonrisa, a menudo Hathors desnudos en ellos se han descubierto en los últimos años, y el rostro de Hathor (con orejas de vaca) comúnmente aparecen en la parte superior de las columnas de piedra en los templos egipcios, muchos de los cuales todavía se pueden ver hoy en día. Su culto floreció en Ta-Netjer ("Tierra de Dios" - día moderno Dendera), en el Alto Egipto y sus sacerdotes incluyó tanto a hombres y mujeres, muchos de los cuales eran bailarines, cantantes, músicos o como las artes cayeron bajo el dominio de Hathor. Sacerdotes de Hathor también eran oráculos y parteras, y la gente podía ir a algunos templos de Hathor para que sus sueños interpretados por sus sacerdotes. Protección de Hathor se invocó sobre niños y mujeres embarazadas. Hathor, como el Ojo de Ra, "se convierte en" Sakhmet en el cuento "La destrucción de la humanidad". Grabado en una de las capillas de la tumba de Tutankamón, la historia cuenta cómo Hathor, a petición de su padre (Ra), se convierte en Sakhmet con el fin de castigar a los humanos por transgredir contra él. Cuando casi se borra toda la humanidad, Ra trata de detenerla y, en su defecto, en eso, se las ingenia para conseguir su borracho, con lo cual ella inmediatamente se olvida de qué era lo que estaba haciendo y vuelve a ser Hathor. Hathor también aparece como un personaje secundario en "Las Contendas de Horus y Seth". Su padre (Ra) cae en un estado de ánimo tan negro Hathor establece para animarlo. Quitar la ropa, ella baila alrededor de su trono, hasta que vuelve a sonreír. Un mito adicional, a veces llamada "La Diosa Distante", dice de cómo Hathor se enojó con Ra y se alejó de Egipto. Gran tristeza cae sobre la tierra y Ra, perdido sin su ojo, decide buscar a su espalda. Sin embargo, Hathor ahora se ha convertido en un gato salvaje mortal que destruye todo lo que se acerca a ella, por lo que ningún hombre o dios serán voluntarios para ir a buscar a ella. Thoth finalmente se compromete a atraer a su espalda y, vestido con el disfraz, se las arregla para convencer a la diosa enojada regresar a Egipto contando sus historias. De regreso a su tierra natal, se baña en el río y una vez más se acomoda en su normalmente suave comportamiento, pero no antes de que las aguas vuelven de color rojo por el

esfuerzo de enfriamiento su rabia. En algunas versiones de esta historia es Tefnut, no Hathor, que vaga lejos de Egipto, y Shu, no Thoth, quien la trae de vuelta. Hathor se asocia con numerosas otras diosas egipcias. Sus conexiones con Bastet ayudaron a "ablandar" el rostro de esa deidad, y como se indicó anteriormente Hathor era la otra cara de la moneda Sakhmet. Hathor también parece haber absorbido muchas de las propiedades de Bat (otra diosa vaca pre-dinástico), que se representa en la parte superior de la famosa paleta de Narmer supervisar los eventos que se detallan en el mismo. Hathor es también conocida como la "Dama al Límite" ("Límite", es decir los bordes del universo conocido) y la "Dama de Occidente"; su imagen se ve a veces en representación funeraria como ella está detrás de Osiris, dando la bienvenida a los muertos a su nuevo hogar. Otros títulos de Hathor incluyen la "Divina (o celeste) Vaca", "Señora del Cielo", y "Señora de Oro", los dos últimos de los cuales se atribuye a veces a las reinas del antiguo Egipto. Hathor también era conocido como la "Señora de Greenstone y Malaquita", debido a su ser considerado como una diosa de las franjas desérticas donde existían dichas minas. Los griegos llamaban Hathor con el nombre de su diosa, Afrodita. En las últimas etapas de la religión egipcia (más de dos milenios después de Hathor había aparecido primero) que llegó a ser casi totalmente absorbido por Isis (que adquirió, además del tocado de Hathor, el sistro también), dando como resultado la identidad equivocada frecuente entre los dos. Hay, sin embargo, las diferencias sutiles. Cuando Isis se muestra con los cuernos que también es (generalmente) se muestra, ya sea con el tocado de buitre (que se asoció con Mut, una diosa de Tebas), con alas, o con un vestido de plumas multicolores. Hay por supuesto excepciones (como en la tumba de Horemheb), en la que es necesario el conocimiento del caso jeroglíficos discernir qué diosa es cuál. En el templo de Nefertari en Abu Simbel, Nefertari se muestra como Hathor en muchos lugares, y Ramsés II (el marido de Nefertari) se muestra en un santuario de la recepción de la leche de la vaca Hathor. Cuando un niño nace en Egipto, siete Hathors (algo como hadas madrinas europeos) aparecerían a "hablar con una sola boca" y determinar el destino del niño. Propio hijo de Hathor era AHI, quien fue adorado en Dendera con ella y Horus-Behdety. Al igual que su madre, AHI era un dios de la música y el baile, y siempre era representado como un niño que lleva un sistro

Hatmehit. Una diosa pez egipcia. Ella se convirtió en el delta del Nilo, especialmente en Mendes.

Hauhet. Hauhet es una diosa egipcia y se representa como una rana. Ella era la diosa de la infinitud inconmensurable. Ella es una de las Ogdóada. El Ogdóada son ocho deidades egipcias que fueron especialmente adorada en Hermoplic en el Alto Egipto. Ellos formaron la base de los mitos de la creación. El Ogdóada se compone

de cuatro diosas y cuatro dioses. Las diosas estaban representadas, ya sea como ranas o los seres humanos con cabezas de rana. Los dioses estaban representados, ya sea como serpientes o los seres humanos con cabezas de serpiente.

Hebe. Diosa del Olimpo, escanciaba el néctar a los dioses, le fue dada como esposa a Hércules luego de sus 12 penitencias. Fue la hija menor de Zeus y Hera.

Hécate. Divinidad confundida con Selene, relacionada con Artemisa, era adorada por los árabes.

Hecatónquiros. Conocidos como Coto, Briareo y Giges, eran gigantes de 50 cabezas y 100 brazos (centímanos), hijos de Urano y Gaia. Ayudaron a Zeus y a los Cíclopes en la batalla contra Cronos y los titanes.

He Bo. En la mitología china, He Bo es un poderoso dios del río, también llamado Bing-yi. Se sacrificó adjuntando rocas para su cuerpo y luego sumergirse en un río, por lo que la obtención de la inmortalidad. Este acto llevado al ritual de sacrificar una joven lanzando su en el río como una esposa de He Bo (esto duró hasta el final de la dinastía Zhou, en 256 antes de Cristo). La diosa de la luna Heng O es su hermana.

Hedetet. La diosa escorpión egipcia.

Hefestos. También llamado Hefaistos, o Vulcano. Era una deidad del Olimpo, nació de Hera solamente. Al salir feo, ella lo arrojó del Olimpo y cayendo se torció la perna y quedó cojo, inconsciente rodó lejos y fue a dar a tierras donde lo criaron unas divinidades diferentes. Cuando creció supo que había sucedido y regresó a vengarse de su madre pero Zeus para tranquilizarlo le dio por esposa a la hermosa Afrodita y le dejó ser conforme a sus habilidades el dios del hierro y era él quien hacía los rayos de Zeus y las armaduras inmortales.

Heh. Un dios primordial de Egipto, uno de los Ogodoad de Hermópolis. Junto con su mujer Hauhet contraparte que representa el infinito. Su tarea consistía en despertar al sol. ¿Eh es representado como una rana, o como un hombre con la cabeza de una rana.

Heimdall. Heimdall es el dios de la luz, el hijo de nueve madres (diversamente dado como las hijas de Geirrendour el gigante o de Aegir). Él nació en el fin del mundo y criado por la fuerza de la tierra, el agua de mar y la sangre de un jabalí. A causa de su resplandor, dientes de oro que también se llama Gullintani ("diente de oro"). Su sala es Himinbjorg, Los Acantilados de los Cielos, y su caballo es Gulltop. Heimdall lleva el cuerno Gjall. Él es el guardián de los dioses y los guardias de Bifrost, la única entrada a Asgard, el reino de los dioses. Es deber de Heimdall para evitar que

los gigantes de forzar su camino en Asgard. Se requiere menos sueño que un pájaro y se puede ver a cientos de millas a su alrededor, por la noche, así como durante el día. Su audiencia es tan precisa que ningún sonido se le escapa: incluso se puede oír crecer la hierba o la lana en la espalda de una oveja. En el conflicto final de Ragnarok matará a su enemigo ancestral, el malvado dios Loki, pero morirá a sí mismo de sus heridas. Como el Rig dios ("regla"), Heimdall creó las tres razas de la humanidad: los siervos, los campesinos y los guerreros. Es interesante observar qué Heimdall padre de ellos, y no Odin como podría esperarse. Además, Heimdall es en muchos atributos idénticos a Tyr. Heimdall {haym'-dahl} nórdico antiguo: Heimdallr

Heket. La diosa egipcia de parto, y protector de los muertos. Se la presenta como una rana, un símbolo de la vida y la fertilidad (presumiblemente debido a los millones de ellos generados después de la inundación anual del Nilo), o como una mujer con cabeza de rana. Las mujeres a menudo llevaban amuletos de ella durante el parto. Como la hija del dios-sol Re ella es llamada "Ojo de Ra" y "Madre de los dioses". Ella es considerada como la consorte de Khnum.

Hel. En la mitología nórdica, Hel es el gobernante de Helheim el reino de los muertos. Ella es la hija menor del dios maligno Loki y la gigante Angrboda. Por lo general se describe como una bruja horrible, medio vivo y medio muerto, con una expresión sombría y lúgubre. Su rostro y el cuerpo son los de una mujer viva, pero sus muslos y piernas son las de un cadáver, abigarrado y pudriéndose. Los dioses habían secuestrado a Hel y sus hermanos de la sala de Angrboda. Ellos la echaron en el mundo subterráneo, en la que se distribuye a los que se envía a ella; los malos y los que murieron de enfermedad o vejez. Su sala de Helheim se llama Eljudnir, hogar de los muertos. Su sirviente es Ganglati y su sirvienta es Ganglot (que tanto se puede traducir como "tardía").

Helena. Nombre de un personaje de la Ilíada de Homero. Se dice que ella fue la culpable del desencadenamiento de la guerra de Troya. Tras escapar de Troya, el mito dice que su descendencia dio origen a ciertos pueblos del Sur de Europa, colindantes con el Mediterráneo. Unos siglos antes de Cristo se comenzó a utilizar la definición de heleno para referirse a los griegos. El nombre de Grecia pasó a decirse Elas, y el idioma, "eliniká", todo esto en relación a Helena. Las genealogías griegas dicen que Helena fue hija de Tíndaro y Leda, aunque otros creen que Zeus se hizo pasar por Tíndaro. Los hermanos de Helena fueron Castor y Pólux (que otro mito les atribuye ser hijos de Ares), Filonoe, Timandra y Clitemnestra (Climenestra), la que fuera mujer de Agamenón. Helena estuvo casada con Menelao, hermano de Agamenón, pero tuvo amoríos con Paris, hijo de Príamo de Troya, y se fue con él a esta ciudad fortificada. Esto dio razones a Agamenón para incitar a los griegos

contra los troyanos. Se dice que los hijos de Helena, Rómulo y Remo fueron los fundadores de Roma al escapar Helena de la quemada Troya.

Helheim. Helheim ("casa de Hel") es uno de los nueve mundos de la mitología nórdica. Está regido por Hel, la hija monstruosa del dios embaucador Loki y su esposa Angrboda. Este frío, morada oscura y brumosa de los muertos se encuentra en el mundo de Niflheim, en el nivel más bajo del universo nórdico. Nadie puede salir de este lugar, debido a la Gjöll río infranqueable que fluye del manantial Hvergelmir y rodea Helheim. Una vez que entran Helheim, ni siquiera los dioses pueden dejar. Los que mueren de la edad o la enfermedad de edad, y los que no murieron en la batalla, vayan a Helheim mientras que los que mueren con valentía en el campo de batalla van al Valhalla. La entrada a Helheim es custodiado por Garm un perro monstruoso, y Modgud. El gigante Hraesvelg ("devorador de cadáveres") se sienta en el borde del mundo, con vistas a Helheim. En la forma de un águila con las alas aleteo que hace que el viento sople. Infierno.

Helicónides. Hijas de Helios y hermanas de Faetón.

Helios. (Sol) Padre de Faeton. Era hijo de los titanes Hyperión y Teya (Teia). Era quien llevaba el carro del Sol.

Hemen. Un dios halcón egipcio.

Hemsut. Una diosa egipcia de la fe.

Heng O. La diosa de la luna chino, símbolo del principio frío y oscuro yin. Ella trató de robar el proyecto de la inmortalidad de su marido, el arquero celeste Shen Yi, pero él la atrapó antes de que pudiera beber todo. El proyecto le dio el poder de ascender al cielo, pero, ya que ella había bebido sólo una parte de ella, ella sólo llegó a media altura y tuvo que conformarse en la luna. Heng O es retratado en bellas túnicas con la mano derecha el disco lunar, a veces sentado en un sapo legged-árbol. Ella es la hermana menor del río dios Él Bo. Chang O.

Heperión o Hyperión. Titán esposo de Teia y padre de Selene, Helios (Sol) y Eos (Aurora).

Hera. Diosa del Olimpo, 3ª esposa de Zeus y también hermana suya. Fue madre con él de Ares (Marte) y la joven Hebe.

Heracles. Es el nombre de Hércules en Grecia, que significa: "perseguido por Hera".

Hércules. Nombre con el que lo llamaban más que todo en Roma. También conocido como Arsafes, fue un semi-dios hijo de Zeus y Alcmena. Mató a un león

cuando tan solo tenía 18 años, y tuvo que cumplir 12 penitencias por haber matado a su familia en un supuesto rapto de locura.

Hermafrodita. Ver: "Hermafrodito".

Hermafrodito. Personaje de la mitología griega que poseía dos sexos. Se dice que fue hijo/a de Hermes y Afrodita (Herme-Afrodita).

Hera. Diosa de la mitología griega que se designa como hermana y consorte de Zeus. Fuera la madre de los dioses. Por su propia cuenta dio a luz al herrero del Olimpo, Hefastos o Hefestos (Vulcano). Con Zeus tuvo a Ares, Hebe y Elithia (Elisia). Hera fue hermana de Zeus, Hestia, Deméter, Hades y Poseidón. Era hija de los titanes Cronos y Rea.

Herakles. Ver: "Hércules".

Hércules. Famoso personaje de la mitología griega, hijo de Zeus y una humana llamada Alcmena, también conocido como Arsafes. Se suicidó de desesperación al vestirse de un traje de piel de cíclope que le carcomía por dentro. Se le reconoce por sus 10 oficiales hazañas. Su nombre más común antiguamente era el de Heracles. Su nombre era alusivo a la diosa Hera, quien siempre le odió y le perseguía tratando de destruirle.

Hermafrodito. Hijo de Afrodita y Hermes, nació con los dos sexos. Era hermano/a de Eros (Cupido).

Hermanubis. Una sincrética deidad combinando el Hermes griego con el Anubis egipcio.

Hermes. Importante deidad griega, considerado el emisario de los dioses. Su nombre romano era Mercurio. Se dice que fue hijo de Zeus y Maya. Se cree que era el mismo Dyehuty (Thoth) egipcio. Algunas referencias dicen que fue padre de otro Hermes, al que se denomina Cupido o Eros -uno de varios con ese nombre- o Tat por los egipcios.

Hermes Trismegisto. Posible mezcla del Hermes griego y el Dyehuty (Thoth) egipcio que comenzó a usarse en los siglos I y II. Significa "Hermes, el tres veces grande". Hermes Trismegisto es mencionado primordialmente en la literatura ocultista como el sabio egipcio, paralelo al dios Tot egipcio, que creó la alquimia y desarrolló un sistema de creencias metafísicas que hoy es conocida como hermética. Para algunos pensadores medievales, Hermes Trismegisto fue un profeta pagano que anunció el advenimiento del cristianismo por medio de su discípulo Asclepio, según algunos cerca de la época de Moisés. Se le han atribuido estudios de alquimia como

la Tabla de Esmeralda —que fue traducida del latín al inglés por Isaac Newton— y de filosofía, como el Corpus Hermeticum.

Hermod. El hijo de Odín y el mensajero de los dioses nórdicos. Después de la muerte de Balder, Frigg buscado por un valor suficiente para enfrentarse a Hel, el gobernante del inframundo y abogar por el regreso de su Balder. El gran héroe Hermod el Ágil se ofreció a hacer de este peligroso viaje. Montó corcel Sleipnir de Odín y viajó al inframundo. Cuando Hermod encontró con las puertas del infierno, él saltó sobre ellos y entró en el gran salón de los muertos. Allí vio a Balder y le rogó Hel a lo dejen en libertad porque Balder fue amado por todos para que nadie le podía faltar. Hel era escéptico y accedió a liberar a Balder con la condición de que todo, vivo o muerto, debe llorar por Balder. Si sólo hay una cosa que no debe llorar, luego se mantendría Balder en el reino de los muertos. Hermod regresó a la tierra de los vivos y les dijo a los dioses lo que eran los términos de Hel. Pero no todo el mundo lloró y por lo tanto Balder tuvo que permanecer en el bajo mundo hasta el fin del mundo.

Heron. Una deidad egipcia.

Heryshaf. Un dios de Egipto Medio que nació de las aguas primordiales, cuyo nombre significa "El que está sobre su lago". Él es el dios carnero de Heracleópolis (ahora la ciudad Ehnas). Él se identifica con Osiris y Ra. Los griegos lo equipara con sus Heracles, y les herishef era conocido como Harsaphes.

Hesat. Una diosa egipcia vaca, en el antiguo Egipto refiere la leche como "la cerveza de Hesat".

Hespérides. En la mitología griega las Hespérides (en griego antiguo Ἑσπερίδες) eran las ninfas que cuidaban un maravilloso jardín en un lejano rincón del occidente, que la tradición mayoritaria situaba cerca de la cordillera del Atlas en el Norte de África al borde del Océano que circundaba el mundo. Según el poeta griego siciliano Estesícoro, en su poema la Canción de Gerión, y el geógrafo griego Estrabón, en su libro Geografía (volumen III), las Hespérides estaban en Tartessos, un lugar situado en el sur de la península Ibérica. Apolonio de Rodas, por su parte, situaba el jardín cerca del lago Tritón, en Libia. Normalmente las Hespérides eran tres en número, como otras tríadas griegas (las Cárites o las Moiras). *«Como las propias Hespérides son meros símbolos de los dones que encarnan las manzanas, no pueden ser actores en los dramas humanos. Sus nombres abstractos e intercambiables son un síntoma de su impersonalidad»*, señaló Evelyn Harrison. Entre los nombres que recibían están Egle ('brillo' o 'esplendor'), Aretusa, Eritia (o Eriteis), Hesperia (alternativamente Hespereia, Héspere, Héspere, Hesperusa o

Hesperetusa), Lípara, Astérope y Crisótemis, como aparece en una escena de la apoteosis de Heracles/Hércules en una hidria del siglo V de Midias, actualmente en Londres. A veces se las llamaba Doncellas de Occidente, Hijas del Atardecer o Erythrai, 'Diosas del Ocaso', todas ellas designaciones aparentemente ligadas a su imaginada situación en el distante oeste. Hésperis es apropiadamente la personificación del atardecer (como Eos es la del amanecer) y la estrella vespertina es Héspero. Además de cuidar del jardín, se decía que obtenían gran placer al cantar. A veces eran retratadas como las hijas vespertinas de Nix (la Noche), tanto sola⁵ como con Érebo (la Oscuridad),⁶ de la misma forma que, Eos en el más lejano este, la Cólquida, era la hija del titán solar Hiperión. Según otras fuentes eran hijas de Atlas o de Zeus y bien Hésperis o Temis, o de Forcis y Ceto. Eritía ('la roja') era una de las Hespérides. Este nombre se aplicaba a la isla cercana a la costa del sur de Hispania que fue la ubicación de la colonia púnica original de Gades (actual Cádiz). Plinio el Viejo recoge sobre esta isla de Gades: *«En el lado que mira hacia Hispania, a unos 100 pasos de distancia, hay otra isla larga, de unas 3 millas de ancha, sobre la que estuvo la ciudad original de Gades. Por Éforo y Filístides es llamada Eritea, por Timeo y Sileno Afrodísias, y por los nativos la Isla de Juno.»* La isla era el hogar de Gerión, que fue derrotado por Heracles. El Jardín de las Hespérides es el huerto de Hera en el oeste, donde un único árbol o bien toda una arboleda daban manzanas doradas que proporcionaban la inmortalidad. Los manzanos fueron plantados de las ramas con fruta que Gea había dado a Hera como regalo de su boda con Zeus. A las Hespérides se les encomendó la tarea de cuidar de la arboleda, pero ocasionalmente recolectaban la fruta para sí mismas. Como no confiaba en ellas, Hera también dejó en el jardín un dragón de cien cabezas llamado Ladón como custodio añadido.

Hespéris. Madre de las Hespérides de su unión con el titán Atlas.

Hestia. Diosa hermana de Hera, Deméter, Zeus, Poseidón y Hades.

Hetepet. Un culto egipcio a las diosas.

He Xian-gu. Uno de los Ba Xian, y la única mujer entre ellos. Ella vivió durante la dinastía Tang y pasó su vida como un ermitaño en las montañas. Un espíritu se le apareció en un sueño cuando tenía catorce años. Él le dijo a moler una piedra conocida como la "madre de las nubes" en polvo y comer ese polvo. Ella se convertiría entonces en tan ligero como una pluma y alcanzar la inmortalidad. Ella siguió estas instrucciones y también juró nunca casarse. Poco después de que ella fue capaz de volar de un pico de la montaña a la siguiente, la recolección de frutos y bayas para su madre. Ella misma ya no tenía necesidad de alimento. Un día el emperador la llamó a su corte, pero desapareció en el camino y se convirtió en un

ser inmortal. Según otro mito había perdido su camino en las montañas, mientras que la recolección de té. Allí conoció a un erudito (se rumorea que han sido Lu Dong-bin quien le dio un melocotón para comer. Después de que ella nunca sintió hambre de nuevo.

Hez-ur. Un dios egipcio babuino.

Hidra, o Hydra. Bestia o monstruo mitad Dragón mitad Serpiente, a esta le crecían 2 cabezas para remplazar una que hubiera perdido. La Hidra de Lerna es la más popular ya que fue vencida por Heracles.

Hike. La personificación egipcio de poderes sobrenaturales atribuidos a los dioses. Él es considerado como el más viejo hijo de Atum. Los médicos, que invocan sus poderes mágicos al practicar sus artes, llamaban a sí mismos "sacerdotes de Caminata.

Hlin. El poeta islandés Snorri Sturluson e historiador enumera Hlin como una diosa encargada de proteger a aquellos hombres que Frigg quiere mantenerse a salvo. Llamado por los demás una diosa de la consolación que se suponía que "besar las lágrimas de los dolientes". En la mayoría de las fuentes, Hlin es sólo otro nombre para Frigg.

Hod. El dios ciego de la oscuridad y el invierno, el hijo de Odín y Frigg. Cuando los dioses se divirtieron con su hermano Balder como un objetivo, Hod involuntariamente lo mató lanzando un higo hecha de muérdago, el único objeto que pueda dañar a Balder. Hod fue condenado a muerte por este hecho por Vali, el hijo menor de Odin que nació de venganza. Sin embargo, después de la destrucción del cosmos cuando un nuevo mundo es la acumulación, Hod renacerá.

Holler. En la mitología nórdica, Holler es el dios de la muerte y la destrucción y el que trae enfermedades y desastres. Arrastra a la gente a su calabozo donde los tortura hasta la muerte.

Homshuk. Dios olmeca del maíz.

Hor. Monte cercano a Israel que lleva su nombre.

Hor-Hekenu. Una variación del dios egipcio Horus.

Horus. El más importante dios de Egipto desde la muerte de Osiris hasta la era del culto a Amón. En el ocultismo se asocia con el Anticristo. Su nombre egipcio, "Her ur", significa "el Distante" (aunque en semítico podría asociarse con "monte" o "valle" luminoso) y su símbolo e iconografía es el halcón. Su nombre también se dice "Hor" (el Elevado), que pasó al griego "Oros". Fue hijo de Osiris e Isis, y quien

reemplazó a su padre en el trono y en la lucha contra Seth. Sus hijos fueron Imset, Hapi, Duamutef y Kebechsenef. Fue nombrado sucesor de Ra, el dios sol, en el trono por este mismo, dándole "su nombre" secreto. Algunos tratan de asociar a Horus con el griego Apolo (Febo, el arquero), el dios solar, así como con Thor, el dios del rayo nórdico. Incluso se trata de hallar una similitud entre Horus y alguno de los hijos del mesopotámico Enlil, tales como Ishkur o Hadad, mientras en la India podría ser un equivalente a Indra. Horus pertenece al segundo grupo importante de deidades del pasado, los cuales reemplazaron a los dioses antiguos de la Tierra -que a su vez habían reemplazado a los dioses primigenios o estelares/planetarios. Al llegar a su mayoría de edad se vio ayudado por los Shemsu-Hor (acompañantes de Horus) en la lucha y destierro de Seth. Posteriormente, después de reinar los dioses, reinaron en Egipto los Shemsu-Hor hasta el inicio de las Dinastías faraónicas. Identificado con el Sol, el nombre de "Horus" es un cajón de sastre general para múltiples deidades, el más famoso de los cuales es Harseisis (Heru-sa-Aset) o Horus-hijo de Isis (a veces llamado Horus el Joven) que fue concebido después de la muerte de su padre, Osiris, y que más tarde se vengó. En todo el Horus deidades los rasgos de la realeza, el cielo y la simbología solar, y se vuelvan a producir la victoria. Como el prototipo del rey terrenal, había tantos dioses Horus, ya que eran los gobernantes de Egipto, si no más. El más antiguo de los dioses Horus es el apropiado nombre Horus el Viejo (Heru-ur), y fue especialmente venerada en pre-dinástico Alto Egipto junto con Hathor. De esta forma muy antigua, Horus es también un dios creador, el halcón que voló hacia el principio de los tiempos. Los gobernantes pre-Pharaohnic del Alto Egipto se consideraron "Shemsu-Heru" o "seguidores de Horus", y el Horus original se a sí mismo considerado, en algunos mitos que ser el hermano de Seth y Osiris, segundo nacido de los cinco hijos de Geb y Nut (Osiris, Horus, Seth, Isis, Neftis). Horus ciudad el Viejo era Letópolis, y sus ojos se piensa que es el sol y la luna. Cuando estos dos cuerpos celestes son invisibles (como en la noche de la luna nueva) que se queda ciega y toma el nombre Mekhenty-er-IRTY, "El que no tiene ojos". Cuando ellos se recupera, se vuelve Khenty-IRTY, "El que tiene ojos". Un dios guerrero armado con una espada, Horus podría ser especialmente peligroso para los que le rodean en su estado visión-privada, y durante una batalla en particular, se las arregló para no sólo desprender las cabezas de sus enemigos, sino de las otras deidades luchando junto él, hundiendo así el mundo en la confusión inmediata que sólo era aliviada cuando sus ojos volvieron. Otros dioses Horus notables son la Harseisis mencionado anteriormente, así como Horus de Behdet (a veces llamado simplemente Behdety) que fue representado como un disco solar alado, Anhur (una forma de Horus el Viejo y Shu), Horakhety (Ra-Heru-akhety) que era un sincretismo de Ra y Horus, y Harpokrates (khered-Heru-pa) o Horus Niño.

En la forma de Harpokrates, Horus es el hijo peligro, acosado de Isis con un dedo a los labios, lo que significa su naturaleza infantil (también evidente en su cierre lateral principesca y el estado de vista). Harpokrates representó no sólo el heredero real, sino también el sol recién nacido. Deidades Horus se representan con frecuencia como halcones o los hombres con cabeza de halcón, aunque algunos aparecen como totalmente humano. El faraón era considerado como el Viviente Horus, el sustituto temporal de Horus en el dominio terrenal. A medida que el oponente de Seth (que, aunque inicialmente él mismo un dios del Alto Egipto, más tarde llegó a representar no sólo Egipto Inferior, pero el desierto circundante Egipto), Horus es alternativamente un hermano que compiten por el trono y la unificación de Egipto (Horus el Viejo), o de un heredero real venido a reclamar su herencia (Horus el Joven). Horus se puede ver en la parte superior de la serekh de los primeros reyes, aunque en casos muy raros su lugar fue usurpado por Set (Peribsen, Dinastía 2) o incluso compartió con él (Khasekhemwy, Dinastía 2). Horus también se representa en la famosa paleta de Narmer, junto con el palo, una forma anterior de Hathor. Un pasaje de los Textos de los Sarcófagos (paso 148) resume Horus en sus propias palabras: "Yo soy Horus, el gran halcón sobre las murallas de la casa de él del nombre escondido Mi vuelo ha alcanzado el horizonte que yo haya pasado. Los dioses de la tuerca. Me han ido más lejos que los dioses de la antigüedad. Incluso la más antigua ave no podría igualar mi primer vuelo. He quitado mi lugar más allá de los poderes de Set, el enemigo de mi padre Osiris. No hay otro dios podía hago lo que he hecho. He traído los caminos de la eternidad para el crepúsculo de la mañana. Yo soy único en mi vuelo. Mi ira se volvió contra el enemigo de mi padre Osiris y lo pondré bajo mis pies en mi nombre de 'capa roja' ". "Mito y Símbolo en el Antiguo Egipto". Horus tiene cuatro hijos, los cuales asisten al difunto durante su viaje al inframundo. Protegen a los vasos canopos (tarros donde las vísceras se mantienen después de la momificación). Sus cabezas se representan en las tapas de los frascos. Son Imset (humano), Hapi (babuinos), Duamutef (Chacal), y Kebechsenef (halcón). Ellos representan los cuatro puntos cardinales y también son retratados en las cuatro esquinas del sarcófago.

Hou Ji. El dios chino de Millet. Al igual que otros elementos en los Cultos Imperial que es objeto de mucha controversia. No está claro si su nombre debe ser traducido como "el príncipe de mijo" o "el que domina mijo". Sus ceremonias eran parte de los cultos imperiales y a veces aristocráticos.

Hou Tu. Un dios chino de la Tierra y el trigo; Sovereign Earth. He is part of the imperial cult.

How-chu. El dios chino del aire.

How-too. Los antiguos chinos tierra-dios que se representa como un monstruo y que habita en las montañas y los ríos.

Hrönir. El dios de piernas largas de los Ases, conocido por su indecisión. Él y el sabio dios Mimir fueron enviados por los Ases a los Vanir para sellar su tregua. El Vanir con gusto los aceptó e hizo hrönir uno de sus líderes. Hrönir, sin embargo, no era tan inteligente como los Ases había reclamado y se basó en gran medida de Mimir. Él dio respuestas evasivas cuando Mimir no estaba cerca. Hrönir es uno de los dioses que sobrevivirán Ragnarok.

Hu. En la mitología egipcia la palabra creación del dios solar de Heliópolis, personificada en el mismo dios. Con Sia se forma un par primigenio, ambos nacidos de una gota de sangre del pene de Re, y junto al personificar el conocimiento y la sabiduría del dios-sol. También le acompañan en su barca solar y ayudan a la orden de traer el caos. Cuando el faraón se convirtió en una estrella solitaria, su compañero era Hu.

Huémac. En la mitología tolteca fue un gobernante de Tula, quien ocupó este cargo en lugar de Quetzalcóatl.

Hugin y Munin. En la mitología nórdica, Huginn ("pensamiento") y Muninn ("memoria") son los dos cuervos del principal dios Odin. Cada mañana Odín envía estos cuervos y vuela sobre la tierra. Por la noche se vuelven y se sientan sobre sus hombros para decirle lo que escucharon y vieron.

Huh. Un dios egipcio primitivo, uno de los Ogdóada de Hermópolis. Junto con su mujer colgante Hauhet personifica el espacio infinito. Es su tarea para despertar al dios-sol cada mañana. Él aparece como una rana o como un hombre con la cabeza de una rana.

Hu Jing-de. Un dios chino guardián, uno de los Men-shen. El era originariamente un general de la dinastía Tang.

Huang Fei-hu. Originalmente un tierra-dios chino en la forma de un toro de un solo ojo con la cola de una serpiente. Más tarde se cecame una montaña-dios que gobierna el santo monte de Tai Shan en el este de China. Él juzga las almas de los difuntos que vienen a esta montaña.

Huang-chuan. El inframundo para que las almas yin volver después de la muerte. Se cree tradicionalmente para ser un lugar acuoso, situado en el norte. Literalmente "primaveras amarillas". Huang-chuan. Es por esto que en la antigüedad los muertos fueron enterrados en la parte norte de la ciudad con sus cabezas apuntando hacia el norte.

Huang-di. Uno de los legendarios emperadores chinos (ver: Wu-di), lit. "Emperador Amarillo". Su esperanza de vida se le dio vario como desde 2697 hasta 2597 antes de Cristo o de 2.674-2.575 aC. Él es venerado como uno de los fundadores del taoísmo religioso (tao-jiao) y el presunto autor del Huang-di-nei jing, el primer tratado de medicina en la historia de China. Además Huang-di se le atribuye la creación de la humanidad, la invención de la escritura, la brújula, la rueda de la cerámica, y la cría de gusanos de seda. También se considera que ha habido una influencia determinante en el establecimiento de orden social china, en la que asigna un nombre a cada familia. Según una tradición, Huang-di vino espontáneamente a existir como resultado de la fusión de las energías que marcaron el principio del mundo. Él creó al hombre mediante la colocación de estatuas de barro en los puntos cardinales del mundo, lo que les deja expuesto al soplo del principio del mundo durante trescientos años. Cuando estaban totalmente impregnado por la energía de ese aliento, las estatuas fueron capaces de hablar y moverse. De esta manera las diversas razas de la humanidad llegó a existir.

Huang-lao. Una deidad taoísta, cuyo nombre significa "amarillo de edad". El nombre está formado por dos componentes: Huang, que se refiere a Huang-di y lao, refiriéndose a Lao-zi. Ambos hombres son considerados como los fundadores del taoísmo religioso. Han sido venerada conjuntamente Huang-Lao desde el segundo siglo antes de Cristo. En los siglos posteriores, sin embargo, se convirtió en otra deidad, el de Huang-lao-junio, una de las deidades más importantes de principios del taoísmo.

Huang-lao-june. Una deidad importante de principios de taoísmo y el dios principal del Camino de la Paz Suprema (dao dai-Bing). Fue considerado por la gente común como el gobernante del mundo que desciende a la Tierra para guiar y ayudar a la humanidad. Desde el principio del mundo se dice que han aparecido una y otra vez, en la forma de maestros taoístas para difundir las enseñanzas sobre el Tao. Uno de sus encarnaciones fue Lao-zi. Su nombre significa "antiguo Señor Amarillo".

Hunab-Ku. En la cultura maya es el nombre del centro de la Vía Láctea. Las profecías mayas afirman que cada 5.125 años esta zona de la galaxia emite una onda que, el profesor belga Patrick Geryl, cree que es un rayo de sincronización energética que invierte la energía de los polos del planeta Tierra y eso hace fluctuar las placas tectónicas.

Huracán. También llamado Juracán, Hurakan, Harakan y Jurakan, en maya comprensible junio Raqan "patas uno", (a menudo denominado como "Corazón del Cielo 'U K'ux Kaj) [1] es un K'iche ' Maya dios del viento , tormentas , incendios y

uno de los dioses creadores que participaron en los tres intentos de crear la humanidad. Él también causó la Gran Inundación después de la segunda generación de los seres humanos enfureció a los dioses. Se supone que vivió en la noche de viento por encima de las aguas y en repetidas ocasiones invocó la "tierra" hasta que la tierra surgió de los mares. Su nombre, entendida como "una sola pierna", sugiere dios K del Posclásico y la iconografía maya clásica, una deidad del rayo con una pierna humana, y una pierna en forma de serpiente. Un dios K es comúnmente conocida como Bolon Tzacab y K'awiil o Kauil. En última instancia, el nombre puede derivar de Huracán, un Carib palabra, y la fuente de las palabras de huracanes y Orcán (tormenta de viento europea). Deidades relacionadas son Tohil, Bolon Tzacab, Cocijo en zapoteco la mitología, y Tláloc en la mitología azteca. Huracán se hace referencia en Grace Nichols poema 'huracán llega a Inglaterra, donde hace referencia a las del Caribe dioses.

Hymir. Es un gigante del mar, el esposo de Hrod, que vive en el borde del cielo. Poseía una enorme caldero que los Ases codiciado para elaborar cerveza y Thor fue enviado para obtenerlo.

- I -

Ib. El ib, ab, o hati simbolizado por el corazón, fue considerado la sede de los pensamientos y las emociones según las creencias egipcias. Era uno de los elementos espirituales más importantes. Esto se evidencia por muchas expresiones cotidianas en la lengua egipcia que incorporan la palabra ib, como aut-ib "alegría" (amplio corazón). Fue representado como el elemento que se contrapesaba con el símbolo de Maat en el Juicio de Osiris.

Iblis. Nombre árabe para llamar a Belcebú. Otro nombre con el que lo conocen es Shaytán. Es el equivalente a Satán en la cultura musulmana y en la masonería.

Ícaro. Hombre que diseñó unas alas de cera para escapar del laberinto del Minotauro donde había sido enclaustrado.

Idun. La diosa de la eterna juventud, casada con Bragi, el dios de la poesía. Idun es la custodia de las manzanas doradas de la juventud. Cuando los dioses sienten la vejez aproximándose, ellos solo tienen que comer las manzanas para volverse jóvenes otra vez. Como diosa de la fertilidad, juventud y muerte, es posible que ella fuese originaria del Vanir. Idun fue una vez secuestrada por el gigante tormenta Thiazi, y en este intervalo los dioses empezaron a envejecerse rápidamente. Ella fue eventualmente rescatada por Loki quien la cambió a una nuez y la regresó a su sala. Los dioses fueron restaurados a jóvenes poco después.

Igigi. Nombre sumerio que significa "vigilantes" y que correspondía, según las tablillas mesopotámicas, a un grupo de 300 observadores que trabajaban en la estación espacial Anunnaki antes del Diluvio. Los Igigi eran considerados hijos del dios supremo An/Anu. De estos mismos serían los 200 Bnei ha-Elohim que cayeron, según el relato de Enoc. Los llamados Shomrim (en hebreo) y Grigori (en griego) posiblemente son los Igigi. De acuerdo con Enoc, su jefe fue Shamjazai, y después de él estaban los líderes de decena: Arakiba, Rameel, Cojabiel (Cocabel), Tamiel, Ramiel, Daniel, Tzajiel, Brakiel, Atzael, Armarom, Batariel, Ananiel, Tzakiel, Sampsapel, Sahariel, Terel, Yomieli (Iomiel), y Aratzial. En el capítulo 69:2 de la primera de Enoc también se habla del orden de estos jefes: Shamjazai, [el principal], el 2° [es] Artakifa, el 3° Armen, el 4° Cojabiel (Cocabel), el 5° Turael, el 6° Rumieli, el 7° Daniel, el 8° Nekaeli, el 9° Barakeli, el 10° Azazeli, el 11° Armarom, el 12° Batariel, el 13° Besaseli, el 14° Jananel, el 15° Tereli, el 16° Simapesieli, el 17° Yetrel (Ietrel), el 18° Tumaeli, el 19° Tereli, el 20° Rumaeli, y el 21° es Azazeli. Los jefes de centena y cincuenta eran: Yekon (Iekón) y Atzbiel, Adrieli, Pnemua, Casdueia y Kjatziel. Ver más en: "Bnei ha-Elohim".

Igigu. Ver: "Igigu".

Ihu. El dios egipcio del sistrum (el sagrado rattle).

Ihy. En la mitología egipcia, el hijo de Hathor, quien fue adorado en Dendera con ella y Horus–Behdety. Como su madre, Ihy fue un dios de la música y el baile, y estaba siempre descrito como un chico transportando un sistrum.

Imhotep. En la mitología egipcia, Imhotep fue un arquitecto, físico, escriba, y gran visir (alto ejecutivo) de la dinastía III (2635–2570 a.C.). Vivió en la corte del faraón Zoser. Él construyó y diseñó la pirámide escalonada de Sakkara. Esto llevó a la curiosidad y el desarrollo de la construcción con piedra a gran escala. También trabajó con Thoth de escribas. Imhotep se decía que era el hijo de Ptah, el creador del universo. Los griegos consideraban Imhotep ser Asclepio.

Imiut. La deidad egipcia protectora del mundo subterráneo.

Imset. Es la deidad que protege la jarra canopica que contienen el hígado de momificación de cadáveres. Él es uno de los cuatro hijos de Horus. Es representado como ser con cabeza de humano

Indra. Importante dios y héroe de la mitología hindú, posiblemente asociado con el dios egipcio Horus y el griego Apolo. Era el dios del rayo y el trueno.

Inmutef. La deidad egipcia quien lleva los cielos.

Io. Personaje de la mitología griega.

Ipet. Una Antigua diosa egipcia hipopótamo del nacimiento. Ella se fusionó con la diosa ciudad de Luxor y se convirtió en una diosa madre primordial. Como madre y consorte de Amón aparece como 'Reina de las dos tierras' (Egipto Superior e Inferior).

Isdes. El egipcio "señor del oeste". Él era uno de los jueces de la muerte.

Ishkur. También leído como Isku o Iskur en sumerio, y Adad en acadio, es un dios de las tormentas y las lluvias de los pastores, adorado aproximadamente del 3500 a. C. al 1750 a. C. en la antigua Mesopotamia. Su centro de culto estaba en Karkara. Es descrito como hermano del dios sol Utu. En la mitología de la creación Enki puso a su cargo los vientos y "el dique de plata en el corazón del cielo". Otros autores lo describen como un toro o un león, y sus rugidos eran como truenos. En un texto figura como hijo de An y hermano gemelo de Enki.

Isis. Una de las diosas más populares de Egipto. Isis pertenece a la Enéada de Heliópolis, y según la genealogía Heliopolitana es una hija de Seb y Nut, hermana y esposa de Osiris. Posiblemente ella era originalmente la personificación del trono (su nombre está escrito con el jeroglífico de trono), y como tal era una importante fuente de poder del faraón. En la época helenística Isis fue la protora de los marineros. En los mitos de Osiris buscó el cuerpo de su marido, que fue asesinado por su hermano Seth. Ella recupera y vuelve a montar el cuerpo, y en este contexto, asumió el papel de una diosa de los muertos y de los derechos funerarios. Isis impregna a sí misma del cuerpo de Osiris "y dio a luz a Horus en los pantanos de Khemnis en el delta del Nilo. Aquí ella crió a su hijo en secreto y lo mantuvo lejos de Seth. Horus más tarde derrotó a Seth y se convirtió en el primer gobernante de un Egipto unificado. Isis, como la madre de Horus, era, por extensión, considerada como la madre y protectora de la década de los faraones. Ella era adorada como la diosa madre divina, fiel consorte de Osiris y madre dedicada de Horus. Isis era representada como una mujer con el disco solar entre los cuernos de vaca en la cabeza (una analogía con la diosa Hathor) o coronado con una arrojados, sino también con el niño Horus sentado en su regazo. Un buitre se ve a veces incorpora en su corona. También se le representa a veces como una cometa por encima del cuerpo momificado de Osiris. Popularidad de Isis se prolongó hasta bien entrada la época romana. Tenía sus propios sacerdotes y muchos templos fueron erigidos en su honor. En la isla de Philae en el delta del Nilo a su mayor templo estaba situado (que fue trasladado a la isla Agilkia en 1975–1980). El nombre de Isis en jeroglíficos. La historia de Isis y Osiris; cómo Seth asesinó a Osiris y Horus cómo vengó a su padre.

Isten. Un dios egipcio.

Itzamná. Conocido como Zamná, y en su faceta deificada Itzamná (en maya: Itzamná, 'casa del rocío' = 'itz, rocío; ah, de/persona que se ocupa de; naah, casa'), fue en un principio un gran sacerdote maya llegado con los chanes de Bacalar (después llamados itzáes) para fundar y establecerse en Chichén Itzá, hacia el año 525 d.C., "durante la primera bajada, o bajada pequeña del oriente, que mencionan las crónicas". Ahí, en Chichén Itzá, habiendo asentado los chanes la sede de su gobierno, vivió Zamná un tiempo y enseñó sus doctrinas. Hombre sabio que "puso nombre a los parajes y tierras, sitios y promontorios de Yucatán", e inventó los primeros caracteres que sirvieron de letras a los nativos de la región. Este sacerdote recibió asimismo el nombre de Lakin-Chan que en lengua maya quiere decir "el sacerdote Chan, que vino del oriente".

