

Die Welt der Runen

DIE WELT DER RUNEN

Einleitung

Wir begeben uns nun auf die Reise durch die Welt der Runen, der nordischen Gottheiten, Mythologien und ganz vielen Energien. Du wirst auf dieser Reise all das lernen, was Du für den Umgang mit den heimatlichen Kräften brauchst.

Auf dieser Reise kann ich Dir nur das vermitteln, was Du bereit bist zu sehen und zu erfahren. Der gesamte Lehrgang wird sich um die 24 Runen des gemeingermanischen Futhark (benannt nach den ersten sieben Runen, ebenso wie unser ABC) drehen. Diese vierundzwanzig Runen bilden das Grundgerüst für diese Ausbildung und stellen für den nordischen Weg des Asatrú (Begriff für die Religion unserer Heimat; bedeutet Asen-Treue und meint die Treue der Asen zu uns Menschen und unsere Treue zu ihnen. Die Asen sind unsere Götter, zu ihnen gehören unter anderem Wotan, Donar und Frigg.) ebenfalls die Struktur. Aus der Reihenfolge des Futhark kann man die Entstehung der Welt ebenso ableiten, wie die Entwicklung des Menschen; diese Ableitungen nennen wir Analogien und wir werden uns später ausführlich damit beschäftigen. Das Futhark ist ein universelles System, in dem alle Weisheit der Welt enthalten ist.

Studiere die folgenden Seiten gründlich und mache die Übungen. Wenn Du dabei nichts spürst oder sie nicht verstehst, schreibe es mir. Du hast die Pflicht mir Fragen zu stellen! Denn nur so kann ich Dir Antworten geben. Der Weg durch das Futhark stellt eine energetische Einweihung dar, die Dich und Dein Leben verändern wird und nur wenn Du gründlich durch die einzelnen Abschnitte dieser Einweihung durchgehst, wirst Du anschließend auch Erfolg haben und die Runen, sowie die einzelnen Disziplinen unseres Weges beherrschen. Laß Dir Zeit für das Studium und überstürze nichts. Wenn die Zeit dafür gekommen ist den Weg weiterzugehen, z.B. zur nächsten Rune vorzudringen, wirst Du es merken.

In früheren Zeiten wurde das hier niedergeschriebene Wissen nur mündlich überliefert und somit war es lebendig. Erhalte auch Du dieses Wissen lebendig, indem Du nicht stur auswendig lernst, sondern das Erlernte mit Deinem eigenen Geist beseelst und bereicherst. Du wirst Deine eigenen Erfahrungen machen, Deine eigenen Empfindungen zu so mancher Rune oder Gottheit haben und dieses Wissen ist es, welches Du weiterzutragen hast - nicht das was Du bei mir gelesen hast.

DIE WELT DER RUNEN

In diesem Zusammenhang möchte ich Dich auch darum bitten, diesen Lehrgang nicht zu kopieren oder weiterzugeben, ohne mich um Erlaubnis gefragt zu haben. Achte bitte mein geistiges Eigentum. Sollte ich erfahren das Du es trotzdem getan hast, endet der Lehrgang sofort!

So laß uns nun aufbrechen zu dieser abenteuerlichen Reise. In diesem ersten Lehrbrief werden wir uns zunächst um die Umgebung des nordischen Weges kümmern und uns nur der ersten Ruhe (Fehu) intensiver zuwenden. Aufgaben zu diesem Lehrbrief findest Du am Schluß dieses Briefes. Im Text sind sie durch Zahlen in den Absätzen definiert, ähnlich dem System der Fußnoten.

Nun denn, eine gute und kraftvolle Reise!

DIE WELT DER RUNEN

ERDUNGSÜBUNG

„Ich bin ein Baum“

Obwohl das „sich erden“ am Anfang einer jeden magischen Ausbildung steht, verwendet heutzutage doch fast niemand mehr genügend Mühe darauf. Das Ergebnis: Zerfaserte und fahrig Menschen, die mehrere Zentimeter über dem Erdboden schweben und vom kleinsten Lufthauch eines benachbarten Wutausbruches umgehauen werden.

Eine Wiener Kollegin sagte einmal zu diesem Thema: „Die laufen alle herum wie schweizer Käse, mit ganz vielen Löchern.“ Um dem Esodamer etwas entgegenzusetzen, im folgenden eine kleine und einfache Übung, mit der wir uns erstens auf den Boden bringen können und zum anderen auch noch einen brauchbaren Schutz gegen unliebsame Schwingungen aufbauen: „Ich bin ein Baum.“

Du kannst diese Übung drinnen machen, besser ist es aber, wenn Du „richtigen“ Erdboden unter den Füßen hast.

Schließe die Augen und stell Dir einen großen Laubbaum vor. Deine Fußsohlen berühren komplett die Erde, Du stehst breitbeinig und sicher und unter Dir spürst Du, wie sich von Deinen Fußsohlen bis hin zum Steißbein langsam und beständig Wurzeln bilden. Diese Wurzeln werden Dich halten und nichts wird Dich umwerfen, auch ein starker Sturm nicht, denn Dein Oberkörper bleibt beweglich, locker und entspannt. Du spürst, wie sich unter Dir das Wurzelwerk ausbreitet und Du fühlst Dich schwer, mit Deinem ganzen Gewicht auf beiden Beinen stehend. Verkrämpfe Dich nicht, halte den Oberkörper beweglich. Spüre wie die Kraft aus der Erde in Deinen Körper fließt und wie sich Deine Kraft durch die Wurzeln in der Erde ausbreitet. Achte auf den Austausch der Kräfte.

Das gleiche Wurzelwerk, welches sich nun unter der Erde befindet, bildet sich nun an Deinem Oberkörper als Astwerk. Lasse beides gleichmäßig wachsen, denn Du hast so viele Wurzeln, wie Du Äste hast. Laß sich die Äste verzweigen. An den Ästen wiegen sich die Blätter im Wind und bilden eine schöne und gleichmäßige Krone. Der Dich umgebende Wind spielt mit Deinen Blättern und wiegt Dich sanft hin und her. Laß Deinen Oberkörper entspannt sich im Wind wiegen, atme ruhig und gleichmäßig, tief ein und langsam wieder aus; stell Dir vor wie Du über

DIE WELT DER RUNEN

die Blätter Luft zu Dir nimmst. Du bist mit allem was Dich umgibt verbunden. Das Blattwerk reicht bis zu Deinem Becken und schützt Dich vor unliebsamen Einflüssen. Mit dem Blattwerk nimmst Du die Kräfte des Himmels und Deiner Umgebung auf, wobei nur das zu Deinem Inneren vordringt was Dir dienlich und hilfreich ist und durch Deine Wurzeln nimmst Du die Kräfte der Erde auf. Durch die Wurzeln leitest Du auch all das ab, was Dir zuviel und hinderlich ist. Du stehst nun so, wie ein Baum im Wald, in Deinem Leben, ruhig, gelassen und beweglich.

iii

Ist einmal keine Zeit für diese zehn Minuten da, oder mußt Du Dich einmal schnell erden, dann suche Dir ein Stückchen Erdboden, egal ob im Garten oder wo auch immer, ziehe die Schuhe aus, spüre das Gras und die Erde unter Deinen Fußsohlen, knie nieder und berühre die Erde auch mit Deinen Händen. Laß die Kräfte sich einfach normalisieren. Du brauchst weder an etwas zu denken, noch etwas anderes zu tun, als einfach so in der Hocke dazusitzen. Der Rest passiert ganz von alleine. Wenn es reicht, wirst Du es merken.

DIE WELT DER RUNEN

GESCHICHTE DER RUNEN

Das Ältere Futhark (24 Runen) mit dem wir hier arbeiten, war von 200, vor unserer Zeitrechnung, bis 500, nach unserer Zeitrechnung, die allgemeingültige Form. Es überlebte jedoch im Volk bis ins späte Mittelalter.

Das Jüngere Futhark (16 Runen) entwickelte sich um 700 n.u.Z. und war um 800 abgeschlossen.

Das Angelsächsische Futhark (33 Runen) überdauerte die Christianisierung und war bis ins 10. Jahrhundert gebräuchlich.

Der tatsächliche Ursprung der Runen liegt wissenschaftlich noch immer im Dunkeln. Es gibt verschiedene Theorien, die jedoch alle nicht sehr überzeugend sind. Eine davon ist, daß im 2. Jahrhundert Zimbern und Teutonen die italienische Halbinsel eroberten, dort mit dem nordetruskischen und lateinischen Alphabet in Berührung kamen, die wichtige Bedeutung der Schrift erkannten und nach diesem Vorbild die Runen schufen. Ich halte diese Theorie jedoch für unzulänglich.

In unserem Kulturgebiet ist es schwierig herauszufinden, woher die Runen kommen und welchen Einflüssen sie in all den Epochen unterworfen waren. In Nordeuropa fand eine Hochzeit zwischen dem Kulturgut des Südens und des Nordens statt, wovon die Runen und ihre Bedeutung sicherlich beeinflußt wurden.

Für die magische Arbeit ist es nicht von großem Interesse, woher die Runen kommen - sie sind da und laut der nordischen Göttergeschichte bereits vor Anbruch der Menschenwelt.

Von großer Bedeutung hingegen ist die Feststellung, daß es sich bei den Runen um Zeichen handelt, die aus einer magischen Tradition heraus entstanden und nicht aus einer linguistischen.

Wir finden in der Frühzeit überall in Europa ideographische Felszeichnungen, mit denen man versuchte, bestimmte wichtige Ereignisse symbolisch festzuhalten. Sonnenscheiben und Fylfots (Form der Swastika) sind neben anderen Symbolen zu finden und es ist durchaus denkbar, daß daraus schließlich die Runen entstanden.

DIE WELT DER RUNEN

In den Runen ist ein starker emotionaler Ausdruck enthalten, der auch beim Durchschnittsmenschen seine Wirkung zeigt. Ich erinnere hier nur an das Zeichen der amerikanischen Ambulance (Hagalaz), das Andreaskreuz (Gebo) und die Schutzzeichen gegen Feuer und unerwünschten Besuch aus der Unterwelt, an vielen Häusern, in Form der Eiwaz-Runen.

Auch in alten Fachwerkhäusern finden wir Runenformen wieder, mit denen man damals die Bewohner segnen und schützen wollte. Heute sind diese leider all zu oft hinter Eternitplatten verborgen.

Der Weg der Runen führte selbstverständlich auch durch eine Zeit, die sich wieder an die Kraft von Mutter Erde erinnerte und dabei völlig destruktive Wege ging: Das Dritte Reich. In dieser finsternen Zeit unseres ausgehenden Jahrhunderts wurden die Runen benutzt (und beschmutzt) um das archaische Volks- und Stammesempfinden wiederzuerwecken. Heute haben wir Runenkundigen zum einen mit den Vorwürfen zu tun, wir würden diesem damaligen Gedankengut eines Hitler nahestehen und zum anderen begegnen wir auf unserem Weg zu den Energien der Runen genau diesem astralen Schmutz, der auf unserem Erbe lastet. Es hilft nicht ihn wegzudenken, es hilft nur sich damit auseinanderzusetzen und die Fehlleitungen durch ein intensives Studium (auf intellektueller und emotionaler Ebene) zu korrigieren und danach eine Ebene weiter zu gehen. Wenn wir uns einem so alten magischen System annähern wollen, können wir nicht von Vorne anfangen und gleich die Energien benutzen die unsere Urahnen benutzten, sondern wir bewegen uns rückläufig in der Zeit zum Ursprung, zum Quell dieses faszinierenden Systems.

Als nützlich erachte ich es auch, sich in der Literatur und Sprache der 30er Jahre auszukennen, in der oft von den Germanen und ihren Runen die Rede ist. Erst wer diese Sprache und das damalige (Schein-)Wissen verinnerlicht hat, kann die Fallstricke einer Renaissance dieser Ära erkennen und zerreißen! Zu viele Runenautoren haben den Fehler gemacht diesen Schritt nicht zu gehen und verbreiten heute unwissend die Propaganda des Dritten Reiches - ganz zu schweigen von den energetischen Prägungen, die auf diesen Runensystemen lasten, welche selbstverständlich auch mit übernommen werden, wenn man auch nur allein die Theorie eines Guido von List, oder Friedrich B. Marby unreflektiert wiederkaut. Die Literatur der 90er Jahre ist voll von solchen Verknüpfungen. Die

energetischen Verbindungen bestehen und wir werden sie nicht lösen können, wir können nur neuere, kraftvollere, erschaffen.

DIE WELT DER RUNEN

Der folgende Text möchte Dir die Denkweise und das Empfinden unseres Weges etwas näher bringen.

Strassenschamanismus

Subjektive Betrachtungen zu einer natürlichen Religion

Wenn ich mich unter Heiden und Hexen umschaue, so begegne ich verschiedenen Ausprägungen magischer Lebensart:

Da haben wir die, die keine Ahnung haben, aber meinen, sie hätten welche und ungeheuer heilig mit den banalsten Dingen des Lebens umgehen und ganz viel darüber reden müssen - ihnen geht es um das zur Schau stellen: „Ich bin ein Heide!“ und sie sind verbohrt als die Christen, von denen sie sich durch den Kirchenaustritt angeblich abgewandt haben.

Da sind aber auch die, die Ahnung von der Magie und dem Umgang damit haben. Sie reden wenig und hängen sich keinen großen, umgekehrten Fünfsack um den Hals. Leider hängen viele von ihnen ungeschriebenen oder geschriebenen Dogmen an und schließen somit jegliche geistige Weiterentwicklung von vornherein aus. Früher oder später fahren sie sich fest.

