

ARIES:

Trono: Marte (Ares).

21 de marzo - 20 de abril.

Su nombre procede de la mitología mesopotámica. Con ella se marca el inicio de primavera en el hemisferio norte. En la mitología griega este tiempo está regido por el dios Ares, que en la mitología romana se conocía como Marte, dios de la guerra. Este se presenta como un guerrero, con casco, escudo, lanza y antorcha. Posee como parte de su armamento espiritual, un pájaro cuyo nombre es Estínfalo, el cual lanza plumas como si fuesen dardos. Este es el dios del conflicto bélico, la fuerza bruta, la violencia, el tumulto, la confusión y los terrores de la batalla.

En Roma su influencia fue muy grande, su presencia estaba en todos los lugares ya que comandaba a los ejércitos romanos en sus conquistas. Existía el campo de entrenamiento y campo deportivo, llamado campo de Marte. Se decía que era el ancestro de los espartanos, gente caracterizada por su fiereza en la batalla.

El Ares griego tuvo su origen en Tracia; y en Esticia actual Ucrania, tenía su principal centro de adoración; ahí se le sacrificaban caballos y hombres. Tenía hijos con la diosa Venus. Su dominio es el área de la guerra, la destrucción, violencia; es un estratega militar. Opera con la reina del cielo, que también es un espíritu de guerra, conocido en las naciones como patrona de las fuerzas Armadas o virgen del Carmen.

El apóstol Pablo estuvo en la colina dedicada a Ares, el areópago. Hechos 17:19-20:

Es en ese lugar donde él confronta el pensamiento griego.

La influencia de este trono es semanal a través del día martes, mensual a través de marzo y, en el firmamento, con el nombre de planeta Marte.

En los rituales romanos antes de la guerra, los sacerdotes palatini, o sea, palaciegos, que luego fueron los salesianos, levantaban sus lanzas consagradas y gritaban “*Mars vigila*” que significa: “*Marte despiértate*”. No es un secreto que todas las batallas de los romanos eran precedidas por este dios pagano.

Tenía una hermana y compañera llamada *Enia*, quien era la diosa del derramamiento de sangre, su hija se llamaba *Alalá*, quien era la personificación del grito de guerra. En el mito se nos refiere que trabajaba con *Delmus*, quien traía la perplejidad (irresolución, paralización, confusión, duda para hacer alguna cosa), el rumor y la alegría; y *Fogos* quien traía las fobias, el pánico y el miedo.

Así como el tiempo del Señor inicia en el mes de Nisán (primeros brotes) o Abib, donde se dio la derrota de todos los tronos astrales en Egipto, el ciclo del tiempo del enemigo inicia con este trono de guerra, el cual fue vencido por el Todopoderoso en Egipto, y por Jesús en el Calvario.

La confrontación contra este trono se da desde la plataforma de Judá (alabanza) la tribu que iba adelante en la guerra. Yeshúa venía de esta tribu.

Las congregaciones deben orar para romper los diseños de Marte a través de la murmuración que trae destrucción (1 Corintios 10:10). Recordemos que este trono tiene la finalidad de **destruir**.