Ixchel. En la mitología maya, Ixchel (pronunciado [iʃˈtʃel]) era diosa del amor, de la gestación, de los trabajos textiles, de la luna y la medicina. Es esposa del dios solar

y en los códices se identifica con la diosa I. En algunas ocasiones se le representaba acompañada de un conejo. Una de sus advocaciones era considerada maléfica, y se le representó en los códices, como una mujer vieja, vaciando los odres de la cólera sobre el mundo. En textos jeroglíficos su nombre es Chak Chel (arco iris grande), en el Chilam Balam su nombre es Ix Chel –mujer arco iris–. Las Casas afirma que un dios todopoderoso llamado Itzamná, hijo del dios creador del mundo, se casó con una diosa llamada Ixchel procreando trece hijos con ella, de los cuales dos actuaron como dioses creadores. Se le representaba a Ixchel como una anciana vaciando un cántaro lleno de agua sobre la tierra o también como a una anciana tejiendo en un telar de cintura. En su cabeza, una serpiente, y en la falda huesos formando cruces. Se le festejaba en el mes zip bajo su advocación de diosa de la medicina. Tenía cuatro manifestaciones, en cuatro colores diferentes (roja, blanca, negra y amarilla) asociadas con los cuatro rumbos del universo. Su glifo era el correspondiente al día caban.

- J -

Jano. Jano (en latín Janus, Ianus) en la mitología romana, es el dios de las puertas, los comienzos y los finales. Por eso le fue consagrado el primer mes del año y se le invocaba públicamente el primer día de enero, mes que derivó de su nombre (que en español pasó del latín Ianuarius a Janeiro y Janero y de ahí derivó a enero). Jano es representado con dos caras, mirando hacia ambos lados de su perfil y no tiene equivalente en la mitología griega. El Janículo, colina ubicada en Roma, debe su nombre a este dios.

Jarl. En su tercer y último viaje, el Rig dios llegó a una hermosa mansión. Los habitantes eran Fadir y Modir, Padre y Madre. Ofrecieron Rig una excelente comida con un montón de comida y el vino, y usaron su mejor vajilla. Por la noche, Torre de perforación dormía entre sus anfitriones y nueve meses más tarde Modir dio a luz a un hijo inteligente y guapo. Llamaron al muchacho Jarl ("conde"), y fue el primero de la raza de guerreros. Cuando llegó a la edad adulta Jarl, Rig le enseñó las runas, las palabras mágicas que pueden calmar el mar, extinguir las llamas, y embotar el filo de la espada de un enemigo. Rig también enseñó Jarl a hablar el lenguaje de los pájaros. Antes de regresar a Asgard, Rig explicó que él era, de hecho, el verdadero padre de Jarl. Después Rig había partido, Jarl abandonó la sala de Fadir y Modir, construyó un salón de su propia y reclutó a un grupo de seguidores. Junto Jarl y sus guerreros sitiaron y ganaron dieciocho salas. Luego buscó y ganó la mano de Erna, bella hija del cacique Hersir. Jarl y Erna tuvieron once hijos. (Véase también: Thrall y Karl.)

Ji Un. Una diosa estelar china.

Jian Di. Una madre ancestral china que tragó accidentalmente un huevo de golondrina multicolor y dio a luz a partir de entonces a los antepasados de la dinastía Shang.

Jian Lao. El dios chino de la Tierra y la permanencia.

Jiang Shr. Putonghua. Los zombis de la mitología china (ver: Geong Si).

Jin Jia. Uno de los varios patronos de la literatura china. Castiga a los estudiosos malvados, y las olas una bandera antes de que los hogares de las familias cuyos descendientes alto honor en los exámenes imperiales. Jin Jia es conocido como el "Caballero en Armadura Dorada". (Véase también: Wen-chang)

Joh, lah. Un dios egipcio de la Luna.

Jord. En la mitología escandinava de edad, Jord es la personificación de lo primitivo, despoblada y sin cultivar la tierra. Ella es una de las esposas del jefe de dios Odín y la madre del dios Thor.

Jormungand. En la mitología nórdica, Jormungand es uno de los tres hijos del dios Loki y su esposa, la giganta Angrboda. Los dioses eran muy conscientes de que este monstruo fue creciendo rápidamente y que un día se trae mucho mal sobre los dioses y los hombres. Así Odin consideró conveniente hacerlo inofensivo. Lanzó la serpiente en el océano que rodea la tierra, pero el monstruo había crecido a un tamaño enorme de tal manera que se extiende fácilmente a todo el mundo, de ahí el nombre de serpiente de Midgard. Se encuentra a las profundidades del océano donde se muerde sí misma en su cola, y toda la humanidad está atrapada dentro de sus bobinas. En la destrucción del universo, Jormungand y Thor matarán unos a otros.

Jotunheim. Jotunheim es uno de los nueve mundos, la tierra natal de los gigantes de hielo y gigantes de roca. Situado en Midgard, en el nivel medio del universo nórdico, Jotunheim se separa de Asgard por el río Iving, que nunca se congele. Se encuentra en las regiones nevadas en las orillas exteriores del océano. Bien de la sabiduría de Mimir está en Jotunheim, por debajo de la raíz Midgard del fresno Yggdrasil. Jotunheim es gobernado por Thrym ("alboroto"), el rey temido de los gigantes de hielo. La fortaleza de Utgard, la ciudad principal de Jotunheim y la morada de los gigantes, se rige por el gigante Utgardloki. Otras fortalezas incluyen Gastropnir, sede de la giganta Menglad y Thrymheim ("casa de alboroto"), bastión de la montaña del gigante Thiazi.

Jotuns. Los nórdicos primitivos heladas gigantes, los enemigos de los dioses. Ellos se ahogaron en la sangre de Ymir, después de lo cual una nueva raza de gigantes fue creado por los dos únicos supervivientes. Los Jotuns viven en Jotunheim.

Juesaes. Una diosa egipcia.

Junit. Una diosa egipcia cuya estatua fue descubierta en el patio de Amenhotep y se expone actualmente en el museo de Luxor.

Juno. En la mitología romana, Juno era una diosa, equivalente a la Hera griega, diosa del matrimonio y reina de los dioses. Hija de Saturno y Ops, hermana y esposa de Júpiter, con el que tuvo dos hijos, Marte y Vulcano y una hija, Lucina. Juno fue una deidad mayor de la religión romana y formó parte, junto a Júpiter y Minerva, de la Tríada Capitolina, un importante culto romano. En la mitología romana Juno representa a la maternidad.

Júpiter. El mayor cuerpo planetario de nuestro sistema solar, el 5° en relación al Sol. También es llamado Jove. Además de más de una docena de satélites, posee 4 cuerpos principales: Io, Europa, Calisto y Ganimedes. La designación proviene de la literatura hindú, donde denota a una importante deidad llamada “Dyaus–Pitar” (de donde pasó a Júpiter en el romanismo). En Grecia se llamó Zeus, que también deriva de los textos Vedas, en referencia a “Dyaus” (qué luego pasó a Theos, también en griego; Deus en latín y Dios en español). La identificación de este planeta ya aparecía como “Zoues” en la astronomía que reveló el profeta Enoc, pero apreciable en griego. Su nombre hebreo es Tzedek, que significa “justo”, aunque en hebreo moderno le llaman Iúpiter. En la astrología china es uno de los 5 planetas a los que se les designan uno de los 5 elementos chinos (en su caso la madera). De acuerdo a la Llave Menor de Salomón, el metal vinculado con Júpiter es el estaño, y su color atribuido es el azul. Este mismo texto refiere que el espíritu de Júpiter se llama Betor, que su ángel es Tzajiel, y quien lo representa delante de Dios es Tzadkiel. Los vedas lo asociaban con Bríjaspatis, el nombre del gurú (maestro espiritual) de los devás (dioses), aunque era entendido, como dios, como Djauspitar. Ver más en: “Zeus”.

- K -

Ka. La definición egipcia del espíritu y la fuerza de la vida de los seres humanos y dioses. Ka y el Ba (alma) forman juntos los elementos inmortales. Cuando nació un mortal, su ka fue creado con él y permaneció en el mundo de la eternidad, mientras que su cuerpo mortal estaba vivo en la tierra. Cuando una persona murió, él "se reincorporó a su ka". Ka también actúa como un espíritu protector y guarda sus muertos contra los peligros de la otra vida. El jeroglífico para ka es de dos brazos en alto con la palma de la mano estirados.

Kari. Uno de los Jotuns de la mitología teutónica. Es un gigante tempestuoso y señor de los gigantes tormenta.

Karl. En su segundo viaje, el Rig Dios vino sobre una casa en buen estado, propiedad de un artesano y agricultor. El hombre y la mujer que vivía había Afi y Amma, abuelo y abuela. Le ofrecieron una comida decente y dejar que duerma entre ellos en su cama. Nueve meses más tarde, Amma dio a luz un hijo, a quien llamaron Karl ("patán"). Karl casado SNOR, y tuvieron doce hijos y diez hijas. Sus descendientes formaron la raza de los campesinos. (Véase también: Thrall y Jarl.)

Kauket. Una diosa primordial egipcia quien representa la oscuridad del caos primordial. Ella es una de las Ogdoada.

Kebechet. La diosa egipcia que personifica la purificación a través del agua. Como hija de Anubis ella juega un papel importante en el culto funerario. Su apariencia es la de una serpiente.

Kebechsenef. Kebechsenef es uno de los Hijos de Horus. La cabeza de este dios halcón fue retratado en la tapa de los vasos canopos, donde las vísceras del cuerpo inferior, donde guardaba después de la momificación.

Kematef. Un nombre tardío egipcio para Amun.

Kemwer. El toro negro egipcio.

Khem. Khem es el dios egipcio de la reproducción, la generación, la fertilidad, la cosecha, la agricultura, la vida de las plantas, y la fertilidad humana. Los griegos lo identificaron como Pan. Khem era un egipcio dios-padre. Fue representada como una momia.

Khentamenti. Un antiguo dios jackel de cabeza de los muertos. Más tarde se identifica con Osiris. Khentamenti es "el que está en el Oeste", el dios del cementerio de Abidos, a la que los muertos se fue.

Khentimentiu. El dios egipcio quien gobierna el destino de la muerte, visto como el guardián “dios de la muerte”.

Khepri. Khepri fue el de la clase de los dioses egipcios asociados con un animal en particular. Khepri era el escarabajo sagrado. El escarabajo es un tipo de escarabajo pelotero común en todo Egipto. La palabra Kheper significa "escarabajo" en egipcio y Khepri también era conocido como Khepera. Hábito de El escarabajo de ponedoras de huevos en el estiércol animal, así como los cuerpos de escarabajos muertos fue notado por los egipcios. La eclosión posterior de los huevos de este cable de material aparentemente poco prometedor para los egipcios que asocia el escarabajo con la renovación, el renacimiento y la resurrección. Hábito de El escarabajo de enrollar estiércol en esferas y empujándolo por el suelo también fue observado por los antiguos egipcios. Khepri se asocia a menudo con el Sol y se concibió como un escarabajo gigantesco rodar el sol delante de él a través del cielo. La renovación y el renacimiento asociado con el escarabajo también entraron en juego aquí. Khepri renovó el Sol cada día antes de rodar sobre el horizonte y la llevó de manera segura a través del otro mundo después de la puesta del sol para renovar al día siguiente. Khepri fue representado diversamente como un escarabajo, un hombre con el rostro de un escarabajo y un hombre cuya cabeza estaba coronada por un escarabajo.

Khnum. Un egipcio antiguo dios creador que formó los cuerpos de los dioses y la humanidad en su torno de alfarero. Se le representa como cabeza de carnero. Su consorte es Heket.

Ki-lin. A ser mítico de la mitología china, comparable con el unicornio occidental. Ki-lin personifica todo lo que es bueno, puro, y pacífica. Vive en el paraíso y sólo visita el mundo en el nacimiento de un filósofo sabio. El unicornio, que puede convertirse en uno de mil años, es retratado como un ciervo con un solo cuerno, la cola de un buey, los cascos de un caballo, y un cuerpo cubierto con las escamas de un pez. Es uno de los cuatro Ling.

Kis. El dios egipcio del Kusae.

Kosmokrator. Antigua denominación para un gobernante, humano o sobrenatural, del mundo o del cosmos. También escrito cosmocrator, es en griego Kosmo-Krátōr o Kosmokrátōros, que traduce “dueño del mundo”. Los judíos definían al ángel de la muerte como “kosmokrator”, y asimismo uno de los títulos del emperador bizantino durante este tiempo fue kosmokrator (gobernante del mundo). En Ef. 6:12, Pablo utiliza la definición para decir que tenemos lucha contra “dominadores de este mundo” que rigen desde los lugares celestes. En el Testamento de Salomón

1:72, el pasaje coincide con el de Pablo, al referirse a los 36 elementos como los “kosmokratores” (gobernantes del mundo) de la oscuridad. Se les define como seres sin forma aunque con cabeza de perro y cuerpo humano. Estos coinciden con los 36 canes citados en la cosmogonía egipcia.

Kuang Shi. Cantonese. Los zombis de la mitología china (ver: Geong Si).

Kui-xing. Una deidad estelar encuentra a menudo en compañía de Wen-chang. Él se encarga de expedir testimonios oficiales.

Kuk. Un dios primordial de Egipto, uno de los Ogdóada de Hermópolis. Junto con Kauket él representa la oscuridad del caos primigenio. Producen el crepúsculo de la cual se crea la luz.

Kun-lun. Una cadena montañosa en el oeste de China, cree que es un paraíso taoísta. Es uno de los diez continentes y tres islas en la cosmología taoísta, y se dice que es de tres (o nueve) pisos de altura. El que se las arregla para subir a la parte superior obtiene acceso a los cielos. También se extiende tres (o nueve) historias debajo de la tierra, conectando así el reino acuático subterráneo de los muertos con el reino de los dioses. El primero en visitar este paraíso fue rey Mu de Zhou. Él descubrió que el palacio de Huang-di y erigió un monumento de piedra. Posteriormente, fue recibido por la diosa Xi Wang-mu, la Real Madre del Oeste, que tiene su morada en estas montañas. Los lagos que se encuentran en los parques de Kun-lun City se plenished por el agua de color amarillo conocido como el cinabrio (tan). El que bebe se vuelve inmortal.

Kvasir. En la mitología nórdica, Kvasir era el más sabio de los Vanir, formado a partir de la saliva de todos los dioses. Dos hermanos, los enanos Fjalar y Galar, lo invitaron a una fiesta en su caverna sombría y lo mataron. Los enanos mezclaron su sangre con miel y conservan en dos frascos y un caldero. La mezcla fermentada, creando el hidromiel de la poesía. Los que beben se vuelven poetas inspirados. Algún tiempo después, los hermanos asesinados el gigante Gilling y su esposa. El hijo de Gilling, Suttung, salió en busca de sus padres y amenazó con matar a los enanos. Los hermanos dieron el aguamiel para Suttung a cambio de ahorradores de sus vidas. Suttung escondió el hidromiel en el centro de una montaña y ordenó a su hija Gunnlod para protegerlo. Suttung jactó de su tesoro, y cuando el dios Odín se enteró de que él fue a Jotunheim obtener el aguamiel. Disfrazado como un peón, Odin trabajó para el hermano de Suttung, Baugi, durante todo el verano. Cuando se realizó el trabajo, Odín pidió Baugi darle un trago de la aguamiel. De mala gana, Baugi perfora un pequeño agujero en el lado de la montaña y en la cámara donde se guardaba el aguamiel.

- L -

Laga. En la mitología nórdica, Laga es la diosa de los pozos y espíritus. Es también amiga de Odín.

Lan Cai-he. Uno de los Ba Xian chino. Está vestido con harapos, lleva un cinturón de madera negro, y lleva una bota en un pie, mientras que el otro está desnudo. En verano se usaría un abrigo grueso, pero use ropa ligera en invierno. Su aliento es como el vapor caliente. Según la leyenda que vagaba por las calles como un mendigo, que acompaña sus canciones con las castañuelas, la mayoría borrachos del tiempo. Cuando la gente le dieron dinero, lo haría cadena las monedas en una cuerda que arrastraba tras de sí. Un día entró en una posada, se quitó la ropa, y desapareció en las nubes, montado en una grúa. Lan Cai-a veces se retrató con características femeninas. En su mano lleva una cesta de flores.

Landvaettir. Espíritus guardianes nórdicos de un lugar o país.

Lao-jun. El nombre de Lao-zi (autor del Dao De Jing-y contemporáneo de Confucio, siglo sexto antes de Cristo) en su forma deificada. Junto con Yuan-shi-tian zong que es una de las deidades más altas del taoísmo religioso. La deificación comenzó en el siglo segundo antes de Cristo, cuando él ya era una figura legendaria, informó que han vivido a una edad inusualmente alta. Se convirtió en una de las deidades más importantes durante la dinastía Han Tardío. Algunos seguidores del Tao le consideran una emaciación del caos primordial. Otros seguidores han ido tan lejos como para cuestionar su divinidad por completo. Su nombre significa "Maestro Lao" y también se conoce como Tai-shang lao-junio ("Maestra Suprema Lao").

Latona, o Leto. Madre con Zeus de los dioses gemelos Apolo y Artemisa.

Leda. En la mitología griega Leda era hija de Testio y esposa del rey Tindáreo de Esparta. Fue una de las féminas seducidas por Zeus, de quien se decía que una vez caminando junto al río Eurotas, se le presentó Zeus transformado en cisne, y fingiendo ser perseguido por un águila, se posó en ella. Esa misma noche, Leda yació con Tindáreo. Se dice que Leda puso después dos huevos, de los cuales nacieron cuatro hijos: Helena y Pólux (inmortales, presuntos hijos de Zeus) y Clitemnestra y Cástor (mortales, supuestos hijos de Tindáreo). Sin embargo, se considera a Pólux y a Cástor gemelos, y se les conoce como los Dióscuros. La versión más aceptada, es que en realidad Zeus convertido en Cisne sedujo a Némesis convertida en Oca, y Némesis puso un huevo azul que fue encontrado por un pastor y llevado a la reina Leda. Otra versión asegura que fue puesto entre los muslos de Leda por el dios Hermes y criados los hijos por esta, de ahí que se digan

que los Dióscuros, Cástor y Pólux, y Helena de Troya entre otros sean sus respectivos hijos.

Lei-gong. El dios chino del trueno, cuyo nombre significa "trueno Duke". En el panteón taoísta Lei-gong es un funcionario del Ministerio del Trueno, que forma parte de la administración celeste. Él tiene el pico, alas y garras de una lechuza, pero su cuerpo tiene la forma de un ser humano, aunque es de color azul. Él es retratado llevando un taparrabos y con un martillo y un tambor (un instrumento que produce el trueno). Su imagen todavía se pueden encontrar en muchos templos taoístas.

Lei-zi. La diosa china del trueno. Ella enseñó a los chinos el arte de criar gusanos de seda. Ella es la consorte de Huang-di.

León de Nemea. Inicialmente, Heracles fue requerido para cumplir 10 labores, no 12, y en ellas se incluye la tarea de encargarse de un león. El rey Euristeo (Eurystheus) decidió que la primera tarea sería darle a él la piel de un león invulnerable que estaba aterrorizando las colinas alrededor de Nemea. Puesto en semejante labor aparentemente imposible, Hércules (Heracles) vino a una ciudad llamada Cleonae, donde se quedó, estuvo alojado en la casa de un pobre menestral-para-alquiler, Molorco (Molorchus). Cuando su anfitrión ofreció sacrificar un animal para orar por una cacería segura del león, Hércules le pidió 30 días. Si el héroe retornaba con la piel del león, ellos la sacrificarían a Zeus. Pero si Hércules moría en el intento de matar al león, Moloco acordaba sacrificar en cambio a Hércules como un héroe. Cuando Hércules llegó a Nemea y empezó a trabajarle al león, pronto descubrió que sus flechas podrían ayudarle, levantó su garrote y se fue tras él hacia un cueva que tenía dos entradas, Hércules bloqueo una de la salidas y aproximó al feroz animal hacia la otra, agarró al león con sus dos grandes manos, ignorando sus poderosas garras lo apretó hasta asfixiarlo. Muerto el león Hércules regresó a Cleonae cargándolo y encontró a Moloco al día 30 y juntos lo sacrificaron a Zeus. Cuando Hércules hizo llegar esto a Micenas, Euristeo estaba asombrado de que lo hubieses logrado y comenzó a temerle, así que le mando a decir con un heraldo que se rehusaba a verle cara a cara.

Lerna. Territorio de Grecia famosa en la mitología especialmente por la historia de la hidra.

Lesbos. Isla de Grecia, donde quienes las que la habitaban eran solo mujeres.

Leviatán. Palabra moderna hebrea que traduce: "Ballena". Denota cualquier tipo de bestia u animal acuático de apariencia monstruosa, terrible, desconocida y misteriosa. En el contexto bíblico es un sinónimo de dragón o monstruo marino. En

sí, es el nombre de un animal gigante y temible. Es el emblema de los chinos, los cuales lo llaman “Long” (dragón). Parece ser un monstruo, maquinaria o sistema que ha sido creado en tiempos remotos y cuya función está destinada para el Fin de los Tiempos, junto con Behemot. Se cree que está aguardando en las profundidades del mar, del Abismo o del espacio exterior. Las leyendas antiguas, incluyendo los salmos, hablan de cabezas suyas que le fueron aplastadas, dejándolo en asolamiento y abandono (Sal. 74:14). A pesar de referirse a él como “dormido”, también se dice que “juega” en el Gran Mar. En hebreo es Liviátán, que posiblemente viene de la raíz Luah o Lveh (acompañar, quedar ligado, adherirse; dar prestado, pedir prestado), y/o de Liviáh (diadema). La complementación final de “Tan” significa “Dragón”. Esto puede darle el significado de: “Dragón [que está] ligado”, “adherido al Dragón” o “diadema de Dragón”. Liviátán en hebreo es 496 – que corresponde con Maljut (reino)– y 54, que coincide con Nashek (beso), Besoráh (buena noticia) y el nombre Jabakuk (Habacuc). Dado que puede referirse de manera genérica a un sistema terrible, Isaías profetiza del castigo que recibirán el Leviatán Serpiente Veloz y el Leviatán Serpiente Tortuosa (Isa. 27:1). Parece referirse a 3 sistemas o al mismo (Dragón) identificado en dos grupos, que en hebreo reciben el nombre de «*Liviátán Najash Bariaj*» y «*Liviátán Najash Akalatón*». Bariaj posiblemente es “fugitivo” (alusivo a “huir”), y Akalatón es “el torcido”, “el retorcido”, “el tortuoso” o “el distorsionado”. En gematría, Liviátán Serpiente Veloz es 1054 y 127, mientras Liviátán Serpiente Tortuosa es 1414 y 190. El número 190 se asocia a Makom (lugar), Tzitz (flor), Plilím (jueces) y Tzelá (costilla).

Licaón. Este nombre puede referirse a varios personajes de la mitología griega: un rey de Arcadia, hijo de Pelasgo; un personaje descrito por Pausanias que también fue metamorfoseado en lobo cuando ofrecía sacrificios a Zeus. Cada diez años volvía a convertirse en hombre siempre y cuando se hubiera abstenido de comer carne humana en ese período; un hijo de Príamo y Laótoe que fue hecho prisionero durante la guerra de Troya. Fue vendido como esclavo en Lemnos, y recomprado por Eetión, que lo hizo volver a Troya. Para celebrar su libertad se consagraron once días en la ciudad, pero al duodécimo fue capturado de nuevo por Aquiles, que lo mató. Tuvo dos hijos llamados Pándaro e Iapix. Fue el que prestó su armadura a Paris para que luchase con Menelao. Apolo tomó la forma de Licaón para conducir a Eneas; uno de los primeros reyes que tuvo el Peloponeso, hijo de Ezeo. Fue el padre de Deyanira, y abuelo, por tanto, del Licaón transformado en lobo por Zeus; un hijo de Foroneo, rey de Arcadia, a la que dio el nombre de Licaonia; un hermano de Néstor muerto por Heracles; un hijo de Diómedes muerto por Pándaro; un artesano de Cnosos (Creta) que había fabricado para Ascanio la célebre espada de oro y marfil que éste regaló a Euríalo; el padre de Eriquetos, uno de los compañeros de Eneas en Italia.

Lif y Lifthrasir. Después de la terrible final batalla de Ragnarok se destruirá todo el cosmos, y los únicos seres humanos que sobrevivirán esta destrucción son Lif ("vida") y Lifthrasir ("ávidos de la vida"), ya que se escondieron en el bosque de Hodmimir, el bosque que la espada de fuego del Surt fuego gigante no puede destruir. Allí duermen a través de la destrucción de la tierra y cuando se despiertan, se encuentran la tierra es verde y verde de nuevo. Lif y Lifthrasir se convertirán en los progenitores de una nueva raza de seres humanos, y sus descendientes habitan este mundo.

Lila. Lila (sánscrito: लीला , IAST līlā) o Leela, al igual que muchas palabras en sánscrito, no se pueden traducir con precisión en Inglés, pero se puede traducir libremente como el sustantivo "juego". El concepto de Lila es común a ambas no dualista y dualistas filosóficas escuelas, sino que tiene un significado muy diferente en cada uno. Dentro de la no-dualidad, Lila es una manera de describir toda la realidad, incluyendo los cosmos, como el resultado del juego creativo por el divino absoluto (Brahman). En las escuelas dualistas de Vaishnavismo, Lila se refiere a las actividades de Dios y su devoto, así como las acciones macrocósmicos del universo manifiesto, como se ve en la escritura Vaishnava Srimad Bhagavatam, verso 3.26.4:

sa ESA prakṛtim sūkṣmām

daivīm guṇamayīm vibhuḥ

yadṛcchayaivopagatām

abhyapadyata līlayā

"Como Sus pasatiempos, esa Suprema Personalidad de Dios, el más grande de los grandes, aceptó la energía material sutil, que se invierte con tres modalidades materiales de la naturaleza."

Brahman está lleno de todas las perfecciones. Y decir que Brahman tiene un propósito en la creación del mundo significará que quiere alcanzar a través del proceso de creación de algo que no tiene. Y eso es imposible. Por lo tanto, no puede haber propósito de Brahman en la creación del mundo. El mundo es una mera creación espontánea de Brahman. Es un Lila, o deporte, de Brahman. Se crea a partir de la dicha, por la dicha y de la dicha. Lila indica una actividad deportiva espontánea de Brahman a diferencia de un esfuerzo volitivo consciente de sí mismo. El concepto de Lila significa libertad a diferencia de necesidad.

– Ram Shanker Misra, *La Integral Advaitismo de Sri Aurobindo: La relación de Purusa a Prakrti* –la fuerza de despliegue de la naturaleza, se convierte aquí una relación de hombre a mujer. Esto se expresa en el templo de Siva en la imagen central de la Sivalinga, una expresión de macho (linga) y hembra (yoni) sindicato. La básica cosmogónico motivo de un despliegue o en flor cosmos se expresa aquí específicamente en la relación de hombre a mujer, así como en términos de conciencia y la intencionalidad (en el concepto de lila como la obra divina de hombres y mujeres). Como tal, el núcleo Saivita imagen de la cosmogonía como el florecimiento de la conciencia y la unión sexual más que el acto de sacrificio. Este tema resuena con otras doctrinas hindúes, como el Tantra y Sakta.

– Heinrich Zimmer y Joseph Campbell, *Filosofías de la India: El yogui Vendantic* no se cansa de afirmar que kaivalya, "aislamiento-integración", sólo puede lograrse dando la espalda a la atracción de distracción del mundo y adorar con atención en un solo punto lo informe Brahman-Atman; al tántrico, sin embargo, como para el niño normal del mundo, esta idea parece patológica, el efecto-mal de cabeza de cierta enfermedad del intelecto. (...) "Me gustaría comer azúcar", como Ramprasad dijo, "pero no tengo ningún deseo de convertirse en azúcar." Que los que sufren de los afanes de samsara buscan la liberación: el devoto perfecto no sufre; para que pueda tanto visualizar y experimentar la vida y el universo como la revelación de que la Suprema Fuerza Divina (shakti) con la que está enamorado, el Ser Divino que todo lo abarca en su aspecto cósmico de juguete, pantalla sin rumbo (lila) –que precipitados dolor, así como la alegría, pero en su felicidad a ambos trasciende.

– Rohan Bastin, *El dominio de exceso constante: Culto Plural en la Munnesvaram Templos en Sri Lanka*: El tema recurrente básico en la mitología hindú es la creación del mundo por el auto-sacrificio de Dios: "sacrificio" en el sentido original de "hacer sagrado" –whereby Dios se convierte en el mundo que, al final, vuelve a ser Dios. Esta actividad creativa de lo Divino se llama lila, la obra de Dios, y el mundo es visto como la etapa de la obra divina. Al igual que la mayor parte de la mitología hindú, el mito de la lila tiene un fuerte sabor mágico. Brahman es el gran mago que transforma a sí mismo en el mundo y luego realiza esta hazaña con su "poder creador mágico", que es el significado original de maya en el Rig Veda. La palabra maya–uno de los términos más importantes en Indian filosofía ha cambiado su significado durante siglos. Desde el poder, o el poder, del actor y mago divino, que vino a significar el estado psicológico de alguien bajo el hechizo de la obra de magia. Siempre y cuando confundimos las múltiples formas de la lila divina con la realidad, sin percibir la unidad de Brahman que subyace a todas estas formas, estamos bajo el hechizo de maya. (...) En la vista hindú de la naturaleza, entonces,

todas las formas son relativos, fluido y cambiante maya, conjuradas por el gran mago de la obra divina. El mundo de maya cambia continuamente, porque el lila divina es un juego dinámico rítmico. La fuerza dinámica de la obra es el karma, un concepto importante del pensamiento indio. Karma significa "acción". Es el principio activo de la obra, el universo total en la acción, en el que todo está conectado de forma dinámica con todo lo demás. En las palabras del Gita Karma es la fuerza de la creación, de donde todas las cosas tienen su vida. Denominaciones hindúes diferir de cómo un ser humano debe reaccionar a la conciencia de Lila. Karma Yoga permite un abrazo gozoso de todos los aspectos de la vida ("aceptación intencional") mientras se mantiene la distinción de la Suprema, mientras que Bhakti y Jnana Yoga defensor de la lucha por la unidad con el Supremo . Lila es una idea importante en el culto tradicional de Krishna (como bromista) y Shiva (como bailarín), y ha sido utilizado por los escritores modernos como Stephen Nachmanovitch, Fritjof Capra, Alan Watts y Robert M. Pirsig. Lila es comparable a la occidental teológica posición del pandeísmo, que describe el universo como Dios toma una forma física con el fin de experimentar la interacción entre los elementos del Universo.

Lilit. Es un nombre de demonio femenino en leyendas árabes, judías y masónicas. Su origen arameo se refiere a: "de la noche". Su raíz hebrea, Laila, también se asocia con la "noche", por lo que "la nocturna" sería entonces "lailit". En el hebreo traduce regularmente por "lechuza", a pesar de que solamente una vez se aprecia este nombre en la Biblia (las otras referencias a lechuza o búho parten del vocablo Cos). Aparece mencionado en Isa. 34:14, en las ediciones de Reina Valera y King James, como "lechuza", aunque The New American Standard Bible lo traduce como "monstruo nocturno". Si bien, el concepto de "monstruo" es asociado a los demonios. En tradiciones judías (talmúdicas) e islámicas Lilit era un ser femenino que estuvo en el escenario de la vida temprana de Adán. En la masonería la consideran hermana de Iblis (nombre común en la cultura árabe para referirse a Satán), madre de los demonios y primera esposa de Adán, aunque ningún texto bíblico conocido apoya esta idea. La masonería afirma que la expulsaron del Edén y fue sustituida por Eva por rechazar someterse a la autoridad de Adán, aunque otros mitos dicen que Lilit era dama de la lujuria y la lascivia, y trataba de educar a Adán en sus depravaciones. En la tradición islámica dicen que Lilit tuvo relaciones con su hermano, Satán, y dio a luz a los Jinn (genios: nombre genérico que usan los musulmanes para referirse a los demonios), lo cual se asocia con su unión con Asmodeo o Samael. En una leyenda más actual se dice que ella creó un súcubo, un demonio que causó apariciones nocturnas y creó hechiceros y demonios a los cuales llamó "Lilím" (también esto se puede traducir como: "sirenas"). Fábulas posteriores añadieron que Lilit robaba y mataba a niños, y que los encantos fueron

utilizados para protegerlos de ella. Este nombre se utiliza como sinónimo de bruja o hechicera. Otras leyendas más recientes le han atribuido ser la madre de los vampiros. Lilit podría estar asociada con la sumeria Lilitu, mujer de Alalu. Es posible que todo esto esté estrechamente ligado –y hasta proceda– de la demonología asirio–babilónica, donde había ya una tríada de demonios, uno macho, Lilú, y dos hembras, Lilitú y Ardat Lili. De ahí que en la mitología acadia pertenezca a la misma clase de demonios, Lilu, Ardat Lili e Ildu Lili. Lilit, descrita ordinariamente (además de como lechuza) con alas y largos cabellos flotantes, era la reina de los Lilín, clase importante de demonios sumamente peligrosos para los niños, bien que también atacasen a los adultos. Nadie debía acostarse solo en una casa, pues muy grande era para él el riesgo de ser atacado por Lilit o por sus súbditos. Para exorcizarla, el Talmud Babilónico (Pesajím, 111, a) da una fórmula que no fallaba. Según la tradición rabínica, además, Lilit había sido la primera mujer de Adán, al cual había dado como posteridad numerosos malos espíritus, entre ellos tres bien conocidos: Shedim (demonios), Lilín (espectros, seres maléficos) y Rujím (espíritus). Su nombre original era acadio, Lilitu, que proviene de la palabra Lil, que significa “viento”, “aire” o “espíritu”. En 1ª Enoc 96:2 traducen: “gemirán como sirenas”, del hebreo «*qiSiirím iielilu*», siendo la forma de “gemir” una posible estructuración oculta de la forma Heilel (nombre de Satán como “lucero”) y de Lilit; a la vez que la forma Siír es un modo de referirse a los demonios. Algunos también traducen 1ª Enoc 19:2 como “sirenas”, aunque el hebreo señala “Shlomím” (pacíficas), y que otros traducen “sosegadas”. El nombre Lilit podría asociarse al celta Lila, que fuera una mujer conocedora de encantos y hechizos que sembró en el hombre el deseo sexual indebido, la lujuria de la pasión, la lascivia y la fornicación. Al respecto, la Biblia Kolbrin añade: «*Lila era una verdadera hija de la mujer que traicionó el primer camino de los hombres. Está escrito de ella que cuando sus hijos crecieron a la edad adulta, ella causó [que] luego mataran y comieran a su padre, por lo que [...] podrían ganar fuerza de toda vida y sabiduría. El hombre mantuvo [a] la mujer en la servidumbre, porque sabía de su propio conocimiento de sus maneras que ella no era de fiar. De ahora en adelante, no podía caminar libremente entre los hombres, porque sabían que aunque la mujer era débil y [el] hombre fuerte, por la astucia de mujer que podía explotar su debilidad.*» (Libro de Gleanings. Cap. 1. The Kolbrin)

Li Tie–guai. Li Tie–UAI (“Li con la muleta de hierro”) es uno de los Ba Xian, los ocho inmortales de la mitología taoísta. La muleta de hierro le fue dada por Xi Wang–mu después de que ella sanó un absceso en la pierna. Ella también le enseñó cómo se convirtió en inmortal. Su otro atributo es una calabaza que contiene una poción mágica. Hay una historia diferente de cómo Li llegó a tener una pierna lisiada. Lao–zi había descendido del cielo para iniciar Li en las enseñanzas taoístas. Poco

después de que Li había alcanzado la inmortalidad, dejó su cuerpo para viajar a lo sagrado Monte Hua-hsan. Acusó a uno de sus alumnos con la tarea de guardar su cuerpo en su ausencia. Una instrucción especial a este discípulo era quemar su cuerpo si no regresaba el plazo de siete días. En el sexto día, sin embargo, el alumno recibió un mensaje de que su madre se estaba muriendo. Para cumplir con su deber como un hijo que tenía que volver a casa, pero él también tenía que proteger el cuerpo de Li. La pupila quemó el cuerpo y se fue a casa. En el séptimo día, Li regresó, pero encontró su cuerpo reducido a cenizas. Se vio obligado a entrar en el cuerpo de un mendigo muerto, un hombre con una pierna lisiada, entre otras deformidades. Li no quería vivir de esa manera, pero Lao-zi le rogó que aceptar su destino, y se entregó a Li una muleta para ayudarlo a caminar.

Ling-bao-tian zong. El Venerable Celestial de las Joyas Mágicas, gobernante del segundo cielo taoísta Shang-qing. A veces se le llama Dao-junio, Señor del Tao, y Tian-shang dao-junio, la Maestra Suprema del Tao. Él es considerado como el guardián de los escritos mágicos (Ling-bao jing). Ha existido desde el principio del mundo y es su trabajo para calcular el tiempo, asignar a las distintas épocas, y para regular el yin y el yan. Ling-bao-tian zong es uno de los llamados San-qing.

Ling-guan. El Trascendental Oficial, y el guardián del palacio de Yu-huang. Estaba tan ampliamente venerado que un templo separado fue dedicado a él en Beijing (Pekín) en el siglo 15.

Liu Bei. El dios chino de cesteros y paja-calzado-comerciantes. Él es uno de los "tres mosqueteros" (con Zhang Fei y Guan Gong) de China, y numeradas entre el 24 evaluador de Guan Gong.

Lofn. En el mito nórdico, Lofn es la diosa de amor prohibido. Ella sonrío sobre los amores ilícitos.

Loki. Loki es una de las principales deidades del panteón nórdico. Él es hijo del gigante Farbauti ("delantero cruel") y la giganta Laufey. Es considerado como uno de Ases, pero es, en ocasiones, su enemigo. Él está conectado con el fuego y la magia, y puede asumir muchas formas diferentes (caballo, halcón, mosca). Loki es guapo y tiene un aspecto agradable, pero una naturaleza maligna. Él es astuto y malicioso, pero también es heroica: en ese aspecto que puede ser comparado con el embaucador de mitos norteamericanos. El dios ambivalente crece cada vez más el mal, y es directamente responsable de la muerte de Balder, el dios de la luz. La amante de Loki es la giganta Angrboda, y con ella él es el padre de tres monstruos. Su esposa es Sigyn, que permanecieron leales a él, incluso cuando los dioses le castigaron por la muerte de Balder. Estaba encadenado a tres grandes rocas; uno

bajo sus hombros, uno debajo de su cintura y otro debajo de sus rodillas. Una serpiente venenosa se colocó por encima de la cabeza. El veneno de goteo que cae sobre él es capturado por Sigyn en un tazón. Pero de vez en cuando, cuando el recipiente se llena hasta el borde, ella tiene que dejarlo para vaciarlo. Entonces el veneno que cae en la cara de Loki le hace girar en el dolor, causando terremotos. En el día de Ragnarok, cadenas de Loki se romperán y se llevarán los gigantes en la batalla contra los dioses. Loki es a menudo llamado el Astuto, el Tramposo, la forma del cambiador y el Cielo Traveler. Loke Pronunciación {loh'-kee}. Según Georges Dumézil, Loki muestra un gran parecido con Syrdon, una criatura demoníaca de las leyendas del Cáucaso.

Long. Un dragón en la mitología china. Hay cinco tipos conocidos: los dragones celestes que custodian las moradas de los dioses; espíritus de dragón, que gobiernan sobre viento y la lluvia, pero también pueden causar inundaciones; dragones de la tierra, que limpian los ríos y profundizan los océanos; tesoro que guarda los dragones; y los dragones imperiales, que tienen cinco garras en lugar de los cuatro habituales. En el taoísmo, el dragón representa el principio yang y se retrata a menudo rodeada de agua o las nubes.

Long-wang. Los Reyes Dragones chinos, figuras míticas del taoísmo. Se rigen por Yuan-shi-tian zong a los que presenten sus informes una vez al año. Ellos tienen jurisdicción sobre los funerales y la lluvia. Si se producen errores u omisiones durante las ceremonias funerarias, que podrían resultar en la desgracia para los descendientes, los reyes dragones se imploraban ayuda. También durante las sequías que se invocan para producir lluvia. Hay varias categorías de largo wang. No son los reyes celestiales dragón, los reyes dragón de los cuatro océanos (que viven en palacios magníficos en el fondo del mar), y los reyes dragones de los cinco puntos cardinales.

Lu Ban. El patrón chino de los carpinteros.

Lucifer. Ver: "Heilel ben-Shajar" y "Satán".

Lu Dong-bin. Uno de los ocho inmortales, el Ba Xian, de la mitología china. Él nació en el 798 d.C. en el norte de China. Los miembros de su familia eran funcionarios públicos. En su juventud viajó a Monte Lu en el sur, donde se encontró con un dragón de fuego que le hizo entrega de una espada mágica que le permitió ocultarse en el Cielo. En un viaje a la capital conoció Zhong Li Quan, otro inmortal. Lu se quedó dormido y soñó que había sido ascendido a un alto cargo oficial y que posee una enorme riqueza. Todo iba bien durante cincuenta años hasta que su familia fue desterrada y exterminados. Cuando despertó de su sueño que decidió

renunciar a una carrera oficial y seguir Zhong en las montañas. A la edad de 100 todavía tenía un aspecto joven y era capaz de recorrer 100 millas en cuestión de segundos. Lu Dong-bin considera la compasión para ser el medio esencial para alcanzar la perfección. Su espada no era una herramienta para matar a los enemigos, sino para conquistar la ignorancia, la agresión y la pasión. A través de su ejemplo Lu tuvo una influencia decisiva en el desarrollo del taoísmo, y es venerada por la escuela como el maestro de su fundador.

Lu-xing. La Estrella de Honor o de estado. Una deidad estelar, uno de los San-xing. También se conoce como Guan-xing (Estrella de Funcionarios del Estado). Se supone que han sido Shi Fei, un vasallo del fundador de la dinastía Han. Una tradición diferente lo identifica con el dios de la literatura Wen-chang.

Luzbel. Ver: "Heilel ben-Shajar" y "Satán".

- M -

Maahes. Un tanto oscuro dios leonés que pueden ser de origen extranjero, Maahes (cuyo nombre se ha traducido en el sentido de "True Antes de Su") era adorado tanto en Bubastis (o, en Egipto, Per-Bast, el centro de culto de estopa), Leontópolis (también el centro de culto de Tefnut y Shu como leones gemelos), y sobre todo el Alto Egipto (quizás a través de la confusión con el nubio león dios Apedemak). Maahes es considerado en los últimos tiempos para ser el hijo de Bastet y Ptah en Memphis. Maahes (también llamado "Señor de la Masacre") castigados los transgresores de Maat y estuvo representado ya sea como un león o un hombre con la cabeza de un león y un cuchillo. Su protección se invocó sobre los inocentes, y que a veces se considera como un hijo de la tríada en Memphis junto Nefertem y ocasionalmente Imhotep. Los griegos pronuncian su nombre, ya sea como Mihos o Miysis.

Ma'at Una diosa egipcia que personificaba los conceptos de verdad, orden cósmico y la justicia. Este concepto es fundamental para la vida egipcia y el imperio de los faraones. Los Reyes retratado a sí mismos constantemente como "Amado de Maat" y defensores del orden universal. Este papel fue establecido por su antecesor divino Horus, que derrotó a las fuerzas del dios Seth caótica. Jueces en las esferas tanto humanos como divinos eran conocidos como representantes de Maat. En el juicio final de las almas que Ma'at ayudó a determinar el destino final de los fallecidos. En el "Salón de la Dos Verdades" el corazón del difunto se pesa por Anubis contra la pluma de la verdad, que era el símbolo de Maat. Si el veredicto fue favorable entonces el fallecido podría esperar una vida futura feliz; si no, el alma desventurada fue devorada rápidamente por el Ammit híbrido. Maat fue generalmente representada como una mujer que llevaba una gran pluma de avestruz en su diadema. Esta pluma formó el jeroglífico de su nombre y podría ser utilizado por sí mismo como una representación abstracta de la diosa.

Mafdet. Significa "La Señora del Castillo de la Vida", fue uno de los primeros (primera dinastía) diosa egipcia, en forma de felino, posiblemente la de una pantera. Ella se observó principalmente como un destructor de serpientes y escorpiones. Sus animales sagrados eran el gato y la mangosta. Ella fue invocada para ayudar a las mordeduras de serpiente de curación.