Dann gibt es da auch noch die, die alles wissen und auch danach zu leben versuchen: Sie ernähren sich fleischlos und aus dem Bioladen, ziehen auf's Land, sind gegen irgendwas und meistens für GREENPEACE, haben schlaue Bücher über Naturreligion gelesen (Starhawk, Budapest, Francia, etc.) und vielleicht hat ihnen auch noch jemand etwas über Runenmagie erzählt. Schon ist er fertig, der bewußte Mensch, mit der rechten politischen Einstellung, der rechten Ernährungsweise, der rechten Lebensführung und natürlich auch dem wahren Wissen seiner keltisch-germanisch-atlantischen Vorfahren. (Aus Platzgründen verzichte ich auf eine Liste der ganzen Ägypter, Kabbalister, Voodoo-Priester und Kachuna-Magiker...)

Diese Naturreligiösen mit der richtigen Einstellung zu Allem fristen den mühsamsten Weg der Magie, da sich selten etwas aus ihnen selbst heraus entwickelt (auch wenn sie das behaupten) und sie (unbewußt) lediglich die Konzepte ihrer Vor-Denker ausleben.

DIE WELT DER RUNEN

Diese bewußten Magiker, wie ich sie einmal nennen will, erweisen sich im alltäglichen Leben als nicht überlebensfähig, da sie sich im Notfall nicht ohne Bioladen ernähren können, Fleisch verabscheuen, bei leichtem Nieselregen bereits einen Schnupfen bekommen und mit nassem Holz kein Feuer anbekommen. Sie leben genauso vom Konsum wie alle anderen, nur eben bewußter... Übertreibe ich? Macht mal die Augen auf!

Da der Titel dieser Betrachtung etwas mit Schamanen zu tun hat, will ich die auch noch durch den Wolf drehen: Unsere Neo-Schamanen haben ein (meistens teures) Seminar über BACK TO GAIA besucht, sind sich ihrer Stellung im kosmischen Gefüge Mutter Gaias und ihrer Verantwortung gegenüber allem Lebendem (sich selbst gegenüber meist nicht...) bewußt geworden, haben mindestens eine Nahtodeserfahrung hinter sich und vertreten die Meinung „Schamanismus ist mein Leben“ und knapsen an ihren durch irregeleitete Massenmeditationen aufgerissenen Psychowunden herum. Einst waren die Seelenwunden verheilt, doch „unser Mediziner hat gesagt, da müsstet ihr nochmal dran arbeiten“ ... Sie geben nach ihrer Schamanen-Schulung meistens selber wieder Seminare und versuchen sich im Namen der Großen Mutter ein Taschengeld dazu zu verdienen. Auffällig ist bei diesen Menschen die zerrüttete Psyche und der unzufriedene (meist leidende) Gesichtsausdruck, den sie mit den Worten „Ich muß noch Karma abarbeiten“ begründen.

Es mag in all diesen genannten Gruppierungen Menschen geben, die ihren eigenen Weg gefunden haben und tatsächlich zufrieden mit sich, ihrem Leben und ihrer Umwelt sind - aber die muß man wie ein gutes Buch (im esoterischen Buchladen) suchen...

Was sind nun Straßenschamanen? Den Begriff habe ich in einem Handbuch für Rollenspieler gefunden und er hat sich in meinen Gehirnwindungen festgesetzt - denn er bezeichnet meine Vorstellung von natürlicher Religion.

Der erste Straßenschamane, den ich in meinem Leben traf, war ein Künstler aus England, der hier in Deutschland lebte und malte. Er war unglücklich verheiratet, Alkoholiker und seine Frau hackte ständig auf ihm herum. Vor allem verbot sie ihm den (für ihn lebenswichtigen) Alkohol - so trank er Terpentin. Trotz des Suffs behielt er sich seinen Humor und malte wunderschöne Bilder mit Motiven der Anderswelt. Dort ging er auch vor einigen Jahren freiwillig hin - er flog aus dem zweiten Stock direkt hinüber.

DIE WELT DER RUNEN

Dann traf ich da mal eine alte Bäuerin, die wohnte hier im Vogelsberg auf einem Aussiedlerhof und ich fragte die damals Neunzigjährige, wo sie denn in ihrem Leben schon überall gewesen wäre. „Hier auf dem Hof und im (3 Kilometer entfernten) Nachbarort.“ Sie hatte ihr Leben gelebt und ihre Augen strahlten eine sehr klare Kraft aus. Sie war bis ins hohe Alter von 102 Jahren kerngesund und hatte nie die Stadt gesehen. Ihre Philosophie war die des Küchenherdes, die der Wolken, der Tiere und die der Pflanzen.

Und dann war da noch auf einem mittelalterlichem Handwerkermarkt in Ober-Wesel ein Imker und ich fragte ihn nach dem Sinn seines Lebens. Er sagte: „Ich möchte die Vollkommenheit erreichen, was immer das auch sein mag.“ Sein selbstgemachter Honiglikör, zu dem er mich einlud, war der Beste den ich je getrunken und seine Augen strahlten sicherlich aus einem anderen Grund.

Das alles sind für mich Straßenschamanen. Vielleicht wären sie in anderen Kulturen tatsächlich Schamanen oder Heiler geworden, oder vielleicht waren sie es bereits und die Inkarnationststelle hatte sie in diesem Leben nur mitten unter moderne, entwurzelte Menschen gesetzt. Sie hatten sich mit ihrem vorgesehenen Platz angefreundet, Wurzeln geschlagen und wurden glücklich. Was für ein größeres Ziel kann es denn im Leben geben, als zufrieden mit sich und in Frieden mit der Welt zu leben?

Das ist gar nicht so schwer und es hat nichts mit Blümelein-Philosophie und Bambi-Bewußtsein zu tun. Diese Lebensweise folgt dem Grundsatz: Es gibt keinen Grund unglücklich zu sein. Und wenn doch, dann schaff ihn ab. Selbstbewußt, eigenständig und verwurzelt, ruhend in sich, leben diese Menschen. Das ist Straßenschamanismus.

Doch woher wissen diese Menschen, wie sie zur Vollkommenheit gelangen? Direkt aus dem Leben haben sie dieses Wissen gesammelt, weniger aus den Büchern. Sie haben beim besten Lehrmeister gelernt, den es auf Erden gibt. Seine Seminare kosten nichts und er veröffentlicht auch nirgendwo eine Anzeige. Wo dieser Lebensmeister zu finden ist? Vor der Tür, vor dem Fenster, überall da wo der Pulsschlag des Lebens zu hören ist.

DIE WELT DER RUNEN

Sie haben den Tieren zugeschaut, dem Wetter, den Menschen und dabei auch nie den Blick und die Aufmerksamkeit von ihrem eigenen Verhalten genommen - so erlangten sie ihr Wissen. Wenn sie Trost brauchen, dann gehen sie in den Wald und reden mit einem Baum. Sie sind es, die durch reine Beobachtung den Sinn des Lebens erkennen und die Welt hinter dieser Welt erschauen. Für sie sind die vom Kleinen Volk genauso präsent wie die Gottheiten. Wollen sie etwas bestimmtes wissen, dann fragen sie die Pflanzen, die Elfen, die Zwerge, die Steine, die Flüsse, die Gottheiten und zuletzt die Menschen. Ihr Leben ist bescheiden. Sie benötigen weder Fernseher noch Telefon, weder Auto noch Tageszeitung. Für ihr Seelenheil haben sie alles was sie brauchen bereits in sich. Oft rauchen sie wie die Schöte, essen was sie wollen und wonach ihnen der Sinn steht, saufen wie die Löcher und leben ziemlich ungesund. Einen Straßenschamanen wirst Du nie betrunken erleben, sein höherer Geist verwandelt die Energie ganz anders, als der eines „gewöhnlichen“ Menschen.

Sie können zaubern und kennen die Zusammenhänge der Welt und des Lebens. Der Tod ist für sie ein kosmischer Witz, ebenso wie die Gegenwart. Ein verschmitztes Lächeln ist ihr Markenzeichen. Ihr Humor ist oft bissig und schwer verständlich.

Ihr magisches Wissen beziehen sie direkt aus den Quellen und die gibt es auch heute noch. Sie sind mit ihren Wurzeln und Ahnen verbunden und (im Gegensatz zu so manchem selbsternannten Druiden und anderen) können sie tatsächlich auf eine nie unterbrochene Tradition zurückblicken: Die Tradition der Straßenschamanen, vom Anfang der Welt bis zu ihrem Ende. Die Quellen des alten Wissens kannst auch Du finden. Sie sind auf jedem Kultplatz und auch in manchen alten Kirchen kann man sie finden, da sie auf den heiligen Plätzen unserer Ahnen erbaut worden sind. Wie das funktioniert, mit diesem Wissen

schöpfen? Probier's aus!

DIE WELT DER RUNEN

Kleine Einführung in das Futhark

Wer die Runen und ihre Kräfte verstehen will, muß das gewohnte Denken in Polaritäten hinter sich lassen. Für viele Wirkungen der Runenkräfte gibt es keine geeigneten Worte, da Runen auf drei Ebenen aktiv sind: **Konstruktiv** (positiv), **Neutral** und **Destruktiv** (negativ). Positiv und negativ sind hierbei keine Wertungen, sondern Ausformungen der einen neutralen Energieform, welche durch eine der beiden Schwingungsebenen gefärbt und somit verstärkt auftritt.

Jede Rune läßt sich auf allen drei Ebenen anwenden, wobei es manchmal auf die Stellung der Rune ankommt. Quer über den Daumen gepeilt, könnte man sagen, daß eine aufrechte Rune positiv und eine umgekehrte negativ zu werten ist. Vorsicht ist geboten bei der Verallgemeinerung, denn dieser Grundsatz für aufrechte oder gewendete Runen gilt nicht für alle. Hier heißt es für den Anfänger: Ausprobieren und selbst erspüren. Patentrezepte gibt es für die Runen nicht.

Weiterhin liefern Laut und Zahl wichtige Hintergrundinformationen und die jeweilige Stellung der Rune im gesamten Futhark, sowie in den drei Aettir. Ein Aett sind 8 Runen. Es gibt drei Aettir im Futhark:

Freyrs-Aett, auch Aett der Bauern (der erschaffenden Kräfte) genannt, wirkt im Feinstofflichen, schöpferischen Bereich der Welt, auf ihm baut alles weitere, was da überAll ist, auf.

Hels-Aett, auch Aett der Zauberer (der beschützenden Kräfte) genannt, wirkt in der Zwischenwelt und läßt sich am schwierigsten mit dem Verstand erfassen, da sich alles im sogenannten unsichtbaren Bereich abspielt.

Tyrs-Aett, daß Aett der Krieger (der Kräfte von Traum und Zerstörung), welches in der Menschenwelt zum Wirken kommt und dessen acht Runen sehr leicht auf das Wirken und Wollen der Lebewesen auf dieser Erde zu übertragen ist.

DIE WELT DER RUNEN



ZAHL: 1

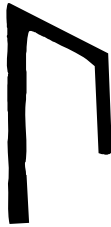
NAME: FEHU

LAUT: F

BEDEUTUNG:

BEWEGLICHE
ENERGIE

Früher bezeichnete diese Rune die Rinderherden, heute kann man sie ohne Probleme auf das Geld anwenden, da es sich hierbei um eine bewegliche Energieform (meist recht flüchtig) handelt. Konstruktiv wirkt Fehu auf das Fließen von Energie, neutral liefert Fehu bewegliche Energie und destruktiv verwandelt, blockiert sie das Fließen und Dein Geldbeutel wird immer leichter. Fehu ist eine Fruchtbarkeitsrunen und Freyr ist der dazugehörige Gott.



ZAHL: 2

NAME: URUZ

LAUT: U

BEDEUTUNG:

ERDMUTTER
ENERGIE

Diese Rune symbolisiert ein Aurochs und dieser ist Sinnbild für die gewaltige Kraft unserer Mutter Erde. Der Energie von Fehu wurde hier eine Form gegeben und manchmal kann man bei soviel komprimierter Energie schon rot sehen. Diese Rune besitzt ein verstecktes, aggressives Potential. Uruz entspricht positiv einer beständigen, kraftvollen Erdenergie; neutral der ruhenden Erdkraft und negativ den Radieschen von unten...

DIE WELT DER RUNEN



ZAHL: 3

NAME: THURISAZ

LAUT: TH

BEDEUTUNG:

ENTLADUNG

Thurisaz steht in enger Verbindung zu den Riesen, welche nach der nordischen Mythologie für alle Unwetter verantwortlich zeichnen. Thor ist der einzige, unter den Göttern, welcher sie in Zaum zu halten vermag. Uruz konnte die Fehu Energie nicht mehr halten und entlädt sich nun in Thurisaz. Konstruktiv angewandt, kann diese Rune aktiven Schutz darstellen, in neutraler Form ähnelt sie einem Energiestoß und destruktiv erleben wir Thurisaz als chaotische, alles zerstörende Energie. Es ist eine Rune der Extreme und sie läßt sich nur mühsam neutral halten! Aus diesem Grund sollte man am Anfang vorsichtig mit Thurisaz umgehen, da sonst mehr Schaden als Nutzen entsteht, oder kannst Du einen Blitz aufhalten?



ZAHL: 4

NAME: ANSUZ

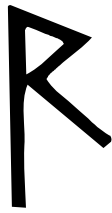
LAUT: A

BEDEUTUNG:

ATEM DER
GÖTTER

Diese Rune symbolisiert den Wind, welcher alles durchdringen kann. Der Wind steht auch für die Kommunikation. Ansuz unterstützt den Kontakt zu den Gottheiten und Odin hat einen besonders starken Bezug zu ihr. Positiv angewandt, stärkt Ansuz die Kommunikation mit den Gottheiten, neutral stellt sie die überall vorkommende Energie des Universums dar und in ihrer negativen Ausformung bringt sie uns zurück zu allem Irdischen. Gerade bei der sogenannten negativen Ausformung dieser Rune erkennen wir die Sinnlosigkeit jeglicher Wertung in diesen Bereichen.

