****

**LOS MITOS QUE NOS HABITAN:**

**DE PROMETEO A MARVEL**

**EVIDENCIA 1.**

**“HIDRA DE LERNA”**

**José Miguel Beltrán Cinco**

**A00227714**

**HIDRA DE LERNA**

**“Mausoleo”**

Tecnológico de Monterrey - Departamento de Estudios Humanísticos, Zona Occidente.

H1057 - Los mitos que nos habitan, de Prometeo a Marvel

Evidencia 1

Hidra de Lerna

## Nombre de la hidra: Mausoleo.

## Cabeza 1:

**Nombre:** anxietas (Del griego -Ansiedad-)

**¿Qué representa?** Un problema personal que he tenido desde hace no mucho tiempo. Hace un tiempo, robaron mi casa, esto me causo paranoia y temor a los robos. Desde entonces siento que pueden entrar a mi casa en cualquier momento. Han pasado meses desde entonces y ni si quiera puedo recordar que es lo que se llevaron ni que fue lo que sucedió después, solamente permanece el temor y la ansiedad que nacieron de dicha situación.

**Características (color, tamaño, personalidad):** No es la cabeza mas grande, ni mas inteligente, ni mas fuerte, pero es la más escurridiza y le gusta jugar con sus víctimas a diferencia de sus hermanas. La representa un color oscuro, y cuando cierra los ojos parece que solo es la oscuridad que se te acerca.

**Fortalezas.** Su pequeño tamaño es su punto mas fuerte, cada vez que parece que salimos victoriosos del combate nos encontramos con que en un instante se regeneró para seguir con esta pesadilla. A simple vista parece que solo hay un final: La locura.

**Debilidades.** Su mayor debilidad es el dolor, los ataques perforantes con la Lanza De Acero definitivamente harán que ella misma quiera terminar con su sufrimiento. No mostrar debilidad ante ella es de lo mas importante. Si no te mueves como quiere ¿Cómo se supone que juegue contigo?

**¿Cómo ataca? Trucos (defensor y hechizos).** Su método de ataque es simple, gira alrededor de ti para que la sigas con la vista, con forme mas la sigas caes en su hechizo: Pasado y Miedo. De repente empiezas a recordar las cosas que hiciste, como si fuera una película, pero percatarte de ello y romper el hechizo cada vez solo lleva a caer en la misma trampa de nuevo.

**¿Cómo se puede vencer?** Saber que el único que se hace daño contra ella eres tu es lo mas importante, no importa como se mueva la cabeza, su debilidad es el torso. Acércate a ella de manera agresiva y usa tu lanza cada vez que se quiera acercar. No debes ir rápido a terminarla, tienes que asegurarte de que su sufrimiento nuble su pensamiento y evite la regeneración.

**Tiempo de regeneración:** 1 minuto. Tiempo suficiente para rociar El Fuego Dentro de la herida.

## Cabeza 2:

**Nombre:** Silencio. Del latín (Silentium, que significa “Estar callado”)

**¿Qué representa?** Durante toda mi vida he tenido problemas de audición, pero nunca había tenido problemas con ellos hasta la universidad donde me empecé a dar cuenta del verdadero impacto que tenía en mi vida. La gente es considerada contigo cuando se da cuenta de la situación, pero no siempre la gente nos dará empatía. El miedo a no poder sobrellevar esta situación es lo que representa esta cabeza.

**Características (color, tamaño, personalidad):** Es una cabeza Roja y silenciosa y la más larga de todas las cabezas. Sus movimientos apenas son audibles y aunque su color destaque, estar siempre al pendiente de sus movimientos es lo mas cansado. No es solo agotamiento físico, si no mental, esté o no esté presente nos va a quitar la energía que necesitamos para el combate. El cansancio mental es su punto fuerte y lo va a aprovechar, jugar con sus victimas no es su estilo, pero su mayor capacidad es que cada corte la vuelve más fuerte y grande, pero igual de silenciosa.