Magni y Modi. Magni y Modi, los hijos de Thor, no tenían muchos adoradores, como era común que los hijos e hijas de los principales dioses y diosas. Tenían unos pocos, sin embargo, por las siguientes razones: Magni fue considerado el dios de la fuerza, o la fuerza, y se cree que es el único ser en el universo nórdica fuerte que

su padre. Sus adoradores alababan gran fuerza y hazañas de los mismos. Magni fue supuestamente el único además de Thor capaz de levantar Mjollnir. Modi era el dios de la ira batalla. Sus adoradores fueron los berserkers arquetípicos, algunos depender de las drogas de diversos tipos para mejorar su ira y sofocar el miedo. Se cree que algunos de sus seguidores también adoraban Sif por su habilidad en la batalla.

Mahes. La personificación egipcia del calor del verano, llamada "Señor de la masacre". Se le representa como un león o un hombre con cabeza de león. Él era adorado principalmente en la zona del delta del Nilo. En la literatura griega que se llama Miysis.

Ma-mian. El burócrata chino del mundo subterráneo.

Mamón. Definición aramea que significa: "riqueza". Se usa para referirse a la abundancia y la avaricia material. Los eruditos han sugerido conexiones con el verbo que traduce "confiar" o "confiado", o con la palabra hebrea "matmon", que significa "tesoro". También se utiliza en hebreo con el significado de "dinero". La transcripción griega para Mamon, es "μαμωνάς" (mamonás), y puede verse en el Sermón de la Montaña (durante el discurso sobre la ostentación) y en la parábola del administrador injusto, referidas por Jesús. Otros eruditos asocian Mamon del fenicio "mommon", que quiere decir: "beneficio". Del griego se podría leer que Jesús dijo: «*No podéis servir a Dios y a Mamón*», por lo que Mamón viene a referirse a una personificación del arraigo material, las finanzas, las posesiones, el materialismo, la opulencia, el dinero y la riqueza.

Mani. En la mitología nórdica, Mani es la personificación de la Luna, hijo de Mundilfari y hermano de Sol, nombre del sol. Por la noche se monta un carro tirado por caballos a través del cielo, y determina su creciente y menguante. Mani es perseguido por el lobo Hati ("odio"). Cada vez que el lobo se las arregló para atrapar la luna, un eclipse lunar se llevaría a cabo. Esto causó gran consternación, y haciendo un montón de gente de ruido trató de asustar al lobo de distancia. Un hombre llamado Vidfinn tuvo dos hijos llamados Hjuki y Bil. Los envió al pozo Byrgir a buscar un barril de agua. Cuando Mani vio a los dos niños a los que se los llevó con él a la luna. Los dos niños, junto con su barrica y el polo, se pueden ver en la cara de la luna (las manchas de la luna). Su mito se dice que es el origen de la canción infantil sobre Jack y Jill.

Marduk. Fue el nombre de un dios de la última generación de Mesopotamia y la deidad patrona de la ciudad de Babilonia. Cuando esta ciudad se convirtió en el centro político de los estados unificados del valle de Éufrates en los tiempos de

Hammurabi (siglo XVII a.C.), se levantó como cabeza del panteón de dioses babilonios. Fue hijo, según el mito, de Ea (Enki), el primogénito de Anu. Está mencionado en Jer. 50:2 como Merodac. Se le asocia con el planeta teórico Nibiru. Posiblemente esté mencionado en la Biblia Kolbrin, con respecto del poderoso Marduka.

Ma Wang. El protector chino de los caballos.

Maya (1). Nombre de una cultura que se estableció en la región de Mesoamérica cerca del 2.000 a.C. Posiblemente su nombre se asocie con el mexicana Mayáhuel, la humana de quien se enamoró el dios del viento, Ehécatl.

Maya (2). En el hinduismo, “maia” o “maya” es la aparente ilusión, una imagen ilusoria o irreal de lo que consideramos como “la realidad”, aunque en el budismo es la duplicidad (una de las 24 pasiones negativas menores).

Maya (3). Se dice que fue el nombre de la madre del hindú Siddartha Gautama, el Buda histórico.

Maya (4). En la mitología griega era la mayor de las Pléyades, las hijas de Atlas y Pleyone. Se dice que tuvo a Hermes con Zeus.

Mehen. Un dios serpiente egipcio. Defiende la Barge solar del dios-sol durante su paso todas las noches por el inframundo. Mehen se suele representar como una serpiente enroscada alrededor de la barca.

Mehturt. Una diosa del cielo egipcia, representada como una vaca colosal, con el disco solar entre sus cuernos, acostada en una estera de cañas. Ella es la personificación de esa parte del cielo donde el sol se levanta, y también de esa parte de la misma en la que se toma su curso diario; Re procedido en su barca solar a través de su vientre. Ella era considerada ya en la vía navegable de los cielos, pero más tarde llegó a equipararse con las aguas primordiales de la que surgió Re. Esto le valió el epíteto de la 'madre de Ra'. Su nombre significa "Gran Diluvio".

Mendes. Una deidad egipcia de la naturaleza, asociado con Pan por los griegos.

Menhit. Un antiguo egipcio león-diosa, y una diosa de la guerra. Ella es la esposa del dios Chnum, y su hijo es la Caminata dios. Los tres eran adorados como una tríada en Latópolis (la corriente Esna) en el Alto Egipto. Su nombre significa "la que mata".

Men-shen. Los dos dioses en sincretista religión popular china que custodian la puerta doble de una vivienda doméstica o edificio público. El Men-shen, literalmente "dioses de la puerta", se cree que han sido dos generales de la dinastía

Tang, es decir, Qin Shu–bao y Hu Jing–de. Han sido venerados desde el siglo 13 o el 14. La puerta trasera está custodiada por los menos populares Wei Cheng. Están equipados con arcos y flechas y símbolos mágicos con los que evitar los malos espíritus. Según la leyenda, también defendieron el sexto emperador contra atacar a los demonios mientras dormía. Los Men–shen aparecen como protectores en muchos cuentos populares. Las deidades son retratados como dos hombres con expresiones faciales aterradoras, con uniforme militar y / o armadura y armados con una espada o alabarda. Puesto a sus hombros son pequeñas banderas para significar su rango.

Menthu. En la mitología egipcia, Menthu era el Dios de la Guerra. Menthu fue retratado como un hombre con cabeza de halcón. Sin embargo, el sol Re Dios, también se mostró como un hombre con cabeza de halcón. Por esta razón, los dos se confunden a menudo.

Mentu. Un dios egipcio, patrón de la guerra y representado con la cabeza de un halcón.

Mercurio. Uno de los planetas del sistema solar, el primero en relación al Sol. Después de Plutón es el cuerpo más pequeño de los planetas oficiales que conforman este sistema (aunque en la actualidad se acepta un cierto número nuevo de planetoides, plutoides o planetas menores). Como nombre romano se asocia directamente con el dios griego Hermes, el mensajero de los dioses. Simboliza a los heraldos mitológicos y el conocimiento místico. Su nombre en hebreo, Cojab, traduce literalmente: "estrella". Está asociado al día miércoles. En la astrología china es uno de los 5 elementos chinos que se les designan a los 5 planetas (en su caso se le atribuye el agua). De acuerdo a la Llave Menor de Salomón, el metal vinculado con el Mercurio es el mercurio, y su color atribuido es el mezclado. Acorde a este mismo texto, el ángel que rige Mercurio es Miguel, y su espíritu es Ofiel, que significa "el ave de Dios" o "el volador del Altísimo".

Meret. La diosa egipcia de la canción y regocijo.

Meretseger. "Ella que ama silencio", la diosa egipcia de la montaña con vistas al Valle de los Reyes. Ella era una diosa de la cobra quien escupir veneno a cualquiera que intente perturbar una de las tumbas reales del Valle. De vez en cuando también se manifestaría a sí misma como un escorpión con la cabeza de una mujer. Meretseger fue especialmente venerada por los habitantes de Deir el–Medina que fueron responsables de la construcción de las tumbas reales. La "Dama del pico", como la llamaban, se creía que era atacar a los trabajadores que hayan cometido

delitos. Si la víctima se arrepintió de sus acciones a la diosa era misericordioso y podría curar la herida que había infligido.

Mert-sekert. Un nombre de Isis o Hathor como diosa del inframundo. El centro de su culto era una parte de Tebas occidental. A veces se representa en la forma de una mujer, que tiene un disco y cuernos sobre su cabeza.

Mesenet. La diosa egipcia de parto, la personificación de la roca en la que la madre da a luz. No sólo se forma el niño en el vientre, pero ella también es responsable de la creación de ka del bebé. Ella también es una diosa del destino. Mesenet se retrata con una doble bobina en la cabeza, que a veces es considerado como el útero de una vaca.

Meskhenet. Una diosa egipcia que actuó como una partera y que presidió la cámara de nacimiento. Acompañó a la diosa Renenet (Fortuna).

Midgard. En la mitología nórdica, la fortaleza defensiva que los dioses a construir sobre la parte media de la tierra asignada a los hombres con el fin de proteger a la humanidad de los gigantes. Midgard ("mundo intermedio") está en el mismo nivel que Nidavellir (tierra de los enanos), Svartalfheim (tierra de los elfos oscuros / enanos) y Jotunheim (la tierra de los gigantes). Mann (a) heim. Nórdico antiguo: Miðgarðr.

Mihos. Un dios león egipcio, hijo de Bastet y Ptah.

Miming. Miming es un dios menor nórdico de los bosques.

Mimir. Mimir es el gigante en la mitología nórdica que guarda el "Pozo de la Sabiduría Mayor", situado en Jotunheim debajo de las raíces de Yggdrasil, el árbol del mundo. Se pone de pie medio sumergido en el agua y en sus poderosos hombros está apoyando las montañas Kjoln. Se dice que él ha estado de pie allí desde el principio de los tiempos y que con el paso de los milenios se convirtió en parte de la propia montaña. El principal dios Odín sacrificó un ojo por una copa del Bien. En algunas fuentes, sin embargo, es la cabeza del dios Mimir que guarda el Pozo de la Sabiduría, y no un gigante. Pronunciación {mee'-mir}. En las sagas de los Nibelungos, Mimir es el nombre de la enana que hizo la espada Balmung de Siegfried.

Mimir. Mimir era el dios más sabio de los Ases y uno de los dos dioses enviados como rehenes a los Vanir. Después de los Vanir descubrió que habían sido engañados por los Ases, ellos cortaron la cabeza de Mimir y enviar de vuelta a los Ases. Odín tomó la cabeza, untada con una mezcla de hierbas, de modo que nunca haría decadencia, y se coloca poderosos hechizos en él. Las fuerzas Odin llamado a

eran tan grandes que no sólo la cabeza fue traído de vuelta a la vida, sino que también fue capaz de hablar con él. A partir de ese momento se consultó periódicamente a la cabeza, que reveló muchos secretos ocultos para él. Nórdico antiguo: Mimir.

Min. Un antiguo dios de la fertilidad de Egipto, y una de las deidades más populares. Él es también un dios de la creación, la vegetación y el patrón de los viajeros y caravanas en el desierto oriental. Min era preeminentemente un dios de la sexualidad masculina, y en el Imperio Nuevo (1567–1085 a.C.) fue honrado en los ritos de coronación de los faraones para asegurar su vigor sexual y la producción de un heredero varón. Además de su papel en los ritos de coronación, Min fue galardonado en festivales de la cosecha durante el cual las ofrendas de lechuga y gavillas de trigo. Lechuga era uno de sus atributos, como una especie de afrodisíaco. Él era adorado originalmente en Koptos y Akhmim, pero más tarde su culto se extendió por todo el reino. Min fue retratada lleva una corona de plumas y la celebración de su pene erecto con la mano izquierda. En su mano levantada derecha sostiene un mayal. A veces se da como sea el hijo o el consorte de Isis. Los griegos lo equiparan con el dios Pan y nombró la ciudad de Akhmin Panópolis.

Minos. Hijo de Europa y Zeus, rey de Creta y padrasto del Minotauro.

Minotauro. Monstruo mitad hombre, mitad toro, encerrado en un laberinto por orden del rey Minos.

Mitra. Deidad persa e hindú, relacionada con la luz solar, que fue absorbido por el romanismo. Es un símbolo de culto en ciertas sociedades secretas que se ha tratado de relacionar, sin ningún tipo de documentación, con Jesús, debido a un libro del belga Franz Cumont publicado en 1903, y de cuya fidelidad de las referencias citadas se puede dudar. Esta figura del mitraísmo se sustenta en los ritos y en la veneración al sol. Básicamente es el dios sol mismo o el dios del sol, llamado Mitra por los indos y Mithra por los iraníes. Según la mitología irania antigua, habría sido hijo del dios del Cielo. Ver más en: "Mitraísmo".

Mjollnir. En la mitología nórdica, el martillo que pertenece al poderoso dios Thor. Mjollnir ("que rompe") fue hecho para él por los enanos Brok y Eitri, que hicieron muchos objetos mágicos para los dioses. Cada vez que Thor lanzó el relámpago destelló martillo, después de lo cual regresó a su mano derecha, en la que llevaba un guante de hierro. Mjollnir fue muy temido por los gigantes de hielo, los enemigos de los dioses, por Thor había enviado un gran número de ellos, entre los cuales el gigante Hrungnir. Después de la muerte de Thor, sus hijos Magni y Modi

heredarán el martillo. Nórdico antiguo: Mjölnir. La palabra rusa para el rayo es 'molniya'.

Mnewer. En la mitología egipcia, Mnewer es el toro negro sagrado de Heliópolis, adorado como un dios por su virilidad y sus oráculos. También fue considerado como un emisario del dios del sol, y por lo tanto representa con un disco solar entre los cuernos. Muchas fiestas se celebraban en honor de este toro. Los toros fallecidos eran embalsamados y enterrados en Heliopolos.

Mo-hi-hai. El dios chino del agua.

Moiras. En la mitología griega, las Moiras (en griego antiguo Μοῖραι, 'repartidoras') eran las personificaciones del destino. Sus equivalentes en la mitología romana eran las Parcas o Fata, las Laimas en la mitología báltica y en la nórdica las Nornas. Vestidas con túnicas blancas, su número terminó fijándose en tres. La palabra griega moira (μοῖρα) significa literalmente 'parte' o 'porción', y por extensión la porción de existencia o destino de uno. Controlaban el metafórico hilo de la vida de cada mortal desde el nacimiento hasta la muerte (y más allá).

Mono. En la cultura oriental Mono era un animal de pelaje amarillento, con grandes orejas y el poder de cambiar a más de 10.000 disfraces. Tenía un problema de ser un animal travieso y curioso. Él se fraguó desde el huevo de piedra encima de la montaña. Formó una banda de su propia especie. Después de molestar a todos los dioses y los seres humanos y todas las nuevas creaciones, los dioses se les ocurrió la idea de ponerlo a cargo de los Santos árboles de melocotón. Después de siete días de guardar la árboles de melocotón, mono sintió curiosidad sobre los melocotones probando que sería alcanza un melocotón que devoró en cuestión de segundos. Y cuando Buda llega pasear por el jardín y ver el melocotón siendo comido por mono se puso furioso. Luego puso mono a una prueba. Él dijo que si podía encontrar el borde del mundo sería capaz de comer todos los melocotones en el universo. Así mono caminó y caminó y por fin llegó a cuatro postes gigantes que salen de la tierra. Mono pensó que era el fin del mundo y marcó su lugar y luego escribe su nombre en el último poste más pequeño. Se encontró con el Buda de nuevo. Él dijo que había llegado a la orilla del mundo. Pero sabio Buda se rió y dijo: "No, ni siquiera lo hace fuera de mi mano" y mostró mono del lugar donde había marcado la pole y firmó su nombre. A partir de ese mono se comportó más como un dios, pero es todavía un poco mono curioso.

Mono, Rey. El pícaro Rey Mono es de la cultura china y es humano en todos los sentidos excepto por la cola, que tiene en su parte trasera. El Rey Mono tiene un bastón mágico – que él llama Nyoibo – y que puede crecer a largo o corto. En una

luna llena el Rey Mono cambia a un mono gigante y alborotos no saber lo que está haciendo a las personas o las ciudades, cuando se despierta no tiene ningún recuerdo de lo que sucedió el día anterior.

Moro, o Morus. En la mitología griega, Moro o Moros (en griego antiguo Μορος, 'destino', 'disolución'; en latín Letum) era la personificación masculina del destino, la suerte y de la condenación inminente. Era hijo de Nix y (según Higino) de Érebo. Como su madre, Moros era invisible y oscuro. Era uno de los llamados «dioses oscuros» junto con sus hermanos Tánatos (Muerte), las Keres, Hipnos (Sueño) y los Oniros (la tribu de los sueños). Se dice que todos los demás dioses estaban sometidos a Moros, y que era el único poder al que tenía que someterse Zeus, el más poderoso de ellos. Sus leyes estaban escritas en un lugar al que los dioses podían acudir a consultarlas. Sus ministras eran las tres Moiras, personificaciones femeninas del destino. Para romper con él, se reintrodujo el Caos en el mundo. En la mitología romana es Sors.

Mu Gong. El dios taoísta chino de la inmortalidad y 'Señor del Oriente'. Él es la encarnación de Yang (el elemento masculino). Xi Wang-mu, el elemento femenino Yin, es su esposa y juntos se creó el cielo y la tierra y todo lo que vive.

Mu-king. El dios chino del fuego.

Mundilfari. En la mitología nórdica, había una vez un gigante llamado Mundilfari que estaba casado con Glaur. Sus hijos fueron tan hermosos que él nombró a su hijo Mani (luna) y su hija Sol (Sol). Los dioses estaban enojados con tan atrevido. Se llevaron tanto a los niños y los colocaron en el cielo para guiar los carros del sol y la luna – los cuerpos celestes creados por los dioses de las chispas de Muspell.

Muspell. En la mitología nórdica, Muspell o Muspellheim ("casa de la desolación") es un flamante, región tórrida, la tierra de fuego mucho más al sur. Se opone a Niflheim y cuyas vigas animador hizo el hielo en Niflheim derrita y creó los primeros seres vivos. Los cuerpos celestes se hicieron de sus chispas que volaban hacia el espacio. Muspell está regido por el gigante de fuego Surt, cuya esposa es Sinmore. En la batalla final de Ragnarok Surt establecerá el Árbol del Mundo en el fuego y matar al dios Freyr desarmados. Muspelheim. Nórdico antiguo: Muspell.

Mut. A diosa egipcia primordial, patrona de la ciudad de Tebas, donde fue adorado como un buitre. En Tebas reemplazó Amaunet como el consorte de Amón. Con Amón y su hijo adoptivo, el dios-luna Chons, ella forma una potente tríada. Ellos eran adorados en el gran templo de Amón en Luxor. Mut, cuyo nombre significa "madre", fue también una diosa del cielo y de la madre de las madres ', de quien todo proviene. En una ceremonia civil anual, Amun vino de su templo en Karnak a

Luxor a visitarla. Ella fue retratada como un buitre, o como una mujer con la cabeza de un buitre, vestida con un vestido rojo o azul brillante. En Tebas, Mut se sincretiza con la diosa Sejmet.

- N -

Naunet. Una diosa egipcia que representa el abismo primordial del inframundo. Su contraparte masculina, así como su consorte, es Nun. En la cosmogonía de Hermópolis fue miembro del Ogdóada de ocho deidades primordiales.

Neb-er-tcher. Un nombre que significa "señor al límite de lo último", es decir, "Señor del universo." Posteriormente este nombre fue dado a Osiris. Algunos han pensado que es fue dado a Osiris después de la reconstrucción completa de su cuerpo, que había sido hackeado en pedazos por Seth.

Nebtuu. Una diosa local egipcia.

Nechmetawaj. Ver: "Hathor".

Necrópolis. Ciudad egipcia de los muertos.

Neferhor. Un dios egipcio.

Nefertem. Un antiguo dios egipcio identificado con la flor de loto, pero también personificó alguna forma del sol de la mañana. Él es un hijo de Ptah y Sakhmet o Bastet. Nefertem está generalmente representado como un hombre con un racimo de flores de loto sobre su cabeza, pero a veces se tiene la cabeza de un león. En las figuritas faïence de él, que son tan comunes, que se encuentra en la parte trasera de un león. Representa al dios sol en la leyenda que le hizo brotar de una flor de loto, en la pirámide de Unas se dice el rey: "Se alza como Nefer-Temu del loto (lirio) a las ventanas de la nariz de Ra" y "saldrán en el horizonte cada día."

Nefertiti. Neferu Atón Nefertiti (c. 1370 a.C.–c. 1330 a.C.) fue una reina (Consorte Real) de la dinastía XVIII de Egipto, Gran Esposa Real de Akenatón (Akenatón). Su nombre egipcio, nfr.u itn, nfrt.y.ty, se traduce como «*Bondad de Atón, la bella ha llegado*».

Nefilím. Definición hebra que significa "Caídos". Los traductores bíblicos han pasado la voz ha-Nefilím" (Los Caídos) a lenguas posteriores como "gigantes" en pasajes como el de Gén. 6:4 o en Núm. 13:33 (donde los definen como "raza de gigantes"). Esta traducción los suele asociar con los anakím y los refaím, indistintamente. Nefilím es un término comúnmente conocido como Nephilim o Nefilin, que corresponden con los Anunnaki de los mitos sumerios. Son considerados como tales todos aquellos que en su calidad de seres inmortales del celeste que de uno u otro modo siguieron desertaron o dejaron su lugar, entre lo que se incluye a los Bnei ha-Elohim que degeneraron la Tierra aún más de lo que la había degenerado rebeliones anteriores. Ya que ese género de caídos era de

elevada estatura, la idea de gigantes (como pasó al griego, en vez de “titanis”), se quedó como una costumbre, aunque usualmente se ha aceptado que los refaím (refaitas) eran más grandes que los anakím (anacenos o anaquitas). Los hijos de Anac eran contados entre los Nefilím, raza identificada con los que bajaron a la Tierra en días de Jared, que vinieron a ser padres de los llamados Refaím o hijos de la Rafá. Puede que a esos se refiriera Baruc 3:26, al decir de la región de Canaán: *«Allí nacieron los famosos gigantes antiguos, de alta estatura y expertos en la guerra.»* En Juan 11:52 habla del papel de Cristo unificando también a los Bnei ha-Elohim quebrados. La definición propiamente dicha de “quebrado” sale del hebreo Nafotzim, cuyo singular es Nafetz, que puede provenir de la raíz Nafáh, también alusiva a Nafal (caer) o Napil (gigante). La composición de Nafetz es Nun, Pei y Tzade, que significa: quebrar, romper (Jue. 7:19; Jer. 22:28), destrozar (Jer. 13:14), deshacer las balsas desatando sus troncos (2ª Rey. 5:23/9), ser desmenuzado (Isa. 27:9), difundirse, dispersarse (1ª Sam. 13:11; Isa. 33:3), como el caso de *«u-me-éleh nafetsáh jol ha-áretz»* (“y a partir de ellos se difundió [la población de] toda la tierra” (Gén. 9:19)). Puede leerse también Nefetz: lluvia violenta producida por la explosión de las nubes (Isa. 30:30). La raíz Nun y Pei (Naf, que en Isa. 19:13 es traducido como Menfis, como variante de Mof) es significativa, pero más aún con la Lamed (Nefel o Nafal): Nefel (abortivo), el arameo Napal (caer, descender), Nafal (caer, postrarse, desertar, enfermar, bajar, derribar...). Naf da lugar a varias definiciones, como por ejemplo, Nafot, una palabra que forma parte de una toponimia, la cual podría estar etimológicamente asociada con Nof (altura); o Nefesh (alma, garganta, ser, individuo, muerto, perfume...); o Naftulím (conflictos). El cap. 7 del Libro de Jubileos dice que después del Diluvio, Noé dio mandamientos a sus hijos, prohibiéndoles *«la fornicación y toda inmundicia y la iniquidad. Por causa de estas 3 cosas vino la inundación sobre la Tierra, a saber, debido a la fornicación que los Vigilantes [provocaron] en contra de la ley de sus ordenanzas [pues] fueron prostituyendo tras las hijas de los hombres, y tomaron todas las esposas de los mismos que eligieron: y parió la inmundicia. Y engendraron hijos [de] los Nafidim, y [esos] se diferencian de todos, y [se fueron] devorando unos a otros: los Gigantes por haber matado a los Nafil, y los Nafil por haber matado a los Elho, y los Elho [a] la humanidad, un hombre y otro.»* (Vers. 21–23). Nafil es caído (aunque en hebreo moderno identifica a alguien gigante); Elho es dios; no obstante, la referencia de “Gigante” parece haberse tomado de otra definición original, a saber: Refaím, Gaborím, Anakím, Gdolím o Rabrabím. Es posible que exista una asociación con la antigua voz escandinava “Nifel” o “Nilfl”, que se cree que significa “niebla”. De ahí deriva Nilflheim o Hifelheim, el reino de las tinieblas y la oscuridad en la mitología nórdica.

Neheb-ka. El nombre de una diosa egipcia que por lo general está representado con la cabeza de una serpiente, y con el que se identifica el difunto mismo.

Nehebkau. Una serpiente-demonio o dios-serpiente egipcio que guarda la entrada al inframundo. Varias funciones se le atribuyen además que guarda la entrada. Él protege al faraón en la otra vida, y acompaña al dios sol Re durante su viaje por el inframundo. Según la leyenda, el Re le domesticado y lo hizo a su siervo. Según una tradición Nehebkau era el hijo de la Serket diosa escorpión. Sin embargo, otra tradición lo menciona como el hijo del dios Geb tierra y el Renenutet cosecha diosa. Como dios del tiempo infinito que fue invocado por los muertos, sino que también fue invocada contra las picaduras de serpientes y picaduras de escorpión. Nehebkau fue representado como una serpiente con los brazos y las piernas humanas.

Neith. La antigua diosa egipcia de Sais locales era una divinidad guerrera, un hecho que es indicada por sus atributos, el arco, el escudo y flechas. Esta diosa de la guerra también bendijo las armas de los cazadores. La práctica de colocar armas alrededor del ataúd en el antiguo Egipto se podría remontar a las funciones de protección de la diosa. Su estrecha relación con Sobek, el dios cocodrilo que era su hijo, puede explicarse por la proximidad de su centro de culto en el Delta. En el Imperio Nuevo fue considerada como la "madre de dios que llevaba Re", mediante el cual asumió la posición de una diosa primigenia que no era ni hombre ni mujer. Ella fue la primera en "crear la semilla de los dioses y los hombres." También ella era una diosa funeraria que velaba por ortiga Osiris junto con Isis, Neftis y Serket. El fallecido recibió su poder divino por medio de envolturas de la momia, para las vendas y las cubiertas fueron considerados dones de Neith, que fue considerada como la patrona de tejer. Posiblemente hubo una propuesta anterior de que su símbolo era la lanzadera del tejedor.

Nejbet. El buitre-diosa egipcia de la ciudad de Nekheb en el Alto Egipto, el Eileithyaspolis de los griegos, y lo moderno Al-Kab. Ella era la diosa tutelar de Alto Egipto en tiempos dinásticos muy tempranas. A partir de la diosa de la ciudad que fue elevado a la categoría de la protectora y madre del rey. Junto con la serpiente-diosa Buto que fue retratado en la cabeza del rey egipcio. Nejbet está presente en el nacimiento de dioses y reyes. Como la protectora del infante monarca que fue referido como el "Gran Vaca Blanca de Nekheb". Desde la época del Nuevo Imperio ella es muy popular como la diosa del parto. Ella también es un sol y la luna-diosa. Su nombre significa "la de Nekheb". Nekhbet fue representada como una mujer, ya sea con el tocado de buitre, o con la cabeza de un buitre. A veces se presenta como un buitre lleva la corona blanca del Alto Egipto y la celebración de los símbolos de

la eternidad en sus garras. Nekhbet y Uatchit dividieron entre ellos la soberanía de todo Egipto.

Nemesis. En la mitología griega, Némesis (llamada Ramnusia, la 'diosa de Ramnonte' en su santuario de esta ciudad) es la diosa de la justicia retributiva, la solidaridad, la venganza, el equilibrio y la fortuna. Castigaba a los que no obedecían a aquellas personas con derecho a mandarlas y, sobre todo, a los hijos que no obedecían a sus padres. Recibía los votos y juramentos secretos de su amor y vengaba a los amantes infelices o desgraciados por el perjurio o la infidelidad de su amante. Su equivalente romana, casi en todo, era Envidia, aunque en el lenguaje usual en español y otros idiomas romances, en el presente se usa la palabra Némesis o némesis con el significado de alguien que es artífice de una venganza en cuanto es la justicia retributiva. Némesis ha sido descrita como la hija de Océano (por Pausanias) o Zeus. Por su parte, Hesíodo la cree hija de la oscuridad y la noche (Érebo y Nix). En los Cantos ciprios se habla de la unión de Zeus y Némesis, para dar nacimiento a Helena, lo cual expresa la idea de la cólera celeste. Némesis fue perseguida por el dios del cielo, y para librarse de él tomó formas de monstruos marinos y de diversos animales terrestres. Finalmente se transformó en una oca. Zeus transmutado en cisne logró alcanzarla y, fruto de esta unión, la diosa puso un huevo que fue recogido por unos pastores y entregado por ellos a Leda, que lo cuidó. Ésta es una de las versiones del origen de Helena de Troya.

Nenun. Un dios halcón egipcio.

Neper. Un dios egipcio de grano que fue particularmente asociado con la cebada y el trigo espelta.

Neftis. La "señora de la casa" (Nebet-het o Nebt-het en el idioma egipcio), Neftis es el "amigo de los muertos", y se menciona por primera vez en la literatura funeraria del Reino Antiguo como viajar en el "barco de la noche" de el inframundo, cumpliendo el espíritu del difunto rey y le acompaña en "Lightland." Su cabello está metafóricamente en comparación con las tiras de tela que envuelven los cuerpos de los muertos. Neftis es casi universalmente representada como una mujer con los símbolos jeroglíficos de su nombre (una canasta y una casa, apiladas una encima de la otra) situado en lo alto de su cabeza, aunque también se puede representar como un pájaro (con mayor frecuencia una cometa o algún otra forma de halcón / halcón). Ella se asoció con los rituales funerarios en toda la historia antigua egipcia y no fue venerada como la muerte en sí, sino como el compañero que da orientación a la recién fallecida, y como Señora Con Alas que consuela parientes vivos del fallecido. Neftis es en la mayoría de los mitos de la hija menor de Nut, hermana de Isis y Osiris y la hermana-consorte de Seth. En períodos posteriores

Neftis también es considerada como la madre de Anubis, una forma primordial de el señor de los muertos que más tarde se convirtió en subordinado a Osiris en el mito del culto egipcio. Neftis tenía conexiones con la vida, así como la muerte – se puso a la cabeza del nacimiento–cama para la comodidad y ayudar a la madre que da a luz (mientras que su hermana, Isis, estaba al pie de comadrona del niño). A nuestro entender Egyptological actual, Neftis no tenía su propio culto o templos en Egipto hasta el período ptolemaico–romana; sin embargo, como su nombre no es más que un título (el mismo título dado a la mujer mayor en cualquier antiguo egipcio del hogar), es posible que Neftis puede ser una forma especializada de otra diosa; candidatos probables incluyen Bat (como es llamada la "Señora de Het" o "Nebt–het") y Neith (con quien Neftis se empareja en los cuadrantes capilla canopic, como Isis es con Serket, que a veces se ve que es un aspecto de Isis. Neith de ser el "mayor de las diosas", junto con su relación con el tejido y funerarios prendas da credibilidad a esta teoría, al igual que la representación intercambiable de Neith y/o Neftis en la transposición simétrica en una serie de Late templos de época.

Nepit. Una diosa maiz egipcia. Es la contraparte femenina del dios del maíz Neper.

Nereidas. Ninfas hijas de Nereo.

Nereo. Importante dios del mar de la mitología griega, que era descendiente del titán Océano. Fue padre de las nereidas.

Nergal, o Nirgal. Es el dios sumerio–babilonio del inframundo y señor de los muertos, siendo considerado como el aspecto siniestro del dios del sol Utu. Gobierna el inframundo junto a su consorte, Ereshkigal. Aparece como hijo de Enlil y Ninlil, y según la leyenda, fue engendrado cuando Enlil fue confinado a pasar una temporada en el inframundo por violar a Ninlil. Cuando Ninlil va a preguntar por Enlil (a la ciudad del inframundo), este se hace pasar por el portero, le lleva a una habitación le hace el amor y engendran a Nergal Meslamstea. se dice que un día los dioses querían celebrar un banquete, pero para que se mantuviera el orden cósmico, los celestes (dioses del cielo), no podían bajar al Inframundo, ni los ctónicos podían subir al cielo. Se decidió enviar a un mensajero para invitar a Ereshkigal, que no asistiría pero si enviaría un representante, que tomaría la comida divina que a ella le correspondía. Ereshkigal eligió a Namtar, su ministro, para que estuviera en la celebración como su representante. Namtar, subió una la larga escalera al cielo y se presentó ante los dioses. Como representante de la gran diosa del mundo subterráneo los demás dioses se pusieron de pie ante él, y luego se arrodillaron para mostrarle su respeto. Sin embargo Nergal, se quedó sentado, pues Namtar, no era de su agrado. Esto fue tomado como una ofensa, y Nergal debía ser castigado. Enki decidió defenderlo y Nergal, fue enviado al inframundo,

para pedir a la diosa un perdón. Sin embargo, antes de partir, Enki le llamó y le dijo que no aceptara un asiento en el Mundo de los Muertos, ni comiera de sus alimentos ni tomara de sus bebidas, no se lavara los pies y, lo más importante, que se resistiera a la tentación de unirse con Ereshkigal, aún siendo ella tan hermosa. Acompañado por siete escorpiones, representaciones de plagas, y cargando un trono hecho de madera, como presente para la diosa, Nergal llegó hasta el Inframundo, pasó por sus siete puertas y se presentó ante Ereshkigal. La diosa se sintió atraída por Nergal y le ofreció un asiento, que el dios rehusó. Luego le trajeron comida y bebida, pero también las rechazó. Luego se le ofreció lavarle los pies, pero también se negó. Entonces, Ereshkigal fue a bañarse y permitió que Nergal viera un instante su cuerpo; él quiso resistirse, pero cuando la bella diosa se dejó ver nuevamente, cedió. Se amaron durante seis días, y el séptimo Nergal se levantó, alejándose sigilosamente de Ereshkigal, que estaba dormida, y atravesó las siete puertas del Inframundo para regresar al cielo. Cuando Ereshkigal despertó, descubrió la ausencia de su amante, y Namtar le informó sobre su partida. Al oír esta noticia, Ereshkigal, cayó de su trono y lloró con desesperación. Su fiel ministro se ofreció entonces para subir hasta el cielo y traer de vuelta a Nergal. Namtar le busca pero no le reconoce, ya que Enki, con un conjuro había cambiado su apariencia. Namtar regresa con las manos vacías, diciendo que no había visto a Nergal, sino a un dios menor sin corona y que pestañeaba constantemente, lo cual era indigno de un dios importante. Ereshkigal se dio cuenta del truco, y enfurecida decidió amenazarles con enviar a todos los habitantes de su reino a la tierra, hasta que el número de los muertos superara al de los vivos. Nergal se levantó y volvió al mundo inferior, rompió las siete puertas y llegó a los salones de Ereshkigal. Le tomó de sus cabellos y le alzó de su trono con furia. Pero Ereshkigal le habló de amor, y le dijo que vivieran juntos gobernando el mundo de los muertos. Nergal le escuchó, y le besó con pasión y consumaron su unión. El hecho de ser un dios del desierto y del fuego, aspectos negativos del sol, y del inframundo, así como el pertenecer al panteón ha provocado que, desde que aparece la religión judía, con frecuencia haya sido incluido dentro de la lista de demonios de dichas religiones, llegándosele incluso a identificar con Satán. Algunos estudiosos y demonólogos medievales, como Collin de Plancy y Johann Weyer consideran a Nergal como el jefe de la policía secreta del infierno, indicado que es un espía a las órdenes de Agliareth, que es el demonio de los secretos.

Neter. La teología kemética se presenta esencialmente como una concepción henoteísta y panteísta, característica que reúne a la mayor parte de las religiones de tradición indoeuropea. En esta concepción todos los dioses son considerados seres de la fuerza divina emanada de una única matriz cósmica aunque sea divina, del Uno. En el antiguo Egipto, el Uno era identificado con el término de Neter o

Atum (o Netjer, literalmente "Espíritu Divino", "Dios"), mientras los dioses venían indicados en plural, con el término Neteru (o Netjeru). Ver: "Dioses".

Neter-khertet. Un nombre común para la morada de los muertos. Esto significa el "lugar subterráneo divina."

Nibiru. Aparentemente es un nombre sumerio que significa "cruce" o "lugar del cruce", aunque para Zecharia Sitchin se define como "el planeta del cruce". Se trata de un planeta teórico de los estudios de Z. Sitchin, que sería unas tres veces más grande que la Tierra, y el cual haría una elipse alrededor del Sol cada 3.600 años. En opinión de Sitchin, el planeta habría adquirido el nombre del dios babilonio Marduk a consecuencia de una usurpación del poder por parte de este dios en el 2024 a.C., atribuyéndose la creación de la Tierra mediante la falsificación en las copias del poema épico Enuma-Elish. En mitología babilonia, algunos dicen que es un cuerpo celeste asociado con el dios Marduk, aunque Sitchin dice que es la cuna del dios padre An/Anu, su morada celeste, la cual otros asocian con Neptuno. En muchos textos babilonios se identifica realmente con el planeta Júpiter, aunque en la tablilla 5 de la Enûma Elish se asocia con la Estrella Polar, que también se conocía como Thuban –en la constelación del Dragón– o posiblemente Kochab –del hebreo: "estrella" (Cojab). Algunos en ufología sostienen que este orbe reúne una estirpe real de la unión de extraterrestres de Sirio y de Orión de ascendencia semi-reptil, pero, además de otras cuantas suposiciones, leyendas, hipótesis o tesis ambiguas, no hay realmente apoyo, al menos en la actualidad, para sustentar la existencia de dicho planeta. Según una postura, la civilización niburiana habría sido la cuna o los padres de la cultura sumeria y mesopotámica. Otros añaden, ya sea en contra de las ideas anteriores o a favor de ellas, que Nibiru está asociado a la Constelación de Leo y está relacionada con el regreso de Jesús; o bien, es un planeta de combate a modo de nave de guerra, construida para mantener el orden y la paz a donde es destinada. No obstante, estas últimas teorías parten de conceptos de la Nueva Era y supuestas "canalizaciones" o médiums, no de evidencia gráfica o literaria de algún pueblo del pasado. De existir, el nombre podría estar en algo asociado a Nibareu, un ser referido en las 3 Estelas de Set, como una de las grandes cualidades divinas en relación a la Creación (posiblemente con alguna familiaridad con la raíz Nib, que es "fruto" (Isa. 57:19), y con Iru, alusivo a "apariciencia"). Nibiru podría estar realmente asociado con el planeta extinto Maldek.

Nidhogg. En la mitología nórdica, Nidhogg ("tearer de cadáveres") es una serpiente monstruosa que roe perpetuamente en la raíz más profunda del árbol Yggdrasil Mundial, que amenaza con destruirla. Esta serpiente es siempre discutiendo con el águila que alberga en la parte superior del árbol. Se encuentra en Nastrond en Niflheim, eran también come cadáveres para sostenerse. Nidhogg no es la única

serpiente cuya tarea es destruir el Árbol del Mundo. Otras serpientes incluyen Graback, Grafvolluth, Goin y Moín.

Niflheim. Niflheim ("casa de nieblas") es la región más al norte de nieblas y brumas heladas, la oscuridad y el frío. Se sitúa en el nivel más bajo del universo. El reino de la muerte, Helheim es parte de la vasta región, frío. Niflheim se encuentra por debajo de la tercera raíz de Yggdrasil, cerca de la primavera Hvergelmir ("rugiente caldero"). También se encuentra en este nivel es Nastrond, la costa de cadáveres, donde la serpiente Nidhogg come cadáveres y roe las raíces de Yggdrasil. Después de Ragnarok, habrá una sala de aquí para castigo de los asesinos, interruptores de juramento, y mujeriegos. {nee'-ful-hym}. Nórdico antiguo: Niflheimr.

Ninfas. Espíritus del Norte (o septentrionales) y de la estación de Otoño. Están vinculadas con el agua, por lo que se les suele definir como "sirenas". En hebreo se denominan Nimpa, y algunas veces se asocia con espíritus malos, como las Lilim o los Siirím. La palabra griega νύμφη, significa 'novia' y 'velado', entre otras cosas; es decir, una joven en edad casadera. Otros hacen referencia a esta palabra (y también a la latina Nubere y a la alemana Knospe) como una raíz que expresa la idea de 'crecer' (según Hesiquio de Alejandría, uno de los significados de νύμφη es 'capullo de rosa').

Ninhursag. Diosa de la mitología sumeria, posiblemente deformada desde el principio de la verdadera figura de la Sabiduría de Dios. También se le llama Ningursag o Ninkursag. Podría estar asociada con la griega Atenea, y con otros nombres mesopotámicos como Mamu o Ninti. En mitología Sumeria, Ninhursag es el nombre más conocido de Ki, y era la Tierra y diosa madre que generalmente aparecía como la hermana de Enlil, pero en algunas tradiciones ella era su consorte. Posiblemente nació de la unión de An y de Nammu, o también a veces figura como hija de Kishar. En los primeros días ella fue separada del cielo (An), y sacada fuera por Enlil. Con el nombre de Antu, aparece como progenitora de la mayoría de los dioses, de los Anunaki, los Igigi y los Utukku con la asistencia de Enki produce la vida animal y vegetal. Ninhursag significa 'Señora de las Colinas Sagradas'. Ella tiene muchos otros nombres, Ki = Tierra, Nintu = Señora del Nacimiento, Ninmah = Señora Agosto, Dingirmah, Aruru, Uriash, Belit-ili, y como la esposa de Enki era generalmente llamada Damgalnuna o Damkina. Fue principalmente una diosa de la fertilidad, en algunos himnos se la identifica como "verdadera y gran señora de los cielos" y que los reyes de Sumer "fueron nutridos por la leche de Ninhursag". La leyenda cuenta que ella creó las colinas y las montañas, y que su nombre lo cambió su hijo Ninurta, de Ninmah a Ninursag para conmemorar ese hecho. En la cultura acadia ella fue Belit-ili = Señora de los dioses y Mama y como esposa de Ea, para los acadios contemporáneos de Enki, se la conocía como Damkina. Su prestigio

disminuyo en la medida que aumento el de Ishtar, pero su aspecto como Damkina madre de Marduk, el dios supremo de Babilonia, le brindo un lugar seguro en el panteón. Hay un mito de Enki y Ninhursag, relatado en las tablillas que datan de la época de Ur III y paleo-babilonia, de la antigua mesopotamia. La historia narra como Enki bendijo la paradisíaca tierra de Dilmun, a pedido de Ninsikil él (Enki) hizo que brotara el agua subterránea, y que navíos de Tukric, y otros lugares llevaran oro y piedras preciosas, a la mítica ciudad de Dilmun. Luego, el texto sigue narrando la incestuosa historia de Enki, Ninhursag y sus hijas, Ninsar, Ninkurra y Uttu. En la cuál, Enki tiene relaciones con sus hijas, Ninhursag se venga causándole ocho enfermedades, más tarde Enlil con ayuda de un zorro trae a Ninhursag, que había perjurado no verle jamás con buenos ojos, hasta el día de la muerte de Enki. Pero finalmente accede a deshacer su conjuro y crea ocho deidades para sanar cada una de sus enfermedades (Véase Mito de Enki y Ninhursag). Ninhursag significa "Señora de la montaña" (del sumerio NIN = Señora, y HURSAG o HUR.SAG = Montaña sagrada). Tuvo muchos nombres aparte de los ya mencionados Ninmah (Gran Reina); Nintu (Señora del nacimiento); Mama or Mami (Madre); Aruru (Hermana de Enlil); Belet-Ili (Señora de los dioses – Akkadian). Otros nombres menores fueron, Ninzinak (Señora del embrión); Nindim (Señora modeladora); Nagarsagak (carpintera de interiores); Ninbahar; Ninmag (Señora vulva); Ninsigsig (Señora del silencio); Mudkesda; Amadugbad (Madre que estira las rodillas); Amaududa (Madre que dio nacimiento); Sagzudingirenako (medio esposa de los dioses); Ninmenna (Señora de la diadema).