DIE WELT DER RUNEN



ZAHL: 5

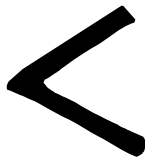
NAME: RAIDHO LAUT:

R

BEDEUTUNG:

BEWEGUNG

Raidho symbolisiert den Rhythmus des Reitens, der Bewegung und die Gabe, zur rechten Zeit am rechten Platz zu sein, somit Glück im Leben zu haben. Konstruktiv angewandt, bringt uns Raidho eben diese Gabe des Glücks und des in der eigenen Kraft ruhenden Lebens; neutral stellt sie die kosmischen Rhythmen dar und destruktiv führt sie aus dem Rhythmus heraus, läßt manchmal sogar alles rückwärts ablaufen, oder Begebenheiten wiederholen sich, als Fluch oder zur Erkenntnis.



ZAHL: 6

NAME: KENAZ LAUT:

K

BEDEUTUNG:

REFLEKTION

Wenn man die Sonnenstrahlen in einem Parabolspiegel einfängt entsteht im Brennpunkt extreme Hitze: Ein solches Feuer symbolisiert Kenaz. Somit kann man diese Rune, als Rune der Erkenntnis bezeichnen, welche erst durch die Spiegelung in einem Gegenüber ermöglicht wird. Positiv ermöglicht Kenaz den Zugang zur inneren Fackel des Wissens; neutral spiegelt sie die Welt (welche auch immer) und negativ wirft sie den Menschen auf sich selbst zurück, entzündet ein Feuer unter dem trägen Arsch.



ZAHL: 7

NAME: GEBO

LAUT: G

BEDEUTUNG:

AUSTAUSCH

Hier haben wir die erste Rune, welche man drehen und wenden kann, wie es einen beliebt, sie bleibt doch immer die Gleiche. So gibt es auch nur einen neutralen Aspekt und dieser ist das Prinzip: Alles was Du in die Welt gibst, kommt wieder zurück. Alles!

DIE WELT DER RUNEN



ZAHL: 8

NAME: WUNJO

LAUT: W

BEDEUTUNG:
LEBENSFREUDE

Die letzte Rune des BauernAett symbolisiert das Geschenk für die viele Arbeit, welches man unter Freunden findet, die einem auch in den schlimmsten Situationen nicht in den Rücken fallen. Positiv stellt Wunjo die Wonne einer Liebesnacht dar. Neutral die Lebensfreude, welche sich aus einer familiären Gemeinschaft ergibt und negativ wird Wunjo Sinnbild der Trauer und des Abschiedes.



ZAHL: 9

NAME: HAGALAZ LAUT:

H

BEDEUTUNG:
ALLHAIN

Diese Rune zählt, ganz nach dem Geschmack ihrer zugehörigen Göttin Hel (auch Hella oder Frau Holle genannt), zu einer der mysteriösesten. Sie leitet die Einweihung in das Reich zwischen den Welten ein, bzw. dem Verständnis dafür. Es ist die Rune des heiligen Haines im Kosmos. Diese Rune umfaßt alles. Hagel, die wörtliche Übersetzung von Hagalaz, zerstört zwar die Ernte, doch gerade diese Zerstörung offenbart uns ein Geheimnis. Konstruktiv angewandt führt diese Rune zum Verständnis einer ganz besonderen weiblichen Kraft. Neutral umfaßt sie Alles und destruktiv angewandt, kann sie uns in die eigenen Tiefen führen.



ZAHL: 10

NAME: NAUDHIZ

LAUT: N

BEDEUTUNG:
NOTWENDE

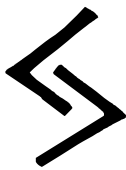
Dies ist die Rune der Not. Wenn du in Not bist, kannst du eine Wende herbeiführen, bist du nicht in Not führt sie unweigerlich zu dieser. Die Nornen, welche das Geschick der Menschen wirken, stehen mit dieser Rune in Verbindung. Positiv führt sie aus der Not, neutral symbolisiert sie die Arbeit der Nornen und negativ führt sie zur Not. Ein runisches Paradoxon.

DIE WELT DER RUNEN



ZAHL: 11
NAME: ISA
LAUT: I
BEDEUTUNG:
KONZENTRATION

Isa ist die zweite nicht wend oder umkehrbare Rune. Sie steht für die Konzentration auf das Wesentliche, die Erkenntnis des eigenen Bewußtseins und Wertes. Ihre neutrale Wirkweise ist eben diese. Zuwenig Isa führt zur klassischen Versumpfung ("Ich bin nichts wert!") und zuviel Isa gebiert versteifte Egoisten mit Magengeschwüren.



ZAHL: 12
NAME: JERA LAUT: J
BEDEUTUNG:
ERNTE

Die Mitte des Futhark ist erreicht Zeit der Ernte. Jera bedeutet, wörtlich übersetzt, Jahr und symbolisiert den ewigen Rhythmus von Kommen und Gehen. Konstruktiv angewandt fördert Jera gutes Gelingen jeglicher Arbeit, neutral steht sie für "Alles zu seiner Zeit" und destruktiv kann sie zur Verzögerung eingesetzt werden.



ZAHL: 13
NAME: EIWAZ LAUT: E
BEDEUTUNG:
UMWANDLUNG

Eiwaz steht in enger Verbindung zum Eibenbaum, welcher bei unseren Ahnen als Verbindung zwischen den Welten geschätzt wurde. Im Sommer verströmt er ein Gas, das Trancezustände hervorruft. Eiwaz ist die Rune des Todes, der Transformation, somit auch Rune des Neubeginns. Positiv steht sie für Weiterentwicklung, neutral für den natürlichen Wandel und negativ für einen übertriebenen Totenkult.

DIE WELT DER RUNEN



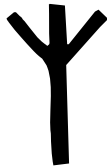
ZAHL: 14

NAME: PERTHRO

LAUT: P

BEDEUTUNG:
KESSEL DER
WIEDERGEBURT

Perthro ist die klassische Gebärd-Rune. Im neutralen Aspekt steht sie für das Gebären, im positiven Aspekt für "Alles neu macht der Mai" und im negativen Aspekt für den Rückzug in die embryonale Phase. Durch den Kessel der Wiedergeburt kommt man selbstverständlich auch in Kontakt mit dem kollektiven Unbewußten und hat somit Zugang zu allen Arten des Wissens.



ZAHL: 15

NAME: ALGIZ LAUT: Z

BEDEUTUNG:
AUGENBLICK

Algiz stellt den neugeborenen Menschen, den Augenblick der Geburt, sowie jeden weiteren Zeitpunkt im menschlichen Erleben, sowie dessen ganz eigenes Paradoxon (das des Augenblicks) dar. Diese Rune verbindet Oben und Unten, Vorne und Hinten, kurzum alles Erfassbare und bündelt es im Menschen. Sie stellt die Antenne des Menschen dar. Negativ oder positiv gibt es hier nicht, denn sie ist die dritte nicht wend und umkehrbare Rune.

Dies ist die jüngere Form, die heute gebraucht wird.
Die ältere Form, hatte „Arme“ und „Beine“!
Also so: 𐌵



ZAHL: 16

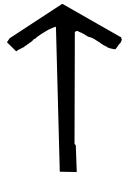
NAME: SOWILO

LAUT: S

BEDEUTUNG:
LEBENSENERGIE

Sowilo liefert die Lebensenergie. Leider wird sie meistens in verkehrter Drehrichtung verwandt und wirkt somit zerstörend. Neutral ist sie Energie pur, positiv, anregende Lebensenergie und negativ destruktive Kraft, die die Materie zu zerstören sucht.

DIE WELT DER RUNEN



ZAHL: 17

NAME: TIWAZ LAUT:

T

BEDEUTUNG:

ZIEL, SUCHE

Diese Rune untersteht dem Gott Tyr und bildet den Anfang des dritten Aett. Tyr ist Gott des Kampfes und der Gerechtigkeit. Tiwaz ist die Rune der Männer, sie können aus ihr, Kraft zur Weiterentwicklung beziehen. Tiwaz lenkt Energie auf eine bestimmte Richtung. Konstruktiv wirkt sie sich auf das Finden und Erreichen eines Zieles aus, neutral dient sie dem Intellekt und destruktiv leitet sie alle Ideen in das große Nichts. Die Zerstörung der Träume.



ZAHL: 18

NAME: BERKANA LAUT:

B

BEDEUTUNG:

BIRKENGÖTTIN

Die Birke leuchtet in der Vollmondnacht und ihr reflektiertes Licht wirft keinen Schatten. Frigg ist Göttin der Birken und steht für natürliche Weiblichkeit. Berkana ist die Rune der Frauen, sie können aus ihr Kraft beziehen. Positiv stärkt sie die weiblichen Seiten, neutral ist sie Beschützerin des Menschen und negativ die Mutter, die ihre Kinder frißt.



ZAHL: 19

NAME: EHWAZ LAUT: E

BEDEUTUNG:

PFERD

Das Pferd kommt nach nordischer Überlieferung der Runen vor dem ganzen Menschen! Daraus ergeben sich interessante Denkanstöße. Neutral ist diese Rune dem Wesen der Pferde sehr ähnlich, im positiven Aspekt fördert sie das Liebesleben, sowie das sich begegnen und im negativen Aspekt bringt sie jedes Pferd zu Fall, vor allem, das in einem selbst.

DIE WELT DER RUNEN



ZAHL: 20

NAME: MANNAZ

LAUT: M

BEDEUTUNG:

MENSCH

Diese Rune steht für den in Harmonie mit seinen beiden Seiten lebenden Menschen. Neutral zielt sie auf den heilen Menschen ab, positiv unterstützt sie den Heilungsprozeß und negativ wirft sie ihn gänzlich durcheinander.



ZAHL: 21

NAME: LAGUZ LAUT: L

BEDEUTUNG:

FLIESSENDES
WASSER

Laguz symbolisiert einen großen, reinigenden, klaren Fluß, der alles, was ins Stocken geraten ist, wieder zum Fließen bringt. Neutral steht diese Rune für die reinigende Kraft des Wassers; positiv wirkt sie auf die Gefühlswelt ein und erinnert uns an die Wichtigkeit des Loslassens. Negativ vermag sie alles in Fluß gekommene wieder zu stoppen.



ZAHL: 22

NAME: INGUZ LAUT:

NG

BEDEUTUNG:

SCHUTZKREIS

Inguz ist die vierte, nicht wend und umkehrbare Rune. Sie wirkt beschützend und wenn sie zum Wirken kommt, herrscht um einen wohlthuende Ruhe. Man kann sie einsetzen, um Abstand vom "Lärm der Welt" zu bekommen.

DIE WELT DER RUNEN



ZAHL: 23

NAME: DAGAZ LAUT: D

BEDEUTUNG:

TAG UND
NACHT

Dagaz symbolisiert den Augenblick zwischen Tag und Nacht, welcher im Volksmund auch als "Blaue Stunde" bekannt ist. Es ist die fünfte nicht wend und umkehrbare Rune. Sie dient der Harmonisierung und wenn man sie auf der Stirn imaginiert, öffnet sie das dritte Auge.



ZAHL: 24

NAME: OTHALA LAUT:

O

BEDEUTUNG:
HEIMAT

Othala ist das Ziel des Futhark und die Heimat des auf der Suche nach Wissen befindlichen Runenreisenden. Zur Heimat gehört auch der Stamm und die eigene Familie und dies stellt Othala in allen möglichen Varianten dar. Neutral steht sie für die Energie, welche aus der Verwurzelung entspringt; positiv für den geistigen und emotionalen Weg nach Hause, negativ für den Verlust des oben Genannten.
viii

Runenmeditation

Anlässlich einer nordischen Schwitzhütte, die ich im Frühjahr 1994 leitete, entstand spontan die folgende Runenmeditation. Wir führten sie im Kreis um ein großes Feuer stehend aus, doch kann man sie auch für sich allein, oder mit anderen zusammen zelebrieren. Der Phantasie und persönlichen Ausschmückung sind hierbei selbstverständlich keine Grenzen gesetzt. Als aufmerksamer Beobachter ist es auch möglich, den eigenen, seelischen Standpunkt im Runenkreis zu erkennen und daraus dann Schlüsse für den weiteren Lebensweg zu ziehen.

Ich wünsche Dir viel Spaß dabei und eine angenehme, kraftvolle Seelenreise.

ix

Wir stehen hier als große Bäume, einzeln, gemeinsam, wie ein dichter Wald. Der Wind liebkost unsere Blätter, wiegt uns hin und her. Wenn wir erstarren, bricht uns Vater

DIE WELT DER RUNEN

Wind den Stamm, wenn wir nachgiebig mit uns selbst sind vermag er uns zu wiegen, wie die Mutter ihr Kind. Unsere Beine sind Wurzeln, unser Körper Stamm, unsere Arme Zweige. Die Wurzeln wachsen aus unseren Füßen, weiten sich aus im Grund von Mutter Erde, trinken Wasser aus unergründlichen Tiefen. Unsere Äste streicheln sanft die Äste des Nachbarbaumes. Ein ganzer, mächtiger Wald, und doch jeder Baum für sich allein.