**Fortalezas.** Su poco silencio al moverse, apenas audible. Su mayor capacidad es que al inicio es la mas débil de todas, pero con cada corte fallido se vuelve cada vez más fuerte.

**Debilidades.** Su debilidad, irónicamente, es el ruido. El ruido que provoca el Hacha de Guerra con el Escudo de la Mente es suficiente para estresarla y causarle daño. Aprovechar esta oportunidad es la clave.

**¿Cómo ataca? Trucos (defensor y hechizos)** Su mayor truco es no atacar siempre, si no esperar la oportunidad. No usa magia, solo usa su propio cuerpo para hacer ruido. Quizá un siseo, quizá un sonido de piedras cayendo. El agotamiento es su victoria, pues a pesar de ser tan fuerte, es cautelosa.

**¿Cómo se puede vencer?** Para vencerle es necesario abusar del ruido, una vez esté fuera de si, es necesario arremeter contra ella. Mientras mas rápido la podamos vencer, es mejor. Sin embargo, tener cuidado con sus hermanas al terminarla es más importante.

**Tiempo de regeneración:**  3 minutos.

## Cabeza 3:

**Nombre:** Cansancio (Palabra originaria del latín, con orígenes en griego: *Kampsai* Que significa “Desviarse”, la interpretación de la palabra proviene de la expresión “Desviarse del camino” que se interpreta como “Cansado de caminar”)

**¿Qué representa?** Representa todo el agotamiento físico y mental por el que paso cada día. A pesar de que no hago mucho ejercicio, siempre me siento agotado. Usualmente mis pensamientos se transforman en que por lo menos, debería estar cansado por razón. Las clases virtuales no me favorecen en absoluto, el esfuerzo de estar más de 6 horas al día en la computadora es algo excesivo para mi cuerpo, vista y mente. En esencia, representa el cansancio que se acumula y nunca podemos dejar ir.

**Características (color, tamaño, personalidad):** Su color es gris, su tamaño, en proporción a las demás cabezas, es que es mas corta, pero mas grande (En masa, no en largo). Es perezosa, muchas veces se le considera una carga, pero las otras cabezas saben que es necesaria y no pueden dejarla.

**Fortalezas.** Su mayor fortaleza es su tamaño, es especialmente grande por lo que espera acometer directamente hacia su víctima, después de todo, hay muy pocas cosas que puedan sobrevivir un ataque directo de ella.

**Debilidades.** Su personalidad perezosa es su mayor debilidad, es bien consciente que las demás cabezas dependen de ella, pero nunca va a ser la primera en entrar al combate si su integridad no está en juego.

**¿Cómo ataca? Trucos (defensor y hechizos)** No usa hechizos ni trucos sucios. Ataca arremetiendo directamente hacia su víctima, aplastándole. El principio es simple, repetir y repetir hasta que ya no se mueva más.

**¿Cómo se puede vencer?** Antes de llegar a ella debemos poner en peligro a sus hermanas. Es la cabeza mas letal de la Hydra, si siempre estuviera presente, nunca la podríamos vencer. Se dice que su pereza es algo mas que solo su personalidad, aprovechar eso y cansarla durante el combate, concentrándonos en esquivar es esencial. Para una victoria perfecta sería cegarle los ojos con la Lanza de Acero durante sus embestidas. Cuando esa suceda sus movimientos serán más rápidos e impredecibles, pero eventualmente se cansará para darle el golpe de gracia.