Ninkursag. Ver: "Ninhursag".

Ninurta. En la mitología sumeria y acadia, Ninurta era el dios de Nippur, también identificado como Ningirsu y en los escritos más antiguos como Ninib. En Nippur, Ninurta es uno de la tríada de dioses que incluyen a su padre Enlil y a su madre Ninlil. Aparece representado habitualmente sosteniendo un arco, una lanza y una maza llamada Sharur. El culto a Ninurta se remonta a los orígenes de la historia de Sumer. Se le encuentra en una inscripción procedente de Lagash donde aparece bajo el nombre de Ningirsu, "el señor de Girsu"; Girsu era el nombre de unos de los barrios de Lagash. Ninurta aparece bajo una doble cara en los himnos y alabanzas a él dirigidos. Por un lado aparece como un granjero y dios benéfico que cura las enfermedades y ahuyenta a los demonios, y por otro es visto como dios del viento del sur, hijo de Enlil, el enfadado y celoso dios del aire. Entre los asirios fue muy popular y varios de sus reyes adoptaron su nombre. Ashur-nasir-pal II le construyó un palacio en la ciudad de su nueva capital Kalhu. En el sistema astral, Ninurta estaba asociado al planeta Saturno. Bajo sus capacidades como dios granjero, los griegos asociaron a Ninurta con Crono mientras que los romanos lo asociaron al

dios de la fertilidad Saturno. Según una versión, Ninurta fue quién recuperó los MEs, cuando fueron robados por Anzu o Zu, "Anzu roba los ME, y huye montado en su Mu. Los dioses se reúnen en asamblea, temen a Zu pues lleva los ME, deciden que sea Ninurta el que se enfrente a Zu. Ninurta montado en su Mu lanzaba flechas contra Zu, pero éstas no le hacían nada (se cree que con los ME, activó un tipo de campo de fuerza, por eso las flechas no le hacían nada). Entonces Ninurta prueba de lanzarle el til-dum a las ruedas dentadas de las alas de Zu. Las alas de Zu se partieron y este se precipitó al suelo. El final de Zu fue el destierro y la destrucción de la ciudad de Ur, la ciudad donde recibía adoración."

Niu Wang. El guardian chino del ganado.

Niu-you. El espíritu constable para los reyes Yama en la mitología china.

Njord. El dios nórdico de los vientos, el mar y el fuego. Él trae buena fortuna en el mar y en la caza. Está casado con la gigante Skadi. Sus hijos son Freya y Freyr, quien engendró a su propia hermana. Originalmente, Njord era uno de los Vanir, pero cuando hicieron la paz con los Ases, él y sus hijos se les dio a ellos como rehenes. El Aesir nombrado ambos como sumos sacerdotes Njord y Freyr para presidir los sacrificios. Freya fue consagrada como sacerdotisa de sacrificio. Ella enseñó la brujería Aesir, un arte que era de conocimiento común entre los Vanir. (Njörd). Nórdico antiguo: Njöror.

Noche, o Nyx. Una de las personificaciones de los hijos de Caos y Oscuridad.

Norns. En la mitología nórdica, las Nornas son los semi-diosas del destino. Ellos controlan los destinos de ambos dioses y hombres, así como las leyes inmutables del cosmos. Ellos se representan como tres hermanas: Urd ("destino"), Verdandi ("necesidad") y Skuld ("ser"). Ellos viven en la base del árbol Yggdrasil Mundial en el reino de Asgard. Nada dura para siempre, e incluso el poderoso Yggdrasil está sujeto a la decadencia. Las Nornas tratan de detener este proceso, o al menos lento abajo, vertiendo barro y el agua del Pozo del Destino sobre sus ramas. Este líquido mágico se detiene el proceso de descomposición por el momento. En otros mitos, se pensaba que las Nornas para dar asistencia en el nacimiento, y que cada persona tiene su propia Norn personal.

Nott. En la mitología nórdica, Nott es la personificación de la noche, y la hija de Narvi. Nott se casó tres veces y con cada esposo tenía un hijo. Su primer marido fue Naglfari, y su hijo era Aud. Su segundo marido fue Annar, padre de la Tierra. Su tercer marido fue Delling, la personificación del crepúsculo, padre de Dagur (Día). Ella y su hijo se les dio carros tirados por caballos por los dioses y se colocaron en el cielo para redondear el mundo cada dos medias jornadas. Notts carro es tirado

por el caballo Hrímfaxi ("Frost-guazú") que cubre la tierra con el rocío por la mañana temprano.

Nueve mundos. Los nueve mundos de la mitología nórdica. El primer nivel: Asgard, el mundo de los Ases; Vanaheim, tierra de los Vanir; y Alfheim, tierra de los elfos de la luz. El segundo nivel: Midgard, la tierra de los seres humanos (en el centro del mundo / jardín); Nidavellir, tierra de los enanos; Jotunheim, la tierra de los gigantes (Jotuns); y Svartalfheim, tierra de los elfos oscuros. El tercer nivel: Hel, reino de los muertos; y Niflheim, el mundo de los muertos. Si Hel y Niflheim componen un mundo, como se sugiere en algunas fuentes, el noveno puede haber sido Muspelheim (Muspell), la tierra de los gigantes de fuego. Esta región no tenía cabida en la estructura tricentric del universo, y Snorri Sturluson escribió que es era el primer mundo que existe y que se encuentra en el hemisferio sur. Además, los mundos de Svartalfheim y Nidavellir pueden haber sido el mismo. Sin distinción válida puede ser trazada entre los enanos y elfos oscuros; que parecen haber sido intercambiables.

Nü-gua. Ver: "Nüwa".

Nun. El agua primigenia que rodea todo el mundo, y de la cual se creó todo, personificado como un dios. Él es considerado como un dios más antiguo entonces el dios sol Ra, que surgió de esta agua. Él es llamado "padre de los dioses", que se refiere a su primacía en lugar de filiación literal. Con la diosa Naunet que forma un par en el Ogdóada de Hermópolis. Nun jugado ningún papel en los rituales religiosos y no tenían templos dedicados a él. Él fue simbolizado por los lagos sagrados asociados con ciertos templos, como las de Dendera y Karnak. Nun se representa en forma humana la celebración de la barca solar por encima de su cabeza.

Nunet. La diosa egipcia de los océanos.

Nut. El egipcio antiguo cielo-diosa, una de la Enéada de Heliopolos. Ella es la personificación del cielo y de los cielos, la hija de Shu y Tefnut. Nu fue la barrera que separa las fuerzas del caos del cosmos ordenado en este mundo. El dios Ra se dijo para entrar en su boca después de ajustar por la tarde y los viajes a través de su cuerpo durante la noche para renacer de su vulva cada mañana. También se traga las estrellas y hacer que renace después. En el culto a la muerte que juega un papel en la resurrección de los muertos; ella se retrata en el interior de las tapas de los sarcófagos. El faraón se dijo para entrar en su cuerpo después de la muerte, de la que más tarde sería resucitado. Como diosa del cielo Nut fue retratado como una mujer desnuda cubierta con estrellas pintadas, sostenida por Shu. Así se forma el

firmamento por encima de su marido Seb, la tierra. Sus dedos se creía que tocar los cuatro puntos cardinales o direcciones. El santuario principal de Nut estaba en Heliópolis.

Nüwa, o Nü Wa. En chino tradicional: 女媧 / chino simplificado: 女娲, pinyin: nǚwā, es un ser (normalmente una mujer) de la mitología china que suele formar parte de los Tres augustos y cinco emperadores. Ateniéndose a las variadas fuentes no se puede precisar su papel exacto: creadora, madre, diosa, esposa, hermana, líder tribal o incluso emperador, aunque la mayoría de las veces se presenta como una mujer que ayuda a los hombres a reproducirse después de una calamidad. Otros estudiosos consideran que nüwa es un título. El historiador Sima Qian, en su clásico Memorias históricas identifica a Nüwa con un hombre apellidado Feng. En otras tradiciones, Nüwa y su esposo [[Ling Tong]], el primero de Los Tres Augustos, son conocidos como "los padres del género humano", ya que se les considera los ancestros de éste. Se los suele representar con cuerpo humano y cola de serpiente o dragón, porque supuestamente fue con esa forma como tallaron los ríos del mundo y lo desecaron tras las inundaciones. Según otro mito Nüwa es la encargada de mantener y repara la Muralla Celestial, cuya caída destruiría el mundo. Cuenta una leyenda que hubo una disputa entre dos de los dioses más poderosos y decidieron zanjarla con un combate. Cuando Gonggong, dios del agua, vio que perdía, golpeó con su cabeza el Monte Buzhou (不周山), uno de los pilares que sostenían el cielo, lo que causó que éste se inclinara hacia el noroeste y la tierra se moviera hacia el sureste, produciéndose grandes inundaciones. Nüwa cortó las patas de una tortuga gigante y las usó para sustituir el pilar destruido, a la vez que utilizaba piedras de cinco colores distintos para reparar el cielo. Sin embargo fue incapaz de reparar la inclinación del cielo, lo que según la tradición es la causa por la que el sol, la luna y las estrellas se mueven hacia el noroeste y los ríos chinos fluyen hacia el este. Según otras versiones rellenó el agujero del cielo con su propio cuerpo para que cesara la inundación por lo que algunas minorías del suroeste de China la tienen como diosa y algunas fiestas se ofrecen como tributo a su sacrificio. La diosa creadora china que creó los primeros seres humanos de la tierra amarilla, después de Cielo y la Tierra se había separado. Dado que este proceso era demasiado tedioso y requiere mucho tiempo que ella sumerge una cuerda en el barro y luego la hizo girar sobre ella. Pronto la tierra a su alrededor estaba cubierto de trozos de barro. Las estatuillas hechas a mano se convirtieron en los más ricos y los nobles; los que surgió de las salpicaduras de barro eran los pobres y el común. Nü-gua es una de las diosas más populares y es adorado tanto como el intermediario entre los hombres y las mujeres, y como la diosa que concede hijos. Ella inventó el silbato, el matrimonio instituido e instruyó a la humanidad en el arte de la construcción de presas y canales de riego. Nü-gua también se acredita con la

restauración del universo después de que había sido devastada por el monstruo Gong Gong. Un mito particular, dice que en un momento determinado los puntos cardinales, donde ya no está en el lugar adecuado, la exposición de los nueve reinos. Nü-gua derretido color piedras para reparar los cielos azules, cortar los rezagos de una tortuga para apoyar a los puntos cardinales, y asesinó a un dragón negro para salvar la tierra de Qi. Otros mitos afirma que más allá del océano hay northwesterners viven diez fantasmas que fueron formados desde sus entrañas. Su presunto marido (y hermano) es el dios Fu Xi. Al igual que su hermano, la parte inferior de su cuerpo se presenta como la de un dragón. Cuando se representan en conjunto, sus colas se entrelazan. Ella tiene una brújula, el símbolo de la Tierra, y su marido tiene una escuadra, el símbolo de los Cielos.

- O -

Obatala. Es una de las deidades de la religión yoruba. En la santería sincretiza con la Virgen de las Mercedes, patrona de Barcelona. También es llamado Oxalá u Ochalá. Es el Orisha mayor, creador de la tierra y escultor del ser humano. Es la deidad pura por excelencia, dueño de todo lo blanco, de la cabeza, de los pensamientos y de los sueños. Hijo de Olofin y Oloddumare. Cuando Dios bajó a la tierra a ver lo que había hecho, bajó acompañado de su hijo Obatalá. Obatalá fue mandado a la tierra por Olofin para hacer el bien y para que gobernara como rey del planeta. Es misericordioso y amante de la paz y la armonía. Rige la buena conducta y es capaz de aplacar a su hijo Shangó y a Ogún Areré. Todos los orishas lo respetan y lo buscan como abogado. No admite que nadie se desnude en su presencia o se digan frases duras o injuriosas. Sus hijos deben ser muy respetuosos. Tiene veinticuatro caminos o avatares. El castillo que le pertenece tiene 16 ventanas. no admiten el sol, el aire o el sereno. Obatala es también el único Orisha que tiene caminos masculinos y femeninos. Obatalá tenía una hija muy bella, dulce y sencilla, que era la felicidad del padre. Esta hija tenía tres enamorados: Ikú, Aro y Ofo. Como es de suponer, Obatalá estaba ante un espinoso dilema, pues si daba la mano de su hija a uno de ellos, los otros dos se vengarían. Por ello, su elección, cualquiera que fuese, ponía en peligro la vida de su hija, tan querida para él. Obatalá se convirtió en paloma y se posó en un árbol frondoso de flores multicolores que representaban todas las virtudes de que gozaba su reinado, y se sintió muy desgraciado. Así pensando, quedó sumido en un profundo sueño. Cuando despertó, le vino a la mente todo lo soñado y se apresuró a emitir un bando para todo su reino, el cual decía: "Quien me traiga un abani, se casará con mi hija". En esos tiempos, los abani eran muy escasos y difíciles de cazar. En el mismo bosque intrincado que rodeaba al palacio, vivía un sitiero quien adoraba en silencio a la hija de Obatalá y había decidido llevarle el abani solicitado, pero consultó antes su decisión con Orula. La consulta resultó en este Ifá, que le mandaba a hacer ebbó con babosas, cascarilla, merengue, achó fun fun y un palo de su tamaño, y le recomendó que después fuera al monte a cantar. Así lo hizo el sitiero y su canto era tan dulce y melodioso que sus ecos parecían suaves voces venidas de otro mundo. Ikú, quien venía por el sendero, se paró a oír, pues también había leído el bando y traía en un saco el tan ansiado abani. Extasiado, dejó caer el saco y quedó como petrificado. El sitiero aprovechó su trance, recogió el saco, y se lo llevó de inmediato a Obatalá, quien le concedió a su hija en matrimonio. Esto le sucedió al buen hombre por los consejos siempre sabios de Orula. Y por mandato

de Obatalá, Orula, Echu y Oggún, quedaron atrapados Ikú, Aro y Ofo sin poder hacer daño. Maferefun Obatalá, Maferefun los orishas. Obatalá es Orisha que manda sobre todas las cabezas, muchas veces se le invoca para evitar problemas con los otros Orishas. Es amante de todo lo puro, blanco y limpio no le gusta la brujería. Generalmente, haciendo uso de un antropomorfismo, se representa su apariencia física como la de un ser viejo y encorvado, lento en sus movimientos (en otros caminos es joven y diestro) y utiliza un bastón que es una varilla metálica de color blanco dando similitud a la vara invisible existente que se extiende entre cielo y tierra Es el que rige las cabezas. El concepto que tenemos en nuestras mentes es desarrollado a través de la interacción con cada ser vivo de este planeta. Cuando buscamos a Obàtála, lo buscamos en lo más alto de la montaña. Él está en la nieve que cubre el pico de la montaña y es visto como el hombre viejo y sabio de las colinas. La nieve que viene del cielo. Obàtála ofrece justicia, la renovación y un nuevo comienzo. Sus hijos "directos" son los Albinos y aquellos que nacen con incapacidades físicas y/o mentales. A Obàtála le gustan los lugares oscuros. De este modo cuando situamos su altar debemos situar sobre ella un paño para mantenerlo alejado de la luz. Gran Orisha, modelador y Rey del género humano. En la Santería o Regla de Ocha es considerado a través de varios patakíes Padre (y en ocasiones a través de algunos caminos Madre) de todos los Orishas. De una pareja de Obatalá salen todos los demás. Existen 16 Obatalá, 16 son los Orishas y las letras del Diloggún y del Ifá. Obatalá es lo mismo que el Santísimo. Oshanlá, Obatalá mujer, la Virgen de las Mercedes. Obba Ibo es el Obatalá que ciega, muy antiguo, el del misterio del güiro. Por camino arará, Nana Bulukú es un Obatalá principalísimo que son dos en uno, Nana y Burukú. Agguemo o Alaguema, Obatalá hembra y viejo. Obbamoró es el Obatalá que aquí se viste de Jesús de Nazareno. Baba Fururú– San Joaquín– el que se sienta a dar instrucciones a los jóvenes. Ocha Ulufón u Obalufón. Fue el primero que habló y dio a los hombres la palabra y el derecho de ser hombres. En Palo Monte Cruzado, Tiembla Tierra es también Obatalá. Mama Kangu, es Obatalá por camino congo. Ochagriñan, Agguiriñan – Obatalá Agguiriñan– es el más viejo de todos los Obatalá. Eruadyé, Eyuaro, es la hija única y mimada de Olofi con Iya, figura estática, no se mueve. Para que Obbamoró sancione, antes hay que hablar con ella. Ayagguna es el que encendió la pólvora, propagó la guerra en el mundo y la llevó a todas partes. Es el Obatalá más joven. Ekenike, también guerrero, anciano y de tembleque. Talabí es un Obatalá que se hace el sordo. Yeku Yeku, humildad y paciencia, La Santísima o el Divino Rostro, y al igual que Ochagriñan hay que pedírselo todo al revés. Obatalá vive en la loma y todos son exquisitos y friolentos, siempre tienen frío. Pulcros hasta no más, cualquier cosa sucia los ofende. Todos los Obatalá, Bibinike, los más grandes,

delicados y sensitivos en extremo se envuelven en algodón y lo mismo se hace con los objetos y símbolos que le pertenecen.

Océano. En la mitología griega fue el primer hijo de Gaia y Urano, con él se representa la creación: Cielo, tierra y mar. Fue padre de las oceánides y de Nereo y él a su vez de las nereidas.

Odín. El mayor de los dioses nórdicos, también conocido como Wotan. Dios de la guerra, la sabiduría y la muerte, que tenía la capacidad de transformar su figura a su placer. Como controlador de los 9 mundos poseía una lanza, con la que guiaba a los dioses contra las fuerzas del caos. Le denominaban “el padre de todos” o Gangleri (fabuloso). Fue hijo de los gigantes Bor y Bestla, siendo hermano de Vili y Ve. Odín dio lugar al Aesir (raza de los dioses de Asgard), grupo opuesto a los dioses Vanir. Su consorte oficial fue Frigg, con quien tuvo a Hod, Bragi, Hermod, Skjold y Balder. Odín fue también padre de Vali con Rind, de Vidar con Grid y de Thor con Jord. Además de estos hijos se le atribuye la paternidad de su primogénito, Beb, así como de las Valquirias, de Tyr y de Saga. Se dice que cedió un ojo a un oráculo para adquirir mayor sabiduría, por lo que es siempre representado tuerto. Odín fue asimilado en occidente por medio del nombre de San Nicolás, Santa Claus o Papá Noel, por lo que su carruaje y vestimenta le acompañaron, sólo cambiando algunos aspectos (por ejemplo, de su color verde, la compañía Coca-Cola le pasó al rojo, como el eslogan de la empresa). Odín suele asociarse con el griego Zeus y sus homólogos en otras culturas del mundo. Como dios supremo nórdico es el jefe de las divinidades del Partenón nórdico, es decir, el primero de los Ases. Odin es un hijo de Bor y Bestla. Él es llamado Alfadir, Allfather, porque ciertamente él es el padre de los dioses. Con Frigg él es el padre de Balder, Hod y Hermod. El padre de Thor en la diosa Jord; y la Red gigante se convirtió en la madre de Vidar. Odín es un dios de la guerra y de la muerte, pero también el dios de la poesía y sabiduría. Colgó durante nueve días, perforado por su propia lanza, en el árbol del mundo. Aquí él aprendió nueve canciones potentes, y dieciocho runas. Odin puede hacer hablar a los muertos a cuestionar el más sabio entre ellos. Su sala en Asgard es Valaskjalf ("plataforma de los muertos"), donde se encuentra su trono Hlidskjalf. De este trono, observa todo lo que sucede en los nueve mundos. Las noticias son presentadas a él por sus dos cuervos Hugin y Munin. También reside en Valhalla, donde se toman los guerreros muertos. Atributos de Odín son la lanza Gungnir, que nunca pierde su objetivo, el anillo Draupnir, de la que parecen cada novena noche ocho nuevos anillos, y su corcel de ocho patas Sleipnir. Le acompañan los lobos Freki y Geri, a quien le da su comida para él mismo consume nada más que vino. Odin tiene un solo ojo, que resplandece como el sol. Su otro ojo él negoció para una bebida en el Pozo de la Sabiduría, y ganó un inmenso

conocimiento. En el día de la batalla final, Odín será asesinado por el lobo Fenrir. También se llama Othinn, Wodan y Wotan.

Odiseo, o Ulises. Rey laomedonte, esposo de Penélope y padre de Telémaco con quien mató a los pretendientes de su madre. Peleó en la guerra de Troya y logró salir vivo.

Ogdoadá. El nombre de las 8 deidades egipcias que fueron especialmente transformadas en Hermopolis en el Alto Egipto. Ellos forman las bases del mito de la creación. La Ogdóada consta de cuatro dioses y diosas cuyos cuatro juntos personifican la esencia del caos primordial antes de la creación del mundo. Son Nun y Naunet (el agua primordial), Eh y Hauhet (espacio infinito), Kuk y Kauket (oscuridad), y Amón y Amaunet (en representación de los poderes ocultos). A partir de ellos mismos crearon el montículo sobre el que yacía el huevo del cual el dios del sol salió. Los dioses de la Ogdóada se representan como ranas o con la cabeza de una rana; las diosas en la forma de una serpiente o como una mujer con la cabeza de una serpiente. Su culto centrado en la ciudad de Khemnu (griego Hermópolis) en el Egipto Medio. También tenían un santuario en Medinet Habu en Tebas occidental.

Olodumare. El nombre de Dios en la religión yoruba, de Nigeria. Oddun de ifa de la religión yoruba. Ver paralelismo con el Odín nórdico. Olodumare es Dios único, omnipotente y creador del todo, del Yoruba Olodumare (Señor al que va nuestro eterno destino), es la manifestación material y espiritual de todo lo existente. Los orishas tienen altares, bailes y ofrendas dependiendo de la deidad que se esté hablando (Elegua, Chango, Oshún, Obatalá, Oya, Iemanjá, Ogun|Oggun, Orunmila...etc); para representar al dios Olodumare no tiene altar, emblemas ni señales para representarlo.

Olofin. Es una de las manifestaciones del Dios supremo de la religión yoruba Olodumare. Se le sincretiza con El Cristo en la religión Católica. El hijo de Dios (Olodumare). Olofin etimológicamente significa "òlò=Señor fín=palacio; o sea Señor del palacio, el cual es el cielo". Se le sincretiza con El Cristo Católico, El Hijo del Dios Creador [(Olodumare)]. Olofin fue encomendado por OLODUMARE para la creación del planeta y este con sus poderes creó los Orishas [(Jerarcas de la Naturaleza)] para hacerlo y organizarlo hasta nuestros días. Olofin es el que está en contacto indirecto con los hombres a través de los Orishas. Olofin es quien tiene los secretos de la creación. Olofin solo puede ser recibido por los sacerdotes de Ifá. [(Babalawos)]. En las consultas con un Babalawo pueden marcar Obras directas con Olofin, las cuales solo el Babalawo tiene el secreto para hacerlas.

Orión. Nombre de un personaje de la mitología griega definido como ávido cazador. En astronomía es una emblemática nebulosa dentro de la constelación que lleva también su nombre. Orión se conoce por ser una constelación hacia donde están casi siempre orientadas todas las antiguas referencias astrológicas de los pueblos de otrora. En la ufología se dice que es una constelación donde se concentra el mayor grupo de razas rebeldes en contra de Dios. También se dice que el grupo de Orión es motivado por los Alfa Draconis o reptilianos. Las historias de ufología y contacto afirman que los orionitas son quienes dieron asesoramiento y tecnología a Adolf Hitler, además de Aleister Crowley, y quienes crearon un sacerdocio en Egipto en la era de los faraones. Se suele decir que Orión es referido en la Biblia como Quisil o Qsil (Job 9:9, 38:31), que es una palabra que se traduce como “necio” o “insensato” en Prov. 1:22. En Isa. 13:10 se habla «*cojabei ha.Shamaim ve.Qsileihem*», traducido regularmente como “estrellas de los Cielos y sus luceros” o “sus constelaciones”. Orión era una constelación bien conocida por los pueblos del pasado, llamado Sahu por los egipcios, su principal estrella, Belteguese, estaba asociada a Osiris.

Oscuridad. En la mitología griega es la esposa de Caos, de donde según los griegos se originó la vida. Ella fue madre de Erebo, Nyx, Éter, Destino, Urano y Gaia.

Osiris. Osiris era el dios egipcio del inframundo, aunque también era adorado como la fertilidad, la resurrección, y dios de la vegetación. Estaba casado con Isis, una diosa del cielo. Él era el padre de Horus, el dios del cielo, y protector de los muertos. Osiris fue asesinado por su hermano Seth, quien cerró su cuerpo en un cofre y lo arrojó al Nilo, donde se lavó para arriba en la orilla y fue atrapado en un enorme árbol. El rey de Byblos lo convirtió en un pilar en su palacio. Isis (que había estado buscando a su esposo) descubrió el tronco, y recuperó el tronco y el cuerpo. Mientras Isis estaba ausente, Seth encontró el cuerpo, y lo cortó en muchos pedazos y los esparció por todo Egipto. Isis y su hermana Neftis, encontraron las piezas e hicieron modelos de cera de ellos para dar a los sacerdotes a ser adorado. Cuando se enteraron de todas sus piezas, que eran tan triste que gemían lo suficientemente fuerte para Re, el dios padre, tener piedad de ellos. Envío a Anubis y Thot para ayudar. Ellos momificaron Osiris, y pusieron su cuerpo en un león encabezado muelle. Isis se transformó en una cometa y abanicó aliento en Osiris. No se le permitió permanecer en la tierra de los vivos, y fue enviado a los infiernos para servir como rey, y de juzgar las almas de los muertos.

- P -

Pa. El dios chino de la sequía.

Pa-cha. El dios chino quien protege agricultores contra langostas.

Pachet. La diosa egipcia del desierto.

Pakua. Dialecto chino cantonés, literalmente, "ocho (bat) direcciones (gua)." La referencia original puede ser a las ocho divisiones de la brújula china. En cualquier caso, una idea de la universalidad destinada. 1) En la religión tradicional china Pakua refiere al símbolo de la "suerte" que consiste en un espejo rodeado por los trigramas Ching I. Correctamente no representa tanto la buena suerte ya que repele la mala suerte, fantasmas, demonios y especialmente mal feng fung. El Pakua se puede encontrar en la forma básica descrita, por lo general como una placa, visto en un templo o residencia, o incluso en un lugar de negocios. Un Pakua se mantiene para ser útil si se apunta a través de una puerta que se abre en un área pública o si cuelga en una ventana que extraños puedan ver desde una calle. Si un edificio es accidentalmente el objetivo de un Pakua, un objeto afilado – a menudo una espada de metal o madera, un cuchillo u otro objeto con forma de cubiertos, tal como pasada de moda "efectivo" china encadenan juntos en la forma de una espada, o incluso un tenedor de mesa – debe colocarse para "atrapar" la mala suerte reflejada. Estos dispositivos también se utilizan para capturar o destruir cualquier tipo de mal feng fung. 2) Un arte marcial tradicional, uno de los muchos tipos de boxeo chino. 3) En Macau "Pakua" es también una palabra para una persona insaciable curiosidad.

Palas. Otro nombre de la diosa Athenea, o Atena.

Pan. Según la mitología griega fue un Hijo de Hermes y de Dríope. Otra versión lo refiere como hijo de Zeus y de Hibris, mientras otra dice de él que fue hijo de Zeus y Calisto. Pan (en griego, Πάν, 'todo') era el semidiós de los pastores y rebaños en la mitología griega. Era especialmente venerado en Arcadia, a pesar de no contar con grandes santuarios en su honor en dicha región. En la mitología romana se identifica a este dios como un Fauno. Era también el dios de la fertilidad y de la sexualidad masculina. Dotado de una gran potencia y apetito sexual, se dedicaba a perseguir por los bosques, en busca de sus favores, a ninfas y muchachos.1 En muchos aspectos, el dios Pan tiene cierta similitud con Dioniso. Era el dios de las brisas del amanecer y del atardecer. Vivía en compañía de las ninfas en una gruta del Parnaso llamada Coriciana. Se le atribuían dones proféticos y formaba parte del cortejo de Dionisio, puesto que se suponía que seguía a éste en sus costumbres.

Era cazador, curandero y músico. Habitaba en los bosques y en las selvas, correteando tras las ovejas y espantando a los hombres que penetraban en sus terrenos. Portaba en la mano el cayado o bastón de pastor y tocaba la siringa, a la que también se conoce como Flauta de Pan. Le agradaban las fuentes y la sombra de los bosques, entre cuya maleza solía esconderse para espiar a las ninfas. Se dice que Pan era especialmente irascible si se le molestaba durante sus siestas. Los habitantes de Arcadia tenían la creencia de que, cuando una persona dormía la siesta, no se la debía despertar bajo ningún motivo ya que, de esa forma, se interrumpía el sueño del dios Pan. En este caso, Pan se aproxima a la noción de Demonium Meridianum (Demonio del Mediodía). Como deidad, Pan representaba a toda la naturaleza salvaje. De esta forma, se le atribuía la generación del miedo enloquecedor. De ahí la palabra pánico que, en principio, significaba el temor masivo que sufrían manadas y rebaños ante el tronar y la caída de rayos.

Panacea. En la mitología griega era una hija de Esculapio y hermana de Iaso (la que cura) y de Higiea (la salud).

Pandora. En el mito griego fue la Primera mujer, según Hesíodo, creada por orden de Zeus, para castigar a los hombres por la desobediencia de Prometeo. Todos los dioses la adornaron con sus gracias menos Hermes, éste la hizo curiosa y engañadora. Enviada por Zeus junto a Epimeteo, éste la tomó por esposa. Pandora es la causa de que hallan males en la Tierra ya que ella abrió la bóveda.

Pánico. Uno de los sirvientes del dios griego Hades.

Pan Jin Lian. La diosa china de la fornicación y la prostitución. Según el mito, ella era una joven viuda cogió hacer el amor por su hermano-en-ley. Mató a su amante. La viuda se convirtió en la patrona de las prostitutas, que con frecuencia hacen reverencia a ella al entrar en sus establecimientos.

Pan-gu. El gigante chino primordial que nació como un enano del huevo cósmico. La parte superior del huevo formó el cielo (Yang) y la parte inferior formó la Tierra (Yin). Pan-gu, creciendo diez pies al día, empujó las cáscaras de huevo más y más separados. Entonces, después de 13.000 años (otras fuentes estatales 18.000 años), él mismo se echó a pedazos. Sus ojos se convirtieron en el sol y la luna, con la cabeza las cuatro montañas sagradas, su sangre los mares y los ríos, su pelo se convirtieron en las hierbas y los árboles, su aliento se convirtió en el viento, su sudor se convirtió en lluvia, y su voz en el trueno. Las pulgas que habían estado viviendo en su piel se convirtieron en los antepasados de la raza humana. Diferentes fuentes describen esta transformación de diferentes maneras. Un segundo mito, sin embargo, se refiere que nació a partir de los cinco elementos, y

que creó el cielo y la tierra con un cincel y un martillo. Se le representa por los taoístas como un ser primitivo peluda que lleva un enorme martillo con el que rompe las rocas primitivas.

Parnaso. En la mitología griega, Parnaso fue hijo de Poseidón y de la ninfa Cleodora, héroe epónimo de la cadena montañosa que se extiende entre los territorios de los dorios y los focenses, y por el cual reciben ese nombre. Se le atribuye la fundación del oráculo de Delfos, que luego habría de ocupar Apolo, en la ladera del denominado monte Parnaso, en el que tenían su morada las Musas, que acudieron llamadas por este dios procedentes del monte Helicón. Por esa razón se considera al Parnaso como la patria simbólica de los poetas, y, por extensión, se ha venido usando para titular recopilaciones de autores de las más prestigiosas obras artísticas y literarias. En la ladera meridional del Parnaso está situada la fuente Castalia y el santuario panhelénico de Delfos, dedicado a Apolo, donde estaba el oráculo de Delfos. El nombre Parnaso (en griego antiguo, Ὀρος Παρνασσός, Παρνασσός, Parnassós) parece tener su etimología en el sustrato del pre-griego (también llamada pelasgo o pelásgico), al tener como sufijo *-ssos, frecuente en los topónimos (ej. Knossos, Korinthos, Zakynthos). De otro lado, para *Parna- se ha propuesto la misma raíz que la palabra que significa "casa" en hitita.

Pasífae. En la mitología griega, Pasífae (en griego Πασιφάη Pasiphaê, 'la que brilla para todos', un nombre de la Luna) era la hija de Helios y la ninfa Creta (también llamada Perseis). Era hermana de Circe. Fue criada como una princesa en la Cólquida, y dada entonces en matrimonio al rey Minos de Creta. Según Pausanias, Diodoro Sículo² y Apolodoro, Pasífae, como la diosa Luna, fue madre con Minos de Acacálide, Ariadna, Androgeo, Glauco, Fedra y Catreo. Con el dios Hermes tuvo a Cidón y con el dios Zeus al libio Amón (el héroe oracular del Oasis de Amón, posteriormente igualado con Zeus). Según Diodoro Sículo, Pausanias, Virgilio, y Apolodoro, el dios Poseidón, para vengarse de la afrenta que le había hecho Minos, hizo que Pasífae se enamorase del toro blanco que se había librado del sacrificio. Ella confió su pasión zoofílica a Dédalo, el famoso artífice ateniense que vivía desterrado en Cnosos deleitando a Minos y a su familia con las muñecas de madera animadas que construía para ellos. Dédalo prometió ayudarla y construyó una vaca de madera hueca que cubrió con un cuero de vaca. Le puso ruedas ocultas bajo las pezuñas y la llevó a la pradera de las cercanías de Gortina donde el toro de Poseidón pacía bajo las encinas entre las vacas de Minos. Luego de enseñar a Pasífae cómo se abría la portezuela corrediza situada en la parte trasera de la vaca, y de ayudarla a entrar con las piernas metidas en los cuartos traseros, se retiró discretamente. El toro blanco no tardó en acercarse y montar a la vaca de madera (de donde se deduce sin duda que Dédalo también afirmó las ruedas al piso), de

modo que Pasífae vio satisfecho su deseo y a su tiempo dio a luz al Minotauro, criatura con cabeza y cola de toro y cuerpo humano. Otros autores dicen que Minos, quien sacrificaba anualmente a Poseidón el mejor toro que poseía, dejó de hacerlo un año y sacrificó en cambio el que le seguía en excelencia, y de ahí la ira de Poseidón. Otros dicen que fue Zeus el que se ofendió, y otros más que Pasífae había dejado durante varios años de propiciar a Afrodita, quien la castigó haciéndole sentir ese deseo zoofílico. Más tarde el toro se hizo salvaje y devastó a toda Creta, hasta que Heracles lo capturó y lo llevó a Grecia, donde finalmente lo mató Teseo.

Pátmos. Isla de Grecia donde estuvo recluido (desterrado) el apóstol Juan.

Patróclo. Según Homero, el mejor amigo de Aquiles, y quien luchó en la Guerra de Troya. Al llegar los troyanos a las naves griegas pidió a Aquiles su armadura pero a pesar de tenerla murió a manos de Héctor y fue vengado por Aquiles.

Pegaso. Caballo alado hijo del cuello de Medusa el cual cortó Teseo, éste sirvió a Hércules y luego a Belerofonte.

Pelasgo. El nombre pelasgos (del griego antiguo Πελασγοί Pelasgoí, singular Πελασγός, Pelasgós) fue usado por algunos escritores de la antigua Grecia para aludir a los pueblos predecesores de los helenos como habitantes de Grecia, *«un término comodín para cualquier pueblo antiguo, primitivo y presumiblemente indígena en el mundo griego»*.

Peleo. Héroe, padre de Aquiles de su unión con la diosa Tetis.

Pelías. En la mitología griega, Pelias era hijo de Tiro y Poseidón, y gemelo de Neleo. Tiro estaba casada con Creteo, con quien ya tenía un hijo, Esón, pero estaba enamorada del dios fluvial Enipeo, quien, aunque complacido, no estaba interesado en ella. Poseidón, aprovechando la situación, tomó la forma de Enipeo y se acostó con ella. De esta unión, nacieron los gemelos Pelias y Neleo. Pelias tenía gran sed de poder y quiso apoderarse de toda la Tesalia, así que envió al exilio a Neleo y encarceló a Esón, que era el primogénito. Mientras estaba encarcelado, Esón se casó y tuvo varios hijos. El más famoso de ellos fue Jasón, quien tendría derecho al trono legítimamente. Esón mandó a su hijo Jasón a ser instruido por el centauro Quirón. Mientras, un oráculo dijo a Pelias que tuviera cuidado con el visitante que llegara calzado con una sola sandalia. Muchos años después, celebrando Pelias unos sacrificios en honor de Poseidón, llegó Jasón con una sola sandalia, ya que había perdido la otra cruzando un río. Pelias preguntó al recién llegado qué haría si se encontrara con el responsable de su ruina, a lo que Jasón, ignorante de la profecía, le respondió que lo enviaría a buscar el vellocino de oro. Pelias aceptó el

consejo y envió a buscar el vellocino a Jasón, que emprendió el viaje con los llamados argonautas. Cuando, acompañado de Medea, volvió exitoso Jasón con el vellocino de oro, Pelias no quiso entregarle el reino. Medea entonces conspiró para que las hijas de Pelias, las Pelíades, mataran a su padre: les dijo que podía rejuvenecer a un animal viejo despedazándolo e hirviéndolo en un caldero. En la demostración, del caldero saltó un carnero joven. Emocionadas, las hijas despedazaron a su padre para devolverle la juventud, y cometieron así un involuntario parricidio.

Pena. Uno de los sirvientes del dios de ultramundo Hades.

Penélope. Madre de Telémaco y esposa de Ulises rey de Laomedonia, al no llegar su esposo de la Guerra, los pretendientes la empezaron a acosar y ella dijo dar la decisión de tomar un pretendiente al terminar de cocer una prenda.

Peng-lai. En Taoísmo, la isla en el Mar Oriental de China cree que está habitado por inmortales (Xian). La isla personifica la felicidad, porque aquí es donde las setas crecen legendarios de la inmortalidad. Muchas expediciones fueron enviados en busca de la isla, pero ninguno tuvo éxito. Los barcos ya sea volcaron o fue impulsado en otra dirección, o la propia isla se hundieron en el mar ante los ojos de la tripulación.

Peng-zi. Una figura en la mitología china que representa la longevidad. Estados leyenda que nació durante la dinastía Han y por el final de la dinastía Yin habían llegado a la edad de 777 años (aunque otras fuentes dicen así más de 800 años) y todavía tenía la apariencia exterior de un joven. Para mantenerse joven se tragó el polvo de mica y las astas de tierra de una especie de alces. En el taoísmo religioso se cree que Peng-zi introdujo las prácticas sexuales taoístas para prolongar la vida.

Persefón, o Perséfone. Hija de Démeter la cual fue secuestrada por Hades el cual acordó con la diosa dejarla en libertad durante unos meses del año y estar con él en otra fecha del año.

Perseo. En griego antiguo, Περσεύς. Es un semidiós de la mitología griega, hijo de Zeus o Preto y la mortal Dánae. La tradición le atribuía la fundación de Micenas.

Petbe. El dios egipcio de la retaliación.

Petesuchos. Un dios cocodrilo egipcio.

Petra. Un importante enclave arqueológico en Jordania, y la capital del antiguo reino nabateo. El nombre de Petra proviene del griego πέτρα que significa piedra, y su

nombre es perfectamente idóneo; no se trata de una ciudad construida con piedra sino, literalmente, excavada y esculpida en la piedra.

Pigmeo. Voz que proviene del griego Pigmaios, de la raíz Pigmí (puño). En la mitología griega eran referidos como un pueblo fabuloso de no más de un codo de alto, muy belicoso y hábiles flecheros. La Llave Menor de Salomón los refiere como los espíritus del invierno y de la región del Sur. Se asocian al elemento tierra. Por lo regular se les suele llamar Gnomo, que es la forma más conocida a lo largo del mundo. Según los cabalistas hebreos, los gnomos poseían la presciencia, conocían los secretos de la Tierra y eran el alma de ésta. Estos moraban en las figuras metálicas del globo, en el interior de las grutas, llenas de estalactitas de maravilloso efecto. Eran los guardianes de las minas de oro y plata. Los gnomos, aunque no pertenecen propiamente a la mitología sino a la superstición, recuerdan a los telquines y a los cabiros, genios que representan el trabajo en los metales adorados por los griegos en localidades de naturaleza volcánica. En el año 1200, un noruego llamado Frederik Ugarph encontró una escultura de madera en la casa de un pescador pobre en Trondheim. Frederik Ugarph le compró la escultura, hecha de una madera muy dura, más fuerte que el roble, y con una altura de 15 cm (sin contar con el pedestal). En la base estaba escrito Nisse, riktig storrelse, que significa 'gnomo, estatura real'. Por estas razones son asociados con los enanos y medianos, de cuyas evidencias se han hallado pruebas en la isla de Flores en Filipinas (a este ser descubierto le bautizaron como "homo Floresensis").

Pitón. En la mitología griega, Pitón era una gran serpiente, hija de Gea, la madre Tierra, nacida del barro que quedó en la tierra después del gran diluvio. El monstruo vivía en una gruta cerca de Delfos, en el Monte Parnaso, y allí custodiaba el oráculo. El dios Apolo mató a Pitón, exigió el oráculo para sí y desde entonces fue conocido como Apolo Pitio. Se dice que el dios había fundado los Juegos Píticos para celebrar su victoria.

Pléyades. Conjunto de más de 235 estrellas ubicado en la Constelación de Tauro. En la ufología se dice que ahí radica un grupo humano proveniente de la Constelación de Lira –el origen de los humanos del cosmos–, los cuales serían, en parte, padres de la cultura Atlante, que posteriormente dio lugar a los mayas, aztecas, arios y a la monarquía egipcia. Aunque otros arguyen a que los pleyadianos son más bien familia de los ángeles y los ángeles caídos, de modo que igualmente en la ufología se dice que los ángeles del pasado eran de origen pleyadiano y venusino. Las Pléyades son importantes en la mitología, en especial las "7 hermanas" o estrellas más visibles a simple vista: Maya, Alcione, Celeno, Electra, Taigete, Merope y Esterope. El nombre posiblemente viene del griego Pleias, que significa: "muchas", o de Plein, que es: "navegar". En la historia griega

antigua eran las 7 hijas del titán Atlas y la ninfa marina Pléyone, nacidas en el monte Cileno. Eran hermanas de Calipso, Hiante, las Híades y las Hespérides. Junto con las siete Híades eran llamadas Atlántidas, Dodónidas o Nisíadas. En la Biblia son citadas varias veces como Quimáh o Jimáh, que también se refiere a un cúmulo estelar, en Job 9:9 y 38:31, y en Amós 5:8. La voz Quimá podría asociarse con la raíz Qumáh (anhelo), y/o con la composición “Qui–Mah” (porque qué), queriendo aducir a: “porque es la razón de ser”.

Pluto. Nombre inglés que viene del romano Plutón. Define al dios griego del inframundo, Hades. También es una designación de un dios de las riquezas.

Plutón. Nombre romano del dios griego Hades. Es el 9º planeta del sistema solar, definido como Gaga por los sumerios. Antiguamente no parecía estar referido en la astrología o la astronomía (de hecho, hoy día la ciencia lo incluye unas veces y otras lo desestima como planeta del sistema, incluyéndolo muchas veces en el orden de los plutoides).

Poséida. Ver: “Atlántida”.