Eines Tages kamen die Runenkräfte zu Besuch in den Wald. Zuerst kam Fehu, die Kraft des Feuers, welche uns in jedem Frühjahr zu neuem, kraftvollen Leben erweckt, uns den Saft bis in die äußersten Blattspitzen treibt. Dann kam Uruz, die Kraft der Erde, uns fest im Erdreich verwurzelnd und gegen die Stürme des Lebens wappnend. Es folgte Thurisaz, die Riesenkraft, die uns beinahe durch ihren Besuch entwurzelte, bis wir gelernt hatten selbst Riesen zu sein, unsere eigene Größe und Riesenkraft zu spüren. Ansuz kam des Weges, mit einem wehenden Mantel im Wind, streichelte unsere Äste, bog sie und brach so manchen Starren; die Kraft des Windes, des Geistes, welche uns vieles lehrte, was wir in unserem Leben noch nicht bedacht hatten. Damit wir uns nicht in so vielen philosophischen Gedanken verlieren konnten, besuchte uns Raidho, die Kraft der Bewegung und des Rhythmus, welche uns wieder in Gleichklang mit uns selbst und all den anderen brachte, in Gleichklang mit der Erde, dem Wasser, dem inneren Feuer und der uns umgebenden Luft, mit allem was war, was ist und was sein wird. Kenaz kam des Weges und hielt uns den Spiegel des inneren Erkenntnis-Feuers vor, auf daß wir uns wiederfinden konnten unter all den anderen, die mit uns in diesem Wald standen. Ein Brennen ging durch unsere Seele, ob dieser Einsicht, entflammte die Herzen und brachte uns zurück, zurück zu unserem wahren Sein. Darauf erschien Gebo und wir erhielten alle ein großes Geschenk, das Geschenk des Gebens. Jede Gabe wird mit einer Gegengabe vergolten, sagte uns Gebo zum Abschied und seit dieser Zeit gingen wir freundlicher miteinander um. Wunjo stellte sich ein, gesellte sich in unseren Kreis, die Kraft der Lebensfreude erfüllte uns und sanft wiegten wir im aufkommenden Wind.

Mit einem leisen Grollen trat Hagalaz in unseren Kreis, die Kraft des Heiles und der Zerstörung, die Kraft der Hel; sie lehrte uns, in uns zu gehen, bis in die tiefsten Schichten des Stammes, die Verletzungen aus früheren Zeiten zu erkennen, sie aus dem Innersten des Stammes an die Oberfläche zu bringen und abzuschütteln, sie als das zu betrachten, was sie waren: Vergangene Verletzungen. Kurz darauf folgte Naudhiz, die Kraft der Not und der Wende, die uns das starre Gerüst der eigenen Vorstellungen brach, um uns eine frische Sicht des eigenen Seins zu ermöglichen. Plötzlich wandelte sich die Welt für uns, Isa erstand aus dem Nichts unseres Waldes, stand plötzlich in einem jeden von uns und eine neue Stabilität stellte sich ein, eine neue Sicht der Dinge, ein neues Gefühl gegenüber den anderen, den uns umgebenden Umständen, zu jedem Lebewesen dieses Planeten,

DIE WELT DER RUNEN

gefolgt von einer Kraft, die uns stark und schwach zugleich sein ließ. Isa, die Kraft des Ich bin eins war genauso schnell verschwunden, wie sie gekommen war, hatte jedoch in uns allen etwas hinterlassen und wir begriffen, daß wir nur eins sein konnten, als einzelner Baum, als Wald, als Welt und Naudhiz wiederkäme, wenn wir meinten, wir wären alles selbst und alles andere wäre Nichts. Jera begrüßte uns mit einem wirbelnden Wind der Wandlung, das Rad der Zeit drehte sich und wir waren einen Schritt weiter im Leben. Eiwaz kam daher, Kraft des heiligen Baumes, des Baumes der Welt, unserem Urahn in allen Dimensionen der Zeit, die Eibe, welche die ganze Welt umspannt, die Welt, die selbst ein Baum ist, ruhend in ihrer Mitte; und Eiwaz lehrte uns die Verbindung zwischen Oben und Unten und den Umstand, das alles was Oben ist, auch Unten vorzufinden ist. Mit dem Eintreffen von Perthro wurden wir wiedergeboren, als neue, gewandelte Wesen, ein neuer Zyklus begann und wir hatten die Algiz Kraft in uns gefunden, die ihre Kraft aufrecht stehend empfängt, die Zweige gen Himmel und die Wurzeln gen Mutter Erde gerichtet. Durch die Wolkendecke brach Sowilo, unsere Sonne, die uns wärmt und die uns begleitet, wo wir auch immer sind und die aus uns scheint, selbst wenn dicke Wolken am Himmel hängen.

Tiwaz kam daher, zielgerichtete Kraft, Speer des Odin, Geistpfeil unserer Bestimmung, seine Kraft brach in uns auf, entwurzelte uns beinahe auf dem begierigen Weg nach unserem Ziel, da gesellte sich noch Berkana, die große Mutter der Birken zu uns, gab uns wieder Halt und erinnerte uns an die Geborgenheit, welche wir für einen kraftvollen Weg benötigten. Wir fanden schließlich die beiden vereint in uns und ein neues Gefühl breitete sich aus: Dieses Gefühl war kraftvoll, entspannt und rhythmisch - ein riesiges Pferd kam daher, Ehwaz, die Kraft der Gemeinsamkeiten. Schnaubend und polternd stellte sich die Pferdekraft in unserem Wald ein und wir nahmen uns bei den Ästen, wissend darum, daß es nun an der Zeit war zusammen zu leben, zu handeln und das Sein zu genießen. Ganz leise, aber sehr vernehmlich erschien sodann Mannaz in unserer Mitte und wir fanden die Gegensätzlichkeiten in uns, erkannten und verstanden sie, vermochten sie endlich anzunehmen. Jetzt verstanden wir das, was vor langer Zeit ein Wanderer gesagt hatte, als er durch unseren Wald lief und viele von uns in den Arm nahm: Die Menschen kamen nach den Pferden und ihre größte Schwierigkeit ist es, ihre zwei Leben in diesem Einen anzuerkennen. Über diese Erfahrung kamen uns die Tränen, die Tränen der Trauer und der Freude, das reinigende Wasser unserer Seele stieg durch deren Fenster ans Tageslicht und Laguz war auf Besuch gekommen, die Kraft des Wassers, des Gefühls, der Reinigung und des ewigen Wandels. Danach blieb es eine ganze Zeit lang ruhig in unserem Wald. Diese Zeit war Inguz-Zeit, Zeit der Reife und Ruhe, der Besinnung und Erkenntnis. Unsere Seelen verdauten alle Wandlungen, wandelten sie um,

DIE WELT DER RUNEN

wurden reicher und strahlender. Das Feuer von Dagaz ließ uns wieder ins Leben treten, erleuchtete unseren Weg, der zwischen den Extremen lag, zwischen dem ewigen Gut und Böse, Schwarz und Weiß, wir begannen die grauen Wölfe zu verstehen, die manchmal durch unseren Wald trabten und lebten fortan sehr ausgeglichen. Mit diesem inneren Frieden erreichten wir Othala, unsere Seelenheimat, die Heimat unserer Gemeinschaft, mit welcher wir unseren Weg gehen würden, auf alle Zeiten der Welt und eine satte Zufriedenheit breitete sich in uns aus, von den tiefsten Wurzeln, über den Stamm, bis hoch hinauf in die Äste.

DIE WELT DER RUNEN

Der folgende Text soll Dir einen Überblick über die germanische Götterwelt verschaffen. Du mußt Dir die Namen darin nicht merken, denn wir werden teilweise etwas andere verwenden. Der Artikel soll Dir lediglich zur Information dienen.

GERMANISCHE MYTHOLOGIE

Einleitung

Es läßt sich mit großer Wahrscheinlichkeit voraussetzen, daß die Stammväter der Germanen, nachdem sie sich von den anderen Ariern getrennt hatten und in zwei Strömen die Ebenen Mitteleuropas und den hohen Norden unseres Kontinents überfluteten, die alten religiösen Anschauungen der Urheimat noch treu bewahrten und vorzugsweise die lichten Mächte des Himmels verehrten. Darauf deuten schon die bei den alten Skandinaviern erhaltenen Namen der Götter TIWAS, d. h. die Himmlischen, und WANEIS, WANEN, d. h. die Strahlenden, hin. Demgemäß werden TYR oder ZIO, der Himmelsvater, und THUNAR, der Blitzgott, den Vorrang behauptet haben. So sagt denn auch Caesar über die religiösen Vorstellungen der Krieger Ariovists aus eigener Erfahrung: »Die Germanen rechnen zur Zahl der Götter nur die, welche sie sehen und durch deren Segnungen sie offenbar gefördert werden, die SONNE, den MOND) und den FEUERGOTT. Von den übrigen haben sie nicht einmal durch Hörensagen vernommen.« Der Lichtkultus schloß also noch die Vermenschlichung der Götter aus.

Und so war es noch 150 Jahre später. Daß man sich auch da noch nicht die Götter plastisch gestaltete und verbildlichte, bezeugt Tacitus, wenn er schreibt: »Die Götter in Tempelwände einzuschließen oder der Menschengestalt irgend ähnlich zu bilden, dies halten sie für unvertraglich mit der Größe der Himmlischen. Wälder und Haine weihen sie ihnen, und mit dem Namen der Gottheit bezeichnen sie jenes Geheimnis, das sie nur im Glauben schauen.«

Dennoch scheinen schon damals durch die Berührung und Reibung mit dem Kulturvolk der Römer mehr diejenigen Gottheiten in den Vordergrund getreten zu sein, welche einen Bezug auf die jetzt vorherrschend kriegerische Richtung des Volksgeistes besaßen, an ihrer Spitze der Sturmgott WODAN (nord. ODIN), den namentlich die späteren Sachsen und Franken zu ihrem Obergott erhoben.

DIE WELT DER RUNEN

Die Bekleidung der Götter mit menschlichen Formen und Gestalten vollzog sich nun rasch, und man bezeichnete die neuen Herrscher der Welt als ANSEN (nord. ASEN), d. h. als die Träger des Weltgebäudes und der sittlichen Ordnung desselben. Doch war dieser Übergang keineswegs ein friedlicher, sondern, wie die olympischen Götter in der griechischen Mythologie, mußten auch die Asen erst einen gewaltigen Streit mit den WANEN bestehen, der die ganze Welt mit Verwüstung bedrohte und endlich nur so beendet wurde, daß die beiden Götterstämme sich gegenseitig Geiseln stellten, worauf die Wanen mit Ausnahme weniger allmählich in Vergessenheit sanken. Die Erinnerung an den Kindheitsglauben des Volkes und die fortschreitende Mythenbildung wurde bei den südgermanischen Stämmen durch den Eintritt des Christentums unterdrückt und gehemmt.

Desto fester blieb der Besitz derselben den Skandinaviern, von denen erst im zehnten Jahrhundert die Dänen, zu Anfang des elften die Norweger und Isländer, in der zweiten Hälfte des elften die Schweden gänzlich bekehrt wurden. Namentlich waren in diesem Zeitalter von bedeutendem Einfluß auf das Wachstum der an die Mythologie sich anschließenden Heroensage einerseits die NORMANNEN oder WIKINGERFAHRTEN, welche eine Masse neuer Anschauungen im Volke weckten und der Phantasie reiche Nahrung zuführten, andererseits die Sänger der Königshöfe oder die SKALDEN, welche die Großtaten der Asen priesen, dieselben noch mehr vermenschlichten und die Götterwelt endlich in ein geschlossenes System brachten. Da die isländischen Normannen am zähesten an den Überlieferungen der alten Heimat festhielten, so zog sich auch die Kenntnis der Skaldenlieder im neunten und zehnten Jahrhundert fast ganz auf jene Insel zurück. Diese Poesien waren bereits zu Ende des elften Jahrhunderts gesammelt und hundert Jahre später durch eine neue Sammlung vermehrt, sind aber erst im siebzehnten Jahrhundert aufgefunden worden und bilden den Inhalt der sogenannten EDDA, d. h. Urgroßmutter.

Der Charakter der Mythen und Sagen entspricht der sonnenarmen, wild erhabenen Natur des Nordens, wie dem stürmisch bewegten Leben der trotzig Helden. Sie sind düster und von phantastischer Rauheit, aber voll tiefer Empfindung und sittlichen Ernstes.

DIE WELTSCHÖPFUNG

Die Entstehung der Welt dachten sich unsere Ahnen in folgender Weise. Aus dem CHAOS oder „der gähnenden Kluft“, nahmen sie an, daß zunächst zwei Welten

DIE WELT DER RUNEN

hervorgegangen seien, nach Norden zu NIFFILHEIM (Nebelheim), nach Süden zu sein Gegensatz, MUSPELHEIM (Feuerheim). Mitten in Nifelheim öffnete sich aber der Brunnen HWERGELMIR, aus dessen gärenden Kessel zwölf Ströme mit eisigem Wasser stürzten. Ihr Wasser gefror zu Schollen, und diese hewegten sich der Kluft zu und füllten dieselbe allmählich aus.

Allein von Muspelheim her wehte ein Glutwind und schmolz das Eis. Dadurch entstand Leben im Starren, und es wuchs aus demselben empor der entsetzliche Riese YMIR oder OERGELMIR, von dem die Frostriesen oder HRIMTHURSEN abstammen. Im auftauenden Gewässer entstand auch die Kuh AUDUMBLA (die Vollsäftige).

Von der Milch ihres Euters nährte sich Ymir und sein Geschlecht. Sie selbst beleckte aus Mangel an Weide die salzigen Eisblöcke, und siehe, unter ihrer Zunge kam nach und nach ein schöner Mann namens BURI zum Vorschein. Ein Sohn von ihm hieß BÖR, und dieser nahm die Riesentochter BESTLA zur Gefährtin, welche ihm drei Söhne schenkte, ODIN (Geist), WILI (Wille) und WE (Heiligtum).