**Tiempo de regeneración:**  5 minutos. Cuando se asesina, crecen dos cabezas más, como si una sola no fuera suficiente.

## Cabeza 4:

**Nombre:** Conciencia. (Del latín *conscientia,* que significa “estar consciente del bien y el mal”)

**¿Qué representa?** Representa la consciencia que poseo sobre mi mismo, mi inteligencia y aspecto físico y como lo comparo con los demás. Hace referencia que a pesar de tener una buena vida y ser reconocido por muchísimas cosas positivas, siempre siento que no soy suficiente, pero simultáneamente, para las cosas negativas con las que vivo (Y que los demás se percatan, como no oír bien) lo estoy haciendo bastante bien. Sin embargo, esto tiene sigue teniendo lados negativos. Creo que como humanos compararnos con otros es algo normal, pero todo sería más fácil si hubiera algún tipo de referencia para cada uno, y en la búsqueda de esa referencia perdemos nuestro valioso tiempo.

**Características (color, tamaño, personalidad):** Es la segunda mas grande en tamaño, solo después de la cabeza Cansancio. Pero es igual de larga que ella. Su color el rojo igual que anxietas. Su personalidad es mas ansiosa, siempre esta alerta y consciente de sus alrededores, es muy difíciles pasar a su lado sin despertarla, sin embargo, ningún ser vivo puede estar despierto infinitamente.

**Fortalezas.** Su capacidad para pasar días sin descansar y su capacidad de detectar el movimiento y los pequeños cambios en sus alrededores son su mayor fortaleza, no es tan fuerte como cansancio, ni rápida o sigilosa como las demás cabezas, pero siempre está alerta y a la defensiva.

**Debilidades.** Su mayor debilidad es que después de pasar días alerta sus sentidos pierden su agudeza y no puede actuar tan bien como al inicio.

**¿Cómo ataca? Trucos (defensor y hechizos)** Ataca poniéndose a la defensiva y utilizando hechizos inmovilizadores en tierra concedidos de un Pacto con la Tierra, su hechizo más peligro es que convierte el terreno que la rodea en agua poco profunda de pantano, limitando el movimiento de su presa para abalanzarse sobre ella con facilidad y con menor riesgo.

**¿Cómo se puede vencer?** Ningún ser humano es capaz de asediar a una bestia que puede pasar tanto tiempo sin dormir, por ello, la victoria depende meramente del momento y sus ciclos de sueño. Si peleamos contra ella cuando esta a punto de dormir o la atacamos cuando duerme, nuestras chances de asesinarle sin un enfrentamiento son muy altas. El Fuego puede ser utilizado como arma contra ella incluso antes de cauterizarla, pues la obliga a ponerse alerta en todo momento al oler el humo, lo que es útil para que se quede despierta más tiempo y cansarla más.

**Tiempo de regeneración:**  10 minutos. El tiempo de regeneración mas largo, pues sus cabezas vuelven con su energía completa, es decir, si no asestamos el golpe de gracia en el momento, tendremos un problema mayor después.