Poseidón. Nombre griego de una importante deidad de la mitología, cuyo nombre se ha sugerido que significa “señor de Sirio” (“po–sidón” o “po–si–don”). Aún así, la primera idea conservada del nombre, escrito en lineal B, es “Po–se–da–o” o “Po–se–da–wo–ne”, que corresponden a Poseidaōn y Poseidawonos en griego micénico; en griego homérico aparece como Ποσειδάων (Poseidaōn); en eólico como Ποτειδάων (Poteidaōn); y en dórico como Ποτειδάων (Poteidan), Ποτειδάων (Poteidaōn) y Ποτειδάς (Poteidas}. Un epíteto común de Poseidón es Γαίηχος Gaiēchos, ‘agitador de la Tierra’, epíteto que también se identifica en tablillas en lineal B. Los orígenes del nombre «Poseidón» no están muy claros. Una teoría lo divide en un elemento que significa ‘marido’ o ‘señor’ (πόσις posis, del PIE *pótis) y otro que significa ‘tierra’ (δα da, dórico para γῆ gē), obteniendo algo como ‘señor o esposo de la Tierra’, lo que lo relacionaría con Deméter, ‘madre de la Tierra’.[cita requerida] Walter Burkert considera que «*el segundo elemento da permanece desesperadamente ambiguo*» y encuentra la interpretación ‘consorte de la Tierra’ «*bastante imposible de demostrar*». Otra teoría interpreta el segundo elemento como relacionado con la palabra dawon, ‘agua’ en algunos idiomas indoeuropeos (por ejemplo sánscrito, dʰnu:dew); esto haría que Posei–dawōn fuera el ‘señor de las aguas’. Está también la posibilidad de que la palabra tenga un origen pre–griego. Poseidón se define como dios de los mares, hermano de Hades y Zeus, con quienes se repartió la Tierra, y también de Deméter, Hera y Hestia. Posidón, como originalmente se le conocía, fue padre de Eolo (dios del viento), así como de muchos otros héroes famosos como Teseo. A su vez tuvo a Tritón y Rode con la

mortal Anfitrite; a Neleo y Pelias con Tyro; a Tapius con su propia nieta Hipotoe; a Agenor y Belus con Libya; a Busiris con Lisianasa, entre otros. Según sacerdotes egipcios, Poseidón habría sido el más importante rey de la Atlántida, su propio fundador, y quien instauró la monarquía de los hijos de Atlas, acorde los diálogos “Timeo” y “Critias”, de Platón. Por esa razón Atlántida fue llamada en honor a Atlas unas veces y otras veces Poséida en honor a Poseidón, ser a quien los romanos llamaban Neptuno. Aunque Poseidón habría sido soberano de las 10 islas que conformaban el continente atlante, su antiguo soberano parece haber sido Cronos – su padre–, según las evidencias arqueológicas del Tesoro de Príamo. Poseidón, igual que sus hermanos y hermanas, fue hijo de los titanes Cronos y Rea, y podría asociársele con el babilonio Ea.

Posidón. Ver: “Poseidón”.

Potestades. Quienes tienen dominio sobre áreas, terrenos o lugares, y que las están controlando, aunque no son legítimamente suyas. Pablo claramente dio a conocer que en el Cielo existen quienes dominan regiones, y muchos de ellos arbitrariamente y al servicio de Satán. Mientras los principados son los lugares donde ejercen los príncipes, en relación a una monarquía, las potestades son lugares que están bajo un control temporal, por lo que teóricamente hay un paralelismo con las referencias bíblicas. En 1ª Pe. 3:22 traducen Dinamis (poder), como “virtudes” o “potestades”, mientras en otras partes se habla de “autoridades”. Las Potestades Superiores parecen ser poderes que dominan y controlan sobre los Cielos, en la Creación o cierta extensión del universo (2ª Ped. 2:10 y Jud. 1:8), pero en los escaños más altos. En Col. 1:1, parece que el redactor cristiano prefiere la expresión paulina “potestades” (en griego “exousíai”), mientras el redactor judío aduce a “arcontes”, que en hebreo es “mimshalát” o “memshelet”, que evoca a dominio, autoridad (Gén. 1:16; Isa. 22:1), señorío, dominio territorial (2ª Rey. 20:13; Sal. 114:2) o fuerzas militares (2ª Crón. 32:9). En el caso de las versiones de RVA 60 y 95, y la King James inglesa, se añadió en Rom. 8:38 la palabra “potestades”, pero realmente no aparece en el griego, mientras que en Col. 1:16 y 2:15 y Ef. 3:10 y 6:12, dice «principados y autoridades.» Estas fuerzas rectoras parecen corresponder con los Potentados (Arcontes) referidos en los manuscritos de Nag Hammadi, que serían los 7 hijos andróginos de Sakla (la Bestia), a saber: Athoth, Eloaios o Eloai, Astafaios, Yao, Sabaot, Adonis o Adonin y Sabataios. Las 7 potestades habrían sido los creadores de las 7 facultades de Sakla, y que en unión con las 12 autoridades (señores del caos) habrían creado los 49 demonios referidos en “el Testamento de Salomón”, y que posiblemente algo hubiesen tenido que ver en la creación de los 365 ángeles asistentes de estas fuerzas del mal. Ver: “Poderes”.

Príamo. Fue rey de Troya durante el asedio y destrucción de la ciudad, sus hijos fueron Héctor y Paris los príncipes que lideraron los ejércitos en la guerra.

Principados. Lugares o regiones donde gobiernan principales o príncipes, o son zonas que les pertenecen, aunque la voz viene del griego Arjai (el principio, lo primero, lo principal). Pablo señala que hay principados y autoridades en los Cielos, posiblemente unos satánicos y otros sujetos al organigrama de Dios. A Jesús se le designa como regidor que tiene el principado dado de su Padre sobre todo dominio (Isa. 9:6) y quien ahora tiene la soberanía sobre todas las cosas (Col. 2:10). Salomón también habla del principado que tuvo la Sabiduría desde antes de los orígenes del mundo (Prov. 8:23). En Rom. 8:38, en hebreo habla de «*Sarei ha-Tzaba*» (jefes de los ejércitos), pero la voz griega Arjai puede asociarse con la forma Arcano o Arconte, pero especialmente podría ser la que se usan en textos gnósticos como “archon” o “archones”. Ef. 3:10 menciona que la multiforme sabiduría de Dios será llevada por la congregación a esos «principados y autoridades» en el Cielo. También en Ef. 6:12 dice que tenemos lucha contra “principados y autoridades”, acorde a la mentalidad griega (igual que en el caso de Col. 1:16 y 2:15), pero en hebreo dice que tenemos lucha «contra [jefes tribales], y sus fuerzas que gobiernan la Tierra, [provenientes] de la oscuridad y sus mensajeros malignos que están en las alturas.» En Isa. 9:6 se ha traducido Misráh como “principado”, pero más concretamente significa “dominio”. La misma palabra, leída como Mishra, es: jugo, extracto: «*mishrát anavím*» = “jugo de uvas” (Núm. 6:3). Los principados pueden ser las potencias antiguas o poderes facultativos de las autoridades del caos que son referidas en variados textos.

Príncipe de la Potestad del Aire. Es un término que aparece referido en la carta de Pablo a los Efesios (cap. 2:2), y donde refiere que hay un “príncipe” que ostenta la “potestad” sobre la región del “aire”. Este ser, después de cierto momento en el pasado, habría empezado a operar, también, sobre los “hijos de desobediencia”, siendo él quien influye en la “corriente de este mundo”. El texto griego usa la forma Arjonta, que es alusivo a un gobernante, siendo Arji identificado con el “principio”. Arjonta se suele traducir también como “principado”, como la forma Arjonte (Arconte), pero no principado acorde al significado moderno, ni de príncipe según una monarquía, sino como “principio” o “principal”. La forma Exouisías se traduce como “potestad” o “autoridad”, mientras Aéros se refiere al aire atmosférico, la región de la atmósfera donde abarca el aire. De hecho, la atmósfera recibe el hebreo el nombre de Avirá (donde está el aire, región del aire, aérea). Los tales “hijos de desobediencia”, se traduce de la forma que antiguamente se usaba para definir a un colectivo: “los hijos de Israel” (israelitas); “los hijos de Edom” (edomitas); o “los hijos de la Rafá” (refaitas). Estos “refaitas” son identificados como

dichos “hijos de desobediencia”, los cuales ahora suman la masa de espíritus que sirven a Belcebú: amo de los voladores, o sea, de los espíritus de aire. Como señala el verso 3, también la gente que no ha llegado a Cristo está entre esos individuos conviviendo, pues son los que operan en las malas acciones, influyendo hacia los órdenes gravosos. Ef. 2:2 traduciría de la versión hebrea: «...acorde al jefe del ejército de los espíritus debajo de los cielos, él es el espíritu de los ciegos en el corazón de los hijos que no escuchan.» Ver: “Belcebú”.

Próbolo. Definición que aparece en el Evangelio de Valentín y cuyo significado no se conoce con certeza. Posiblemente quiera referirse a una “manifestación”, un “ser” o una “existencia”.

Prometeo. Hijo de Gaia (Gea) y Urano, hermanio gemelo de Epimeteo, enseñó el fuego a los hombres y fue castigado por Zeus, le encadenó. Por la noche un ave venía y se le comía el hígado que por el día le volvía a salir, Hércules le liberó.

Proserpina. Personaje femenino de la mitología griega, vinculada con las cosechas. En el Evangelio de Valentín 60:6, se la refiere como quien atormenta por 3 años y medio, el alma de los asesinos.

Proteo. En la mitología griega, Proteo o Proteus (en griego antiguo Πρωτεύς Prôteús) es un antiguo dios del mar, una de las varias deidades llamadas por Homero en la Odisea ‘anciano hombre del mar’ (ἄλιος γέρων: halios geron),¹ cuyo nombre sugiere el «primero», el «primordial» o «primogénito». Se convirtió en hijo de Poseidón en la teogonía olímpica,² o de Nereo y Doris, o de Océano y una náyade, y fue hecho pastor de las manadas de focas de Poseidón, el gran macho en el centro del harén. Podía predecir el futuro, aunque, en un mitema familiar a diversas culturas, cambiaba de forma para evitar tener que hacerlo, contestando sólo a quien era capaz de capturarlo. De aquí proceden el sustantivo «proteo» y el adjetivo «proteico», que aluden a quien cambia frecuentemente de opiniones y afectos.

Ptah. Importante deidad primigenia egipcia. Se le describe como un hombre de color verde y un manto blanco cubriéndolo casi a manera de momificación. El sumerólogo Zecharia Sitchin lo asociaba con el sumerio Enki. Es posible que su nombre se asocie al hebreo Ptah (abrir). Los egipcios lo definían como “el señor de la magia”. Los griegos lo asociaron con Hefestos (Vulcano). Ptah es el dios creador de Memphis, la ciudad que fue la capital del antiguo Egipto durante la mayor parte de su historia y que era conocido, durante la que la historia, como Het-ka-Ptah o “Casa del Alma de Ptah”. Ptah es una de varias deidades egipcias atribuidos con un mito acerca de la configuración de la creación. Ptah, como el dios Ta-tenen (el

montículo primordial), crea en la llamada "Teología menfita" el mundo, sus habitantes y las kas (o espíritus) de los otros dioses. Un patrón de los artesanos, el nombre de Ptah significa "Creador". Se le representa como un hombre momificado con sólo sus manos libres para agarrar un cetro compuesto por los símbolos de la vida (Ankh), el poder (era), y la estabilidad (djed). También se muestra normalmente lleva un casquete y de pie en el jeroglífico en forma de zócalo, que es parte del nombre de Maat, la diosa de la verdad fundamental. Otra deidad de Menfis, la funeraria dios Sokar, fue también un mecenas a los artesanos, y parece que ha dividido su trabajo con Ptah: donde Ptah estaba estrechamente asociado con la piedra-trabajo, Sokar estaba estrechamente asociado con la metalurgia. En el período posterior, Ptah y Sokar se convierten sincretizada con Osiris para formar Ptah-Seker-Osiris, una deidad compuesta invocando las propiedades exhibidas por los tres: la creación, la inmovilización, y el más allá. En Heliópolis, esta tríada sería conocido como Ptah-Sokar-Atum, pero aclamado como Osiris. La esposa de Ptah se suele Sakhmet o, menos comúnmente, Bastet. Dioses atribuidos como sus hijos son Nefertem, Imhotep (arquitecto deificado del Imperio Antiguo) y Maahes. Apis, el toro de Menfis, se asoció con Ptah como su oráculo. Desde la teología menfita: "Así, se dice de Ptah:" El que hizo todo y creó a los dioses. "Y él es Ta-tenen, quien dio a luz a los dioses, y de quien todas las cosas salió, alimentos, provisiones, ofrendas divinas, todas las cosas buenas. Por lo tanto, se reconoce y entiende que él es el más poderoso de los dioses. Así Ptah estaba satisfecho después de haber hecho todas las cosas y todas las palabras divinas". (Egiptio antiguo Literatura, Volumen I: El Antiguo y el Imperio Medio traducido por Miriam Lichtheim)

Ptah-Seker-Osiris. Un nombre compuesto de un dios egipcio funerario. Consta de Ptah, Seker, y Osiris (Asar).

- Q -

Qeb. Una transliteración alternativa para el nombre del dios de la tierra egipcio Seb.

Qetesh. Originalmente una diosa siria la cual fue más tarde convertida en la diosa egipcia del amor. Posiblemente es una de las formas de la diosa madre Hathor.

Qi Gu-niang. Una hija del emperador Jade, Yu-huang. Ella es conocida como la "Séptima Señorita" y es venerada por todas las chicas queriendo saber quién se casarán.

Qin-shu-pao. Un dios guardián chino de la doble puerta, uno de los Men-shen. Originalmente un general de la dinastía Tang.

Quetzalcóatl. Deidad azteca, equivalente al Kukulcán maya. En lengua náhuatl, Quetzalcōātl, significa "serpiente emplumada". El sumerólogo Zecharia Sitchin lo asociaba con el sumerio Enki y, por consiguiente, con el egipcio Ptah. Para los toltecas su contraparte o rival era Tezcatlipoca, el espejo empañado, conocido por su naturaleza guerrera. Existen varias versiones del mito de Quetzalcóatl. En una de ellas, era gobernante de Tollan durante su época dorada. Tollan era descrita como un lugar de perfección universal. Durante su reinado, Quetzalcóatl se sumergió cada vez más en su propia perfección espiritual. Esto incluía actividades como el baño ritual, rezos, ayuno, autosacrificio y otras rutinas que se vinculaban con la vida sacerdotal. Con el tiempo, esta obsesión con su realidad interna causó que perdiera el sentido de lo que estaba ocurriendo en el mundo exterior. Tezcatlipoca y otros dioses ganaron el acceso al palacio espiritual de Quetzalcóatl. Ellos probaron la vanidad de Quetzalcóatl al revelarles falsamente su imagen y su inmortalidad en un espejo. El impacto de verse a sí mismo le abrumaba, incluso lo horrorizaba, por lo que los dioses oscuros le ofrecieron ayudarlo a lo que este accedió. A continuación, le ofrecieron una manera de olvidarse de su fealdad: con cinco copas de una bebida intoxicante el pulque. Quetzalcóatl se alcoholizó y en este estado tuvo relaciones sexuales ilícitas con Quetzalpétlatl, su hermana. Este evento deshonoroso terminó con su función como líder espiritual. Fue esta caída de gracia, debido a la pérdida de control sobre sus pasiones, lo que lo llevó a la resignación como líder, y consecuentemente, el fin de la era dorada de Tollan. Su primer acto de conciliación fue el enterrarse en un ataúd de piedra. Cuatro días después se levantó y abandonó la ciudad. Quetzalcóatl siguió la ruta al este de Tollan hacia el mar. Viajó a través de muchos pueblos y sitios sagrados, dejando un rastro en forma de formaciones rocosas y nombres de lugares a través de México que aun se puede reconocer. Finalmente llegó a la costa donde construyó con serpientes una balsa y se embarcó hacia el horizonte en el mar. De acuerdo con los

Anales de Cuauhtitlan, un importante cuerpo de historias sobre los mitos aztecas, también se describe a Quetzalcóatl como el rey-sacerdote de Tollan, se dice que él nunca ofreció víctimas humanas, solamente aves, víboras, y mariposas. Por lo que el dios del cielo y la noche, Tezcatlipoca, lo expulsó de Tollan por realizar actos de hechicería. Quetzalcóatl vagó hacia la costa del "agua divina" y se inmoló a sí mismo en una pira en medio de la costa, después de cuatro días se transformó en un ave quetzal que voló hacia el cielo para convertirse en el planeta Venus. Existe también otra parte del mito de Quetzalcóatl que habla sobre su hermano gemelo, el deformado (se representaba como un perro) dios llamado Xólotl. En vista del grado de destrucción literaria realizada por los monjes españoles, en realidad no se sabe exactamente como fue la función de estos dos dioses juntos, pero se sabe que Quetzalcóatl se identificaba con la estrella de la mañana y Xolot con la estrella de la tarde. Algunos investigadores creen que es una analogía con la relación entre el Sol y Venus.

Quetzalpétlatl. En la mitología tolteca era la hermana de Quetzalcóatl, con quien, según una versión, tuvo relaciones sexuales tras haber sido embriagado con pulque.

- R -

Ra, o Re. Principal deidad de la mitología egipcia. Simboliza al astro sol, y se le representa como hombre con cabeza de halcón o de carnero. Es una deidad demiurgo o simplemente un dios creador, dependiendo de si se acepta la enéada de Heliópolis o la de Memphis. Los griegos asociaron a Ra con Helios, el dios Sol. A veces se le asocia con el símbolo del ojo que posteriormente pasó a Horus. Su veneración en Egipto pasó a ser opacada por el culto a Amón (el Zeus griego), por lo que se le vino a definir como Amon-Ra, mezclando ambas personificaciones. Es posible que la voz "Ra" o "Re" provenga de lengua semítica, donde significa "ver" – de ahí la imagen del ojo. A Ra/Re, también conocido como Auf, se le considera como el Creador, afirmando la versión más común que fue creado por Ptah, habiendo sido Ptah el primer gobernante de Egipto, y luego Ra, legado por él. Ra dejaría el trono en manos de Osiris y éste, a su vez, en manos de Horus, como representante de Ra en la Tierra. Ra/Re no solo creó a Shu y Tefnut, sino a Bastet, Heryshaf, Sia y Hu (estos dos quienes emergieron de las gotas de sangre de su pene), y Sakhmet (Sejmet), quien fuera después llamada Hathor, entre otros. Se dice que Ra presidía una asamblea de 12 miembros y que su manifestación en el "carro alado" era denominada Aton. La forma representativa de esta deidad es como un hombre con cabeza de halcón o de carnero, tocado con un disco solar y áureo, aunque algunas veces se le muestra como un Benu (ave fénix). El mito egipcio dice que Ra creó a los dioses Shu (Aire) y Tefnut (Humedad) por medio de masturbación. Esto nos puede llevar a un ejemplo de la Paráfrasis de Sem 21:25, donde dice de la Bestia (Sakla), que mientras sus arcones se unieron con otras formas, él no lo hizo: *«Pero la forma que se quedó solo [para] emitir [fue] la bestia [que lo hizo] de sí misma. Ella no tenía relaciones sexuales, pero ella fue quien se frotó solo. Y dio a luz un espíritu que poseía un poder del fuego y la oscuridad y el Espíritu.»* Si bien, aunque hay un paralelismo con Ra, es posible que se asocie a Sakla con Atum, quien también produjo creación como demiurgo por medio de masturbación. No está claro si Atum surgió de la mente de Ra o si fue Ra quien emergió de Atum, pero se deja entrever que Ra se superpuso y fusionó con Atum, llegando a ser Atum, así como Horajty, aspectos de Ra. Esta deidad podría estar asociada con el potentado Caín, de los textos de Nag Hammadi. Es posible una asociación de Ra con el Nebro de estos textos egipcios: Neb-Ra (señor Ra).

Ragnarok. Ragnarok ("Doom de los dioses"), también llamado Gotterdammerung, significa el fin del cosmos en la mitología nórdica. Será precedida por Fimbulvetr, el invierno de los inviernos. Tres de estos inviernos seguirán unos a otros sin veranos en el medio. Los conflictos y las disputas se romperán, incluso entre las familias y

toda moralidad desaparecerán. Este es el principio del fin. El lobo Skoll finalmente devorará el sol, y su hermano Hati comerá la luna, hundiendo la tierra [en] la oscuridad. Las estrellas desaparecerán del cielo. El gallo Fjalar cantará a los gigantes y el gallo de oro Gullinkambi cantará a los dioses. Una tercera polla resucitará a los muertos. La tierra se estremecerá con los terremotos, y toda obligación y traba va a estallar, liberando el terrible lobo Fenrir. El mar se alzan porque Jormungand, la serpiente de Midgard, se retorció y retorciéndose de furia mientras él hace su camino hacia la tierra. Con cada respiración, Jormungand manchará el suelo y el cielo con su veneno. Las olas causadas por la serpiente del emergente hará libres de la nave Naglfar, y con el gigante Hymir como su comandante, los gigantes navegarán hacia el campo de batalla. Desde el reino de los muertos una segunda nave zarpará, y este barco lleva a los habitantes del infierno, con Loki como su timonel. Los gigantes de fuego, encabezados por el gigante Surt, dejarán Muspell en el sur para unirse contra los dioses. Surt, llevando una espada que arde como el mismo sol, quemará la tierra. Mientras tanto, Heimdall sonará la bocina, llamando a los hijos de Odín y los héroes en el campo de batalla. Desde todos los rincones del mundo, dioses, gigantes, enanos, demonios y duendes viajarán hacia la gran llanura de Vigrid ("agitador de batalla"), donde se libró la última batalla. Odin participará Fenrir en la batalla, y Thor atacará Jormungand. Thor victorioso, pero el veneno de la serpiente matará gradualmente el dios del trueno. Surt buscará el sin espada Freyr, que sucumbirá rápidamente al gigante. La sola mano Tyr luchará al perro monstruoso Garm y van a matarse unos a otros. Loki y Heimdall, enemigos seculares, se reunirán por última vez, y tampoco va a sobrevivir a su encuentro. La lucha entre Odín y Fenrir rugirá desde hace mucho tiempo, pero finalmente Fenrir aprovechará Odín y lo tragará. El hijo de Odin Vidar será a la vez un salto hacia el lobo y matarlo con sus propias manos, rasga las fauces del lobo aparte. Entonces Surt arrojará fuego en todas direcciones. Los nueve mundos se quemarán, y los amigos y enemigos por igual perecerán. La tierra se hundirá en el mar. Después de la destrucción, un mundo nuevo y idílico surgirá del mar y se llena de abundantes suministros. Algunos de los dioses sobrevivirán, otros renacerán. La maldad y la miseria ya no existe y los dioses y los hombres vivirán felices juntos. Los descendientes de Líf y Lífthrasir habitarán la tierra. Ragnarök Ragnarok Pronunciación {rag'-nuh-rahk}. Ragnarök no significa "El crepúsculo de los dioses"; esa frase es el resultado de un famoso error de traducción. "Ragnarökr" o "Ragnarøkr" significa "destino de los poderes" o "destrucción de los poderes" (donde "poderes" significa "dioses").

Ramsés. Dinastía egipcia de reyes que gobernó miles de años antes de Cristo.

Ran. Es la diosa de las tormentas, y la esposa del dios del mar Aegir. Ella gobernaba sobre el reino de los muertos, que se encuentra en el fondo del océano. Ella se hunde barcos y recoge marineros ahogados en sus redes y se los lleva a la sala donde ella tiernamente ministros ellos (ahogaron personas ni ir al Valhalla ni Helheim). Con Aegir ella es la madre de las nueve hijas (las olas), que vestían túnicas blancas y velos.

Ran-deng. Una mendiga china y futura Buda.

Rat-tai. Una diosa egipcia.

Rea. Titánide hija de Gaia y Urano, esposa de Cronos y madre de los dioses.

Remo. Según la tradición romana, los hermanos gemelos Rómulo (771–717 a. C.) y Remo (771–753 a. C.) fueron los encargados de fundar Roma. Finalmente sería solo Rómulo quien la fundaría, convirtiéndose en su primer rey. Cuenta la leyenda antiquísima de los helenos que Eneas, príncipe de Dardania, escapó de la destrucción de Troya cargando a su padre, Anquises, sobre sus hombros y a su hijo Ascanio, aunque perdió en la fuga a su esposa, Creúsa, hija del rey Príamo. Esto sucedió en torno a 1184 a. C. según el erudito antiguo Eratóstenes (276–194 a. C.), tras diez años de conflicto. Tres décadas después de periplos, Ascanio fundó la urbe de Alba Longa de la que fue su primer rey. Cuatro siglos después vendría el tiempo del rey Numitor.

Renenet. La personificación egipcia de la fortuna. Su nombre y eso de Shai (Destino) se encuentran generalmente acoplada. Se dice que estar en manos de Thoth, la inteligencia divina de los dioses. Ramsés II se jactó de que él mismo es "señor de Shai y creador de Renenet." Según los Textos de las Pirámides, ella era la diosa de la abundancia, buena fortuna, y similares; Posteriormente, no había distinción entre estas deidades y las ideas abstractas lo representado. Renenet se acompaña de Meskhenet, que actuó como partera y presidió la cámara de nacimiento.

Renenutet. Una Antigua diosa cobra egipcia de cosecha, retratado como una serpiente o con la cabeza de una serpiente. Ella era una diosa de la fertilidad y considerado como cuidadora de los niños, y la deidad tutelar del faraón. Con su gaze podía vencer a todos los enemigos, pero con el mismo ella puede incluso garantizar la fertilidad de las cosechas y la abundancia de la cosecha. Durante las cosechas en campos y viñedos ofrendas fueron hechas para ella. Un lugar importante de su culto estaba en Terenuthis (de su nombre griego Termuthis) situado en el delta del Nilo. Renenutet fue asociada con las mágicas propiedades que se cree que son inherentes a las vendas de lino que envolvían a los muertos. En Edfu que era conocido como "amante de los trajes"

Renpet. La diosa egipcia de la juventud y del tiempo de primavera.

Reret. Una diosa hipopótamo egipcia.

Resheph. La versión egipcia del Aleyin/Amurru sumerio, originalmente un dios la vegetación, considerado por los egipcios como un guerrero.

Reyes celestiales. Los guardianes de los cuatro cuartos del mundo. Ver: Tian-wang.

Reyes dragón. Figuras míticas del taoísmo. El Rey Dragón (chino tradicional: 龍王, chino simplificado: 龙王, pinyin: Lóng Wáng, Romanización Yale: Lúng Wòhng) es una deidad en la mitología china comúnmente asociado como el gobernante divino del océano. Tiene la habilidad de adquirir la forma humana y vive en un palacio de cristal bajo el agua. Tiene su propia corte real y comanda un ejército compuesto de varias criaturas marinas. Aparte de dominar la vida acuática, el Rey Dragón puede manipular el clima y provocar lluvias y es a él a quién se reza cuando se necesitan estas. Existen los cuatro grandes Reyes Dragón, cada uno gobernando un mar correspondiente a los cuatro puntos cardinales: Ao Guang gobierna el Mar del Este (correspondiente al Mar de la China Oriental), Ao Qin el Mar del Sur (Mar de la China Meridional), Ao Run el Mar del Oeste (a veces descrito como el Océano Índico y más allá) y Ao Shin el Mar del Norte (a veces descrito como el Lago Baikal). Ellos aparecen en los clásicos chinos Fengshen Bang y Viaje al Oeste. Ver: Long-wang.

Romulo. Ver: "Remo".

Ru Shou. El mensajero del dios del cielo, de manera similar a Gou Mang. Ru Shou es asociado con el oeste, otoño y la desgracia. El dragón es su atributo.

- S -

Saa. La personificación egipcia de la inteligencia.

Saga. En la mitología nórdica, Saga es la hija de Odín. Ella es la diosa de la poesía. Todos los días ella bebe con Odín de los dorados cubiletes en su mansión Sokkuabekk. Ella conoce todas las cosas y es por lo tanto la diosa de la poesía artística y las artes. Ella es una diosa identificada con Frigg.

Sahu. En la antigua cultura egipcia, el sahu, Atmu, o cuerpo espiritual, es el que obtuvo un grado de conocimiento, poder y gloria, volviéndose duradero e incorruptible, pudiéndose asociar al alma y conversar con ella. Es el Máximo Misterio, la causa espiritual del hombre mismo. Así, podrá ascender al Cielo y morar con el sahu de los justos y dioses.

Sai. La personificación egipcia del destino. En Grecia es llamado Psais.

Sakhmet. Una diosa egipcia de fuego y destructiva asociada con la guerra y la venganza divina. Su nombre significa "el Poderoso" y ella fue representada como una mujer con la cabeza de una leona. Su principal centro de culto fue la capital del Antiguo Reino de Memphis. Fue allí que ella era adorada como un miembro de una tríada divina con su esposo Ptah y su hijo Nefertem. Ella también era adorada en Luxor. De acuerdo con una historia conocida como "La destrucción de la humanidad" Sakhmet era el "Ojo de Ra", un aspecto vengativo de la diosa Hathor generalmente benevolente. El dios sol Re envió Sakhmet para matar a los mortales que estaban conspirando contra él. Sakhmet hizo tan entusiasmada con su tarea que estuvo a punto de girar a toda la humanidad. Re evitado esta engañando a ella a beber grandes cantidades de cerveza que había sido de color para parecer sangre. La diosa intoxicada tuvo que abandonar se salvó de la masacre y de la humanidad. Como diosa de la guerra Sakhmet se dice a menudo para acompañar a Faraón en la batalla. El Rey en la guerra fue descrito como siendo como Sakhmet en su furia, y la diosa le ayudó disparando flechas contra sus enemigos. Ella también era la "Señora de Pestilencia" que podría enviar plagas y enfermedades. Ella también fue venerada como una sanadora de estas dolencias, un papel que parece paradójico en una deidad como sanguinaria.

Salamandra. Anfibio que en la era Medieval se definió como ser fantástico asociado al fuego. Es posible que esta fuera la deformación de la idea cabalística proveniente de la imagen del Saraf, o serafín.

San-guan. "Tres gobernantes", el nombre de tres deidades taoístas, a saber, Tian-guan, Di-guan, y Shui-guan. Ellos juegan un papel importante en la vida religiosa de los chinos. Los tres gobernantes mantienen un registro de la escritura bien y el mal de la gente. Su veneración comenzó fechas se remonta a principios del taoísmo religioso. Su ayuda se enroló en las ceremonias curativas por tanto Zhang Jue y Zhan Tao-ling, los respectivos líderes de la Vía de la Suprema Paz y Cinco Picos de Arroz-taoísmo. Durante estas sesiones de sanación, la gente escribe sus pecados – se cree que es la causa de su enfermedad – en tres pedazos de papel, uno para cada regla. El papel destinado a Tian-guan se queman o se depositan en la cima de una montaña; el documento dirigido a Di-guan fue enterrado en el suelo; y el de Shui-guan fue arrojado en el agua. El culto a San-guan se reformó bajo Kou Qian-zhi y se convirtieron en funcionarios de los dioses, ritos supervisión y creyentes gratificantes. Cada ciudad tenía una sala o un templo dedicado a ellos. No se retratan a menudo juntos, pero cuando se encuentran se sientan uno junto al otro y se visten como mandarinas.

San-huang. El nombre de tres legendarios emperadores chinos, nombrados Fu Xi, Shen-nung, y Yen-ti. El periodo de la regla es variadamente dada como 2852 – 2697 a.C. o 2592 – 2490 a.C. El nombre significa "tres nobles". Ellos fueron sustituidos por el Wu-di, los cinco legendarios emperadores.

San-qing. "Los tres los puros". El nombre de los tres cielos taoístas y las tres deidades que habitan en ellos. El primero de estos cielos es Yu-qing, el Cielo de Jade Pureza, y está habitada por Yuan-shi-tian zong. Según algunas fuentes, este primer y más alto del cielo también se rige por Yu-huang. El segundo cielo es llamado Shang-qing, el Cielo de gran pureza, y se reserva para Ling-bao-tian zong. El tercer cielo es el Tai-qing, el Cielo de la pureza más alta. Está regido por Tao-de-tian zong.

San-xing. en la mitología china, son tres dioses estelares de la buena fortuna, la cual es el adorno favorito en el arte folclórico chino. Hay personalidades históricas las cuales fueron desmeritadas en reconocimiento del especial mérito que ellos acumularon. El *san-hsing* son: Fu-xing (estrella de la suerte), Lu-xing (estrella del honor) and Shou-xing (estrella de la longevidad).

Sasquatch. Ver: "Yeti".

Satán. Nombre hebreo, Satán (SH.T.N.), que significa: "adversario" u "opositor", que posiblemente fuese la deformación deliberada del arameo Zeivtan (lucero): la Z es símbolo de su rebelión (en Sumer se le conoció como "Zu", o sea, "el muy sabio"), y la "iv" intermedia se suprime, pues denota que era una conexión con el Cielo –cosa

que ya no es-. En las traducciones y versiones griegas se usa la definición de Diabolos (diablo), que significa: “acusador” o “calumniador”. Este nombre pasó verbalmente al español como “Satanás”, también por medio del idioma griego, posiblemente en relación al sánscrito Sanatana (desapego). Apoc. 12:9 y 20:2 identifican a Satán/Diablo con el dragón y la serpiente antigua, aunque Ez. 28:12-19 lo define como rey de Tiro (nombre que significa “pedernal”, y también “oposición”). Es descrito por el satanista Aleister Crowley como “el Ojo”, aspecto muy común en el ocultismo y los mensajes subliminales. En la masonería se considera a Satán un “libertador”, y prefieren llamarle como una de las formas en que lo denominan los árabes, Iblis (los árabes también le llaman Saytan). Cronológicamente, la primera aparición de este nombre figura en el libro de Job, donde se dice que un día vinieron ante Jehovah los “Bnei ha-Elohim” –en hebreo– o “Bnei Malajjá” –en arameo, según la versión del Targum– y entre ellos también Satán, quien venía de *«rodear la Tierra»*. Tras eso Satán hace la vida imposible a Job. En 1ª Crón. 21:1 se escribe en la mayoría de traducciones que Satán se levantó contra Israel e incitó a David a censurar a Israel, aunque 2ª Sam. 24:1 afirma que fue Jehovah quien le incitó. El problema radica en el artículo hebreo “Ha”, referente “al” adversario, cosa que aclara si se trata de Satán propiamente o de un aspecto de oposición. Igual que cuando Jesús dijo a Pedro: *«quítate de delante de mí, adversario...»* (Mat. 16:23). El texto de Crónicas no usa el artículo “ha”, sino solamente “satan”, o sea, que en ambos casos simplemente se habla de oposición, no del Enemigo. En cuanto a Pedro, el contexto explica que podría ser que simplemente en su ingenuidad e ignorancia, estaba siendo de tropezadero a Jesús con sus palabras. La idea de “satán” indica un “mal”, un ser “maligno” cualquiera, alguien que se opone a algo o que ejerce una influencia sobre alguien (Juan 13:27), como Jesús refiere en el Evangelio de la Paz, de los esenios, que recibió Jerónimo de Estridón. Satán es, por ende, un título para todo lo malo, independientemente de que existe un ser con este identificativo. Dicho ser parece tener capacidad de inmiscuirse en asuntos humanos, en cierto sentido, momento o circunstancia, con el fin de acusar a los hombres (Job 1:8 al 2:7 y Zac. 3:1-2), especialmente los rectos, como sostienen ciertos manuscritos hebreos. Igualmente se refieren a él como el “tentador”, quien propone ofrecimientos aparentemente convincentes con el fin de engañar, hacer caer o ganar aliados. En los Evangelios se menciona a Satán tratando de poner a prueba a Jesús cuando éste ayunó antes de iniciar su ministerio (Luc. 4, Marc. 1:13 y Mat. 4). Su lugar de morada parece estar ubicada en los abismos y en los cielos (Luc. 10:18, Apoc. 12 y las referencias anteriormente citadas), donde anda errante: *«Y el Satán, él, el Shed (Demonio) de los lugares bajos, porque es fugitivo (huye), entre los Cielos viaja Satán, y su nombre era Satanel y por eso [es] distinto de los malajim, y su cualidad no cambió porque [está]*

con lo que pensó, [tal] como piensa las [cosas] correctas y entiende sobre su juicio y sobre su pecado sobre el cual pecó antes de [todo] eso.» (2ª Enoc 31:4) También se le asocia con el inframundo en contables textos, como el Apocalipsis de Sofonías o la 2ª de Enoc. Según antiguos manuscritos, Satán fue creado como “el Instructor”, justo antes de que fueran creados los humanos “varón y varona”. Estos textos afirman que él apareció en el mismo periodo de tiempo con el fin de absorber todo el conocimiento de las autoridades, habiendo sido creado por la Sabiduría de Dios, para espiarlos. Cuando se hizo famoso entre las autoridades, lo subieron a un cargo importante, asociado con los igigu, un grupo de ángeles custodios, y fue el único de su categoría en poder entrar al Monte Santo y a la zona del Qerub. Tras provocar varias divisiones, problemas y conflictos entre los propios dioses, ideó un golpe de estado individual fallido e hizo pecar a los humanos del jardín de Edén. Fue entonces echado de estos círculos y maldecido, manteniéndose fugitivo, pero tras el Diluvio, se hizo el principal de los demonios (conocido como Baal-Zebub). Del Cielo será deportado a la Tierra y posteriormente encarcelado por 1.000 años (Apoc. 20:2), en los últimos tiempos. Al cabo de este tiempo, cuando se cumpla, se le soltará por un breve periodo y luego será asesinado y lanzado al Lago de Fuego (Apoc. 20:9-10). Por lo general se acepta que su nombre más antiguo conocido era el de haNajash, que se tradujo como “la Serpiente”. En el Segundo Libro de Enoc se le denomina Satanel o Satanael (opositor a Dios). Asimismo se le define en griego como Diábolo (acusador, calumniador), y en hebreo como el arcaico semítico Sotén (Shin, Vav, Tet y Nun, que también podría ser Shevtan), que parece corresponder con el Sotón traducido de 2ª Enoc 31:4 (aunque la versión hebrea de la Biblioteca de Jerusalén dice “Satán”, por lo que puede referirse a la “oposición”). La voz Sotón o Zoton es asimismo referida en la cosmogonía griega, personificando la Oscuridad. Existe la posibilidad de que Satán se hiciera famoso en los Cielos como “el Opositor”, a pesar de que no hubiese sido el originador primevo del mal, por lo que las formas alusivas a la Serpiente y el Dragón pasasen a identificarle a él, mezclando las leyendas anteriores a su rebelión con las posteriores, y todas juntas vinculándosele. Para los judíos, Satán pasa después del Diluvio a convertirse en jefe de los demonios, como Belcebú. Aunque en arameo Satán se escribe con Samej, en hebreo se escribió con Shin. Shin, Tav y Nun conforman este sustantivo calificativo y aparente nombre, aunque también de estas letras se lee Sheten (orina). Las letras Shin y Tav definen Shat (base, fundamento, cambiar), Shit (nalga, trasero), Sht, del verbo Lashit (poner, colocar, determinar, hacer). Las mismas iniciales apuntan al dios maligno egipcio, Seth, cuyo nombre original era Shitu. Y las mismas siglas ST fuesen desde la antigüedad representativas a lo malo, como el Swt (Sheut), que identificaba, para los egipcios, la “sombra” humana, o su aspecto negativo. Con la Tav y Nun finales se lee Tan (chacal), raíz de Tanin (dragón, cocodrilo, dinosaurio).

Los números de su nombre son 14, 22 y 21, sumando 57 ($5+7=12$) y también 50, 400 y 300, sumando 750 ($7+5+0=12$). El 12 es asimismo 3 ($1+2$) y el doble de 6 (sistema muy usado en sigilos y eslóganes). En relación a la referencia de Isa. 14:12, ver "Heilel Ben-Shajar", como posible figura mitológica ver "Ea" y "Ptah", como Serpiente Antigua ver "Serpiente Antigua", "Dragón" y "Serpiente".

Satet. Es la diosa egipcia de la inundación (el inundación anual del Nilo) y fertilidad. Ella estaba también conectada con la estrella "Sept." El principio de los temporada de inundaciones fue cuando la estrella volvió al cielo nocturno. Su nombre proviene de la raíz "sentado", que significa para disparar, para expulsar, y para tirar. Satet fue la contraparte femenina principal de Khnemu. Ella era adorada con él en Elefantina (Abu). Su hermana era la diosa, Anquet. La isla de Sahal, dos millas al sur de Elefantina era el centro de su culto. Su templo en Elefantina fue uno de los principales lugares sagrados en Egipto.

Sátiro. Seres de la mitología griega, mitad hombres y mitad cabras.

Satis. "Reina de Elefantina", que era adorado por los antiguos egipcios en esa isla en el Nilo. Su función principal era la de un guardián del sur (Nubia) frontera de Egipto, matando enemigos del faraón con sus flechas. Satis también se asoció con la inundación anual del Nilo. Con el dios Chnum y la Anuket diosa ella forma, lo que se conoce ocasionalmente como, la "tríada de Elefantina. En la cabeza lleva la corona del Alto Egipto, flanqueado por los cuernos de gacela, y en sus manos sostiene un cetro y el ankh.

Saturno. En cultura grecorromana simboliza al dios del tiempo, siendo la manera en que los romanos llamaban al titán griego Cronos. Es el 6° planeta en relación al Sol y su principal luna, Titán, es la más grande del sistema solar. En hebreo es llamado Shabetai, que proviene de la raíz Shabat (sábado) y Sheba (siete). Está asociado al día sábado, como reza en inglés: "saturn-day" (saturday), el "día de Saturno". Se cree que Saturno parece ser llamado Chiun en Amós 5:26, que algunos dicen que está estrechamente relacionado con el asirio Kevan o Kaiwanu. No obstante, la referencia hebrea habla de Siqut (la aramea habla de Siicuut), que significa "cabaña" o "tabernáculo". En la astrología china es uno de los 5 elementos chinos que se les designan a los 5 planetas (en su caso se le atribuye la tierra). Saturno es característico por sus anillos y por ser el segundo planeta más grande del sistema solar, ubicado en entre los orbes exteriores, y siendo sus lunas: Titán, Rea, Mimas, Dione, Tetis, Iapeto, Febe, Encelado, Metis, Adrastea, Amaltea, Tebas, Hiperión, Jano, Epimeteo, Pandora, Prometeo, Pan, Atlas, Telesto, Calipso, Polydeuces, Helen, Paliene, Metone, Ijiraq, Kiviuq, Ymir, Suttung, Thrym, Mundilfari, Narvi, Tarvos, Siarnaq, Erriapus, Albiorix, Skathi y Paaliaq. Acorde a la Llave Menor de Salomón, el

metal asociado con Saturno es el plomo, y su color atribuido es el negro. Según la Llave Menor de Salomón, el ángel que rige Saturno es Kasiel, pero el que le representa delante de Dios es Tzafkiel. El mismo texto señala que el espíritu de Saturno se llama Aratron. En hebreo, Shabetai se escribe con Shin, Beit, Tav, Ain y Yud, aunque también se le llama Operet. Shabetai en gematría es $300+2+400+70+10$ (782) y $21+2+22+16+19$ (80), y su número raíz es el 8 (vida). El 80 coincide con Merajefet (Revoloteaba) y Apsitna (Ajenjo, del griego al arameo). Shabetai puede significar: “¿dónde está el reposo?”, “sin reposo” o “isla de reposo”. Este nombre, que identifica a la deidad griega del tiempo, Cronos, podría asociarse con una de las 7 autoridades de Sakla, cuyo nombre se a transcrito como Sabbataios, y que era dominador de uno de los 7 planetas del sistema solar. Algunos ven en el cubo un símbolo oculto antiguo de Saturno, y otros asocian los vocablos “SATurN” con “SATaN”. Los vedas lo asociaban con Shani.

Sceaf. Un dios chico de la cultura nórdica. Vino a través del mar de Dinamarca en un bote con la gavilla (paquete) de maíz al lado de él y fundó un reino allí. Otras versiones dicen que aterrizó en la isla de Scani con un barco lleno de diferentes armas y fue nombrado rey. En ambos casos, la historia es similar a la historia de Syld.

Seb. Como hijo de Shu y Tefnut, era el dios egipcio de la tierra. Era masculino, en contraste con la tradición de que el guardián de la tierra era generalmente mujeres. Osiris, Isis, Seth y Neftis fueron sus hijos y él era hermano y marido de Nuit. En la historia de Egipto temprano, Seb era conocido como Geb o Keb, pero en formas posteriores de la lengua se convirtió Seb. Animales y símbolo sagrado de Seb era la gallina; le refiere a menudo como la "Gran Cackler." Su piel era verde o negra. El verde representaba la que el color de los seres vivos y el negro era el color del barro del Nilo fértil. Se creía que Seb encarcelado almas malvadas, por lo que no pudo ascender al cielo.

Sebek. Un dios cocodrilo del antiguo Egipto, algunas veces identificado con Re o Seth, y considerado como el hijo de Neith. Él simboliza el poder de los faraones egipcios. Su culto estaba muy extendido, pero el centro de su culto era el Fayum (más tarde también Kom Omba y Tebas). Sebek es representado como un cocodrilo o en forma humana con la cabeza de un cocodrilo. Fue coronado ya sea por un par de columnas o por una combinación del disco solar y el uraeus.

Sechat-Hor. Otra diosa-vaca egipcia.