Dies waren die ersten ASEN, welche sich sofort gegen den Urriesen wandten und ihn erschlugen, worauf in der Sintflut seine alle Frostriesen ertranken bis auf BERGELMIR, der Stammvater eines zweiten Riesengeschlechts wurde.

Des Riesen Ymir Leib wurde hierauf von den ASEN zu weiteren Schöpfungen benutzt. Aus seinem Fleisch schufen sie die Erde, aus seinen Knochen die Felsen, aus seinen Haaren die Bäume, aus seinem Blut das Meer, aus seiner Hirnschale den Himmel. Aus den Augenbrauen bildeten sie mitten auf der Erdscheibe die Wohnung der Menschenkinder, MIDGARD).

Noch gab es aber weder Sonne noch Mond, noch Gestirne am Himmelsgewölbe; nur irrende Feuerfunken aus Muspelheim sprühten darüber hin. Da wandelten die ASEN jene Funken in Sterne um und gaben diesen ihre feste Stätte. Sonne und Mond aber kamen auf folgende Art in die Welt. Die Mutter NACHT, eine Riesentochter, hatte von ihrem dritten Gatten DELLINGER (Dämmerung) einen Sohn, den TAG, und beide wurden vom Allvater zum Himmel emporgehoben, wo die Nacht zu ihrer Fahrt über den Himmel das schwarze Roß HRIMFAXI (Reifmäher), der Tag den weißen Renner SKINFAXI (Lichtmäher) empfing. Die ASEN raubten dann dem seiner Kinder sich übermütig rühmenden Erdensohn MUNDILFÖRI (Achsenschwinger) die liebliche SOL und den schönen MANI.

Jenen erbauten sie aus den Funkenregen Muspelheims den Sonnenwagen und bespannten ihn mit den Hengsten ARWAKER (Erwecker) und ALSWIDER

DIE WELT DER RUNEN

(Allgeschwind). Mit diesen umkreist Sol den Himmel, bewehrt mit dem Schild SWALIN, der Himmel und Erde vor dem Sonnenbrand schützt. Mani aber lenkt den Mondwagen hinter der Nacht und hat die beiden Kinder BIL (die Schwindende) und HJUKI (den Belebten), d. h. den abnehmenden und wachsenden Mond, bei sich, die er einst zu sich emporhob, weil er sah, wie sie ihre schweren Wassereimer nicht weiter zu tragen imstande waren. Die Flecken im Mond erklärt sich das Altertum bald als einen Mann, der am Sonntag Holz stahl und mit einem Reisigbündel oder einer Axt im Mond steht, bald als ein Mädchen, das im Mondschein gesponnen hat und mit ihrer Spindel oben sitzt. Zwei grimmige Wölfe jagen hinter Sol und Mani her, SKÖLL und HATI, und wenn sie den Himmlischen nahe kommen, erleichen dieselben, und die Sterblichen nennen dies Sonnen und Mondfinsternis.

Nach Schöpfung der Gestirne waren auch die Vorbedingungen gegeben zur Entstehung des Menschengeschlechts. Als die Asen ODIN, HÖNIR und LOTHUR einst am Seegestade wandelten, sahen sie zwei Bäume daliegen, eine Esche und eine Erle. Aus jener schufen sie den Mann ASK, aus dieser das Weib EMBLA; Odin gab ihnen Seele und Leben, Hönir Verstand, Lothur Blut und blühende Farbe. Von Ask und Embla, Esche und Erle, stammen alle Menschengeschlechter ab.

Aus den kleinen Würmern, die in des Urriesen Ymir Fleisch sich tummelten, schufen die Asen das Völkchen der ZWERGE oder ALFEN. Diese zerfielen wieder in zwei Klassen, die SCHWARZALFEN, die im Dunkel der Erde nach Erzen wühlten, Metalle hämmerten und den Menschen durch Spuk und Tücke schreckten und neckten, und die LICHTALFEN, gute und schöne Wesen, die sich den Sterblichen hold gesinnt zeigten, verwandt den Elfen der Märchenwelt.

Am nördlichen Ende des Himmels sitzt der ungeheure Riese HRASWELGER (Leichenschwelger) in Gestalt eines Adlers und rührt seine gewaltigen Fittiche, um als verheerender Sturmwind über die Erde dahinzufahren. Nicht weniger grimmig ist der Riese WINDSWALER (Windkühler), der Frost und Schnee in seinem Gebiet hat und Vater des Winters ist. Doch wechselt seine Herrschaft jährlich mit der des milden SWASUDER (Sanftsüd), dessen Sproß der blütenreiche Sommer ist. Über die ganze Welt breitet sich die Esche YGGDRASIL (Schreckensträgerin) aus und hält sie zusammen. Ihre eine mächtige Wurzel reicht bis NIFELHEIM, und unter ihr breitet sich das finstere Reich der Schattenkönigin HEL aus, die zweite bis JÖTUNHEIM, dem Sitz der Riesen (SÖTUNE oder IÖTEN, d. h. Fresser), die dritte bis MIDGARD, wo die Menschenkinder wohnen. Unter jeder

DIE WELT DER RUNEN

Wurzel der mit ihrem Wipfel in den Himmel hineinragenden Weltesche sprudelt ein hedeutsamer Brunnen hervor. Unter Nifelheim ist es der zu Anfang erwähnte HWERGELMIR. Unter Jötunheim befindet sich der vom Riesen MIMIR bewachte Brunnen, dessen Wasser Aufklärung über das Werden der Dinge verleiht. In MIDGARD endlich quillt das heilige Wasser des Brunnens URD, in welchem alle Weisheit verschlossen ruht, auf dessen stillem Spiegel zwei schneeweiße Schwäne ihre Kreise ziehen. Am Brunnen aber sitzen in ernstem Schweigen die drei NORNEN: URD (Gewordene), WERDANDA (Werdende) und SKULD (Sollende = Zukünftige), die Schicksalsschwester, welche die unzerreißbaren Fäden des Lebens den Neugeborenen spinnen, die Todeslose werfen und mit ihren Augen alle Ausdehnungen der Zeit durchdringen. Wegen der Reinheit und Heiligkeit der Stätte versammeln sich die Asen daselbst und halten unter dem Schatten der Weltesche Gericht. Allein der heilige Baum leidet vielen Schaden durch allerlei Getier, das ihn bevölkert. In ASGARD, der himmlischen Wohnung der Asen, weidet an seinem Gipfel die Ziege HEIDRUN, die aus ihren Eutern den Göttern und ihren Gästen Met spendet. An den Blättern und Sprossen des Baumes zehren die fünf Hirsche EIKTHYRNER, DAIN, DWALIN, DUNNEIER und DURATHROR.

In seinem Wipfel haust ein Adler, an seiner Wurzel aber nagt der Drache NIDHOEGER mit unzähligen anderen Gewürm. Auf und ab endlich an der riesigen Esche klettert das Eichhorn RATATÖSKER, als Bote der Zankworte, welche der Aar und der Lindwurm miteinander tauschen. Trotz der Unbill, die Yggdrasil zu leiden hat, dorrt und fault sie nicht, denn die Nornen schöpfen täglich Wasser aus dem Brunnen Urd und begießen ihre Wurzeln damit.

Nehmen wir noch einmal die einzelnen Teile des Alls zusammen, so beschattet die Weltesche eigentlich neun besondere Welten. In der Mitte dachte man sich die Menschenwelt, MIDGARD oder MANNHEIM. Unter diesem liegt SCHWARZALFENHEIM und noch tiefer das Totenreich HELHEIM. Dann befinden sich zur Seite NIFELHEIM, MUSPELHEIM, JOTUNHEIM und WANAHEIM, der Wohnsitz der oben erwähnten WANEN. Hoch über den anderen Welten gründeten sich die Asen eine herrliche, von Gold und Edelstein strahlende Heimat, ASGARD oder ASENHEIM, in welchem, wie auf dem hellenischen Olymp, die einzelnen Götter wieder besondere Paläste bewohnen, wie THOR das 540 Stockwerke hohe Haus BILSKIRNIR. Asgard und Midgard standen in Verbindung durch die aus drei Farben gezimmerte starke Brücke BIFROST, den Regenbogen. In Asgard stand auch WALHALLA, der Saal der

DIE WELT DER RUNEN

seligen Helden mit seinen 500 Toren. Der Wohnsitz der Göttinnen hieß WINGOLF (Freudenwohnung). Wie in der griechischen Mythologie die Titanen und Giganten der neuen Weltordnung, die durch die Olympier geschaffen worden war, widerstrebten und gegen deren Herrschaft sich auflehnten, so dachten sich die Germanen auch Feindschaft zwischen den hehren Asen und dem Geschlecht der Riesen. Diese brüteten immer Rache wegen des an ihrem Stammvater Ymir begangenen Mordes. Zu ihnen hatte sich LOKI gesellt, früher selbst eine Ase und Dämon des wohlthätigen Feuers, jetzt aber vermählt mit dem abscheulichen Jötenweib ANGURBODA (Angstbringerin), die ihn zum Vater von drei grausigen Sprößlingen gemacht hatte, dem Wolf FENRIR, der Schlange JORMUNGANDAR und der entsetzlichen HEL.

WODAN, NORDISCH ODIN

WODAN oder WUOTAN (der stürmisch Schreitende) war der vornehmste aller Asen und heißt als Beherrscher der Unsterblichen und Sterblichen „der Allvater“. Auf seinem hohen Sitz HLIDSKIALF in WALHALLA (der Halle der Auserwählten), die in dem Gehöft (GLADSHEIM (Glanzheim) lag, thronte er an der Spitze der zwölf über alles richtenden Asen und übersah von dort aus die neun Welten und was in denselben vorging. Das ganze Gebäude schillert von Gold; sein Dach besteht aus blinkenden Schilden und Speerschäften, und Waffenglanz erhellt rings den weiten Saal. In demselben schmausen, zechen und wurfeln in Gemeinschaft der Asen die EINHERIER (einzige Herren), die im Einzelkampf gefallenen Helden. Odin selbst genießt nichts von dem sich täglich erneuernden Fleisch des Ebers, sondern nährt sich einzig von rotem Wein. Die Speisen gibt er stets seinen beiden Wölfen GERI (Gierige) und FREKI (Gefräßige), die ihn wie Hunde umschmeicheln. Neben seinem Haupt aber sitzen die beiden Raben HUGIN (Gedanke) und MUNIN (Erinnerung), welche ihm die auf ihrem Flug erlauschten Geheimnisse zuraunen. Odin trägt einen goldenen Helm auf dem Haupt und hält in seiner Rechten den nie irrenden Speer GUNGNIR.

Erscheint Wodan in dieser Gestalt als Regent der Welt, so ist sein Auftreten ein ganz anderes, wenn er seiner ursprünglichen Naturbedeutung gemäß als Gott des WINDES und STURMES einherfährt. Dann sprengt er auf dem achtfüßigen Schimmel SLEIPNIR (Gleitende) in weiten Mantel gehüllt, mit breitem Schlapphut, umgeben von den Geistern der Verstorbenen, hoch in der Luft über die Wälder und Fluren hinweg. Darum heißt er noch heute in der norddeutschen

DIE WELT DER RUNEN

Volkssage „der wilde Jäger“, während im Süden der Glaube an „das wütende Heer“ dasselbe besagt. Unter Blitz, Sturm und Regen glaubt man noch das Hundegebell, den Hörnerklang, das Hallorufen der wilden Gesellen zu hören, wie sie hinter Ebern oder Rossen herstürmen.

Doch war ja bald die rohere Naturbedeutung Wodans als Sturmgottes übergegangen in die des Himmelsgottes im allgemeinen, und als solcher waltete er mild segnend und fruchtspendend und bekämpfte nun seinerseits den im Bilde des Ebers gedachten Wirbelwind. Im Winter macht er einem falschen Odin Platz, der Schneestürme über die Erde sendet, oder er liegt in einem Zauberschlaf und träumt dem Tag entgegen. Dieser Mythos ist vom Volk auf die Gestalten seiner Lieblingshelden übertragen worden. Am bekanntesten in dieser Beziehung ist der im Kyfferhäuserberg bei Tilleda schlafende FRIEDRICH BARBAROSSA. Dort sitzt der Hohenstaufe mit seinen Rittern und Knappen um einen großen Tisch, durch den sein Bart gewachsen ist. Kostbarer Wein ist an den Wänden der Höhle aufgestapelt, alles strahlt von Gold und Edelsteinen, wie am lichten Tag. Einst gelangte ein Hirt in den Berg. Den fragte der auf einen Augenblick erwachende Kaiser: "Fliegen die RABEN noch um den Berg?" Als der Hirt dies bejahte, erwiderte Barbarossa: "So muß ich noch hundert Jahre länger schlafen!" Wenn aber sein Bart nicht nur durch den Tisch, sondern auch zum dritten Mal um denselben herumgewachsen ist, dann wird er mit allen seinen Mannen aus dem Berg hervorbrechen und Deutschland aus Not und Bedrängnis erlösen.

In weiterer Auffassung erscheint Wodan als wilder Gott der Schlachten, als HEER- und SIEGVATER. Dann begleiten ihn seine Raben und die WALKUREN, die Todeswählerinnen, welche sonst als Schenkmädchen die Helden in Walhalla bedienen, aber auf den Kampfgefilden, mit Helm und Schild auf weißen Wolkenrossen einherjagend, die sterbenden Einherier mit dem Todeskuß weihen und sie emporgeleiten zum Freudenmahl in Gadsheim. Dieser religiöse Glaube entzündete bei den Normannen jenen fanatischen Kampfesmut, der sich zu einer Art Wahnsinn steigerte und sie mit lächelnden Lippen dem Tode entgegengehen ließ. Daher der Zusammenhang der BERSERKIR (Panzerlose) mit der „Berserkerwut“. Der Dienst Wodans war blutig, und nicht bloß Rosse, sondern auch Menschen wurden an seinen Altären geschlachtet.