## ¿Cómo voy a enfrentar la hidra?

## Describe tu perfil para enfrentar la Aventura

|  |
| --- |
| Tu causa: Enorgullecer a mi familia y demostrar lo que soy capaz. A pesar de que nunca en mi vida he sido discriminado o hecho menos, siempre he tenido la sensación de que con todo lo que tengo, debo de ser mejor. Darme cuenta de que las oportunidades que importan son las que aprovechamos, no las que tenemos disponibles me hizo percatarme de que, siendo tan afortunado para poder ser un estudiante de tiempo completo, por lo menos debería ser capaz de terminar la universidad y conseguir un buen trabajo, como el primer ingeniero certificado de mi familia. |
| Tu espada o arma: Tengo tres armas. -El fuego. Es un hechizo, como una poción arrojadiza, arde según la voluntad de quien la lancé, y si su voluntad es tan fuerte como su coraje para enfrentar a la Hidra, entonces podrá cauterizar sus heridas.  -Lanza de acero: No importa que material sea, si conocer sus fortalezas y debilidades, podrás usarla y adaptarla a ti. Esta lanza representa mi capacidad de trabajar con lo que tengo ahora y sacar el máximo provecho.  -Escudo de la Mente: Representa la sinergia entre el cuerpo, las herramientas y la mente. Puede ser usada en conjunto con la Lanza o el Hacha. Lo que importa es como podemos hacer que valga y salir victorioso con probabilidades adversas.  -Hacha de Combate. Un Hacha de combate, usada con una mano y con filo de un solo lado. Un Arma de tan corta distancia representa que a veces tenemos que afrontar los problemas directamente para seguir adelante. Representa el lado salvaje que cada persona tiene y que debe de cuidar y dejar salir solo en momentos que lo ameriten. |
| Tus acompañantes o socios de aventura (grupos de soporte) Mi familia: Son ellos quienes siempre han estado de mi lado y me han apoyado, siempre me he sentido en deuda con ellos y me siento afortunado de tener a todos ellos a mi lado. Creo que no podría pedir un mejor grupo de apoyo que ellos, y siento que todo lo que hago es por ellos.  Mis amigos: Son todas las personas que he conocido que me han hecho quien soy, a veces pierdo contacto con algunos de ellos, sin embargo, recuerdo cálidamente los buenos momentos que pasamos. Hoy en día mis amigos y yo tenemos vidas separadas, pero eso no evite que intentemos conectar y nos apoyemos unos a otros.  Sin ninguno de los dos creo que no podría progresar tanto en la vida como lo he hecho, por lo que me siento muy afortunado. |
| Tu inspiración Mi fuente de inspiración son dos cosas. Primero es el sentimiento de superarme a mi mismo y querer ser un poco más, creo que es perfectamente normal aprovechar las oportunidades y querer salir adelante, pero nunca me he quedado con forme con poco y creo que no hay nada de malo en ello. Querer aprovechar las oportunidades y salir adelante son parte de mi forma de ser y pensar, pero siempre considerando a los demás, pues nunca es posible avanzar solo.  Mi segunda fuente de inspiración es un sentimiento que tengo dentro de mí, que básicamente me dice que todo lo que hago es “Lo menos que podría hacer”. ¿Por qué? Después de tener una familia que me apoya tanto, y haber sido dotado con algo de inteligencia, tengo la sensación de que lo menos que podría hacer es aprovechar esto que se me dio y darle uso, es mas una sensación de obligación que una sensación de deber, pero aun así siento que veo lo positivo en ello y lo uso a mi favor. |
| Virtud 1 Perseverancia. Me considero a mi mismo una persona muy perseverante, a veces, como cualquier persona, me desespero. Pero siempre considero que la consistencia es esencial para avanzar, y que avanzar poco es mejor que no avanzar nada. Creo que si no tuviera esta cualidad no hubiera podido llegar a donde estoy, pues si no pudiera encontrar maneras de enfrentarme a los retos de la vida, no podría esperar más. |
| Virtud 2 Pensamiento critico Considero que es una habilidad que todo ciudadano debería tener, sin embargo, veo que hay muchas situaciones donde las personas, por distintas razones, no son capaces de ejercer pensamiento critico para dudar y aprender. En mi día a día siempre intento preguntarme el “Porque” de las cosas, y así formar mi visión del mundo. Creo que esta habilidad me hace la persona que soy, pues intento “aprender” sobre “memorizar” en la escuela y en mi vida diaria, así tengo una imagen mental de todo lo que sucede a mi alrededor.  Esta virtud me hace ser capaz de tomar diferentes puntos de vista y aprender siempre algo nuevo de cualquier situación, una persona que solo es capaz de aprender cuando gana o cuando pierde eventualmente llegará a una pared de conocimientos que no pueda superar, pero una persona que puede aprender en cualquier situación definitivamente encontrará la manera de superar esa pared. |