Sed. Un dios egipcio 'salvador'.

Sejem. El Sejem (Sekhem), para los antiguos egipcios, era la manifestación de la fuerza y voluntad divinas; podía conseguirse mediante iniciación y arduo trabajo y confería al que lo obtenía el poder de los dioses en este mundo. Los sacerdotes, o magos, que lo poseían se convertían en portadores de la fuerza y voluntad divinas y su manifestación en este mundo. Su representación simbólica es un cetro sagrado, el Sejem, que generalmente era portado por el faraón, o el sumo sacerdote, en las ceremonias de inauguración, para consagrar y bendecir. Es posible que la idea del hisopo de los rituales católicos tenga su significado oculto en este elemento.

Seker. El dios egipcio de Memphis necrópolis, un dios funerario. En el antiguo reino, Seker llegó a ser considerado como una manifestación de Osiris en Abydos muertos en el Alto Egipto. También durante este tiempo, llegó a ser sincretizada con Ptah como Ptah-Seker, en el que la forma que tomó la diosa leona Sakhmet como su consorte. En el Reino Medio, los tres fueron a veces se fusionaron en forma Ptah-Seker-Osiris. Como dios de la necrópolis, Seker es también la patrona de los artesanos que se ponen a trabajar allí. Se le relaciona con la fabricación de diversos objetos utilizados en el embalsamamiento y en los rituales funerarios. También jugó un papel destacado en Tebas, donde fue representado en las tumbas reales. Un festival anual importante se llevó a cabo en su honor en Tebas. El festival celebra la resurrección de Osiris en forma de Seker y la continuidad de la monarquía egipcia. En este festival su imagen fue llevada en un barco elaborado conocido como el henu. (Una representación de dicho festival se puede encontrar en las paredes de un patio interior del templo de Ramsés III en Medinet Habu, siglo 12 a mediados a.C.) Seker es retratado en forma humana con la cabeza de un halcón. Él es llamado Socharis por los griegos.

Sekhem. Ver: "Sejem".

Sentait. Otra diosa-vaca egipcia.

Sepa. Un dios egipcio ctónico.

Sept. Estrella egipcia venerada como deidad.

Septu. Un dios egipcio de la guerra.

Serapis. La forma de Ptolomea de Apis, una deidad egipcia que, cuando muerto, fue honrado bajo los atributos de Osiris y se convirtió así en 'Osirificado Apis' o [O] Sorapis. Él era el señor de los infiernos.

Serket. "Ella, que hace que la garganta para respirar". Un escorpión-diosa egipcia, y un temprano una deidad tutelar de los monarcas egipcios. Ella es una de la diosa que protege los vasos canopos que contienen las vísceras de los difuntos. Desde

esta asociación llegó a ser una diosa tutelar de los muertos. Ella es representada como una mujer con un escorpión en la cabeza o con un tocado en forma de escorpión, sino también con un cuerpo de escorpión y una cabeza humana. Serket fue llamado para evitar mordeduras venenosas y picaduras.

Serpiente. Nombre de origen latín, *Serpens*, que podría haber provenido del acadio *Sarpanit*, que era el nombre de la consorte del dios Marduk, y/o del semítico *Serep*, que en hebreo es *Saraf* (pasando en occidente al plural “serafín”). Reptil sin patas cuya representación sugiere que “muerde, se va y vuelve para ver cuando el veneno ha hecho efecto”. Denota a una persona cizañera o quien lentamente envuelve a alguien en una trama o trampa para destruirlo. Alguien astuto y peligroso. Identifica a Satán, aparentemente por su manera de actuar en el Jardín de Edén. Para los egipcios era símbolo de los dioses creadores, así como lo eran la rana y el carnero. Desde la cultura sumeria se ha considerado a este ofidio como símbolo de la sabiduría y la ciencia. En hebreo se denomina *Najash* (Nun, Jet y Shin), que en orden alfabético es 43, como *Mikvá* (colección), *Kain* (lanza), *Knaf* (ala), *Arón* (arca), *Basar* (carne), *Quesef* (plata) y *Zera* (semilla), mientras en gemetría es 358. Es posible que *Najash* fuese la definición común para referirse a una serpiente por causa de Satán, y no al revés, como se suele pensar. Además de *Najash*, existen otras formas, como *Epeh*, que sería “víbora”, o definiciones como *Tsefá* o *Petán*. En la LXX se usa la forma *Othis*, *Otheos* y *Othéi*, aunque a veces se refieren a *drako* (dragón). La serpiente es un animal emblemático, entendido como un dragón carente de atributos divinos, entre los que destacan la carencia de la capacidad de volar, lanzar fuego y el poseer las extremidades (al respecto ver el Apocalipsis de Moisés 24:1–4). La serpiente o dragón aparece referida en todos los mitos antiguos sobre el origen del mundo, por ejemplo: en la mitología griega, Gaia tuvo muchos hijos serpiente como Pitón, Tíndaro, Hidra, Tifón y Equidna; en la cultura hindú, Brahma luchó en tiempo inmemorial con el maligno Vala, aunque un posterior enemigo era conocido como la serpiente *Vritra*, el principal de los *Sandikas* (demonios); para los nórdicos, existía una serpiente *Midgard*, llamada *Jörmungandr*, que siempre trata de devorar las raíces del árbol del mundo; entre los egipcios estaba la idea de la lucha eterna de Ra contra el milenar monstruo reptil *Apep* (llamado *Apofis* por los griegos); los asiáticos aceptaban que el mundo fue hecho por dioses dragón, además de haber dragones de todo tipo y monstruos reptil de todo tipo; los sumerios decían que sus dioses eran seres, mitad dragón mitad humano, incluso la diosa creadora del mundo era *Tiamat* (diosa dragón); los mayas decían que el mundo salió de la diosa caimán *Tlaltecuhli*. Todas estas leyendas siempre hablaban de la gente reptil, gente serpiente o gente dragón, incluso en África y Australia. Con respecto a la Biblia, se añadió este nombre en Ez. 38:20 donde solo habla de “reptantes”. En Amós 9:3, la LXX usó la definición de

Drákonti (dragón), aunque en hebreo se respeta la forma Najash. En Isa. 14:29 y 30:6 habla de Saraf Meofef (serafín volador), aunque se sugiere leer el significado de “Saraf” (de hecho, a Moisés se le dice que se haga una “Saraf” (Núm. 21:8)). Isa. 27:1 describe a los leviatanes como “serpientes”. Es curioso el juego de palabras en relación a “serpiente” (Najash) y “bronce” (Njshet), donde la segunda palabra solo varía en que al final tiene la letra Tav (Núm. 21:9). Es posible que Najash fuera la forma de llamar a Satán por la derivación del vocablo Njash (adivino, augurio, encantamiento), dado que sería el equivalente al nórdico brujo Loki. Ver más en: “Serpiente Antigua”.

Serpiente Antigua. Una forma de identificar a Satán, especialmente con lo asociado al pecado que hizo cometer a Adán y a Eva. Al apóstol Juan se le aclara que la Serpiente Antigua, posiblemente la referida en todos los mitos legendarios del mundo, es el individuo que los hebreos conocían como Satán (Apoc. 12:9 y 20:2). Acorde a esta explicación, le añaden que también el «*Tanín ha-Gadol*» (Gran Dragón, en hebreo), también posiblemente asociado con la legendaria imagen de dicho animal fabuloso, es el mismo hombre («*Drákon ó Mélas*», en griego). A la Serpiente Antigua, en hebreo se le define como «*Najash ha-Kadmoní*» (toda vez que Kadmón viene de Kedem, alusivo al “originario”, “del principio”, “desde antes”, “oriental”, por lo que técnicamente sería: “la serpiente oriental”, o sea, “el dragón de los asiáticos”), mientras en griego es denominado «*Ótis ó Arjaíos*.» ver: “Satán”.

Serpiente de 7 Cabezas. Es la manera en la que en ciertas fuentes se habla de la cúpide de la organización satánica (Apoc. 12:3, referido como Dragón), mientras en otros casos parece especificarse que el origen de esta idea viene de la rebelión de Sakla (Testamento de Abraham 1:17 y Libro Secreto de Juan 7:17). Acorde a los manuscritos de Nag Hammadi, la serpiente de 7 cabezas es una de las identidades de Sakla, uno de sus “hijos” y uno detrás de cuyas caras se oculta, descrito como el 4º de los 7 potentados, llamado Yao (Iao). Las 7 cabezas, figurativamente, denotan a 7 líderes principales (Apoc. 17:9). Aunque esta sea la forma de Yao, parece haberse absorbido por Satán desde que él se hizo el opositor en la Creación. En el Evangelio de Valentín se denomina “basilisco de 7 cabezas” (cap. 23:25), mientras en las Odas de Salomón (cap. 22:5) es referido como “dragón de 7 cabezas”, el más malvado de las 4 principales emanaciones del Tercer Triple Poder, pero mencionados como malignos muy anteriores a la existencia de Satán. Ver: “Serpiente Antigua”.

Serq. Una forma de la diosa egipcia Isis. Ella es usualmente descrita con forma de mujer con un escorpión sobre su cabeza; ocasionalmente ella aparece como un escorpión con cabeza de mujer, coronado por disco y cuernos.

Seshat. La diosa egipcia de la escritura, matemáticas, esquemas de construcción y. Ella también se asocia con bibliotecas, cartas, archivos y registros históricos. Ella lleva un registro de los anales reales, con los períodos dominantes de cada rey y los discursos que se hablaban durante los rituales de coronación. Ella también ayudó a la marca faraón fuera de los límites de un templo en un ritual conocido como "estirar la cuerda ". Se la representa en forma humana con una estrella o roseta encima de su cabeza, vestido con una túnica de piel de leopardo, sosteniendo un cetro hecho de una rama de palma con muescas en el que grabó los años jubilaires. Seshat se considera como una hija de Thoth.

Seth. Nombre de un importante dios egipcio cuya raíz etimológica es desconocida. Fue el principal oponente de Horus después de que Seth matase a Osiris, padre de Horus. Seth fue hermano de Osiris, Isis y Neftis, su consorte oficial. Al parecer Horus terminó venciendo a Set y expulsándolo de la tierra de Egipto en dirección al Oriente, al desierto (aunque otro mito dice que Gueb lo convirtió en cocodrilo). Su nombre egipcio es Suty, y el semítico es Sutej, mientras algunos creen asociarlo con el griego Tifón. El animal que representa a Seth es desconocido, por lo que se suele especular que sería una criatura hoy extinta, no obstante, en algunos casos también se le refiere con el lebrél, el asno, el oxapi, la jirafa o el perro. Se dice que tenía los ojos y el pelo de color rojo, un tono asociado al desierto y a los demonios. Existen el caso en el que se le muestra como un toro alado con un doble par de cuernos. Se dice además que Seth pudo ser originario de Ombos –desagarrando el cuerpo de su madre Nut en el nacimiento–, pudiendo suplantar a un dios anterior, como Ash.

Shachihoko: Un monstruo de mar chino que tenía cabeza de tigre y el cuerpo de un pez. El cuerpo estaba cubierto por espinas venenosas. Cuando esta en la tierra se puede transformar en tigre. Una representación del Shachihoko era usada en el Japón medieval como una gárgola.

Shai. La diosa egipcia personificada del Destino. Su nombre y el de Shai (Fortuna) son usualmente encontrados acoplados. Se dice que estar en manos de Thoth, la inteligencia divina de los dioses. Ramsés II se jactó de que él mismo es "señor de Shai y creador de Renenet." Shai fue originalmente la deidad que "predestinado" lo que debería suceder a un hombre. Hubo poca o ninguna distinción entre Shai y Renenet y las ideas abstractas que ellos representaban. En el Papiro de Ani, Shai se destaca por sí mismo cerca de la columna de Balance.

Shait. Una diosa egipcia del destino.

She-di. Patronas chinas quienes guardaban ciertas grandes superficies y sus habitantes.

Shen Yi. El dios chino del sol. Cuando la tierra fue abrasado por el calor de diez soles, le disparó nueve con sus flechas y se convirtió en el gobernante de la restante. Esta hazaña le valió el título de "Archer Celestial". La diosa Xi Wang-mu le concedió la sequía de la inmortalidad, y se fue a la morada de los inmortales. Su esposa Heng O trató de beber el proyecto también, pero él la atrapó antes de que pudiera beber todo. Como resultado, ella no alcanzar el cielo y tuvo que conformarse en la luna. El dios del viento Fei Lian es su eterno enemigo. Sheng Yi es retratado con un sol en la mano.

Shen-nung. Una figura de la mitología china de la cual se decía que había inventado el arado y el hombre enseña el arte de la agricultura, así como el cultivo de los bosques. También se le atribuye la introducción de medicamentos. Shen-Nung es una de las tres nobles, llamados el San-huang. También es considerado como el dios del viento y el patrono de los farmacéuticos. A veces se retrata con la cabeza de un buey.

Shamash. Nombre acadio del dios Sol en dicha mitología. Deriva al hebreo como Shemesh (Sol). Está asociado al dios egipcio Ra y al griego Helios. La palabra Shamash se compone de "Sham" (destino, cohete, allá, nombre) y "Ash" (fuego). Los sumerios le llamaban Utu.

Sheut. Sheut (šwt), Shuit o Jaibit: "la sombra". La sombra de una persona estaba siempre presente. Una persona no podría existir sin una sombra, ni la sombra sin la persona, por lo tanto los egipcios conjeturaron que la sombra contenía a algo de la persona que representa. Por esta razón las estatuas de los seres humanos y dioses fueron referidos a veces como sus sombras. El Sheut fue representado como una pequeña figura humana pintada totalmente de negro, símbolo de la muerte, o como un sacerdote de Anubis.

Shiva. Personificación hindú de la destrucción, pero no como maldad sino como equilibrio con Vishnu (Visnú), que sería lo positivo. Shiva, Siva o Sivá, junto con Vishnu y Brahama, conforman la Trimurti hindú (Trinidad védica), que acorde a ellos sería la identidad del Único Dios. Se dice que los Rudras, Adityas y Vasus representan la presencia del Siva pre-védico. Posteriormente, en el periodo brahmánico ya Siva aparece como la dimensión destructora y apasionada del Único absoluto, Brahama. Algunas tradiciones posteriores conciben que Ganesha, Ghanesa o Ganesa (el niño rosa con cabeza de elefante y con varios brazos) fue producido por Siva y Parvati.

Shou-lao. Los antiguos dioses taoístas chinos de la larga vida y la suerte. Shou-Lao es el nombre popular de Shou-xing, la deidad estelar de la longevidad. Por lo general es representado con una cabeza enorme, llevando un largo bastón y una calabaza, que contiene el agua de la vida. En la otra mano sostiene el melocotón de la inmortalidad, a veces con una grúa en la parte superior de esa (ambos son símbolos de la inmortalidad).

Shou-xing. Una deidad estelar, uno de los San-xing. Su nombre significa "Estrella de la longevidad", y tiene un enorme alta cabeza calva. Él apoya a sí mismo en un bastón con nudos. En su mano tiene el melocotón de la inmortalidad. Simbólicamente se le representa como un hongo o una tortuga. Según una leyenda que había una vez un niño llamado Zhao Yen que, cuando era niño, me dijeron que la tenía sólo diecinueve años de vida. Se le aconsejó ir a un determinado campo en un día determinado y traer con él una jarra de vino y carne seca. En ese campo en particular que él se diera cuenta de dos hombres jugando borradores bajo una morera. Él debe ofrecerles vino y carne, pero bajo ningún concepto contestar cualquiera de sus preguntas. Zhao Yen siguió ese consejo. Cuando los hombres habían participado del vino y la carne, discutieron cómo podrían mejor gracias al chico por su hospitalidad. Al final decidieron invertir los dígitos del número de años que el muchacho podía esperar vivir, cambiando así 19 a 91. Más tarde se dijo que uno de los jugadores había sido el Dios del Polo Norte, que determina el día en el que las personas nacen, y el Dios del Polo Sur, que fija la fecha de la muerte. Shou-xing llegó a ser conocido como Shou-Lao en la creencia popular después. También es llamado Nan-ji-Xian-weng ("el viejo hombre del Polo Sur").

Shu. La forma de realización del cielo. En la Enéada de Heliópolis él es el hijo de Atum y hermano-esposo de Tefnut. Fue una de las primeras deidades de ser creadas por Atum, ya sea desde su semen o la muscus de sus notrils. Con Tefnut se convirtió en el padre de Nut (el cielo) y Seb (la tierra). Levantó el cuerpo de su hija por encima de la tierra y separado por lo tanto el cielo y la tierra. La conexión de Atum y Ra, como Atum-Re, hace Shu un "hijo de Ra" y, como tal, el hermano del rey egipcio (que se hace llamar un "hijo" también. Shu se representa en forma humana que lleva una pluma de avestruz (el jeroglífico de su nombre), con los brazos levantados para apoyar Nuez encima de la forma supina de su hermano Geb.

Shui-guan. Uno de los San-guan. Shui-guan es el Gobernante del Agua. Él ayuda al creyente a superar los obstáculos. Los tres gobernantes mantienen un registro de la escritura bien y el mal de la gente.

Shuit. Ver: "Sheut".

Shun. Uno de los Wu-di, los cinco emperadores legendarios de la mitología china. Fue elegido como el sucesor de Yao en la sugerencia de cuatro montañas (la regla de los cuatro puntos cardinales), en lugar de el propio hijo de Yao. Él mismo más tarde fue sucedido por Da-yu, Yu el Grande. Shun (2255 – 2205 a.C. o 2233 – 2184 a.C.), se dice que han sido un oriental bárbaro, un alfarero, que cultiva sus propios campos. Viajó a través de las cuatro direcciones y desterró el ser siniestro que guarda sus entradas.

Sia. Un dios primigenio egipcio personificando la mente. Ella nació a partir de una gota de sangre del pene de Re. Su consorte es Hu.

Sif. La mujer de cabellos de oro del dios Thor. No hay mucho que se sabe de ella, salvo que ella originalmente pudo haber sido una diosa de la fertilidad. Tampoco ella aparece a menudo en los mitos. La mejor historia conocida, sin embargo, es cuando Loki el Tramposo se coló en la habitación de Sif y le cortó el pelo. Furioso, Thor amenazó con aplastar a menos que Loki lograra reemplazar el cabello. Fue a una gran cueva, el hogar de los hijos de Ivaldi, y les dijo que el motivo de su viaje. Luego le preguntó a los enanos para hacer girar el oro tan fino como el pelo de Sif y imbuir con la magia que va a crecer en la cabeza. Los enanos estuvieron de acuerdo e hicieron una larga ola de finas hebras de oro, que Loki dio a Sif.

Sigmund. Hijo de Volsung, a quien la gran espada Gram fue, Sigmund es la única persona que podía dibujarlo desde el registro en el que Odín había metido ella. Después de Sigmund murió, legó la espada a su hijo aún no nacido, Sigurd.

Sigurd. Sigurd (Siegfried) fue el héroe más grande en la leyenda germánica, y el carácter central de la saga de los Volsungs. Él era el hijo adoptivo de la Regin, quien lo envió a recuperar un tesoro fabuloso del oro. El padre de Regin Hreidmar había adquirido primero este tesoro, que una vez perteneció a la Andvari enano. Para poner sus manos en la Regin de oro y su hermano Fafner había matado a continuación Hreidmar, pero Fafnir quería el tesoro para sí mismo y se convirtió en un dragón para protegerlo. Regin deseaba poseer el tesoro que su hermano guardaba, y con este fin forjó una gran espada de Sigurd, pero se rompió la primera vez que se puso a prueba, y Sigurd tenía la espada de su padre vuelve a montar y volver a forjar, y Gram resistido todas las pruebas. Por astutamente apuñalar el monstruo de debajo, Sigurd tuvo éxito en matar Fafnir, ganando así tanto la riqueza y la sabiduría (por lamer la sangre del dragón que mató), ya que Fafnir se decía que había entendido el lenguaje de los pájaros. Cuando se dio cuenta de que Regin la intención de matarlo por el oro, Sigurd lo mató antes de llevar la basura a sí mismo. Sigurd entonces fue a liberar a la valquiria Brunilda doncella, que estaba en un sueño mágico, echado allí por Odín, por atreverse a

elevarse por encima de sus deseos. Pero Brunhilde había jurado sólo para casarse con el hombre que podía andar por el fuego que rodeaba su vivienda. Gunnar la quería, pero no podía realizar la hazaña, pero Sigurd en forma de Gunnar lo hizo. Así Brunhilde aceptó casarse Gunnar.

Silfo. Espíritu habitante del fuego, según enseña la Llave Menor de Salomón. En dicho texto se afirma que los silfos son los espíritus de la Primavera, de la región Oeste, están asociados al elemento aire. En la mitología sajona se les llama gremlins, y son mal vistos, definidos como criaturas endemoniadas que hacen maldades y en otros casos pueden llegar a matar. No obstante, en la mitología, los silfos “el macho” de lo que sería el Hada, y se les ve como espíritus puros.

Si-ming. El "Señor del Destino", que determina la duración de la vida de cada individuo. Se mantiene un registro de las transgresiones y omisiones de la humanidad, de la que informa Tai-yi, el Supremo, al mismo tiempo, pidiéndole que alargar o acortar la duración de la vida del individuo en consecuencia. Tiene dos libros, el Libro de la Muerte, que contiene los nombres de todos los que deben morir, y el Libro de Live, los de los inmortales. Otros nombres Suponiendo. Más tarde se identificó con el dios hogar Zao-junio, una de las deidades más importantes de la religión popular china.

Sirena. Ser mitad mujer mitad pez. En hebreo se asocia con la Ninfa, o con la voz hebrea Lilím. En 1ª Enoc 96:2 traducen: “gemirán como sirenas”, del hebreo «*qiSiirím iielilu*», siendo la forma de “gemir” una posible estructuración oculta de la forma Heilel (nombre de Satán como “lucero”) y de Lilit; a la vez que la forma Siír es un modo de referirse a los demonios. Algunos también traducen 1ª Enoc 19:2 como “sirenas”, aunque el hebreo señala “Shlomím” (pacíficas), y que otros traducen “sosegadas”. Es posible que la palabra Sirena derive de Siirím, una forma de decir demonio, probablemente derivada del babilonio Sir (dragón), y se asocien con el griego antiguo, Σειρήν, Seirén, (encadenado), relacionado quizá con el sánscrito Kimera (quimera). En la mitología griega eran ninfas o deidades marinas, y se las describe como mujeres hermosas con una cola de pez; hechizaban a los marineros con sus hermosos cantos. Aunque en su forma en vasos las muestran como híbridos de mujer y ave, posteriormente la representación más común las describe como hermosas mujeres con cola de pez en lugar de piernas, como Tritón. Es por ello que muchas lenguas no latinas distinguen la sirena original clásica (inglés Siren, alemán Sirene) de la sirena con cola de pez (inglés Mermaid, alemán Meerjungfrau).

Siu Yan. A diferencia de los irlandeses, por Sur de China, la Gente Pequeña son los realmente grandes personas – a menudo los vecinos – que están en desgracia. En

concreto, son las víctimas de las maldiciones de alguien. Una maldición se puede hacer por un Da Siu Yan (Pequeña Gente Bateadora), o la maldición puede hacer usted mismo. El Da Siu Yan suele ser una mujer. Su equipo es simple: la comida, incienso y oraciones escritas del culto a los antepasados ordinaria. A excepción de la oración es que la persona mencionada debe tener mala suerte, por lo general algún inconveniente específico. Es más fácil – especialmente para un Gwai Mín (el escritor y la mayoría de los lectores son Gwai Lo – Fantasmas Exteriores, traducido a veces también como demonios o diablos) para comprar el hechizo en una tienda de artículos de papel (ver Dzi Dzat) o encontrar una adecuada deletrear en un almanaque chino. El Da Siu Yan sigue siendo una clase profesional en Hong Kong, pero si el gremio sigue vivo en Macao no es fácilmente visible. Hay una maldición de temporada que aún se practica en Macao, y la enciclopedia publicará un artículo sobre que en un futuro próximo. Pequeños maldiciones hombre no parecen ser los graves. El objeto no parece ser la muerte o la condenación. Tal vez eso es debido a la naturaleza más bien mecánica de la magia china. Su aplicación es una tecnología, y también lo es su reversión o la derrota. Uno de los más descortes (pero comunes) artefactos públicas del Hac Tao y el Da Siu Yan es el Pakua y sus variantes, o incluso el simple espejo. La presencia del espejo por lo general sugiere una creencia en una maldición, o al menos en la mala suerte de proceder de la dirección indicada por el espejo. Significado del espejo es tan simple como la rima infantil "Estoy caucho, tú eres pegamento..." y el cursor se convierte en el maldito. También hay una tecnología simple para atacar el cursor, la pequeña gente del bateador. En Macao, al menos, pequeños tigres de papel se venden. Ellos son de papel de color amarillo, con rayas y características impresas negro. Las personas que piensan que están malditos golpe los pequeños tigres de papel y decir, "da siu yan", la creencia de que el cursor se a sí mismo ser dañado.

Siva. Ver: "Shiva".

Sjofn. En la mitología nórdica, Sjofn es la diosa que inspiró la pasión humana, ella era también una diosa en cuestión con la causa de los hombres y mujeres que piensan en el amor. Era su deber de parar las peleas entre las parejas casadas

Skadi. Una giganta, llamada la 'diosa con raquetas de nieve', y la encarnación de invierno. Ella es la esposa del dios Njord. Cuando su padre Thiazzi fue asesinado por los dioses, Skadi quería vengarse. Los dioses pensaron que era más prudente reconciliar y le ofrecieron un matrimonio con uno de ellos. Ella era libre para casarse con otro dios, pero mientras que ella hizo su elección que sólo se le permitió ver a los pies de los candidatos potenciales. Se dio cuenta de un par muy elegante y, convencido de que su dueño era el dios justo Balder, se los elige. Desafortunadamente para ella, esos pies pertenecían al dios mayor Njord. El

matrimonio entre Njord y Skadi no fue feliz. Ella quería vivir donde su padre había vivido, en Thrymheim en las montañas, y Njord quería vivir en Noatun, su palacio junto al mar. Así se acordó pasar los primeros nueve días en las montañas y los siguientes nueve días por el mar. Este arreglo no funcionó muy bien, y se separaron. Finalmente, Skadi dejó Njord el dios Ull, nórdico antiguo: Skaoi

Sleipnir. De acuerdo con la mitología nórdica, el muro que rodeaba Asgard fue destruido durante la guerra entre los Vanir y los Aesir, dejando a los dioses vulnerables a un ataque de los gigantes. Un día, una explosiva cantero itinerante llamado vino a Asgard y se ofreció a reconstruir la pared si la diosa Freya consentiría en ser su esposa. Preguntó por el sol y la luna también. Los dioses querían que el muro reconstruido, pero los términos establecidos por el albañil eran exagerados. Sin embargo, el dios Loki propuso una forma de burlar al albañil y conseguir al menos parte de la pared reconstruida por nada. Los dioses acordaron el pago se le preguntó por el albañil, pero sólo si el trabajo se completó en seis meses. El albañil insistió en que se le permita utilizar su semental, Svadilfari, en la reconstrucción de la pared. El trabajo procedió mucho más rápidamente que los dioses habían anticipado y comenzaron a preocuparse de que el albañil podría tener que pagar después de todo. El dios Odín amenazó con matar a Loki si la pared se completó dentro del tiempo asignado. Loki vio que el caballo del albañil estaba haciendo el transporte pesado y él ideó un plan para privar al albañil de la ayuda de su caballo. Tomando la forma de un joven yegua, Loki atrajo el semental en un matorral y se aseguró de que él permaneció allí hasta el día siguiente. Cuando Svadilfari regresó a su amo ya era demasiado tarde para completar el trabajo. El albañil se enojó tanto que él reveló su verdadera forma, la de un gigante de roca. El dios Thor despachó al gigante con un poderoso golpe de su martillo, Mjólnir. Meses después, Loki regresó a Asgard. Él trajo con él un potro gris con ocho patas, el potro de la yegua y Loki Svadilfari el semental. Se lo dio a Odín, diciendo que su nombre era Sleipnir. El potro podía viajar por la tierra y el mar y en el aire.

Snotra. Una sabia y gentil diosa. Guerber la llama la diosa de la virtud y señor de todo conocimiento. Ella conocía el valor de la auto-disciplina.

Sobek. Un dios egipcio que trae la fertilidad de las aguas del Nilo. Él simboliza el poder de los faraones. Él es considerado como un hijo de Neith. La cuna de su culto era el Fayum, en la antigua frontera del Alto y Bajo Egipto, aunque su culto estaba muy extendido. Aquí, las partes de sus templos todavía se pueden encontrar. Una de las localidades de esa zona se llamaba 'Crocodilopolis' por los griegos. Otros centros de su culto más tarde se convirtieron en Kom Ombo y Tebas. Sobek se representa como un cocodrilo o como un hombre con la cabeza de un cocodrilo. En

la cabeza a menudo llevaba un par o plumas. Más tarde se asoció con el dios del Sol Re y luego lleva el disco solar y el uraeus en la cabeza de cocodrilo. Su nombre griego es Suchos.

Sol. En la mitología nórdica, Sol es la diosa del sol, hija de Mundilfari. Está casada con Glen. Sol cabalga por el cielo en un carro tirado por los caballos Alsvið ("todo rápido") y Arvak ("madrugador"). A continuación sus omóplatos los dioses insertan fuelle de hierro frío para mantenerlos frescos. Ella es perseguido durante el día por el lobo Skoll que trata de devorar a ella, al igual que su hermano Mani es perseguido por el lobo Hati por la noche. Se cree que durante los eclipses solares el sol estaba en peligro de ser comido por Skoll. Ambos lobos son la descendencia de la gigante Hrodvitnir que vive en el Bosque de Hierro. Con el tiempo, el lobo atraparla. La diosa Svalin se pone delante del sol y protege a la Tierra de toda la intensidad de su calor.

Somtus. El dios egipcio de Dendara.

Song Di. El rey de la Tercera infierno del mito chino. Aquí la gente se castiga a los culpables de un comportamiento poco filial, la desobediencia, la deslealtad y la rebelión. Él es honrado en el octavo día de la Segunda Luna.

Song-zi Niang-Niang. En la mitología china, la "Dama Quien concede niños". Ella a veces se encuentra en compañía de Zhang Xian.

Sopdet. La diosa de la fertilidad egipcio que personifica la Estrella Perro, Sirio. Con la aparición de Sirio al amanecer en julio (la "salida heliaca") comenzó la inundación anual del Nilo, un fenómeno atribuido a Sopdet. Así que ella llegó a ser asociado con la fertilidad y la prosperidad resultante de las inundaciones anuales. En un papiro que data de cerca del siglo IV antes de Cristo, Isis se identifica con Sothis como se lamenta la muerte de Osiris. Más tarde Sopdet fusionó con Isis completo. Se la representa en forma humana que lleva la alta corona blanca del Alto Egipto cónica coronada por una estrella. Su nombre griego es Sothis.

Sopedu. El dios egipcio de la frontera oriental y el desierto del este, de la península del Sinaí y de las minas de turquesa en el Sinaí. En los Textos de las Pirámides que impregna Isis en su manifestación como la estrella Sirio, cuya aparición en julio anunció la inundación anual del Nilo. Posteriormente Isis dio a luz a la deidad compuesta Sopedu-Horus. Su principal centro de culto estaba en Saft el-Henna en el delta del Nilo el noreste. Sopedu fue representado en forma de un halcón o como un beduino coronada con plumas de altura.

Ssu Ling. El Ssu Ling son los cuatro seres espirituales del mito chino. Estas criaturas son el Ch'i-lin, el Feng-huang, la tortuga Gui Xian, y el dragón largo. El Ch'i-lin tiene el cuerpo de un ciervo, la cola de un buey, caballos pezuñas, y un solo cuerno. El Ch'i-lin apareció sólo antes del nacimiento o la muerte de un gran hombre. El Feng-huang, o fénix, era un pájaro con plumas radiantes. Tenía una canción encantadora. El Feng Huang apareció cuando la buena fortuna fue propicia. La tortuga era un símbolo de una vida larga y la justicia. Cuando era más que mil años era capaz de hablar el lenguaje humano. Ellos fueron utilizados para predecir el futuro. El dragón, también portador de dios fortuna, era el símbolo del poder del emperador. Dragones gobernaron el agua: mares, ríos y las nubes de lluvia. Cada uno de los cuatro seres espirituales de la mitología china es sinónimo de uno de los símbolos de la brújula. El Ch'i-lin fue el punto cardinal oeste. El Feng-huang fue el punto meridional de la brújula. La tortuga, junto con la serpiente, gobernó el norte, y el dragón simboliza el este.

Sun Hou-zi. El simio divino en la mitología china que nació de un huevo que fue fecundada por el viento. Al ser muy hábil en el uso de la magia, incluso se puede engañar a los dioses. De este modo se las arregló para obtener el melocotón de la inmortalidad. También es conocido como Sun Wu-kong.

Sun-pi. El dios chino de zapateros.

Sun Wu-Kung. Sun Wu-kung es el nombre dado del Rey Mono. Sol, su apellido, se basa en la palabra china para el mono. Wu-Kung significa "peregrino", y se le dio a él por su primer instructor, un sacerdote taoísta. También es conocido como el Hermoso Rey Mono, Mono de la Mente, y Pi-Ma Wen, aunque este último se considera todo un insulto, y su uso le enfurece. Sun Wu-kung es el uno de los principales personajes de la historia clásica "Viaje al Oeste", sobre el Monje Tang Tripitaka y su viaje al cielo occidental para ganar escrituras sagradas de Buda y traerlos de vuelta a China. Sun Wu-kung nació del caos primordial, la eclosión de un huevo de piedra impregnada por el cielo. Él gobernó sobre un reino de los monos en una isla remota, nombrando a sí mismo mono guapo rey. Un día un mono anciano falleció, y el Hermoso Rey Mono decidió abandonar la isla para aprender cómo llegar a ser inmortal. Viajó a través de las tierras de los humanos, y finalmente se encontró con una montaña donde un sacerdote taoísta lo tomó como un estudiante. Mono resultó ser un estudiante muy hábil en las artes marciales, transformaciones mágicas, y el baile la nube, un arte que le permitió saltar a miles de millas con un solo salto. Pero apuesto rey mono era travieso, y finalmente fue expulsado por presumir. Regresó de nuevo a su isla, destruido monstruos que habían establecido su residencia allí, y pronto volvió los ojos hacia el cielo, creyéndose tan poderoso como los dioses. Él nombró a sí mismo el gran sabio,

Igualdad al Cielo, y exigió que el Emperador de Jade lo reconoció como tal. Al darse cuenta de su poder, Emperador de Jade accedió a la petición, y nombró mono una posición como Pi Ma-Wen ... que significa "mozo de cuadra ". Mono se mostró satisfecho por el título, y felizmente a cabo su papel hasta que se enteró de que era un trabajo de baja categoría, y que todos los demás dioses estaban riendo de él. Enfurecido, se interrumpe el cielo, robar y comer inmortalidad concesión melocotones destinados a un festival, y el consumo de píldoras inmortalidad preparados por Lao Tsu. Mono huyó de vuelta a su isla, y estableció las defensas como los dioses lo persiguieron. Asediado, él y su ejército de monos mantuvo a raya a los ejércitos celestiales, que en varias ocasiones tuvieron que huir en busca de refuerzos. Por último, Lao Tse, el Bodhisattva Kuan Shi-Yin, y la familia Deveraja pudieron someterlo. Emperador de Jade intentó que lo ejecutó, pero la magia del mono era demasiado fuerte. Fue colocado en el caldero de Lao Tsu ser exterminados, pero sólo lo refinado, y él saltó para causar estragos en el cielo una vez más. Por último, solicitó del Emperador de Jade Buddha mismo para ayudarles. Buda respondió, y libró una contienda con mono. Mono perdió y quedó atrapado bajo una montaña y atormentado por 500 años. Kuan Shi-Yin organizó su liberación, designando el mono arrepentido de ser el guardaespaldas de un monje santo viaja desde China hasta el cielo occidental recibir escrituras del mismo Buda. Este iba a ser más difícil de lo que parecía, como Tripitaka, el monje enviado a la misión, había practicado una vida virtuosa del cultivo de sus últimos diez encarnaciones. Esto significaba que el consumo de su carne podía conceder la inmortalidad a los monstruos, por lo que el monje blanco constante de ataques demoníacos. Pero para entonces, mono había adquirido y desarrollado vastos poderes, haciendo de él un guardaespaldas formidable. Sabía las formas de las 72 transformaciones, y para que pudiera cambiar su cuerpo en cualquier cosa, desde el tamaño de una pulga hasta un gigante masivo. Además, cada uno de sus pelos podría ser transformado, así, así, tirando algunos pelos, y masticar para arriba, podía producir un ejército de copias de sí mismo. Él podría disfrazarse como cualquier criatura que había conocido, y sólo los dioses con visión muy aguda podía ver a través de la forma falsa. Él mismo tenía una visión aguda, y él podría detectar monstruos disfrazados hasta 10.000 millas de distancia durante el día. Él era un artista marcial muy hábil, y sabía bailar nube, que le permitiría cubrir distancias enormes en muy poco tiempo. También poseía un arma mágica, la que ganó desde los Reyes Dragón del océano. Lo llamó su Compliant Rod, un pentagrama que cambia de forma de metal que se informó a pesar más de 13.000 libras. Por lo general lo llevaba detrás de la oreja, la forma y el tamaño de un palillo de dientes, pero cuando llama a la batalla de la varilla podría convertirse en más grueso que un equipo de batalla, e incluso producir múltiplos de sí a sus órdenes.

En su forma primitiva, mono era una criatura pequeña, con rasgos simiescos y sombrías, miembros nervudos fuertes. Mientras viajaba entre los seres humanos, su forma y la postura se hizo más humanoide, pero retuvo su cara de mono, cuerpo peludo, y su cola. En el apogeo de su poder, que llevaba una armadura de oro que él intimidado de los Reyes Dragón. Después de su encarcelamiento llevaba prendas de seda que le dio Kuan Shi-Yin, y un tigre Pelt atada alrededor de su cintura. Después de ser cocinado en el caldero de Lao Tsu sus ojos eran de diamante duro, y tenía en llamas pupilas rojas. Tenía muy pocas debilidades. Tenía miedo de humo después de ser cocinado en el caldero, y el humo de cualquier tipo hace su ojos el agua dura. Él es un pobre submarino de combate, por lo que sus oponentes solían huir en lagos o ríos para escapar de su ira. También es muy pobre en la meditación, al ser completamente incapaz de quedarse quieto. Su mayor debilidad era la corona de hierro en la cabeza, que le impuso Kuan Shi-Yin. Siempre que se recitó un hechizo, sería constreñir y aplastar su cráneo. Él vigilaba el monje durante casi todo el viaje, llegando a ser su discípulo, junto con Chu Pa-Chieh, El Sha Monk, y el Caballo Dragón. Tuvo que enfrentarse a muchos monstruos, algunos de los cuales eran antiguos aliados de su propio pasado monstruoso. Finalmente las escrituras fueron recuperados, y Sun Wu-kung se hizo el Buda de la Victoria por contienda. Sun Wu-kung es a menudo asociada con el dios hindú Hanuman. Ver también Hanuman, el mono, el Rey Mono, Sun Hou-Zi.

Surt. Surt es un gigante de fuego que vive con el Pueblo de Muspel en Muspelheim, el reino de fuego hacia el sur. Allí está siempre alerta, blandiendo su gran espada, fuego que brilla más que el sol. En Ragnarok, él es el que define el mundo en el fuego y se quema abajo.

Svadilfari. En la mitología nórdica Svadilfari fue el semental magia que ayudó a construir un gigante Asgard, el hogar de los dioses nórdicos. Mientras Svadilfari estaba ayudando al gigante fue atraído lejos por Loki disfrazado de una yegua. El caballo de Odín Sleipnir nació como resultado.

Svalin. La diosa Svalin se pone delante del Sol (Sol) y protege a la Tierra de toda la intensidad de su calor.

Syn. Syn era una diosa nórdica, una de las trece 'divinas'. La vigilante Syn fue invocada por los acusados en el juicio. Syn era una asistente de Frigg, custodiando la puerta del palacio de Frigg.

- T -

Tagirion. En la Cábala judía, Tagirion, la violencia, es la qlifá relacionado con la sefirá Tiféret en el Árbol de la Vida. Se le atribuyen los hombres violentos, los dolorosos «movedores» y los demonios llamados Zomiel (gigantes negros que siempre están trabajando uno contra el otro). Tiféret es la sefirá de la armonía, y el equilibrio de diferentes fuerzas, las cuales en particular equilibran los poderes otorgados por Jesed (la amorosa benevolencia), con el restante poder de Gevurá. Implícita en la idea del equilibrio y la síntesis también está la idea de la tensión, y de las oscilaciones entre las diferentes fuerzas. Jesed y Gevurá a menudo trabajan en contra, y se debe permitir que el péndulo oscile entre las dos. Si el péndulo es forzado a quedarse quieto en la mitad, durante un exceso de Tiféret, entonces se sentirán dolores y tensiones indebidos, ya que las fuerzas no dan espacio para respirar. Por lo tanto Tiféret (la belleza) se convierte en Tagirion (la violencia). En el árbol de la vida, Tagirion tiene el papel similar (aunque inverso) al de Tiféret: evita que las fuerzas caigan una dentro de la otra (aunque en el caso de Tagirion, mantiene unidas las fuerzas malignas y horribles), haciendo que el árbol mantenga su forma. Otro importante rol de Tiféret es el de Salvador. En la Cábala cristiana se dice que el Padre puede conocerse a través de Tiféret, el Hijo. Puede decirse que Tagirion es el aspecto negativo de este dogma, la doctrina más rígida que condena al infierno eterno a todo aquel que se atreva a desafiar su tipo particular de belleza.

Tai-sui-xing. El dios chino del tiempo y los planetas. Su nombre significa 'Estrella del gran año', refiriéndose al planeta Júpiter (con un periodo orbital de doce días).

Tai-yi. "El supremo", también conocido como Da-yi "El más grande". Durante la dinastía Han, Tai-yi fue venerado como parte de la tríada de los tres unos (*San-yi*) y se convirtió en una personificación divinizada. Los seguidores de su culto creen en que el fue asistido por Si-ming, el gobernador del Sino. Tai-yi se volvió la deidad más alta y fue dicho de él que moraba en la estrella polar, mientras los cinco legendarios emperadores (como gobernadores de los puntos cardinales) se convirtieron en sus temas. El también es venerado junto con el dios del Sol. En taoísmo, especialmente la deidad interna de la escuela de la higiene, el es la deidad más importante dentro del cuerpo humano.

Tai-yue da-di. El más importante y más popular de las deidades taoístas de las montañas. Él es considerado como gobernador de la tierra y de la raza humana. El gran gobernador del pico del este (la montaña sagrada Tai-shan) regula asuntos humanos y la determinación de la época de la vida y de la muerte de una persona. En un registro el no pierde de vista las vidas y reencarnaciones de gente. El tenía el

poder de decidir su posición social, abundancia y progenie. Su superior es Yu-huang, el Emperador jade. Tai-yue da-di tubo un enorme administración para ayudarle con las responsabilidades, la cual es una exacta copia de la administración del estado. Esto consiste en varios departamentos, por ejemplo uno para los nacimientos, uno para las muertes, uno para determinar el sino de una persona en la luz de sus buenos o malos hechos, y así sucesivamente. Reclutan al personal administrativo entre de los muertos. Tai-yue da-da-di se retrata con un vestido imperial y su expresión facial es impersonal. En las casas de las familias taoístas nos es su imagen la cual es venerada, pero enves su sello o amuleto dedicados a él. Esos atributos tienen que ser activados para disipar espíritus malvados.

Talía. Talía (en griego antiguo Θάλεια, del verbo θάλλω, thállō: 'florecer') era una de las dos musas del teatro, la que inspiraba la comedia y también era musa de la poesía bucólica o pastoril. Era una divinidad de carácter rural y se la representaba generalmente como una joven risueña, de aspecto vivaracho y mirada burlona, llevando en sus manos una máscara cómica como su principal atributo y, a veces, un cayado de pastor, una corona de hiedra en la cabeza como símbolo de la inmortalidad y calzada de borcuéies o sandalias. Talía era hija de Zeus y Mnemósine. Fue madre con Apolo de los Coribantes.

Tánatos. Nombre griego de la muerte. En dicha mitología habría sido hijo de Tártaro (inframundo) y Nyx (noche). Se acepta que Tánatos era hermano de Hipnos (el Sueño), Eris, Némesis y los sueños, aunque estos le nacieron a Nyx sola.