Daher fand Germanicus auf dem Schlachtfeld des Varus im Teutoburger Wald an die Baumstämme genagelt die Schädel der geopfert Tribunen und Centurionen. Neben solcher Härte trifft man auch auf Züge von großer Güte und Menschenfreundlichkeit. So ruderten einst der achtjährige GEIRRÖD und der

DIE WELT DER RUNEN

zehnjährige AGNAR, Söhne des Königs HRAUDUNG auf einem Boot ins Meer hinaus und wurden vom Wind immer weiter in die Wogen fortgetrieben, bis sie in dunkler Nacht an einem fremden Strand scheiterten. Hüttenbewohner die sie dort fanden, empfingen sie freundlich und behielten sie den Winter über bei sich; die Frau nahm sich des älteren, der Mann des jüngeren Knaben an. Es waren aber Odin und seine Frau Frigg, die den beiden Knaben Schule und Erziehung angedeihen ließen.

Von Wodans großem Drang nach Weisheit zeugte schon, daß er sein eines Auge dem Riesen MIMIR für einen Trunk aus dem Brunnen der Erkenntnis dahingab. Namentlich übte er große Macht durch den Besitz der geheimnisvollen Runenstäbe, deren Zeichen den Anlaut des bedeutungsvollsten Wortes im Zaubersprüche bildete; ja, er hatte die Runen selbst erfunden. Sie gewährten ihm Macht über alle seine Widersacher, die Kenntnis aller Schätze der Erde und Hilfe im Streit und in allen Sorgen; so versinnlichen und priesen die alten Skalden die Kraft des Gesanges und der Dichtkunst!

Einst hörte Wodan von dem Riesen WAFTHRUDNIR (dem Zungenfertigen), es sei bei ihm die größte Kenntnis der vorweltlichen Dinge vorhanden. Da gelüstete es ihn, sich mit demselben zu messen, und er wanderte als armer Pilger zu dessen Halle, um gastliche Aufnahme bittend. Der Riese antwortete ihm, wenn er etwa gekommen wäre, um seine Weisheit zu erproben, so möchte er sich hüten, denn nimmer würde er heimkehren, wenn es ihm nicht gelänge, in kluger Rede zu obsiegen. Darauf fragte er den Gast nach den Rossen des Tages und der Nacht, nach dem Fluß, der Asgard von Jötunheim trennt, und nach dem Feld, wo einst die letzte Schlacht geschlagen werden soll. Als Wodan ihm keine Antwort schuldig blieb, bot ihm Wafthrudnir einen Sitz neben sich an, ihn auffordernd, seine Fragen an ihn zu richten.

Über die Entstehung der Welt, der Riesen und Götter, auch über den Untergang alles Geschaffenen wußte der kluge Jöte Bescheid. Als aber der mächtige Gott ihn fragte: "Was sagte Odin seinem Sohn Balder ins Ohr, da ihn der Scheiterhaufen empfing?" da erblaßte er und rief: "Mit Odin stritt ich vermessen in Weisheit; doch er wird ewig der Weiseste bleiben!" Ob hierauf Odin des Riesen Haupt nahm, läßt die Sage ungelöst; hinter dem Geheimnis Odins aber vermutet man die Verheißung einer seligen Auferstehung.

Odins erste Gemahlin, JORD (Erde), eine Tochter der Nacht, gebar ihm den starken THOR (Donnerer), die zweite Frau, FRIGG (Frau, Herrin), den BALDER

DIE WELT DER RUNEN

(Fürst). Außerdem gelten als seine Söhne: HODER (Kämpfer), TYR (Helfer), HEIMDAL (Weltglänzer) oder RIGER, WALI (Auserwählter), BRAGI (Sänger), HERMODER (Heermutiger).

FRIGG, die Tochter Fiorgyns, waltet neben Odin über die Schicksale der Menschen und steht ihm mit ihrem klugen Rat zur Seite. Auch galt sie als segnende Göttin des Eheglücks. Sie bewohnt in Asgard den Palast FENSAL (Meersaal). Dort spinnt sie an goldenem Rocken, den die Alten im Gürtel Orions erkennen wollten und denselben deshalb Friggsrocken nannten. Ihre Dienerinnen waren FULLA (Fülle), ihre vertraute Geschmeidebewahrerin, GNA (Hochfahrende), ihre Botin, die auf windschnellem Roß Kundschaft brachte, Befehle ausrichtete, und HLIN, die Empfängerin der Bitten von Seiten der Schützlinge Friggs.

Übrigens scheint die Asenkönigin Frigg EINES Wesens mit der Wanengöttin FREYA oder FREA gewesen zu sein und sich erst später im skandinavischen Norden von dieser losgespalten zu haben. Auch die rätselhafte Göttin der Erde, NERTHUS, die von Tacitus genannt wird, muß verwandter Natur mit Freya sein und deutet dem Namen nach auf NJÖRDER (Wasserhälter), den Vater der Freya, hin. Frigg erscheint auch noch unter anderen Namen in der Volkssage, und zwar in Mecklenburg als GODE (weibl. Form aus Godan = Wodan), Thüringen und Hessen als Frau HOLDA oder HULDA, im übrigen Oberdeutschland als BERTA oder BERCHTA. Eine verwandte Göttin war endlich die Göttin des Frühlings OSTARA, an die noch heute nicht nur das ihren Namen führende christliche Fest erinnert, sondern auch das Osterei, als Symbol des keimenden Lebens, und der Hase, der es im Glauben des Kindes legt!

THUNAR, NORDISCH THOR

THOR, der älteste Sohn Wodans, wurde nicht von seiner Mutter Jörd erzogen, sondern wuchs bei den Pflegeeltern WINGNIR (Beschwingter) und HLORA (Glut) auf. Sein Gehöft in Asgard hieß THRUDHEIM (Kraftheimat); von seinem Palast BILSKIRNIR ist bereits die Rede gewesen. Zur Frau nahm er SIF (Sippe). Die goldhaarige Göttin bringt einen Sohn in die Ehe mit, den Rogenschützen ULLER; aber auch Thunar hat schon vorher zwei Söhne von der Riesin JARNSARA (Eisenstein): MAGNI (Stärke) und MODI (Mut). Sif beschenkte ihn dann noch mit der THRUD (Kraft).

DIE WELT DER RUNEN

Thunars Gestalt ist groß und von gewaltiger Kraft. Rotes Haar umwallt sein Haupt; ein enges, kurzes Gewand umschließt seinen Körper und in der mit Eisen behandschuhten Rechten schwingt er den glühenden Blitzhammer MJOLNIR (Malmer), der nach den weitesten Würfeln stets wieder in die Hand des Gottes zurückkehrt. So fährt er auf einem von zwei Böcken gezogenen Wagen durch die Wolken, und die Räder rasseln mit Donnerhall.

Das Ansehen Thunars bei den Germanen war sehr groß. Noch im 8. Jahrhundert mußten die Sachsen bei der Taufe schwören, entsagen zu wollen dem Wodan, Thunar und Saxnot. Lange vorher schon war wegen der Verwechslung Thunars mit dem römischen Jupiter der fünfte Wochentag mit dem Namen des Donnerers belegt worden. Geheiligt waren ihm der Vogelbeerbaum, die Haselstaude und die Eiche. Es war im Jahre 725 n. Chr., als der Heidenapostel Bonifatius Thunars Rieseneiche zu Geismar bei Fritzlar in Hessen mit eigener Hand fällte. Wehklagen füllten die Luft und Verwünschungen drohten dem Frevler mit des Gottes Rache. Aber der gewaltige Stamm senkte sich nach wenigen Schlägen und an seiner Stelle erhob sich bald eine Kirche des Petrus. Viele Gebräuche und Sagen erinnern noch heute an den Blitzgott. Die aus der Haselstaude geschnittene Wünschelrute hebt die Erdschätze, wie der Gewittergott die Wolkenschätze und das Sonnengold flüssig macht. Das auf den Tag Johannis, des Taufers, verlegte Sonnwendfest mit seinen Freudenfeuern gilt seiner Person, und noch im fünfzehnten Jahrhundert beteiligten sich deutsche Fürsten an den Rundtänzen um die brennenden Holzstöße. Übrigens glich Thunars Wesen dem seines Vaters wenig. Er war ein wirklicher Kulturgott, der der Erde Gedeihen gab und Men schen und Vieh vor Unglück behütete, der überhaupt seine gewaltige Kraft nicht braucht, um die Erde zu verwüsten, sondern um die verderblichen Naturmächte, die Geschlechter der dem Chaos entsprossenen Riesen in ewigem Kampf zu verfolgen. Es ist also nicht zu verwundern, daß die Skalden den Thor als »Bauerngott« dem kriegerischen Odin nachstellten.

Einst machte sich Thor auf, um in Jötunheim die Hrimthursen zu züchtigen. Der tückische Loki hatte sich ihm beigesellt. Gegen Abend gelangten sie an eine Bauernhütte, wo sie wohl Unterkommen, aber nichts zu essen fanden. Thor schlachtete deshalb seine Böcke, bereitete sie zur Speise, befahl aber den Wirtsleuten, nach dem Mahl sorgfältig die Knochen in die Felle der Tiere zu sammeln. Dies geschah auch; nur zerbrach auf Lokis Rat des Bauern Sohn das Schenkelbein eines Bockes, um zum Mark zu gelangen. Am Morgen weihte Thor die Felle mit seinem Hammer, und lustig sprangen die Böcke empor. Doch einer

DIE WELT DER RUNEN

lahmte am Hinterfuß. Thor merkte wohl, was geschehen war. Als er aber die Furcht der Leute über seinen Grimm sah, verzieh er ihnen unter der Bedingung, daß ihre beiden Kinder in seinen Dienst träten. Von da setzten sie die Reise zu Fuß fort und gelangten über das Meer in das Riesenland. Dort fanden sie am Abend eine Hütte, woran die Tür so hoch war wie das ganze Gebäude. Sie übernachteten in dem leeren Haus. Aber um Mitternacht entstand ein Dröhnen und Brausen, daß die ganze Hütte zitterte und sich die Gefährten Thors in eine Nebenkammer flüchteten, während er selbst vor der Türe Wache hielt. Als der Tag anbrach, erblickte Thor die lebendige Ursache des nächtlichen Erdbebens, einen ungeheuren Riesen namens SKRYMIR (Prahler). Dieser erkannte ihn sofort und ließ ihn an seinem Frühstück teilnehmen. Als er aber nach seinem Handschuh fragte, stellte es sich heraus, daß die Reisenden denselben für ein Haus angesehen und schließlich im Däumling geschlafen hatten. Skrymir warf nun den Eßkorb über die Schulter und wanderte mit ihnen den ganzen Tag über umher. Am Abend legte er sich sofort zum Schläfe nieder und überließ die Speise den Gefährten. Diese konnten jedoch den festgeschnürten Riemen des Bündels nicht lösen, und Thor ergrimmte endlich und versetzte dem Riesen einen gewaltigen Schlag mit dem Hammer auf den Schädel. Skrymir erwachte und fragte, ob nicht ein Blatt vom Baum ihm auf den Kopf gefallen wäre. Thor schlug den schnell wieder Einschlafenden noch mehrmals auf das Haupt, daß endlich das Eisen tief eindrang. Aber stets klagte der Riese nur darüber, daß die herabfallenden Eicheln ihn im Schläfe störten! Am Morgen schied er von ihnen und warnte sie vor UTGARD (Außengehege), da dort noch größere Riesen existierten, als er selber. Allein sie ließen sich nicht beirren und gelangten mittags zur Königsburg, die so hoch war, daß ihre Augen die Dachspitze nicht erreichten. Sie betraten die Halle, wo der König UTGARDLOKI mit seinen Kriegern und Hofleuten saß und die Gäste sofort nach ihren Geschicklichkeiten fragte, ohne die niemand auf seinem Hof einen Sitz bekommen könnte. Da rühmte sich Loki seines hurtigen Essens, der Bauemsohn Thialfi seines schnellen Laufens und Thor seines mächtigen Durstes. Zuerst wurde Loki dem Thursensohn LOGI gegenübergestellt. Ein langer Trog voll Fleisch wurde herbeigebracht, und die Wettenden sollten jeder von einer Seite zu schlingen beginnen. In der Mitte begegneten sie sich, aber dennoch hatte Loki verloren, weil sein Gegner auch die Knochen samt dem Gefäß verzehrt hatte! Auch THIALFI unterlag trotz seiner außerordentlichen Schnelfüßigkeit seinem Gegner HUGIN. Endlich wurde für Thor selbst das Horn herbeigebracht, welches, mit Met gefüllt, an Utgardlokis Tafel zu kreisen pflegte, und dieser belehrte ihn, daß niemand unter den Hofleuten mehr als drei Züge brauche, um es zu leeren.