| Virtud 3 Empatía. Esta es la habilidad que considero más esencial para cualquier persona. La empatía se nos suele enseñar como un valor para tratar de ponernos en el lugar de los demás, cosa que hago muy a menudo y pienso antes de hablar, sin embargo, con forme crezco me encuentro que la empatía es una habilidad muy impresionante que se extiende a otras áreas. Por ejemplo, supongamos que practicamos un deporte y vemos jugar a una persona mejor que nosotros, podemos aplicar la empatía no solo para sentir su fervor en sus movimientos, si no para entender mentalmente que es lo que lo hace moverse así, o su toma de decisiones en el momento.  En sí, considero que la empatía es una virtud que no solo me permite ayudar a los demás y evitar conflictos, si no que es una virtud que me ayuda a mejorarme a mi mismo. |
| Mapeo del territorio de la hidra La hidra fue invocada por un *alter ego* mío, en pocas palabras, es una versión mas oscura de mi que custodia mi propio Palacio de la mente. Donde guardo todos mis recuerdos, pensamientos y creencias. Mientras que mi objetivo final es vencer a mi versión negativa de mí, no podría hacerlo si no soy capaz de vencer mis peores medios de mi Palacio de la Mente encarnados en la Hidra.  Mi palacio de la mente se encuentra en *El fin del mundo* justo al lado de un precipicio sin fin. Para llegar a él, tenemos que cruzar desiertos, mares, islas y montañas, para encontrarnos finalmente con el pantano de la Hidra.  En el pantano de la Hidra, justo después se encuentra el Palacio, sin embargo, lo custodia su guardan definitivo. La Hidra Mausoleo, que se oculta en una serie de cuevas donde, dependiendo de la entrada, podemos encontrarnos varias de sus cabezas separadas reposando cada una en “Su propio espacio”. Dentro de esa serie de cuevas podemos tomarnos nuestro tiempo de analizar el territorio y comportamiento de la Hidra antes de atacar.  Una vez que hayamos reunido el coraje y la información suficiente, podemos entablar combate, siempre pensando cual cabeza atacar primero antes que decidan reagruparse, donde el tiempo es nuestro mayor enemigo. |
| Guía espiritual (benefactor) Mi Madre, Cruz Fátima, es mi benefactora. Confío muchísimo en ella al igual que en mi padre para que me guíen en el camino de la vida y creo en sus dotes como maestra y madre para guiarme en esta aventura a la que llamamos vida, pues de momento, no he encontrado a ninguna compañera como ella. |
| Trucos que usa la hidra (defensor y hechizos) Sin contar las habilidades que usa cada cabeza como el hechizo de Pasado y Miedo o el Pacto con la Tierra. La hidra usa un encantamiento para ocultar el lugar de su morada a la distancia, solo aquellos con buena intuición y visión pueden encontrarla. Una vez que se penetra el territorio del hechizo, hay un poco de espacio antes de entrar al terreno del combate, sin embargo, los resultados de la pelea se definen en como usamos la información que observamos de la Hidra en ese espacio.  Además, sus movimientos defensivos son cíclicos, las cabezas repelen la amenaza en orden, siendo en orden, Anxieta, Silencio, Consciencia y Cansancio. Aunque si no tenemos cuidado y no las acabamos cuando podemos, se juntarán y nuestras posibilidades de victoria se reducirán drásticamente. |
| El lema de mi lucha será: “Por los que tienen fe en mi”. Creo que cuando una persona se embarca en una aventura como esta, para vencer y superarse a sí mismo, no solo es un sentimiento que de repente le llega a esa persona. Creo que la gente a sus alrededores le influye para que consiga el cambio para mejor, y cuando eso sucede, creo que una persona sigue adelante por que sabe que hay gente que confía en él. Eso nos lleva a tener determinación de completar nuestra tarea, y sobre todo, salir victorioso de ella. |

**Bibliografia**

dechile.com. (s. f.). *Cansancio*. Etimologias.dechile.com. Recuperado 2 de junio de 2021, de <http://etimologias.dechile.net/?cansancio>

dechile.com. (s. f.). *Consciencia*. Etimologias.dechile.com. Recuperado 2 de junio de 2021, de <http://etimologias.dechile.net/?conciencia>