Tanen. El dios egipcio Ptah en el aspecto de un dios de la tierra.

Tang. Un mesías taoísta quien salvo a la humanidad de una gran sequía. Él sacrificó su propio cuerpo en un arbusto de arándanos, e inmediatamente la lluvia empezó caer.

Tangun. El fundador legendario del primer reino coreano, antiguo Choseon, en 2.333 a.c.e cerca del moderno P'yeongyang. Su nombre completo fue Tangun Wanggeom, el cual es actualmente más un título que un nombre, Tangun significa "sumo sacerdote" y Wanggeom significa "rey", simbolizando el poder espiritual y político invertido en el gobernador. Su padre fue Hwanung, hijo de Hwanin, emperador de los cielos, y su madre fue una osa la cual fue transformada en una mujer. Esto fue especulado que la historia de la transformación de la osa-mujer indica que la mujer fue de un clan totem. En un mayor nivel simbólico, aunque, el pasar la prueba del oso demuestra cómo los coreanos altamente tempranos valoraron la perseverancia. No fue la fuerza y la impetuosidad del tigre la que

ayudó a la gente coreana a resistir ataques de China y de Japón, sino la determinación y perseverancia del oso. Tangun todavía es adorado hoy en Corea moderna por los seguidores de Ch'eondogyo, "La religión del camino celestial", y los coreanos se refieren a menudo como "descendientes de Tangun".

Tao-de tian-zong. El Venerable Celestial del Tao y el Te. Él es el gobernante del tercer cielo, Tai-qing, el Cielo de la pureza más alta. Él revela las enseñanzas taoístas contenidas en la escritura custodiado por el Venerable Celestial de los Magic Jewel (Ling-bao-tian zong). Él asumirá una gran variedad de formas de llevar a la gente del "mundo de polvo" más cerca de las enseñanzas del Tao.

Taouris. Una antigua diosa egipcia del embarazo y nacimiento (del *ta-weret*, "el grande"). Ella es representada como una hipopotamo con un gran ombligo, sosteniéndose sobre sus patas traseras.

Tarsis. Voz hebrea, Tarshish, que traduce "crisólito", y que define al espíritu del agua y de la región norte, según la Llave Menor de Salomón. Es posible que la voz Tarshish pudo dar lugar a la griega Talos o Thalasa (agua). Tarshish tiene por número raíz el 4 y el 13 (13 es número de Maim: "agua").

Tártaro. Término griego, Tartaróo, que se refiere a un conjunto de cárceles de máxima seguridad ubicadas debajo de la Tierra (2ª Pe. 2:4). En las definiciones hebreas del Nuevo Testamento sólo se le engloba en lo conocido como "Baer" (pozo). Los griegos conocían este concepto como lo más inaccesible y terrorífico del Hades, por lo que Tártaro era en la mitología la propia personificación del inframundo, hijo mismo del Caos primordial, y quien fuera padre de Tánatos (la muerte) con Nyx (la noche), así como de los monstruos reptil, serpiente o dragón conocidos como Tifón ("torbellino", un tipo de dragón) y Equidna (víbora) con Gaia (la Tierra). Es posible incluso que además de estos dos monstruos también dieran nacimiento a la Hidra (mitad dragón y mitad serpiente). En este sentido, Tártaro habría sido hermano de Morus (el destino), Nyx (la noche) y Erebo (las tinieblas, posteriormente transformado en el abismo y las sombras infernales).

Tasetnofret. Tasetnofret era una diosa egipcia antigua. Ella era la consorte de Horus cuando era Har-wer. Har-wer era el nombre de Horus a una edad más ancianos. Horus alcanzó la madurez en esta etapa de la vida, y en este momento, Tasetnofret convirtió en su compañero. Él tomó la revancha de su padre mediante la superación de Seth. Luego se convirtió en el rey de Egipto. En Kom Ombo, que es el norte de Egipto, Har-wer fue pensado como el hijo del dios Ra, y por lo tanto era idéntico con el dios del cielo, Shu. Su imagen es la de un halcón.

Ta-tchesert. La tierra santa, un nombre común para el Otro Mundo.

Tatenen. "Tierra Exaltada". Un dios terrestre egipcio primitivo que representa el montículo (o colina) que surgió del agua primordial. Se le representa con los cuernos de un carnero y con una corona de plumas. En Memphis fue conectado a Ptah (Ptah-Tenen) en su aspecto como un dios creador, y también con Horus. Como dios de la vegetación, que podía ser retratado con la piel verde.

Taumiel. Taumiel o Thaumiel (gemelo de Dios), es el nombre del Qliphoth del Sefirot Kéter. Mientras Keter representa la unidad de Dios, Thaumiel representa las fuerzas en constante lucha, se representa con dos cabezas gigante con alas de murciélago. Aunque Keter representa unidad, esta implícito en su existencia el concepto de dualidad. Es la primera emanación de Ein Sof, el punto de consciencia que cristaliza del vacío. Si no se equilibra con Malkuth, existirá como algo aparte del Ein Sof, Dios en su totalidad. El gobernante de Thaumiel es Satanás.

Taurt. En la mitología egipcia, Taurt era la diosa de la buena fortuna y el parto. Ella se muestra como una mezcla de un cuerpo de hipopótamo, la cabeza de un cocodrilo, y los pies de un león. Esta diosa era popular entre los hombres y mujeres comunes y corrientes. Fue responsable de la fertilidad y la protección de las mujeres antes, durante y después del parto. Su marido era Bes, el Dios del Placer

Taweret. "La Grande". Una diosa muy popular hipopótamo egipcio de parto. Ella es una deidad doméstica que se retrata en las camas y en las almohadillas. Las mujeres embarazadas habitualmente llevaban amuletos que llevan la imagen de la diosa. Taweret ayuda a las mujeres en trabajo de parto y ahuyenta a los demonios (de ahí su aspecto aterrador). A menudo se encuentra en compañía de los enanos dios Bes, que tenían una función similar. Ella era representada como parte de la mujer parte de hipopótamo, con los senos caídos, un vientre hinchado y la cabeza de un hipopótamo. A veces ella también tenía las piernas y los brazos de un león y la cola de un cocodrilo. Menudo Ella era representada sosteniendo el amuleto Sa simboliza protección. También llamado Opet. Otros nombres Toeris Taueret Taurt APET. Formas griegas: Thoueris, Thoeris, Toeris.

Tebas. Nombre que recibían dos ciudades, una en Grecia y otra en Egipto.

Tefnut. La diosa personificada de la humedad en la mitología egipcia. Junto con su consorte Shu (Air) ella era producida por Re de su propio cuerpo por masturbación. Por Shu ella se volvió la madre de Seb (Tierra) y Nut (Cielo).

Telémaco. Hijo de Ulises (Odiseo) que fue en su búsqueda y con su padre mató a los pretendientes de su madre Penélope.

Temis. Fue la segunda mujer de Zeus, y según una versión fuera la madre de Atenea.

Tenenit. La diosa egipcia de la cerveza.

Teotihuacan. En náhuatl: Teōtihuācān, "Es un lugar donde los hombres se convierten en dioses"; Lugar donde fueron hechos los dioses; ciudad de los dioses'. Es el nombre que se da a la que fue una de las mayores ciudades prehispánicas de Mesoamérica. El topónimo es de origen náhuatl y fue empleado por los mexicas para identificar a esta ciudad construida por una civilización anterior a ellos y que ya se encontraba en ruinas cuando los mexicas la vieron por primera vez. A la fecha se desconoce el nombre que le daban sus habitantes originales. Los restos de la ciudad se encuentran al noreste del valle de México, en los municipios de Teotihuacan y San Martín de las Pirámides (estado de México), aproximadamente a 45 kilómetros de distancia del centro de la Ciudad de México.

Tepeu. Es una palabra de la lengua maya k'iche ' que significa "soberano" (también "el que vence" o "uno que es victorioso"). El título se asocia con el dios Gukumatz del K'iche 'Maya, uno de los dioses de la creación del Popol Vuh, su nombre completo que se traduce como "Serpiente Emplumada soberano". El título también se ha utilizado por numerosos gobernantes k'iche ' como Tepepul. La palabra se originó en el náhuatl Tepeuh. Se dice que es el dios maya del cielo, y uno de los creadores de la humanidad después de varios intentos, junto con Gucumatz o Kukulcán y Hurakan. Gucumatz y Tepeu fueron los primeros seres, y a los que se les da más importancia en la creación. Estaban sentados juntos, en el silencio de la noche, cuando empezaron a conversar en como transmitir su herencia. Deciden que antes de que llegue el amanecer, deben crear unos seres que sean capaces de adorarlos. Huracán realiza el proceso de creación mientras que Tepeu y Gucumatz dirigen el proceso. Levantaron la tierra que estaba sumergida bajo las aguas. Crearon a los animales e intentaron que estos los adorasen en vano, ya que unos gritaban, otros rugían o graznaban... Intentaron crear un ser obediente. Primero lo hicieron con barro, pero al secarse, se desmorona y deshace. Luego lo intentaron con madera, pero era demasiado dura y no tenía alma. Y por último, lo consiguieron gracias al maíz. Como castigo, los primeros seres vivos serían condenados a ser comida unos de otros.

Teseo. Héroe griego, se dice que era hijo de Poseidón.

Tethis. Diosa del mar, esposa de Peleo y madre de Aquiles.

Tezcatlipoca. Tezcatlipoca (en náhuatl: Tezcatlipoca, 'Espejo que humea' = 'tezcatl, espejo; poctli, humo') en la mitología mexica (y otros pueblos mesoamericanos de

habla náhuatl), es el señor del cielo y de la tierra, y asimismo de la noche, fuente de vida, tutela y amparo del hombre, origen del poder y la felicidad, dueño de las batallas, omnipresente, fuerte e invisible. Entre los nahuas, Quetzalcóatl y Tezcatlipoca son dualidad y antagonía. Quetzalcóatl es llamado también Tezcatlipoca blanco en tanto que el color de Tezcatlipoca es el negro.

Thais. Santa Thais fue una cortesana egipcia (no confundirla con la cortesana ateniense), convertida al cristianismo, que vivió en la Alejandría romana y en el desierto egipcio, por lo que se le incluye en la lista de los Padres del yermo. Actualmente es venerada como santa por coptos, católicos y ortodoxos.

Thánatos. Ver: "Tánatos".

Thiazi. En la mitología nórdica, el gigante Thiazi es hijo del gigante Ölvaldi. Él es también el padre de la gigante Skadi, esposa del dios Vanir Njord. Thrymheim es bastión de montaña de Thiazi en Jotunheim, la tierra de los gigantes. Como todos los gigantes, que está bien versado en el uso de la magia. Con la ayuda de una piel águila magia, voló a Midgard donde los dioses hrönir, Loki y Odin estaban cocinando un buey. Aún en la forma de un águila, le pidió a los dioses por parte de la carne. Los dioses estuvieron de acuerdo, pero comieron tanto que Loki se enojó y empaló el águila con un bastón de madera. El águila tomó vuelo con Loki sin soltar el personal, incapaz de liberarse. Thiazi liberados Loki con la condición de que le traería la diosa Idun y sus manzanas de la juventud. Loki regresó a Asgard y, una semana más tarde, se fue a la sala de Idun y le dijo que había encontrado un árbol en Midgard que daba manzanas de oro como la de ella. Él se ofreció a mostrarle el árbol y juntos cruzaron el puente del arco iris Bifrost y entró en Midgard. Idun llevó su cesta de manzanas como de costumbre. Aún en la forma de un águila gigante, Thiazi abalanzó y se llevó Idun y su canasta de manzanas de oro a Thrymheim. Sin las manzanas de la juventud a los dioses comenzaron a sufrir los efectos de la vejez. Loki pronto cayó bajo sospecha y admitió su participación en el secuestro de Idun. Los dioses y luego lo amenazaron de muerte si no regresaba Idun y sus manzanas a Asgard. Tomando prestada una piel halcón mágica de la diosa Freya, Loki asumió la forma de un halcón, voló a Thrymheim, ubicada Idun y la transformó en una tuerca. Luego tomó ala y comenzó el largo vuelo de regreso a Asgard. Cuando Thiazi regresó a su fortaleza se dio cuenta de que Loki había tomado Idun y las manzanas de la juventud. Tomando la forma de un águila, Thiazi voló después de Loki tan rápido como pudo. Thiazi estaba cerca detrás de Loki como los dos pájaros se acercaban a la pared exterior de Asgard. Tan pronto como Loki voló por encima del muro, Odín ordenó a los dioses para prender fuego a los montones de madera y virutas. Alas de Thiazi fueron gravemente quemados, y él

cayeron al suelo donde fue asesinado por los dioses. Loki regresó Idun y sus manzanas a su forma normal. Odin transformó ojos del gigante en dos estrellas.

Thor. Thor es el dios nórdico del trueno. Él es un hijo de Odin y Jord, y uno de los dioses más poderosos. Está casado con Sif, una diosa de la fertilidad. Su amante es la gigante Jarnsaxa ("machete de hierro"), y sus hijos son Magni y Modi y su hija es Thrud. Thor es ayudado por Thialfi, su siervo, y el mensajero de los dioses. Thor fue generalmente retratada como un hombre grande, de gran alcance con una barba roja y ojos de la iluminación. A pesar de su aspecto feroz, era muy popular como el protector de los dioses y los humanos contra las fuerzas del mal. Él incluso superó a su padre Odin en popularidad, ya que, contrariamente a Odin, no requiere sacrificios humanos. En su templo en Uppsala se le mostró de pie con Odín en su lado derecho. Este templo fue sustituido por una iglesia cristiana en 1080. La nórdica cree que durante una tormenta eléctrica, Thor montó con los cielos en su carro tirado por las cabras Tanngrisni ("gap-diente") y Tanngnost ("molinillo diente"). Cayó un rayo cada vez que lanzó su martillo Mjollnir. Thor lleva el Meginjard cinturón que duplica su ya considerable fuerza. Su sala es Bilskirnir, que se encuentra en la región Thrudheim ("lugar de poder"). Su mayor enemigo es Jormungand, la serpiente de Midgard. En el día de Thor matará a esta serpiente, pero va a morir de su veneno. Sus hijos van a heredar su martillo después de su muerte. Donar es su equivalente teutón, mientras que los romanos ven en él su dios Júpiter. Jueves lleva su nombre.

Thoth. Thoth es el nombre dado por los griegos al dios egipcio Djeheuty. Thoth era el dios de la sabiduría, inventor de la escritura, patrón de los escribas y el mediador divino. Él es más a menudo representado como un hombre con la cabeza de un ibis, sosteniendo una paleta y la caña de escribas pluma. También se pudo demostrar por completo como un ibis o un babuino. Al igual que con la mayoría de deidades egipcias hubo muchas historias diferentes con respecto a la filiación de Thoth. Muchas fuentes de él el hijo de Ra llamar, pero una tradición tiene de él brota de la cabeza de Seth. Esta última historia es una reminiscencia del nacimiento de la diosa griega Atenea, quien al igual que Thoth era la divinidad patrona de la sabiduría. Mitos relativos Thoth lo muestran como una divinidad cuyo consejo siempre se busca. Su papel más significativo es en batalla de Horus y Seth. Thoth es un firme partidario de Horus y su madre Isis, mantiene que la alegación de Horus en el trono que es justo y la asesina Seth no tiene derecho a la realeza de Egipto. En otros lugares Thoth es un mediador fiable y pacificador. Cuando la diosa Tefnut tuvo una disputa con su padre Re y huyó a Nubia, fue Thoth que el dios-sol envía a razonar con ella y llevarla a casa. Thoth también estuvo presente en el juicio de los muertos. Él cuestionaría los fallecidos antes de grabar el resultado del pesaje

del corazón del difunto. Si el resultado fue favorable Thoth declararía difunto como un individuo justo que era digno de una vida futura bendita. Thoth era también una deidad lunar, y cualquiera que sea la forma que tomó llevaba una luna creciente sobre su cabeza. Algunos egiptólogos piensan que los egipcios identificaron la luna creciente con el pico curvo del ibis. También se sugiere que los egipcios observaron que era un babuino (es decir lunar) animal nocturno quien saludar al sol con ruidos chattering cada mañana. Como él era el mensajero de los dioses Thot fue identificado por los griegos con su propio dios Hermes. Por esta razón, centro de culto de Thoth todavía nos es conocido hoy como Hermópolis.

Thrall. En la primera de sus tres viajes, el Rig dios (que en realidad es Heimdall) llegó a una granja. En la cocina se sentó Ai y su esposa Edda, Gran Abuelo y bisabuela. Ellos eran gente amable y ofrecido refugio Rig y la comida, aunque este último era de mala calidad. Por la noche, Torre de perforación dormía entre el agricultor y su esposa, y nueve meses más tarde Edda dio a luz a un hijo. Ellos lo llamaron Thrall ("siervo"). Thrall creció un hombre fuerte, pero muy feo que era capaz de hacer trabajos forzados. Se casó Thir ("esclavo"), y tuvieron doce hijos y nueve hijas. Sus hijos todos recibieron nombres comunes y se plantearon hacer el trabajo pesado de la agricultura. Así se creó la carrera de siervos. (Véase también: Karl y Jarl.)

Thrud. Uno de los dioses nórdicos es Thrud. Thrud es la hija de Thor. Algunos de los dioses habían prometido que Alvis podía casarse Thrud si les proporcionó armas y otro tipo de ayuda, que hacía. Thor no le gustaba Alvis y ciertamente no quería que se casara con su hija. Alvis vivía bajo tierra en una caverna y nunca salió en la luz del día. Thor se le ocurrió un plan para engañar a Alvis en que entra en la luz del día. Thor pidió Alvis muchas, muchas preguntas, que él sabía que le daría Alvis la oportunidad de mostrar su amplio conocimiento. Alvis estaba tan ocupado mostrando que él no se dio cuenta de que una gran cantidad de tiempo había pasado y que el sol naciente. Fue capturado en la luz y se convirtió en piedra. Thor era feliz Thrud no iba a tener que casarse con Alvis.

Tiamat. Nombre de la Tierra primigenia en la mitología sumeria. Se dice en la leyenda que era una diosa dragón, aunque también se afirma, bajo otro prisma, que era un planeta enteramente acuífero.

Tifón. En la mitología griega, Tifón, Tifeo, Tifoeo o Tifaón (en griego antiguo Τυφών "Typhôn", Τυφάων "Typhaôn", Τυφωεύς "Typhôeus" o Τυφώς "Typhôs", de τῦφος "typhos", 'humo'; en latín "Typhon") es una divinidad primitiva relacionada con los huracanes. Fue el último hijo de Gea, esta vez con Tártaro, el cavernoso vacío inferior. Tifón intentó destruir a Zeus por haber derrotado a los Titanes.

Inicialmente, Tifón dominó a Zeus y arrancó sus tendones, pero éstos fueron recuperados por Hermes y devueltos al cuerpo de su dueño; tras ello, Zeus procedió a luchar con Tifón una vez más hasta derrotarle. Vencido, Tifón fue confinado bajo el monte Etna. Según las descripciones, Tifón era un colosal y espeluznante monstruo alado cuya estatura era tal que podía alcanzar las estrellas. Poseía cabezas de dragón por dedos y un gran número de serpientes se hallaba repartido entre sus muslos, con incluso más serpientes formando sus piernas a partir de éstos. Tifón podía abrasar todo lo que se le opusiese con su ígnea mirada, así como vomitar fuego y lava de su boca, y crear huracanes y terremotos moviendo sus alas.

Tindáreo. Un rey de Laconia en Esparta cuya paternidad y maternidad no están completamente claras, pero todo apunta a que su madre es Gorgófone, hija de Perseo y Andrómeda, y su padre Ébalo, hijo de Cinortas, rey de Esparta. El trono pasará de Cinortas a Ébalo, y de este a Hipocoonte, medio hermano de Tindáreo. Según otra versión, fue hijo de Perieres y Gorgófone y marido de Leda. Fue el padre de Cástor y Clitemnestra, que nacieron de uno de los dos huevos que puso Leda. Del otro nacieron Pólux y Helena, pero estos eran hijos de Zeus, que había seducido a Leda poco antes de que lo hiciera su marido.

Tíndaro. Ver: "Tindáreo".

Tian Hou. Tian Hou (Tin Hau es cantonés), literariamente reina del cielo, es una diosa de la cual se dice que protege a los pescadores. Algunos templos en su honor pueden ser encontrados a lo largo de la línea costera de China, donde hay o habían comunidades pesqueras.

Tian-di. La expresión convencional para designar el universo. Significa literariamente "Cielo y Tierra".

Tian-guan. El gobernador de los cielos y uno de los 3 gobernadores, el San-guan. Él concede salud y buena suerte. Los tres gobernadores mantienen un registro de los hechos buenos y malos de la gente. Tian-guan esta usualmente parada demostrado y sosteniendo una voluta con la inscripción "la regla del cielo concede buena fortuna".

Tian-long. Uno de los dioses sirvientes de Wen Chang, junto con Di-ya.

Tian-mu. La diosa china de la iluminación, cuyo nombre significa "Madre de la Luminosidad".

Tian-wang. Los reyes celestiales del mito chino, también conocidos como los protectores del mundo. Estas criaturas con aspecto demoniaco tienen su duelo en

la montaña del mundo llamada “Meru”. Ellos son los guardianes de los 4 cuartos del mundo y del enseñar budista. Luchan contra el mal y proteger los lugares donde el bien es enseñado. Sus cuerpos están protegidos por armaduras y visten cascos o coronas en sus cabezas. Imágenes de ellos pueden ser encontradas en cada monasterio japonés y chino. El rey y guardián del norte tiene un cuerpo verde. En su mano izquierda sostiene una bandera como un parasol – plegadas – y en su mano derecha sostiene incluso una pagoda o un mungoose plateado vomitando joyas. Él es el más importante de los Tian-wang. El rey celestial del este tiene un cuerpo blanco. Él juega en un laú chino, esto es el sonido de aquello que purifica los pensamientos del hombre y le da tranquilidad. El guardián del sur tiene un cuerpo azul. Éste sostiene una espada la cual usa en su batalla contra la oscuridad (esto es la ignorancia). Él protege la ruta al bien en los principios de la humanidad. El último rey, ese del oeste, tiene un cuerpo rojo. En su mano derecha sostiene una serpiente y detrás de esta sostiene la gema del deseo y la satisfacción. Cada rey tiene 91 hijos los cuales le ayudan a guardar las 10 direcciones mientras 8 generales y otros millones se preocupan por las cuartas partes del mundo asignadas a ellos. El Tian-wang ha sido conocido en China desde la 4ª centuria, pero ha sido venerada [en su presente forma] desde la dinastía Tang (en la temprana 7ª centuria).

Tian-zong. El título acordado para la deidades más elevadas del taoísmo, literalmente “veneración celestial”. El más importante Tian-zong son la Veneración Celestial del “comienzo primordial” (Yuan-shi tian-zong), la Veneración Celestial de la “Joya Mágica” (Ling-pao tian-zong), y la Veneración Celestial del Tao y el Te (Tao-de tian-zong). Yu-huang, el emperador Jade, es también venerado como Tian-zong. Otros nombres “T’ien-tsun”. Las veneraciones celestiales del taoísmo son modeladas en el bodhisattvas del Budaísmo Mahayana. Al título de “t’ien-tsun” fueron añadidos los nombres de varias deidades alrededor de la 3ª centuria d.C.

Titán. Voz griega que significa “gigante” y que se refiere a la estirpe de los hijos de Gaia (la Tierra) y Urano (el Cielo). Titán fue uno de los hijos de Gaia y Urano, aunque el conjunto de los gigantes eran llamados “titanes”. Es el nombre que recibe también el mayor satélite del sistema solar.

Tláloc. Un dios mexicano (en náhuatl clásico: Tlālōc; AFI [ˈtʰaːloːk]) (en náhuatl: Tláloc, ‘néctar de la tierra’/tlalli, tierra; octli néctar’). Se refiere a la personificación del ciclo vertical del agua desde la evotranspiración en el subsuelo hasta la condensación y la lluvia, el fenómeno se explica desde la tierra de ahí “Tla”-lli “Oc”-tli: Tláloc en la cosmovisión náhuatl-culhua. Bien era conocido en toda el área de Mesoamérica con otros nombres, que originalmente, representaba al agua terrestre, mientras que, por su parte, la serpiente emplumada, al agua celeste; y los

mexicas lo tenían como el responsable de los períodos de sequía y lluvias torrenciales y hacían ceremonias para honrarlo en el primer mes del año (ātl cāhualo). Bernardino de Sahagún y Alfredo Chavero frecuentemente lo describen como el dios del rayo, de la lluvia y de los terremotos, por otra parte, la voz Tláloc deriva de tlālli, que significa 'tierra' y octli, que significa 'néctar' o 'pulque'. En realidad la traducción literal sería 'néctar de la tierra', y se refiere al momento en que la lluvia penetra la tierra y forma parte de ella. Éste es el dios de las aguas que llegan del cielo, pero no de las aguas que ya están en la tierra, como pueden ser los ríos. Para los ríos y lagos está la diosa Chalchiuhtlicue, que significa "falda de jade". Es hermana o una de las esposas de Tláloc. Tláloc está compuesto en sus representaciones por los tlaloques o dioses de los 4 rumbos (La cruz florida fue una evolución del símbolo de Tláloc y fue llamada Cruz de Tláloc. Esta cruz surge por una razón: el dios tenía cuatro hijos a los que se denominaban tlaloques. Vivían en cuatro ámbitos del cielo). Cada uno de ellos manejaba y era el responsable de una vasija colocada en un rumbo. Cada vasija proporcionaba una lluvia diferente.

Tlalocan. El lugar conocido como el paraíso de Tláloc se llama Tlalocan y está situado en la región oriental del Universo. De este lugar procedía el agua beneficiosa y necesaria para la vida en la tierra. Las personas que morían ahogadas o por hidropesía iban a morar a este paraíso. También acogía a los que morían de la enfermedad de la lepra. Se trata de un enclave placentero, donde pueden verse toda clase de árboles frutales, así como maíz, chía (semilla de una especie de salvia que se usa en México como refresco), frijoles y más productos. La vida allí era enteramente feliz. Conocemos la descripción de esta morada del dios gracias a los escritos hechos por el padre Bernardino de Sahagún y otros personajes, que lo oyeron de boca de los indígenas. Algunos siglos después, se descubrió en Teotihuacan un mural en que se veía representada punto por punto esta descripción. Así se pudo conocer de manera gráfica lo que ya se conocía a través de lo escrito.

Toeris. Una antigua diosa egipcia hipopótamo.

Tollan. Ver: "Tule".

Topiltzin. Ver: "Quetzalcóatl".

Toro del Cielo. Una aparente representación de algo temido en el mundo antiguo, posiblemente asociada al ciclo de la Era de Tauro. En la antigua Mesopotamia, Gugalanna, era "El gran toro del cielo" (literalmente del sumerio gu = toro, gal = gran, an = cielo, -a = de), quien representaba a la constelación de Tauro. Fue el primer marido de Ereshkigal, reina del inframundo. Tentativamente ha sido

identificado con Ennugi, dios de los diques y canales, más que con el toro del cielo. Gugalanna había sido enviado por los dioses para tomar venganza sobre Gilgamesh y Enkidu por la muerte de Humbaba, guardián del "bosque de cedros" o del "cedro del corazón", bosques que ellos habían limpiado. Después que Gilgamesh desprecia a Inanna, esta envía al "Toro de Cielo" para aterrorizar Erech. Inanna desde lo alto de la murallas de la ciudad ve a Enkidu, tomar al toro por las ancas, y sacudirlo en dirección a ella diciéndole "si te atrapara, te haría lo mismo", luego por esto Enkidu muere. Hablando de un tiempo de guerra en el pasado, incitada por los fuertes y numerosos hijos de la serpiente Githesad, la astuta, la Biblia Kolbrin refiere: «*En los días en que los hombres temían a causa del toro del cielo...*» (Libro de Gleaning. Cap. 7. The Kolbrin).

Tritón. El dios griego del mar, hijo de Poseidón.

Troya. Antigua ciudad turca que acogió una de las batallas épicas más recordadas de la antigua Grecia. Se conoce especialmente por el escritor griego Homero, quien la llamó Ilión, y quien narró la batalla conocida como la Guerra de Troya en su libro, "La Ilíada". A esta ciudad se la conoce en la arqueología como Troya VII, destruida por fuego cerca del 1.300 a.C. y cuyas ruinas fueron descubiertas por Heinrich Schliemann entre 1870 y 1890. La guerra comenzó por Helena, quien fuera mujer de Menelao, hermano de Agamenón, rey de los pueblos griegos. Helena escapó a Troya con Paris, hermano del príncipe Héctor e hijo del rey Príamo. Esto dio la excusa a Agamenón para invadir la costa de Troya y sitiar la ciudad. Troya tenía una muralla impenetrable e infranqueable así que los griegos idearon un plan –gracias a uno de sus sabios– para darles un caballo de madera como obsequio –se suele decir que a los dioses–, pero dentro estaban héroes que posteriormente entrarían a la ciudad y abrirían las puertas al ejército griego que la arrasó.

Tuat. Según los egipcios es un nombre común para llamar al Otro Mundo. Ver: "Duat".

Tu-di. Un dios patron chino de una concreta pequeña area. Cada edificio público, calle y distrito tiene su propio Tu-di el cual mantiene un record en el cual se escriben las vidas y muertes de los habitantes. Algunas veces estas funciones son delegadas a personalidades históricas famosas. Un Tu-di es subordinado a un dios ciudad (Cheng-huang), pero sus responsabilidades son las mismas. Alcanzar segadores dependiendo del bien ir del Tu-di. Otros nombres "T'u-ti". Por esta razón, ellos deben ser informados de todas las muertes; cuando alguien muere, llanto mujer visita el templo o el santuario de la deidad y presenta incienso y dinero de papel.

Tule. También llamada Tollan, Tolan o Tolán, es un nombre usado para las ciudades capitales de dos imperios precolombinos de Mesoamérica; primero de Teotihuacan, y más tarde para la capital tolteca, Tula, ambos en México. El nombre también se ha aplicado al asentamiento Posclásico mexicano Cholula. El nombre Tollan significa "Entre las cañas" en el náhuatl idioma, con el sentido figurado de un "lugar donde la gente es gruesa como cañas" densamente poblada. Nombres con el mismo significado se utilizaron en Maya y otras lenguas nativas mexicanas. Teotihuacan parece haber sido la primera ciudad conocida por este nombre. Después de la caída del imperio de Teotihuacan, el centro de México se rompió en varios estados pequeños. Los toltecas creó el primer imperio mexicano considerable después de la caída de Teotihuacan, y su capital fue referido por el mismo nombre que una referencia a la grandeza anterior de Teotihuacan. En aztecas cuentas en el momento de la llegada de los conquistadores, Teotihuacan y la capital tolteca veces parecen estar confundidos y fusionado. El epíteto "Tollan" también se aplica a veces a los grandes metrópolis o capital. Cholula, por ejemplo, fue a veces llamado "Tollan Cholula", y la capital azteca de Tenochtitlán asimismo se le dio el título de "Tollan". El mixteco traducción de este, Ñuu Co'yo sigue siendo el nombre mixteco de la Ciudad de México el día de hoy.

Tyr. El dios original germano de la guerra y el dios patron de la justicia, el precursor de Odín. En el tiempo de los Vikingos, Tyr tuvo que hacer camino para Odín, quien se convirtió en el mismísimo dios de la guerra. Tyr fue entonces regarded como hijo de Odín (o posiblemente del gigante Hymir). Él es el más destacado de los dioses, quien inspira corage y heroísmo en batalla. Tyr es representado como un hombre con una mano, porque su mano derecha fue mordido por el grandísimo lobo Fenrir (en nórdico antiguo, la muñeca fue llamada 'lobo-empalme'). Su atributo es una lanza; el símbolo de la justicia, así como un arma. En el día de Ragnarok, Tyr matará al sabueso Garm, el guardian de del infierno, pero morirá por las heridas inflijidas por el animal. En una mitología tardía, "Tyr" viene a significar "dios". Él es también conocido como Tíwaz, Tiw y Ziu. Antiguo nórdico: Týr; antiguo inglés: Tiw.

- U -

Udjat. Símbolo egipcio también conocido como “el ojo que todo lo ve”. Uno de muchos símbolos que para los ocultistas significa “Rey del Infierno Lucifer”. Algunos creen interpretar que Zac. 11:17 dice que el Anticristo perderá un ojo y un brazo (los musulmanes tienen la firme convicción de que el Anticristo es un ser de un solo ojo). Se piensa, además, que incluso los ángeles caídos ven a su “dios” como un ojo que todo lo ve, de donde se asocia la letra hebrea Ain (ojo), que, aunque representa al ojo de Dios observando, se usa igualmente para reemplazar la Alef y para identificar a los caídos. Teóricos de la conspiración creen que “el Ojo” también alude a un sistema tecnológico que mantendrá rastreado y monitoreado a todo individuo sobre la Tierra. En la cultura egipcia representaba el ojo de Ra observándolo todo –bien que Ra es identificado con el ojo y con el Sol–, a pesar de que posteriormente Horus habría perdido un ojo en su lucha contra Seth, tratando de esta manera de dar legitimidad a su derecho de reinar (hay que ver también que el dios nórdico Odín carece de un ojo). En los manuscritos de Nag Hammadi se habla de una de las 12 autoridades del caos, llamado Harmas, quien es identificado como el “ojo de fuego” u “ojo celoso”, lo cual podría estar asociado. El Udjat original tiene la característica de verse como un ojo izquierdo bien delineado con tintura propia del modo antiguo egipcio. Ver más en: “Delta Místico”.

Ull. En el antiguo mito escandinavo, Ull (“gloria”) es el dios de la justicia y del duelo, tanto como el dios patrón de la agricultura. El era excelso en arquería y en esquiar y vivía en su mansión Ydalir (“valles de tejo”). El es considerado como el hijo de Sif y el hijastro de Thor. Cuando el más gigante Skadi se divorció de Njord ella se casó con Ull. En etimología “Gloria”. Nórdico antiguo “Ullr”.

Un-nefer. Un nombre de Osiris en su capacidad de dios y juez de los muertos en el mundo subterráneo. El nombre probablemente significa “buen ser.”

Uneg. Un dios-planta egipcio.

Unicornio. En la mitología greco-romana fue un caballo con un cuerno en la frente.

Unut. Una diosa liebre egipcia.

Urano. Nombre griego del principal dios celeste, en esa mitología. Se le asocia con el acadio Anu. Urano es originalmente un nombre de origen griego, Ouranos, Ourani u Ouranon, que significa “cielo”.

Urthekau. El nombre egipcio para los poderes sobrenaturales.

Utgard. En mitología nórdica, el domicilio de los gigantes, situado en Jotunheim. Loki tenía su castillo aquí.

Utnapishtim. Tío del gigante Gilgamesh en la mitología mesopotámica. Su salvación del Diluvio lo asocia con la historia de Noé, Deucalión y Ziusudra. Ver: "Noé".

Utu. Nombre sumerio para referirse al dios sol. Fue llamado Shamash por los acadios y así pasó al concepto hebreo del sol, como Shemesh.

- V -

Valhalla. La Mansión del Asesinado, en la mitología nórdica es la mansión que esta precedida por Odín. Esta vasta mansión tiene 540 puertas. Las vigas son lanzas, la mansión esta techada con escudos y platos-pecho camada los bancos. Un lobo guarda la puerta oeste y un águila revolotea sobre ella. Todo esto aquí son las Valkyrias, el mensajero de Odín y espíritu de guerra, trae los héroes que mueren en el campo de batalla. Estos héroes, los Einherjar, son preparados en el Valhalla para la batalla venidera de Ragnarok. Cuando la batalla comience, 800 guerreros marcharán hombro a hombro sobre cada puerta. Su pronunciación es "val-hal'-uh", en nórdico antiguo es llamada Valhöll.

Vali. Poco se sabe de Vali, excepto que es un hijo de Odín y su gran amante Rind. Cuando Balder fue asesinado no intencionadamente por su hermano gemelo Hod, Vali nació para vengar su muerte. "En el Rind oeste nacerá para Vali. Merely una noche vieja vengará al hijo de Odín. Él no se lavará las manos, ni él peina su cabello hasta que el asesino de Balder haya nacido en la estaca".

Valquirias, o Valkyries. Las hijas de Odín encargadas de elegir los que debían luchar en la guerra, y que cuidaban el mundo de los muertos desde el Valhala (Walhalla). Las Valkyrias ("escogedoras de los muertos ") son hermosas mujeres jóvenes, montadas sobre caballos alados y armadas con cascos y lanzas. Odín necesita muchos guerreros valientes para la guerra venidera de Ragnarok, y las Valkyrias exploran los campos de batalla para escoger a los valientes de aquellos que han muerto. Ellas escoltan héroes, llamados los Einherjar para el Valhalla, la mansión de Odín. Las Valkyrias son también mensajeras de Odín y cuando ellas cabalgan en sus mandados, su armadura causa la extraña luz parpadeo que es llamada "Aurora Boreal" (Luces Nórdicas). Otros nombres Walkyries y su pronunciación es "val-keer'-eez", en etimología son "escogedoras de los muertos". En nórdico antiguo es "Valkyrja".

Vanaheim. Este lugar ("casa de los Vanir"), son las tierras de Vanir. Están localizadas en Asgard, en los altos niveles del universo.

Vanir. En el mito antiguo nórdico, el Vanir son originariamente un grupo de dioses y diosas salvajes de la naturaleza y de la fertilidad, los enemigos jurados de los dioses guerreros de el Aesir. Ellos son considerados como dadores de salud, juventud, fertilidad, suerte y riqueza, y maestros de magia. Los Vanir vivian en Vanaheim. Los Aesir y los Vanir han estado en guerra por mucho tiempo cuando ellos deciden hacer paz. Para asegurar esta no paz ellos rehenes negociados: El Vanir envia sus dioses más reconocidos, el rico Njord y sus chico(as) Freya y Freyr.

En intercambio los Aesir envían a Honir, un grande, hombre apuesto quien proclaman fue predilecto para gobernar. Él fue acompañado por Mimir, el más sabio hombre de los Aesir y en retorno el Vanir envió a su más sabio hombre, a Kvasir. Honir de cualquier manera, no era tan sabio como los Aesir proclamaban que era y esto Mimir se lo avisó. En los Vanir crecieron sospechas de las respuestas que Honir dio cuando Mimir no estaba alrededor. Eventualmente ellos se dieron cuenta de lo que ellos habían estado engañado y le cortaron la cabeza a Mimir y se la enviaron de regreso a los Aesir. Afortunadamente, esta reacción no dirigió a otra guerra y todos los dioses del Vanir fueron subsecuentemente integrados con los Aesir. No hay mucho conocimiento de los Vanir del tiempo antes de la asimilación. El nombre "Vanir" debe de derivar de la palabra antigua nórdica "vinr" que significa "amigo".

Var. En la mitología nórdica, Var es la diosa de contactos y acuerdos de matrimonios, una de las diosas principales. Ella escuchaba a los votos y compactaba hechos de hombre y mujer con cada uno (estos acuerdos fueron llamados *varar*). Ella se vengaba de quienes rompían sus votos.

Ve. Es uno de los dioses escandinavos antiguos y junto con Odín y Vili, el hijo del par primordial de gigantes Bor y Bestla. Los tres hermanos crearon cielos y tierra del cuerpo muerto del ser primitivo Ymir y construyeron los 12 reinos. Ellos también crearon Ask y Embla, el primer par de humanos.