DIE WELT DER RUNEN

Trotz seines geringen Durstes tat Thor drei lange Züge; aber erst beim dritten war eine kleine Abnahme des Getränkes bemerkbar. Unmutig gab er das Horn ab und verlangte, seine Stärke auf die Probe zu stellen. Da forderte ihn der Riese auf, nur seine graue Katze vom Boden aufzuheben, was seine jungen Burschen oft im Spaß täten. Thor versuchte es, aber das Tier streckte sich immer länger, und wenn er sich auch noch so sehr anstrengte, so blieben doch immer die Pfoten auf dem Boden stehen. »Ich dachte es schon«, höhnte nun Utgardloki, »daß die Katze für einen so kleinen Mann zu groß sein würde.« Da entbrannte der Zorn Thors und er forderte alle Riesen zum Ringkampf heraus. Aber wieder wollte der Riese niemand zu solchem Kinderspiel hergeben, als seine uralte Amme ELLI. Das Riesenweib trat herein und der Kampf begann. Allein so sehr auch Thor alle seine Kraft aufbot, er strauchelte endlich und sank auf die Knie. Da sprang der Riesenfürst dazwischen und führte seine Gäste zur Tafel, wo sie sich bis Mitternacht labten. Am anderen Morgen geleitete er sie bis an die Grenze und sagte dann: »Weil Du nun meine Burg verlassen hast, die Du nie wieder betreten darfst, will ich Dir bekennen, daß ich Dich durch Zauberkünste täuschte. Ich selbst war der Riese Skrymir. Der Eßkorb war mit eisernen Bändern zugeschnürt; mit dem Hammer hättest Du mich sicher erschlagen, wenn ich Dir nicht schnell einen Felsen in den Weg geschoben hätte. Der große Fresser Logi war das Wildfeuer, der Läufer Hugin aber mein Gedanke. Das Ende des Hornes, aus dem Du trankst, lag in der See, und Du hast so viel daraus getrunken, daß die Ebbe auf der Erde davon entstanden ist. Die Katze ferner war die Midgardsschlange, und Du hast sie zu unserem Entsetzen so hoch gehoben, daß sie beinahe den Himmel berührte. Die Alte endlich, mit der Du gerungen hast, war das Greisenalter, dem jeder unterliegen muß.« Wütend schwang Thor den Hammer, um sich am Jöten zu rächen. Dieser war aber verschwunden, und Thor mußte mit seinen Genossen den Rückweg antreten.

Liegt diesem Mythos der Gedanke zugrunde, daß der große Ase in der Außenwelt, d. h. in dem Schnee des Urgebirges, keinen Erfolg erringen und der Kultur keine Bahn eröffnen kann, so zeigt uns die Sage vom Riesen HRUNGNIR (Rauschender) Thors milde Gewittermacht im Kampf gegen das verwüstende Unwetter im Gebirge. Als einmal Thor ausgezogen war, um seine Pflüger gegen Unholde zu schützen, machte sich auch Odin auf und kehrte beim Bergriesen Hrungnir ein. Dort kamen sie im Laufe der Unterhaltung auf die Vorzüge des Rosses Sleipnir, und der Jöte behauptete, sein Pferd GULLFAXI (Goldmähne) mache doch noch weitere Sprünge. Da schwang sich Odin auf und forderte

DIE WELT DER RUNEN

Hrungnir auf, mit ihm um die Wette zu reiten. Zornig jagte der Riese ihm nach, und beide kamen fast gleichzeitig in Asgard an. Die Asen laden den Gast freundlich ein, sich an Thors Platz zu setzen, und die schöne Freya schenkt ihm die gewaltigen Schalen des Donnerers voll starken Biers. Unmutsvoll leerte er sie, forderte immer mehr von dem Getränk und begann endlich im Rausch trotzig zu prahlen, er werde Walhalla auf dem Rücken nach Jötunheim tragen, ganz Asgard in den Abgrund versenken, alle Asen erschlagen, Freya und Sif aber mit sich in das Riesenland entführen. Ängstlich riefen die Asen nach Thor, und kaum war sein Name genannt, als derselbe mit zornblitzenden Augen in der Halle stand und Mjölknir schwingend ausrief: »Wer erlaubt dem Thursen, in Asgard zu sitzen und sich von der Schenkin der Asen den Pokal kredenzen zu lassen?

Das soll den Unverschämten gereuen!« Hrungnir beruft sich er nüchtert auf Odins Einladung und gelobt, sich ihm an der Grenz scheidet der Länder im ehrlichen Zweikampf stellen zu wollen. Am bestimmten Tage fand sich der Jöte zuerst auf dem Platz ein, bewaffnet mit einem riesigen Schleifstein und einem ungeheuren steinernen Schild, während die Riesen einen neun Meilen hohen Schildknappen aus Lehm neben ihm aufgepflanzt hatten.

Vor Thor erschien dessen Diener Thialfi und rief dem Riesen zu, sein Herr wolle ihn von unten angreifen und der Schild werde ihm dann nichts helfen. Da warf Hrungnir die Steinscheibe auf den Boden und stellte sich darauf, und als gleich hinterdrein der Donnerer angebraust kam und beide Gegner in demselben Augenblick ihre Waffen schleuderten, zerschellte die Keule des Jöten, vom Hammer getroffen in der Luft, dieser aber fuhr tief in Hrungnirs Schädel.

Grimmiger Zorn erfaßte aber den Blitzgott, als er einst in der Nacht erwachte und merkte, daß sein göttlicher Hammer entwendet sei. Er zog Loki in das Geheimnis, und dieser lieh von Freya das Falkengewand, um der Riesenwelt einen Besuch abzustatten. Dort traf er den Thursenfürst THRYM, der sich in ein Gespräch mit ihm einließ und gar kein Hehl daraus machte, daß er selbst den Hammer gestohlen habe und acht Meilen tief unter der Erde verborgen halte. Nur wer ihm Freya als Braut zuführe, solle denselben erhalten. Thor wagte es zwar, nach Lokis Zurückkunft der schönen Wanin den Antrag des Riesen vorzutragen, wurde aber schnöde abgewiesen. Nun war guter Rat teuer, denn Mjölknir war ja die Stütze Asgards gegen die Riesen. In der Versammlung der Götter und Göttinnen macht endlich HEIMDAL, der Wächter Asenheims, der so weise war, daß er das Gras und die Wolle der Schafe wachsen hörte, den Vorschlag, Thor selbst solle, in Freyas bräutliches Linnen gehüllt und mit blitzendem Goldschmuck geziert, den

DIE WELT DER RUNEN

Riesen zugeführt werden. Nach einigem Sträuben verstand sich Thor dazu und nahm Loki als Magd mit.

Thrym sah das Gespann der Mädchen von seiner Warte aus sich nähern und traf in größter Eile Zurüstungen zum Hochzeitsfest. Züchtig in ihren Schleier gehüllt, sitzt die hohe Braut beim Mahle und ißt einen ganzen Ochsen, acht Lachse und alles Naschwerk, ja, sie trinkt drei Kufen Met dazu aus! Verwundert schaut der Bräutigam diesen gesunden Appetit; aber die Zofe flüstert ihm zu, aus Sehnsucht nach Jötunheim habe die Braut acht Tage gefastet. Endlich hebt der ungeduldige Liebhaber ein Ende des Schleiers, fährt aber erschrocken zurück vor den feuersprühen den Augen der Jungfrau. Doch wiederum beschwichtigt ihn der schlaue Loki: »Acht Nächte hat die Braut vor Sehnsucht nicht geschlafen; wie sollten ihre Augen nicht glühen!« Erfreut läßt nun Thrym den Hammer des Donnerers herbeibringen und ihn der Braut in den Schoß legen, um den Ehebund nach der Sitte zu weihen; in Thors Brust lachte das Herz, als er seinen Hammer vor sich sah. Rasch faßte er zu, warf die Hülle ab und wetterte den Riesen samt allen Hochzeitsgästen nieder. Über diese Mythe schreibt MANNHARDT: »Sie besagt, wie Thrym, der Riese des winterlichen Sturmes, dem Himmel den befruchtenden sommerlichen Wetterstrahl raubt und während der acht Wintermonate des Nordens in der Tiefe begräbt. Er sucht die Göttin der Sonne und lichten Wolke, Freya, gänzlich in seine Gewalt zu bringen. Thor verhüllt sich selber in das Kleid der Wolkenfrau und gewinnt so im Frühling den Hammer wieder, den er aus dem Schoß der Wolken hervorwetternd schwingt.«

Endlich war auch Loki beteiligt an der Fahrt Thors zur Behausung des Thursen GEIRRÖD (Speerröter). Den weithin qualmenden Schlot desselben entdeckte er nämlich in der Ferne, als er sich im erwähnten Falkengewand in den Lüften schaukelte, und ließ sich aus Neugierde auf den Fenstersims nieder. Da bannte ihn der Riese fest und weil der Vogel auf alle Fragen stumm blieb, sperrte er ihn ein und ließ ihn drei Monate ohne Nahrung. Dieses Mittel wirkte. Loki gestand, wer er wäre, und der erfreute Geirröd schenkte ihm bloß unter der Bedingung die Freiheit, daß er mit heiligem Eid schwur versprach, Thor, den Hauptfeind des Riesengeschlechts, ihm zum Faustkampf stellen zu wollen, aber ohne den gefürchteten Hammer. Der schlaueste aller Asen suchte hierauf Thor zu einem friedlichen Besuch bei Geirröd zu bereden, indem er ihm vorlog, wie freundlich er selbst von demselben aufgenommen worden sei und wie der Riese lediglich aus Bewunderung sich nach der Bekanntschaft mit dem ältesten Sohn Wodans sehne.

DIE WELT DER RUNEN

Thor folgte dem Versucher, erfuhr aber schon nach der ersten Tagereise bei der Riesin GRIDR, der Mutter seines Stiefbruders WIDAR, die Wahrheit und wurde von ihm mit ihren Eisenhandschuhen, ihrem Stab und Stärkekürzel versehen. Eine Tochter Geirröds staute mit ihrem Leib einen den Wanderern im Wege liegenden großen Strom an, mußte aber den Steinwürfen Thors weichen. Als sie endlich das Gehöft des Thursen erreicht hatten und Thor sich müde auf einen Stuhl niederließ, merkte er plötzlich, wie sich derselbe nach und nach immer höher der Decke zu emporhob. Schnell stemmte er seinen Stab gegen die Wölbung und drückte sich dann mit aller Kraft nieder. Entsetzliches Jammergeschrei, unter dem Stuhl hervortönend, belehrte ihn, daß die beiden Töchter des Wirtes, GIALP und GREIP, ihre List mit dem Tode zu bezahlen hatten. Von Geirröd dann zum Kampf aufgefordert, bemerkte Thor kaum die rings an den Wänden der Halle emporlodernden Feuerflammen, als ihm auch schon der Riese einen glühenden Eisenkeil entgegenschleuderte. Jetzt taten die eisernen Handschuhe treffliche Dienste; der Ase fing das Geschoß auf und warf es mit solcher Gewalt gegen die Säule, hinter welcher sich der Feind versteckt hielt, daß es das Bollwerk samt der Brust Geirröds durchbohrte. Dieser wurde in einen Stein verwandelt. Der Kampf erinnert an den Streit des wohlthätigen Sommergottes mit dem Dämon des verderblichen Unwetters, oder, wie andere wollen, mit den Gewalten des vulkanischen Feuers.

TYR, ALTHOCHDEUTSCH ZIO

Daß ZIO der älteste aller germanischen Götter ist und zwar in seiner Bedeutung dem griechischen Zeus vollkommen gleich, ist schon in der Einleitung erwähnt worden. Der lichte Himmelsgott war aber bereits zu Tacitus' Zeit zu einem Schwert und Kriegsgott geworden. Es ist ihm also ähnlich gegangen wie dem römischen Mars, und der diesem gewidmete dritte Wochentag erhielt auch in Deutschland den Namen von Tyr. Darum war auch der Pfeil und später wohl das Schwert sein Symbol. Die Brut Lokis war von Wodan weit aus seinen Augen verbannt worden. Hel war nach Nifelheim abgeschleudert, die Schlange Jörmungandar in das tiefe Weltmeer versenkt, welches Midgard umschließt. Nur FENRIR, der Wolf, war vor der Hand unter Tyr's Hut geblieben, der ihn täglich mit Futter versorgte. Aber bald wuchs er so riesenhaft heran und gewann solche Stärke, daß man sich in Asgard selbst vor ihm zu fürchten begann und auf Mittel dachte, ihn unschädlich zu machen. Die Asen schmiedeten also zwei Eisenfesseln, Leuthing und Droma, und brachten den Wolf durch Zureden so weit, daß er sich

DIE WELT DER RUNEN

geduldig die Bänder anlegen ließ. Aber als er seine gewaltigen Glieder reckte, flogen die Ringe klirrend auseinander. Die Sorge der Himmlischen mehrte sich, denn täglich wuchs die Stärke Fenrirs. Da sandte Odin seinen treuen Diener SKIRNIR (Glänzer) nach Schwarzalfenheim und ließ die Zwerge um eine dauerhafte Fessel bitten.

Diese verfertigten aus dem Bart der Weiber, den Sehnen der Bären, dem Schall der Katzentritte, dem Speichel der Vögel, der Stimme der Fische und den Wurzeln der Berge eine Fessel namens GLEIPNIR, so dünn wie ein Seidenband. Die Götter ließen hierauf den Wolf kommen und forderten ihn auf, seine Kraft an dem neuen Kunstwerk zu probieren. Aber Fenrir witterte unter dem schwachen Gewebe Zaubertrug und weigerte sich, eher die Fesseln sich anlegen zu lassen, als einer der Asen zum Unterpfand die Rechte in seinen Rachen legen würde. Tyr tat dies unverzagt. Das Band aber, von dem die Alfen gesagt hatten, es werde den Gebundenen immer fester zusammenschnüren, je mehr er sich bemühe, es zu zerreißen, bewährte sich besser als die stärkste Eisenkette. Die Götter zogen es durch tief eingerammte Felsen hindurch und streckten dem wütenden Untier ein Schwert zwischen die Kiefer. Tyr hatte freilich den meisten Schaden; denn ihm hatte der Wolf, als er die List merkte, die Hand abgebiten.