Veles, Volos, Weles o Voloh. Es el dios eslavo de la tierra, las aguas y el Mundo Subterráneo, asociado a los dragones, al ganado, la magia, los músicos, la riqueza y las travesuras. Asimismo, es el adversario del dios del trueno, Perun, constituyendo la batalla entre ambos uno de los mitos más importantes de la mitología eslava. Veles resulta ser un dios complejo y antiguo, incluso se piensa que pueda ser una reliquia proveniente del panteón proto-indoeuropeo. Se le ha representado (al menos en parte) como una sierpe, con cuernos (de toro, carnero u otros herbívoros domésticos) y con lengua barba. El culto a Veles es uno de los pocos del que se tiene referencia en todas las naciones eslavas. La Crónica Primera, concerniente al primer estado eslavo oriental, es el primer y más importante documento histórico donde se nombra al dios Volos varias veces. La primera vez que aparece su nombre, lo hace en los tratados de paz firmados a principios del siglo X por los gobernantes de la Rus de Kiev y los emperadores bizantinos, donde los eslavos hacían un juramento de paz sobre sus dioses, Perun y Volos. Aquí Volos aparece como dios del ganado y los campesinos, que castigará a los que incumplan el tratado con enfermedades, en oposición a Perun, descrito como el dios gobernante de la guerra, que castiga con la muerte en combate. A finales del siglo X, Veles o Volos fue uno de los siete dioses que Vladímir I de Kiev, al convertirse al

cristianismo, incluyó en la estatua con los principales dioses de su ciudad para ser arrojados al Dniéper. Es de destacar que la estatua de Veles no estaba aparentemente junto a las otras, sobre la colina donde se hallaba el castillo del Príncipe, sino abajo en la ciudad o en el mercado. Esto indica no sólo que Veles estaba conectado al comercio, sino que los cultos a Perun y a Veles tenían que realizarse por separado: mientras que los templos dedicados al primero debían estar en montañas o colinas, el lugar de Veles estaba en el llano. Podemos observar un modelo similar entre los eslavos meridionales. Aquí el nombre de Veles aparece solamente en topónimos, siendo el más conocido la ciudad de Veles en República de Macedonia, sobre la que se destaca una colina dedicada a san Elías (el par cristiano de Perun). Un ejemplo mejor lo encontramos en la ciudad de Volosko, en Croacia, situada en la costa bajo un pico de la sierra de Učka llamado Perun. Entre los eslavos occidentales, Veles aparece ya en documentos checos de los siglos XV y XVI con el sentido de dragón o demonio. Es altamente probable que exista una relación filológica (y etimológica) entre Veles y los y las villi, así como el tipo de relato legendario eslavo llamado Bylina. Los filólogos rusos Viacheslav Ivanov y Vladímir Toporov reconstruyeron la batalla mítica entre Perún y Veles mediante un estudio comparativo de varias mitologías indoeuropeas y un gran número de canciones y cuentos populares eslavos. La característica común entre todas las mitologías indoeuropeas se refiere a la historia de una batalla entre el dios del trueno y una enorme serpiente o dragón. En las versiones eslavas del mito, Perún es el dios del trueno, mientras que Veles hace las veces de dragón. La etimología de su nombre lo acerca a Vels o Velinas —el diablo de la mitología báltica y enemigo del dios del trueno Perkunas (muy parecido a Perún)— y a Vala —la serpiente de la mitología hindú, enemiga de Indra (el dios védico del trueno)—. Asimismo, es similar al dios etrusco del mundo subterráneo, Vetha, y al dragón Illuyankas, enemigo del dios de las tormentas en la mitología hitita. La causa de la enemistad de estos dioses puede ser el rapto cometido por Veles del hijo, la esposa o el ganado de Perún. También se convierte en un reto: Veles, transformado en una enorme serpiente, sube desde las cuevas del Mundo Subterráneo y reptaba hasta el Árbol del Universo eslavo, con dirección a los dominios celestiales de Perún, quien toma represalias y ataca a Veles con sus rayos. Veles huye, se esconde o va transformando en árboles, animales o personas, hasta que al final Perún lo mata y, mediante esta muerte ritual, todo lo que Veles había robado sale de su cuerpo inerte en forma de lluvia que cae desde las alturas. Este mito de la tormenta, tal y como lo evocan los investigadores, explicaba el cambio de estaciones a lo largo del año. Los períodos secos se interpretaban como el caótico resultado del hurto de Veles; las tormentas y los rayos eran la batalla entre los dioses y la lluvia significaba el triunfo de Perún sobre Veles y el restablecimiento del orden del mundo. Este

mito era cíclico, se repetía cada año. La muerte de Veles nunca era permanente, ya que volvía a tomar la forma de una serpiente que muda su vieja piel y renace con un nuevo cuerpo. Aunque en este mito en particular desempeña un papel negativo como causante del caos, Veles no era un dios maligno para los antiguos eslavos. De hecho, en muchos de los cuentos aparecía como san Nicolás, salvando a los pobres granjeros y a su ganado del furibundo y destructivo san Elías (es decir, Perún). La dualidad y el conflicto entre Perún y Veles no representa el choque normal entre el bien y el mal, sino que más bien es la oposición entre los principios naturales de la tierra y el agua (Veles) y el cielo y el fuego (Perún). Los antiguos eslavos veían el mundo como un gigantesco árbol, cuya copa y ramas representaban la bóveda celeste de los dioses y el mundo de los mortales respectivamente, mientras que las raíces eran el mundo subterráneo. De ese modo, Perún era como un halcón o un águila posado en la rama más alta del árbol, gobernante del cielo y del mundo de los vivos, mientras que Veles, cual serpiente enroscada en las raíces, gobernaba el mundo de los muertos. Éste en realidad era un lugar bastante hermoso, descrito en los cuentos populares como un mundo de llanuras verdes y húmedas, donde reinaba la eterna primavera y donde moraban varias criaturas fantásticas junto con las almas de los fallecidos, que se ocupaban de cuidar las reses de Veles. En términos más geográficos, el mundo de Veles estaba localizado según los eslavos "más allá del mar", adonde migraban las aves cada invierno. En los cuentos esta tierra se llama Virei o Iri. Cada año el dios de la fertilidad y de las plantas, Yarilo, que vivía allí en invierno, regresaba de más allá del mar y traía la primavera al mundo de los vivos. Veles enviaba regularmente espíritus de muertos al mundo de los vivos como sus heraldos. Los festivales en su honor se realizaban al finalizar el año, en invierno, cuando llegaba la hora del final del orden mundial, cuando el caos se hacía fuerte, las fronteras entre el mundo de los vivos y el de los muertos desaparecían y los espíritus ancestrales regresarían de entre los muertos. Esta era la celebración pagana llamada Velja Noč (La Gran Noche), cuyo remanente aún pervive entre los eslavos de muchos países como la Koleda, una combinación de carnaval y Halloween que se puede dar entre Navidades y finales del mes de febrero. Los jóvenes, llamados koledari o vucari se vestían con largos abrigos hechos de lana de oveja y se adornaban con grotescas máscaras, rondaban por las aldeas en grupos y montaban mucha bulla; también iban chillando canciones en las que decían que habían viajado desde muy lejos y que estaban húmedos y llenos de barro, una alusión al mundo subterráneo de Veles, de donde se suponía que venían en forma de fantasmas; asimismo, el dueño de cualquier casa que visitaran los debía recibir calurosamente y ofrecerles regalos. Este no es más que un ejemplo de chamanismo eslavo que presenta a Veles como dios de la magia y de la riqueza. Los regalos ofrecidos a los koledari probablemente terminarían en sus manos (lo

que le asemeja a un dragón custodiando su tesoro), asegurando de esa manera la buena suerte y la riqueza para esa casa y esa familia durante el año entero. Tal y como se puede apreciar en la Crónica Primera, si se enfada a Veles uno podría terminar aseteado a enfermedades. Ya fuera de la órbita eslava, es curioso destacar que se haya conservado una costumbre muy similar en la isla de El Hierro (España). Durante las épocas de Carnaval, los jóvenes del pueblo de Frontera se visten con pieles de carneros, muy resacas, viejas y malolientes, con las que persiguen a las gentes del pueblo, pequeños y no tan pequeños, y los embadurnan de tinte negro si se dejan coger. Esta celebración se llama así, Fiesta de los Carneros. Desgraciadamente se han perdido los referentes a los que alude esta costumbre ancestral, que estuvo a punto de perderse durante el pasado siglo XX, aunque bien podría tener que ver con lo citado anteriormente. La naturaleza de Veles, propicia para el engaño, queda clara en el mito de la tormenta y en los trajes carnavalescos de los chamanes Koledari. Como tal, representa al dios trickster, el juguetón, el travieso, de características similares al griego Hermes, al germánico Loki o al Coyote para los nativos americanos y, como ellos, está relacionado con la magia. La palabra voljv, que supuestamente deriva de su nombre, aún significa 'mago' en varias lenguas eslavas; ya en la narración épica rusa El Cantar del Príncipe Ígor, escrita en el siglo XII, el personaje de Boyán el mago es denominado "nieto de Veles". Dado que la magia estaba y está relacionada con la música en las sociedades primitivas, Veles es también visto como el protector de los músicos ambulantes. Por ejemplo, en las bodas celebradas al norte de Croacia (hasta el siglo XX), la música no comenzaba a sonar hasta que el novio, al hacer un brindis, derramaba vino en el suelo, preferentemente sobre las raíces del árbol más cercano. El simbolismo está claro, aunque aquellos que lo realizaban lo habían olvidado hacía mucho tiempo: los músicos no tocarían hasta que no se efectuara un brindis a su dios protector. La principal función práctica de Veles era proteger el ganado de las tribus eslavas. A menudo se le conoce como skotji bog, el "dios del ganado". Uno de sus atributos, como mencionábamos anteriormente, eran los cuernos de toro o de carnero, así como la piel de oveja. Aunque la etimología de su nombre no está clara, parece probable que derive en última instancia de la raíz proto-indoeuropea *wel, lana (podemos ver una clara similitud en la palabra inglesa "wool", por ejemplo). El folclore eslavo parece confirmar esta tesis: como se dijo antes, Veles era el dios de la magia y según algunas fuentes folclóricas la expresión presti vunu (tejer lana) y en concreto cmu vunu presti (tejer lana negra) alude a las artes mágicas. En algunas canciones del Koledo que han sobrevivido, los Koledari cantaban que se acercaban "tejiendo lana negra". De este modo, al ser un dios "lanudo", Veles estaba considerado como el protector de los pastores, lo que revela una característica adicional de su enemistad con Perún, ya que éste al ser el

que da la lluvia, sería el protector de los labradores. La influencia de Veles, sin embargo, llegaba a abarcar algunos aspectos de la agricultura, o al menos de la cosecha. En muchos pueblos eslavos, y de forma más notable en Rusia, existía la costumbre en época de mies de cortar el primer haz de trigo y atarlo como una suerte de amuleto que protegiera la cosecha de espíritus malignos. A este hecho se le llamaba "atar las barbas de Veles", lo que indica que se imaginaban a Veles con barba. En muchas lenguas eslavas meridionales, muchas expresiones que aluden a la buena suerte y a la riqueza están relacionadas con las barbas de Veles, como puna šaka brade ("puñado de trigo") o primiti boga za bradu ("coger a un dios por las barbas", siendo este olvidado dios el Veles pagano). Luego de la conversión al cristianismo, los distintos aspectos de Veles fueron separados en varias direcciones. Como dios del mundo subterráneo y como dragón, por supuesto, fue identificado como el Diablo, mientras que sus lados más benevolentes fueron transformados en varios santos cristianos. Como protector del ganado, quedó relacionado a san Blas, conocido popularmente entre los pueblos eslavos como san Vlaho, san Blaz o san Vlasi. En Yaroslavl, por ejemplo, la primera iglesia que se construyó fue en el mismo sitio en el que estaba un templo de Veles y fue consagrada a san Blas, por la similitud de su nombre con el dios pagano y porque era el protector de los pastores. Como ya dijimos anteriormente, en muchos cuentos populares fue reemplazado por san Nicolás, probablemente porque en las historias que se contaban del santo se le describía como el que da riqueza y como una especie de trickster (tramposo). Es increíble que Veles se las ingeniara para contener tantos y tan versátiles atributos en la antigua mitología eslava y que no fuera separado en diferentes dioses hasta la llegada del cristianismo. Por el contrario, su oponente Perún no fue venerado sino como dios del trueno y las tormentas, ni más ni menos, una esfera de influencia muy pequeña si la comparamos con la versatilidad de Veles. En otras mitologías indoeuropeas dioses similares fueron sistemáticamente divididos en diferentes deidades. Por ejemplo en la griega, al menos cuatro dioses compartían los atributos de Veles: Pan (música y ganado), Hermes (magia y travesura), Hades (muerte y mundo subterráneo) y Tifón (enemigo en forma de serpiente del dios griego del trueno, Zeus). Solamente en la mitología celta podemos encontrar un dios similar a Veles en cuestión de atributos y complejidad: Cernunnos, dios de los druidas, de la naturaleza, de los animales con cornamenta y del chamanismo, cuyo símbolo era una serpiente con cuernos de carnero.

Venus. Planeta análogo a la Tierra. Representaba la "vanidad", la "femineidad" y la "belleza". Es el nombre romano de la diosa griega Afrodita. En algunas tradiciones este planeta se ha asociado con Lucifer, que vendría de Luzbel, por la apreciación del profeta israelita que lo denomina «*lucero del alba*.» Es el 2º planeta en relación

al Sol y, por ende, después del Sol y la Luna, es el cuerpo celeste más luminoso que se observa desde la Tierra (después de Venus ya está la estrella Sirio). En hebreo recibe varios nombres, tales como Kojebet (la estrella), Nogah (Venus) o «*Qojab Noga*» (Estrella Venus). Se asocia al día viernes. Algunos dicen que Venus parece ser llamado «*Melejet ha-Shamaim*» (la reina del Cielo), en Jer. 7:18 y otros lugares de la Biblia. Esto último significaría Venus acorde a las tortas que se dice que han sido horneadas para ella. Esta idea puede apoyarse además del hecho de que los asirios y los babilonios llaman “el pan de Ishtar” a las ofrendas de torta a la misma, aceptando que Ishtar es Afrodita, es decir, Venus. En la astrología china es uno de los 5 elementos chinos que se les designan a los 5 planetas (en su caso se le atribuye el oro). De acuerdo a la Llave Menor de Salomón, el metal vinculado con Venus es el cobre, y su color atribuido es el verde. Este mismo texto también sostiene que el ángel que rige Venus es Rafael, aunque Haniel lo representaría delante de Dios. En este sentido, el espíritu de Venus se llamaría Hagit. En hebreo Venus es Noga, que se escribe con Nun, Vav, Guimel y He, que en gematría es 50+6+3+5 (64) y 14+6+3+5 (28), cuyo número raíz es el 10. El 64 corresponde con Nabia (profeta). Para los vedas, Venus era identificado con Shukrá, gurú (maestro y preceptor) de los daitias y de los asuras (dos tipos de demonios), y quien preside sobre el día shukrá vara (viernes). Desde el punto de vista etimológico, el término sánscrito shukrá es idéntico a shukla (śukla) ‘brillante, resplandeciente’. Proviene de shuch (‘limpio’). Ver más en: “Afrodita”.

Vidar. En el mito nórdico, Vidar es el hijo de Odín y el más grande Grid (Gridr). Él es el dios del silencio y la venganza, el Segundo más fuerte de los dioses. En la destrucción del mundo, Odín sería asesinado por el lobo Fenrir, y Vidar vengaría a su padre matando al lobo con sus manos desnudas. Él presionando un pie en la sobre la quijada superior de Fenrir, y agarrándole sosteniendo de su quijada inferior, tiró del lobo hacia afuera. El es unos de los dioses que gobernaría el nuevo mundo cuando este fue creado. Su mansión en Asgard es Vidi.

Vili. En la mitología escandinava, uno de los dioses primordiales, hermano de Odín y Ve. Ellos tres eran responsables de la creación del cosmos, así como del primer humano.

Viracocha, Wiracocha o Huiracocha. También llamado el dios de la Varas, es el más destacado entre los dioses del ámbito andino. Es posible que su gran difusión se debiera a que los religiosos católicos buscaban un nombre para explicar a los naturales el concepto de Dios. Además, añadieron a su nombre otras palabras a fin de recalcar su calidad de ser supremo, de este modo se formó el nombre en quechua de: Apu Qun Tiqsi Wiraqucha Pachayachachiq. En quechua, apu significa señor, tiqsi significa fundamento, base, inicio; mientras que wiraqucha proviene de

la fusión de dos vocablos: wira (grasa) y qucha (contenedor de agua lago, laguna). En la simbología de los antiguos andinos, la grasa era una figura de la energía y el agua, el elemento capital del ciclo vital del universo. Cuando los primeros cronistas llegaron a América, el español estaba en plena evolución y su alfabeto aún carecía de normativa. En tales casos, era común el uso tanto de la "v" como de la "u" para representar indistintamente la vocal [u] y a la semiconsonante [w], hoy representadas como u o hu. Por tal motivo fue mayoritariamente transcrito como Viracocha, aunque también algunos escribieron Huiracocha y Huiraccocha. Otras versiones fueron Ticci, Tiqsi o Tiksi. Es plausible que el nombre original sea wayra qucha- el viento de los mares- tanto por su concepción como un personaje que aparece por el lado del mar y como viento. Características señaladas en Kon - viracocha de los relatos de Huarochirí, como en la desaparición de Tunupa. En el Tahuantinsuyo, el culto a Viracocha fue muy restringido, pues aparte del templo de Quisuar Cancha eran pocos los santuarios dedicados en su honor y todos estaban localizados en la zona del Cuzco. Su imagen se encontraba también en el Coricancha, y según los cronistas existía cierta rivalidad entre el culto a Viracocha y el culto a Inti, el dios sol. Al parecer, en ciertos momentos de la historia inca prevaleció la adoración de uno sobre otro. Los cronistas señalan que Tiqsi Viracocha vino de Tiahuanaco y creó unos seres a su semejanza . Algunas versiones mencionan que él hizo el mundo; que en su peregrinaje llegó a Cacha donde sus habitantes trataron de matarlo: él se arrodilló, levantó las manos al cielo e hizo bajar de lo alto un fuego que abrasó la comarca. Luego siguió su camino y llegó al puerto de Manta, donde se encontró con sus servidores y se embarcó con ellos por el mar. En este tipo de relatos, hay coincidencia en mencionar que Viracocha es el dios supremo o hacedor del mundo. En el antiguo Cuzco, se le dio gran importancia al ser "el que envió a Manco Cápac y Mama Ocllo a fundar una ciudad"(aunque eso se descartó porque esa leyenda tiene más de fantasía que realidad), ya que los "cuzqueños" creían que en verdad había ocurrido eso. Con el paso de los años se fue olvidando el culto a este dios, y se tomó más importancia al dios Sol(Inti), hasta el reinado de Yahuar Huacac ('[el que] llora sangre'), que mandó a construir el templo de Wiracocha en la ciudad del Cuzco, ya que Sinchi Roca en su reinado bautizó a akamama como qusqu (= Cuzco). Viracocha al igual que otras deidades, fue nómada1 y tenía un compañero alado, el pájaro Inti, una especie de pájaro mago, conocedor de la actualidad y del futuro, representado en mitos orales como un picaflor de alas de oro (Quri qinqi). Se da al dios todopoderoso la facultad de dirigir la construcción de todo lo visible e invisible. Comienza su obra en el mundo de los antiguos (ñawpa pacha) tallando en la piedra las figuras de los dos primeros seres humanos, de los primeros hombres y mujeres que van a ser los cimientos de su trabajo. Estas estatuas las va situando Viracocha en los sitios

correspondientes y, a medida que les da nombre, se animan y toman vida en la oscuridad del mundo primigenio (ñau-pacha), porque todavía no se ha ocupado el dios de dar la luz a la Tierra, solamente iluminada por el resplandor del Titi, un puma salvaje y ardiente que vive en la cima del mundo, seguramente el jaguar que se entremezcla con otros animales en las representaciones totémicas del Imperio inca y de las culturas preincas anteriores. Este mundo de aquí o Kay Pacha, todavía está en tinieblas porque Viracocha posterga toda su labor de erección de un mundo completo, al nacimiento de los seres humanos que van a disfrutar de él. Satisfecho con los humanos, el dios prosiguió su proyecto, ahora poniendo en su lugar a sus hijos el Sol (Inti), a la Luna (Mama Quilla), y a las estrellas infinitas, hasta cubrir toda la bóveda celestial con sus luces. Después, Viracocha se dirige al norte para, desde allí, llamar a su lado a las criaturas que él acaba de dotar con vida propia. Al partir de Tiahuanaco, Tiqui Huiracocha había delegado las tareas secundarias de la creación en sus dos ayudantes, Tocapu Huiracocha e Imaymana Huiracocha, quienes emprenden inmediatamente las rutas del este y del oeste de los Andes, para a su paso por tan largos caminos dar vida y nombre a todas las plantas y a todos los animales que van haciendo aparecer sobre la faz de la tierra, en una hermosa misión auxiliar y complementaria de la realizada antes por su dios y señor Huiracocha, misión que terminan junto a la orilla del mar, para después perderse regamente en sus aguas, una vez cumplida la tarea ordenada por el dios creador principal del universo de los incas y preincas al parecer desde la época de Caral. En los mitos orales se revela a Huiracocha como un sabio gobernante de la época de Caral el cual dio las leyes de la economía de la retribución (trueque, sistema de distribución del trabajo) como también del Ayllu o gran unidad familiar andina. Este Viracocha luego ascendió a la categoría divina, al igual que todos los grandes gobernantes preincas e incas. Debido a este principal icono de la mitología inca, en el quechua moderno, sobre todo en los Andes centrales, es un tratamiento de respeto (como señor).

Vishnu. Importante deidad primigenia hindú. Representa la parte fuerte, energética, activa y positiva de la trinidad que conforma junto con Brahma y Shiva. También se le refiere como Visnú.

Vor. En la mitología nórdica, Vor era la diosa del matrimonio y contactos de quien nada puede ser escondido porque ella era muy astuta. Ella era la diosa de la fe entre hombre y mujer.

- W -

Walhalla. Ver. Valhalla.

Wang Mu niang-niang. Un diosa china, cuidadora de los duraznos de la inmortalidad. Su esposo es el gran dios Yu-huang y juntos tienen nueve hijas, una en cada uno de los nueve cielos, dentro de los cuales la diosa Xi Wang-mu.

We-duo. El budista chino, divino general legislador del hemisferio sur. El está representado como un soldado joven en espléndida armadura.

Wei Cheng. La deidad china quien guarda la puerta trasera de viviendas domésticas y edificios públicos. Un ex ministro del emperador Tang Tai-zong, Wei Cheng es mucho menos popular como un guardián de las puertas del camino después el Men-shen.

Wei-tuo. El protector de la enseñanza. Comúnmente encontrado en la compañía de Guan-yin.

Wen-chang. El popular dios taoísta chino de la literatura y la escritura, invocado por escolares para asistirles en sus labores. Él es especialmente venerado por gente la cual requiere ayuda con sus exámenes para una carrera oficial. Se cree de Wen-chang ser el autor de extensos trabajos literarios, los cuales fueron revelados al hombre en varias formas milagrosas. En realidad, Wen-chang es una constelación de seis estrellas en la vecindad del Gran Oso. Se dice que cuando estas estrellas resplandecen, la literatura florece. Él visita la tierra frecuentemente en forma humana. Textos taoístas mencionan 17 existencias separadas de la deidad estelar en la tierra, se le representa vestido como un mandarín, sosteniendo un cetro de deseo-cumplido (*ru-yi*) en su mano. Sus compañías son Kui-xing y Zhu-yi, el Red Robed One.

Wen-shu. Uno de los grandes bodhisattvas de China. Fue escogido por Shakyamini Buda para proclamar las enseñanzas en China. Se dice de Wen-shu haber enseñado durante el reinado del emperador Ming-di y haber sido personalmente venerado por él. El lugar donde él dice haber aparecido y haber expuesto las enseñanzas es monte Wu-tai-shan, el cual recuerda hoy un lugar para el peregrinaje de los budistas chinos quienes desean pagar homenaje a Wen-shu. Él es similar al Sanskrit Manjushri.

Wepwawet. El dios chacal de la guerra y el culto funerario en el antiguo Egipto. El fue un dios del cementerio como Asyut (Siut). Su nombre significa "abre[dor] de las puertas"; El abría las puertas para los ejércitos del faraón y para los espíritus de la muerte. Él fue representado en el shedshed, la norma que llevó a los ejércitos a los campos de batalla. Wepwawet originó en el Alto Egipto, pero simboliza la unificación

del Alto y Bajo Egipto. Él era adorado como el dios de la muerte en Abydos, donde dirigió las procesiones en las fiestas de Osiris. Su nombre griego es Ophois.

Wosyet. La diosa egipcia protectora de los jóvenes.

Wottan. Otro nombre para Odín.

Wu Guan. El rey del cuarto infierno chino, el infierno del Lago de Sangre. Aquí los tramposos y falsificadores son castigados. Su día es el 18 de la Segunda Luna.

Wu Yo. Las cinco sagradas montañas del norte, este, sur, oeste, y el centro de China. La montaña más famosa de esas es el Tai Shan montaña en Shantung. Del emperador mítico Yao se dice que pagó homenaje a ellos en el 2.346 a.C.

Wu-di. Los cinco emperadores legendarios, sucesores del San-huang. Se dice de ellos que gobernaron China entre 2.697 y 2.205 a.C. o - de acuerdo con una calendaría calculación alternativa - 2.674 y 2.184 a.C. Ellos son Huang-di (el Emperador Amarillo), Juan Xu, Gu, Yao, y Shun. La creencia en su existencia esta basada en una histórica especulación datada yendo atrás hacia la segunda y primera centuria a.C. Confucio, quien vivió en una época más temprana a esto, solo menciona a Yao y a Shun. El numero cinco refleja el sistema chino de las correspondencias cosmológicas, y a partir del número cinco esta también relacionado a los cinco elementos, un elemento es puesto a cada uno de los cinco emperadores.

- X -

Xi Shi. Las patronas chinas de mercantes de cremas faciales y perfumes. Ella era una hija de un carnicero y se convirtió en una concubina real. Cuan ella estaba presente ante el emperador, ella olía tan dulces que el olor podía sentirse por diez *li*.

Xi Wang-mu. La diosa china de la inmortalidad y la personificación del elemento yin femenino. El taoísta Xi Wang-mu se conoce como el "Real Madre del Oeste", y las reglas sobre el paraíso occidental de los inmortales. Ella es la hija del dios Yu-huang y su marido es Mu Gong. Originalmente era un tigre-mujer aterradora que trajo la plaga, pero bajo la influencia del taoísmo se convirtió en una diosa benigna. Su nueve historias palacio de jade se encuentra en las montañas míticas Kun-lun, cerca del Lago de Joyas. Está rodeado por un muro de más de mil millas de largo y de oro puro. Los inmortales masculinos residen en el ala derecha y de los inmortales mujeres residen en el ala izquierda de este palacio. En su jardín se cultiva el melocotón de la inmortalidad. Este melocotón formas arbóreas único durazno cada tres mil años, que luego lleva otros tres mil años para madurar. Cuando está madura, Hsi Wang-mu invita a los inmortales a una fiesta para celebrar su cumpleaños y para participar de la The peach milagrosa que otorga otro contrato de arrendamiento de la inmortalidad. Ella es representada como una mujer hermosa joven que llevaba un vestido real, a veces montando un pavo real. El animal favorito es el feng, el símbolo de la inmortalidad.

Xian. Un ser que ha alcanzado la inmortalidad física en el taoísmo religioso. Un Xian ya no está sujeto al "mundo de polvo" y es un maestro en diversas habilidades mágicas. Según el gran alquimista Ko Gong, hay tres categorías de los inmortales. Los inmortales celestiales que habitan ya sea en el cielo taoísta, una de las islas de los inmortales (Peng-lai) que están situados en el mar oriental, o en las montañas Kun-lun hacia el Oeste. La segunda categoría son los inmortales terrestres que viven en las montañas o bosques. La última categoría son los inmortales que se han separado de su cuerpo muerto (shi-jie). Los inmortales se retratan a menudo a caballo en una grúa. Las grúas son un símbolo de la inmortalidad y de acuerdo con la antigua creencia de que pueden vivir durante mil años o más. A través de los siglos diversos personajes históricos famosos y venerados fueron admitidos en las filas de los inmortales. Los más conocidos son el Ba Xian (los ocho inmortales. Amuletos y talismanes que llevan los símbolos de la Xian se cree que trae buena fortuna.

Xólotl. En náhuatl: xolotl, 'el animal', 'xolotl, animal', es en la mitología mexicana y tolteca es el dios del atardecer, de los espíritus, de los gemelos y del Venus vespertino, el cual ayudaba a los muertos en su viaje al Mictlán, señor de la estrella de la tarde (Venus) y del inframundo. Xólotl era también el dios de fuego y de la mala suerte. Era gemelo de Quetzalcóatl, y la personificación maligna de Venus. Protege al Sol cuando viaja a través del inframundo durante la noche. También llevó adelante al género humano y le entregó el fuego de la sabiduría. En el arte, Xólotl fue representado como un esqueleto, un hombre con cabeza de perro - "xólotl" también puede significar un animal monstruoso con pies invertidos en náhuatl, la lengua azteca. Era también el patrón del juego Ulama. Es identificado con Xócotl como el dios azteca del fuego. El nombre del ajolote (en náhuatl: axólotl "a-tl" xólo-tl, 'Monstruo del agua'), un tipo de salamandra neoténica natural de México, no proviene directamente del dios, aunque la mitología los relaciona directamente: cuando los dioses debieron ser sacrificados para poner en movimiento al Quinto Sol, Xólotl se escondió para no ser muerto. Primero se convirtió en una planta de maíz de dos cañas o ajolote (xolotl); al ser descubierto echó a correr otra vez y se escondió en un magueyal, donde tomó la forma de una penca doble o mejolote (mexólotl, de metl, maguey y xolotl). Una vez más lo halló el verdugo y escapó de nuevo introduciéndose al agua, donde se transformó en un anfibio llamado axolotl. Ésta es su última metamorfosis. Finalmente, el verdugo lo atrapó y le dio muerte. Xólotl es un dios que le tiene miedo a la muerte, que no la acepta y quiere escapar de ella mediante sus poderes de transformación.

- Y -

Yaaru. En la mitología egipcia, Yaaru (Iaru, Aalu) son los campos del mundo inferior, que se encuentra en el reino de los muertos, el dominio de Osiris. Es un hermoso lugar (un equivalente del Edén) donde los fallecidos pueden realizar sus actividades favoritas. Estos campos se cultivaban para proporcionar a los muertos con los alimentos. Se representa como un vasto campo de trigo, símbolo de la vida. Yaaru está situado en el este, donde se levanta el sol, pero a veces también se denomina como un grupo de islas. Ellos corresponden aproximadamente a los Campos Elíseos de los griegos. La antípoda de Yaaru es Duat, el reino oscuro de los muertos.

Yan-lo. El dios de la muerte, señor y juez del Quinto Infierno. El castigo en éste infierno es la memoria de las cosas pasadas. Yan-lo es completamente idéntico al dios Hindú dios de la muerte, Yama. En la mitología china, como sea, el no tiene poder sobre los que por su excelencia en la Tierra pasaron a altos planos de existencia. El también se está refiriendo simplemente a como era Wang. El cumpleaños de Yan Lo es el 8 de la Primera Luna.

Yang Jing. El dios cabra de los chinos. Plebeyo en las montañosas regiones hace sacrificios a Yang Jing para la protección contra animales salvajes. El es descrito con la cabeza de una cabra como un capó y con piel de cabra.

Yao. Un emperador mítico de China quien vivió posiblemente del 2333 – 2234 a.C. o 2356 – 2255 a.C. Se dice que él estableció el calendario e introdujo la fecha, los titulares de la que eran responsables de hacer un uso correcto de las cuatro estaciones del año. Él es uno de los Wu-di. Hizo Shun su sucesor, en lugar de su propio hijo, y le sometió a severas pruebas, que se extiende durante un período de tres años antes de confiar el gobierno del país a él. Tras la muerte de Yao, Shun se sentó en el trono. Diez soles aparecieron en el cielo, amenazando con quemar a la tierra a cenizas. El arquero celeste Shen Yi logró disparar nueve de ellos desde el cielo con su arco mágico. Yao también se conoce como el Tamer de los vientos. Se ganó este título cuando se restableció el orden en el reino (con la ayuda de Shen Yi) después de un monstruo había devastado el sur del país por las tormentas violentas. También ayudó a combatir las inundaciones del río Amarillo, que amenazaban con llegar al Cielo.

Yao-shi. El Buda chino quien se dedica a salvar vidas, sanando heridas y curando desgracias. Su nombre completo es Yao-Shi-Fo ("Buda Físico").

Yen-di. Un emperador legendario, uno de los San-huang.

Yen-lo-wang. Un dios terrenal chino.

Yeti. También llamado Pie Grande (del inglés "Big Foot") o Sasquatch, es una criatura mitológica de aspecto simiesco que habitaría los bosques, principalmente en la región del noroeste del Pacífico en América del Norte. El término Sasquatch procede de la versión en inglés de la palabra del idioma halkomelem Sásq'ets. La evidencia científica hallada en china, con una mandíbula bautizada como "Megantropus", finalmente ha bautizado a este simio gigante muy antiguo, como "Gigantopitecus", que otras veces se asocia a los gigantes. Es posible que la Biblia mencione un caso de aparición de Yetis en 2ª Rey. 2:24, y que el escritor definió como Dobim (osos), posiblemente por su altura y pelaje.

Yu. Hermafrodito chino, deidad quien hizo la Tierra dulce para la vida. Él / ella creó los pases en las montañas por arar un camino a través de la forma de un oso. Como una serpiente, Yu llevó las aguas del Diluvio (la Rivera Amarilla) al abismo. El símbolo de Yu es una doble serpiente.

Yu-huang. El "Emperador de Jade" de la mitología china. Él es una de las deidades más importantes de la religión popular y el taoísmo religioso. Él, personalmente, determina todo lo que sucede en el Cielo y en la Tierra, y para ello tiene una enorme administración celestial a su disposición. Esta administración es una fiel réplica de la administración del imperio chino. Al comienzo de cada nuevo año, sus subordinados ascienden a su palacio en el cielo y reportan a él. Dependiendo de qué tan bien estas deidades han estado a la altura de sus responsabilidades, el Emperador de Jade puede promoverlos a posiciones más altas o transferirlos a otros departamentos. Sus representantes terrenales son las deidades de la ciudad de Cheng-huang, las deidades locales Tu-di, y Tai-yue da-di, la deidad de la montaña Taishan. Estos ministerios son también responsables de distintos fenómenos y aspectos de la existencia humana naturales, como el trueno, el viento, el agua, el fuego, el tiempo, las montañas sagradas, la guerra, la literatura, etc. En el taoísta jerarquía celestial que originalmente el asistente del Yuan-shi tian -zong, el Celestial Venerable del Principio Primordial. Yuan-shi-tian zong renunció a su cargo en favor de Yu-huang, con lo cual él la divinidad más importante del panteón taoísta. Según la leyenda, Yu-huang era el hijo de un rey. Antes de que él naciera, su madre tuvo un sueño en el que Lao-junio le dio un hijo. Tras la muerte de su padre ascendió al trono, pero abdicó su oficina después de sólo unos pocos días. Se retiró a las montañas, donde estudió el Tao. Cuando él alcanzó la perfección, dedicó el resto de su vida a los enfermos ya los pobres, instruyéndolos en el Tao. Después de 3.200 períodos mundo se convirtió en oro inmortal y después de otros cien millones de eones, el Emperador de Jade. Una de sus hermanas es la madre de Er-lang; una de sus esposas es el llamado deidad con cabeza de caballo, que

gobierna de gusanos de seda; y una de sus hijas es Chi Gu-Niang. El Emperador de Jade generalmente se describe sentado en un trono, con una expresión facial severo, que está destinado a expresar la calma y dignidad. Está vestido con las vestiduras ceremoniales de un emperador, bordado con dragones. En su cabeza lleva el tocado imperial, desde la parte delantera y trasera cuelgan trece cadenas de perlas. En sus manos sostiene una placa ceremonial. Él es uno de los puros, el San- qing. Yu Huang-palacio está situado en Da-luo-tian, el más alto cielo taoísta. A partir de ahí él gobierna el universo entero, es decir, los cielos subordinados, la Tierra, y las regiones más bajas. Su palacio está custodiado por Ling-guan. Otros nombres de Yu-Yu-huang di Shang-di. El culto de Yu-huang comenzó en el siglo 11 y su primer templo fue construido en 1115. Dos veces al año, el emperador chino le trajo ofrendas en el Templo Celestial en Beijing.

Yu-qiang. Un dios chino del mar y dios de los vientos del océano. Como dios del mar el asume la forma de un pez y el monta en dos dragones; Como dios del viento él tiene el cuerpo de un ave y cara de humano.

Yu-ren. Literariamente "hombre alado". En tiempo de asentamientos, los hombres alados eran voladores inmortales cuyos cuerpos fueron cubiertos con una capa de alas. Ahora eso es una designación alternativa para un cura taoísta.

Yuan-shi tian-zong. El "Celestial Venerable del Principio Primordial", una de las deidades más altas del taoísmo religioso. Él es uno de los puros, el llamado San- qing y reside en el Cielo de Jade Pureza. Se cree que llegó a estar en el comienzo del universo, como resultado de la fusión de respiraciones puros. Luego creó el Cielo y la Tierra. Originalmente, se dirigió a la administración de los Cielos, sino – como un gobernante sabio – encomendó esa tarea a su ayudante de Yu-huang. La importancia de Yu-huang más tarde llegó a superar a la de Yuan-shi-tian zong. Al inicio de cada edad o eón que transmite el Ling-pao ching, las Escrituras de los Magic Jewel, a las deidades subordinadas. Aquellos a su vez instruir a la humanidad en las enseñanzas del Tao. Yuan-shi-tian zong También se cree para rescatar a las almas atrapadas en los diversos infiernos y los libera. Yuan-shi-tian zong se dice que es sin principio y el más supremo de todos los seres, de hecho, el representante del principio de todo ser. De él surgieron todas las cosas. Él es eterno, sin límites, e invisible. Yuan-shi-tian zong es también conocido como Tian- bao-junio, Señor de los Jewel celestiales.

- Z -

Zamná. Ver: "Itzamná".

Zao-jun. El "señor del hogar", una deidad china de la región folclórica, inmensamente popular, dedicada al hogar y la cocina. Es también el protector de la familia. Una imagen o grabado de él esté arreglado por arriba de la casa y desde ésa posición el anota todo lo que sucede en el hogar. Eso, el lo reporta a Yu-huang cada día de año nuevo. En orden para hacer someter un favorable apunte al emperador Jade, personas untan miel alrededor de la boca en la víspera de Año Nuevo. Él se muestra generalmente rodeado de una gran cantidad de niños, y es venerado por toda la familia. Su veneración se remonta a antes del siglo segundo antes de Cristo y, según la leyenda popular, así es como comenzó: Había una vez un hombre llamado Zhang Lang, que estaba casado con una mujer muy virtuosa. Ella trajo la buena fortuna y la bendición sobre su casa. El hombre, sin embargo, se enamoró de una mujer joven y dejó a su esposa. Rechazado, ella regresó a su casa a su casa ancestral. Desde ese día, Zhang Lang estuvo plagado de mala suerte. La chica volvió a él, se quedó ciego, perdió su fortuna y tuvo que recurrir a la mendicidad para mantenerse. El destino quiso que su búsqueda de la limosna lo llevó un día para la casa de su ex esposa. Ser ciego, él no la reconoció, pero lo hizo. Ella lo invitó a entrar y le sirvió su plato favorito. Este recordó Zhang de su felicidad perdida, y con lágrimas corriendo por su rostro, relacionado con su triste historia. Ella le ordenó abrir los ojos, y como por milagro, recobró la vista y la reconoció. Estaba profundamente avergonzado de cómo la había tratado y no pudo permanecer en su presencia, por lo que saltó en el hogar, sin darse cuenta se encenderá Su esposa trató de salvarlo, pero sólo logró salvar una de sus piernas. Hizo duelo por él en gran medida, fija una pequeña plaga sobre el hogar donde perdió la vida e hizo sacrificios para él. Ese fue el comienzo de su veneración como una deidad hogar. Tiene otros nombres como Tsao-chün. Desde entonces, el fuego tong o poker aún es conocido hoy día en el lenguaje popular como "la pierna de Zhang Lang".

Zenenet. La diosa egipcia de Hermonthis.

Zeus. Nombre de la principal deidad griega en su mitología. El nombre posiblemente deriva del indoeuropeo Djaus, que también dio lugar a la forma griega de Theos (Dios). Zeus habría sido hijo del titán Cronos y su hermana Rea. A su vez, este señor del Olimpo fue hermano de Poseidón, Hades, Deméter, Hestia y Hera, siendo esta última su consorte. Zeus habría levantado la guerra contra su padre y el género de aquel, conocida como la titanomaquia o gigantomaquia. Dicho

dios era conocido en Roma como Júpiter, por la forma indoeuropea de Djaus–Pitar, abreviado como Djaus. Posiblemente estuviese relacionado con Teshub (hitita), Amón (egipcio), Odín (nórdico), Allah–Toalla (árabe), Enlil (sumerio), El (cananeo), Tezcatlipoca (azteca), o Tepeu (maya), aunque hay que inferir en la similitud de características entre Tepeu y Hurakán, y entre Tezcatlipoca y Tláloc. Las apreciaciones antiguas hicieron ver a Zeus como el dios de los Cielos, del rayo y del destino del mundo, al grado de llegar a confundirlo con el Jehovah hebreo. Zeus es definido en la Biblia griega como Dios o Día, es el título que engloba todo concepto sobre Dios para los pueblos antiguos. Esto lleva amuchas confusiones y tergiversaciones sobre la naturaleza verdadera de Dios.

Zhang Fei. Uno de los dioses de carniceros en mitología china. Originalmente, el era un carnicero a Guan Gong, con el que peleó, y a Liu Bei, quien lo separó. La fecha de la semilla de amistad y hermandad tomado por estos es dado como 191 d.C. Debido a que estos tres héroes militares juraron lealtad en un esfuerzo para unificar sus tierras, se les conoce como los tres mosqueteros de la China a menudo. Más tarde Zhang Fei se convirtió una vez más un vendedor de carne. Pero en el templo de Guan Gong que se cuenta entre los 254 asesores de esa deidad, uno de los 24 héroes que merecen la gratitud por el servicio a su país. Él es un dios compuesto (es decir, representados por partes de dos animales en el que fue transformada) y es de ocho pies de alto con la cabeza de una pantera, la barbilla de una golondrina, y la voz de trueno.

Zhang Guo-lao. Uno de los Ba Xian. Fue un taoísta quien vivió durante la dinastía Tang. Sostuvo un alto correo oficial y tuvo atraída la curiosidad del emperador quien estuvo haciéndole preguntas al famoso maestro taoísta acerca de él. Este maestro le dijo que si el iba y revelaba su verdadera identidad a Zhang caería muerto a tierra. De cualquier manera, si el emperador en persona estaba ir descalzo y con la cabeza descubierta a pedirle disculpas a Zhang por tal traición, Zhang podría devolverle a la vida. El emperador prometió hacerlo, y el maestro taoísta le dijo que Zhang era una encarnación del caos primordial. El maestro inmediatamente cayó muerto a tierra. El emperador mantuvo su promesa y rogar disculpas de Zhang. Él entonces espolvoreado agua sobre el cadáver y el maestro fue vuelto a la vida. Poco después, Zhang se puso enfermo y retiró a las montañas donde murió en algún sitio entre el 742 y 746 AD. Cuando sus pupilas se abrieron su tumba ellos la encontraron vacía. Leyenda sostiene que Zhang otuvo un burro mágico de color blanco el cual fue capaz de viajar 1.000 millas al día. Este burro pudo ser doblado como un pañuelo y cargarlo en el bolsillo de uno. Para revivir esto, todo lo que uno tenía que hacer era espolvorear un puñado de agua sobre el

pañuelo. El símbolo de Zhang es un pez-tambor, un instrumento capaz de elevar un fuerte ruido.

Zhang Xian. "Chang el Inmortal". En las creencias populares chinas, Zhang Xian es una dádiva masculina de los vástagos. Como una regla, el está acompañado de su hijo quien se preocupa por sus armas, el joven-chico, quien Chang Hsien dádiva en esos quienes creyeron en él. Algunas veces Song-zi niang-niang, puedes ser encontrado en su compañía también. El Galgo de los cielos (*Tian-gou*), contra él, el protege los niños, es frecuentemente mostrado por su lado. El es usualmente pintado como un hombre viejo ' puntería' un hundimiento inclinado a los cielos.

Zhi Song-zi. El señor chino de la lluvia.

Zhong kui. La diosa china de el hilado. Ella tejió los bellos vestidos de todas las demás divinidades.

Zhong Li-quan. Uno de los Ba Xian. Su reputación duró la Dinastía Han. En un calculo, el estuvo en un recinto marcial el cuál era secreto a las montañas en su vieja edad. otra afirmación dice que el fue un vicemarcial quien, después de perder una batalla contra los tibetanos, huyó dentro de las montañas donde cinco Taoístas santos lo introdujeron en las enseñanzas de la inmortalidad. Cientos de años después, él pensó Lu Dong-bin, otro en los ocho mortales. Hay muchas historias de cómo llegó a ser inmortal. in uno, el conoce a un antiguo maestro Taoísta en un bosque, quien a su petición le dio prescripciones en cómo lograr ser un inmortal. Cortamente después Zhong dejó a su venerado maestro, el tornó al lanzamiento de su última mirada en una choza pero encontró que esto había desaparecido. Otra versión dice que durante una escasez Zhong produjo monedas de plata milagrosamente medios y distribución de ellos a los pobres. Un día, una pared de su ermita colapsó mientras él meditaba y tras esto el descubrió un estuche de Jade el cuál contenía prescripciones para volverse inmortal. El siguió eso y fue a dar con los inmortales en una nube de luz trémula. El símbolo de Zhong Li-quan, fue un abanico hecho de padres o palmeras abandonadas. Su retrato era usualmente como un hombre corpulento, pelón, con una barba que alcanzaba su ombligo. En representaciones de los ocho inmortales el puede ser reconocido por el wisp de cabello que gracia su temple.

Zhong-kui. En los mitos chinos, el es el dios de la literatura y los exámenes, el protector contra los espíritus malignos y los demonios. El pertenece a el Gui Xian (una clasificación de demonios) porque el cometió suicidio cuando falló en alcanzar el 1er lugar en los exámenes. A él se le atribuye una espada con la cuál el pupilo el veneno de los animales tal como serpientes y escorpiones.

Zhu Rong. En la mitología china, Zhu Rong es el dios del fuego y el gobernante del hemisferio sur. El es el padre de Gong Gong, un demonio que causa inundaciones. Zhu Rong ayudó a separar los cielos (Espiritual) de la tierra (planeta). El pasea un tigre. El es también simplemente referido como Li.

Zhu-yi. El Vestigo Rojo Uno, una deidad a menudo encontrada en la compañía de Wen-chang. El actúa como el patrón de enfermo-preparado para exámenes oficiales.

Zi-yu. El divino inventor chino de guerra y armas. El era usualmente pintado como ox-headed.

Zu. Personaje de varios mitos sumerio, también conocido como Anzu o Imdugud (El que conoce los Cielos). Era una divinidad menor de la mitología acadia, personificación del viento del sur y las nubes de tormenta. Al igual que su madre, la diosa ave Siris (una demonesa que era patrona de la cerveza), es representado en la mitología de la antigua Mesopotamia como un gran hombre pájaro que respira agua y fuego, aunque ocasionalmente también se le representa como un grifo (cuerpo de león y cabeza de pájaro). Cuenta la leyenda que robó Las Tablillas de los destinos a Enlil, en un descuido de éste y luego las escondió en la montaña: *«...observaba constantemente a Enlil, el padre de los dioses, el dios del enlace Cielo-Tierra... constantemente contemplaba su celeste Tablilla de los Destinos. Cogeré la celeste Tablilla de los Destinos; los decretos de los dioses gobernaré; estableceré mi trono, seré el amo de los Decretos Celestiales: ¡A los igigi en su espacio comandaré!»* en el Atra-Hasis, Zu es definido como “el muy sabio”, y en otros relatos, como el Himno de Asurbanipal, los refiere bajo el nombre más conocido suyo: Anzu. Se dice que An.Zu significa “cielo-saber” o “conocedor del cielo”. Algunos sostienen que el relato añade que Zu era un hijo secreto de Alalu, y es el mimo individuo referido en una representación antigua donde se representaba la caída de Adán y Eva, y la serpiente, cuyo nombre se halla fragmentado. De las partes que se ven se puede interpretar el nombre Zu o Bu.Zu. El tal Zu, como Imdugud, se conoce también como “ave del trueno”, aunque suele asociarse algunas veces con Ninurta, el propio enemigo de Zu, y vencedor en la lucha aérea entre ambos cuando Zu robó los Me (las Tablas del Destino). Esta asociación deriva de un epíteto de Ninurta, Zuen o Enzu (señor de la sabiduría). Según otros análisis, el dios primigenio Apsu (las aguas primordiales) sería el padre de Zu, acorde a su forma acadia Ab-Zu (padre [de] Zu).

Dios les bendiga.

frederickguttman@gmail.com