Es ist unschwer, in dem Wolf Fenrir ebenso einen Dämon der Finsternis zu erkennen, wie in den Wölfen Skoll und Hati. Tyr ist also ihm gegenüber noch der alte Gott des Himmels, der das Licht dem finsternen Rachen entreißt. Daß er dabei die Hand einbüßt, stimmt merkwürdigerweise ganz mit der indischen Legende vom Sonnengott SAWITAR; nur daß dieser sich die Hand beim Opfer abgeschlagen hat. Möglich, daß man dabei an die Einbuße der Hälfte gedacht hat, die der Tag durch die Nacht erleidet; möglich auch, daß das Attribut der goldenen Hand allmählich zur Annahme einer künstlichen Goldhand geführt hat.

Von seinem späteren Wirken als Kriegsgott scheint Tyr bei den Germanen südlich von der Ostsee als SAXNOT, d. h. »der des Schwertes (Sax) waltende Gott«, verehrt worden zu sein. Namentlich wissen wir dies von den Sachsen.

Bei anderen Stämmen kommt auch der Name CHERU oder HERU vor, und da dies auch das Schwert bedeutet, so mag wohl auch hier kein Unterschied obwalten, und die Cherusker waren sonach die Mannen oder Abkömmlinge des Heru oder Tyr.

DIE WELT DER RUNEN

Mehr nach Thor als nach Tyr sieht endlich der von den Sachsen verehrte Gott IRMIN aus, dessen hölzerne Säule (Irmensäule) im Osning bei Detmold Karl der Große 772 zerstört hat.

BRAGI UND IDUN

BRAGI, der sangreiche und redegabte Sohn Wodans, hatte zur Gattin IDUN (Erneuende), die Tochter des Zwergenvaters Ivaldi. Sie, »die schmerzheilende Maid, die des Götteralters Heilung kennt«, bewahrte dem Odin die Kufe ODRORIR (Geistererzeuger), die den Dichtermet barg. Mit diesem aber hatte es folgende Bewandnis. Nach einem Krieg zwischen den Asen und Wanen war der Friede dadurch besiegelt worden, daß beide Parteien ihren Speichel in ein Gefäß laufen ließen und daraus den weisen Mann KWASIR (Redner) schufen. Auf seinen Reisen war dieser in Schwarzalfenheim von zwei Zwergen FIALAR und GALAR ermordet worden, und die Kobolde hatten dann sein Blut mit Honig gemischt und einen zum Dichten begeisternden Met daraus gebraut. Den Wundertrank mußten aber die Erfinder später dem Riesen SUTTUNG als Sühne für den an seinem Oheim verübten Totschlag überlassen, der ihn von seiner Tochter GUNLÖD bewachen ließ. Odin war in die Felsenhöhle gelangt, indem er durch den überlisteten Riesen BAUGI den Berg durchbohren ließ, hatte den Kessel mit dem Met geleert und auf diese Weise den letzteren nach Asgard gebracht.

Außer dem Dichtertrank bewachte aber Idun noch elf goldene Äpfel, deren Genuß den Asen ewige Jugendschöne gewährte. Nun geschah es, daß Odin, Hönir und Loki durch eine gebirgige und öde Gegend wanderten, wo weder Obdach noch Speise zu finden war. Endlich trafen sie in einem Tal eine Rinderherde, schlachteten ein Stück davon und brieten es. Aber das Fleisch wollte immer nicht gar werden, und sie fragten verwundert einander, WER wohl daran Schuld sein möchte. Da antwortete ihnen plötzlich eine Stimme aus dem Baum über ihnen, und ein großer Adler versprach ihnen, den Braten genießbar zu machen, wenn sie ihn am Mahl teilnehmen ließen. Die Asen willigten ein; da aber der Vogel gleich die beiden Lenden und das Vorderteil des Ochsen für sich nahm, ergrimmte Loki und stieß jenem eine große Stange in den Leib. Der Adler schwang sich hierauf mit derselben, an der plötzlich durch Zauber Lokis Hände festklebten, empor, flog aber so niedrig, daß Lokis Füße Steine und Gehölz streiften. Er konnte die Qual nicht ertragen und bat flehentlich den Adler um Frieden. »Wohlan«, sprach derselbe, »versprich mit heiligem Eid, daß du mir Idun

DIE WELT DER RUNEN

mit den goldenen Äpfeln verschaffen willst, so will ich dich frei geben!« Loki gab die Zusage, und als er nach Asgard zurückgekommen war, lockte er Idun in einen Wald unter dem Vorwand, daß er dort einen Baum mit herrlichen Äpfeln entdeckt hätte; sofort stellte sich der Adler ein und entführte die erschrockene Göttin nach Jötunheim. Der gewaltige Vogel war der Thurse THIASSI (Stürmende). Die Asen befanden sich nach Iduns Verschwinden in übler Verfassung; denn sie alterten schnell und wurden grauhaarig. Endlich lenkte sich ihr Verdacht auf den Verräter Loki, der zuletzt mit der Verlorenen gesehen worden war. Mit dem Tode bedroht versprach er, Idun aufzusuchen, wenn ihm Freya ihr Falkengewand leihen wollte. So gelangte er glücklich zu der Behausung des Riesen, fand die Göttin allein, verwandelte sie in eine Nuß und flog mit der leichten Beute davon. Thiassi, der auf dem Meer gerudert hatte, kam aber bald nach Hause, bemerkte gleich den Raub und setzte im Adlerkleid den Fliehenden nach. In Asgard sah man den Falken und hinter ihm den Adler herfliegen. Die Asen häuften daher um die Mauer herum Holzspäne auf und zündeten sie an, sobald der Falke die Burg erreicht hatte. Der Adler aber achtete in seiner Hast der aufschlagenden Lohe nicht, verbrannte sich das Gefieder und stürzte in Asgard zu Boden, wo die herbeieilenden Götter ihn erschlugen.

So erscheint hier Idun als Göttin des vegetativen Lebens, die im Winter in der Gewalt des nordischen Sturmriesen ist, im Lenz aber von Loki wiedergeholt wird. Thiassi aber hinterließ eine Tochter, die schöne und mutige SKADI (Strafe). Diese wappnete sich auf die Nachricht vom Tode ihres Vaters und sprengte nach Asgard, um blutige Rache zu nehmen an dem Schuldigen. Die Asen erfreute die Keckheit und Holdseligkeit der Jungfrau. Thor warf die Augen ihres Vaters gen Himmel, wo sie als leuchtende Sterne glänzen, und Allvater erlaubte ihr, sich unter den Asen einen Gemahl auszusuchen. Allein Skadi in ihrem Schmerz wollte nichts von gütlichem Ausgleich wissen. Da schaffte wieder der listige Loki Rat. Er band sich einen Ziegenbock an den Fuß und begann nun meckernd mit dem Tier die possierlichsten Sprünge und Grimassen zu machen. Als er endlich vor Skadi einen Fußfall tat, konnte sich diese nicht länger halten und brach in volles Lachen aus.

Nun zeigte sie sich auch willig, sich durch Heirat mit dem Asengeschlecht zu verbinden; doch durfte sie bei der Wahl nicht mehr als die Füße der Götter sehen. So kam es, daß sie sich irrte; denn indem sie glaubte, den herrlichen Balder vor sich zu haben, wählte sie NJÖRDER. Dies war ein Wane und nach dem Krieg zwischen seinem Geschlecht und den Asen als Geisel in Asgard zurückgeblieben.

DIE WELT DER RUNEN

Sein Name (Wasserhälter) sowie sein Schloß NOATUN (Schiffsstätte) kennzeichnen ihn als Beherrscher der Meerflut. Seine Ehe mit Skadi wurde dadurch getrübt, daß dieser das Brausen des Meeres und das Kreischen der Möwen nicht gefiel, während ihm wieder die öden Bergklüfte und das Wolfsgeheul in den Wäldern Jötunheims unausstehlich vorkamen. Sie wechselten einander zuliebe den Aufenthaltsort alle neun Tage. Endlich aber trennten sie sich ganz, und die Jägerin Skadi reichte später dem mehr zu ihr passenden, im Asengehöft YDALIR (Eibental) wohnenden Bogenschützen und Wintergott ULLER ihre Hand.

FREYA UND FREYER

FREYA (Frau, Freundliche) und ihr Bruder FREYER (Herr, Frohe) sind Kinder NJÖRDERS aus seiner ersten Ehe mit NJÖRD. Freyer war besonders in Skandinavien verehrt als ein über Regen und Sonnenschein gebietender Gott, der seinen Sitz in Lichtalfenheim hatte. Ihm diente als treuer Begleiter SKIRNIR (Glänzer). Zu seinen Ausflügen aber benutzte er den Eber GULLINBURSTI (Goldborstiger) und das Schiff SKIDBLADNIR (geflügeltes Holz), das stets günstigen Fahrwind hatte und sich nach dem Gebrauch zusammenlegen und in die Tasche stecken ließ (wohl die Sonne und die Wolke). Auch ein sich von selbst schwingendes Schwert besaß er; dies opferte er jedoch auf bei der Werbung um die Riesentochter GERD. Seine Schwester FREYA ist die Göttin der Natur, die blütenreiche Mutter der Erde. Im Kultus dagegen ist sie die Beschützerin der Liebenden, die auch nach dem Tode hoffen, in ihrem Palast FOLKWANG (Volkanger) in ihrem lichten Saal SESSRUMNIR (Sitzraum) Aufnahme und Wiedervereinigung zu finden.

Freya ist nicht bloß Mundschenkin in Walhalla, sondern auch Führerin der Walküren auf dem Schlachtfeld. An dem ihr geheiligten Freitag wurden die meisten Ehen geschlossen, und erst die christlichen Priester erklärten diesen Tag als den Kreuzigungstag Christi für eine unglückliche Zeit. Zuletzt beim Mahl trank man Freya MINNE, d. h. man weihte ihr den Becher der Liebe und Erinnerung zum Abschied, was später auf Maria überging. Freya trug den von den Zwergen geschmiedeten köstlichen Halsschmuck BRINSINGAMEN (Feuerkette) und fuhr auf einem mit Katzen bespannten Wagen. Einst bekam Wodan selbst Lust nach dem Kleinod Brinsingamen und befahl Loki, der ihm davon erzählt hatte, ihm dasselbe entweder zu verschaffen oder nie wieder vor seine Augen zu kommen. Sehr ungern übernahm Loki den heiklen Auftrag und schlich sich nach Folkwang.

DIE WELT DER RUNEN

Die Wanin ruhte in ihrer verschlossenen Kammer, und Loki verwandelte sich in eine Fliege, um hineinzukommen, dann aber in einen Floh, um Freya, die mit der Brust auf der Kette lag, zum Umdrehen zu bestimmen. Alles gelang nach Wunsch, und der Dieb huschte mit seinem Raub ins Freie, als ein Stärkerer über ihn kam. Der wackere Heimdal, der treue Wacht an der Brücke BIFROST hielt, hatte den Raub beobachtet und eilte Loki nach. Dieser stürzte sich als Robbe ins Meer, aber Heimdal tat dasselbe, und in dem nun entbrannten Kampf siegte er und nahm dem Räuber das Kleinod ab. Idun heilte dann des Siegers Wunden und brachte den Halsschmuck der weinenden Freya zurück.

Gewöhnlich wird Freya als Jungfrau gedacht. Nach einem Mythos war sie jedoch mit ODUR (Geist) vermählt. Als sie ihm jedoch eine Tochter, HNOSS (Kleinod), geschenkt hatte, verließ er sie treulos und zog auf ferne Wege. Freyas Tränen flossen darob unablässig und wurden zu rotem Gold.

Nach einer Sage kam Odur dann als fremder Wanderer nach Folkwang zurück und erzählte nach der Wiedererkennung, daß er auf windkalten Wegen hergekommen wäre, und daß ihn der Nornen unabänderlicher Spruch in die Ferne und wieder zurückgeführt hätte. Nach einer anderen Legende sucht ihn Freya in allen Ländern und findet ihn zu ihrer Freude endlich auf grüner Matte. Aber Odur bleibt dennoch nicht bei ihr und verläßt sie in jedem Jahr nach der Herbsttagundnachtgleiche.

BALDER

Der lichte, strahlende Sohn Friggs, BALDER, ein Symbol der kurzlebigen Sommerherrlichkeit, war der beste aller Asen und von allen wegen seiner Unschuld und Milde geliebt. In seinem Gehöft BREIDABLICK (breiter Gang) wurde nichts Unreines geduldet. Dort wohnte Balder, auch VOL genannt, mit seiner geliebten Gattin NANNA und seinem Sohn FORSETI (Vorsitzender), der seines Vaters gute Eigenschaften erbt und später in der mit Silber gedeckten, auf Goldsäulen ruhenden Halle GLITNIR (Gleißende) immerwährend zu Gericht saß.

Der frühe Tod Balders sollte über die Asen bitteres Leid bringen. Ein böses Vorzeichen hatte nach dem Entschwinden des Goldalters den Asgard in große Unruhe versetzt. Die liebliche Idun war in einer Nacht von den Zweigen der Weltesche Yggdrasil, in denen sie sich gewiegt hatte, hinabgesunken in das Nachtreich Hels, und am nächsten Tag drohte Mimirs Brunnen zu vertrocknen.

Da schickte Odin seinen Raben Hugin aus, und dieser flog eilig zu den Zwergen

DIE WELT DER RUNEN

DAIN und THRAIN, die der Zukunft kundig waren. Allein dort war wenig zu erfahren, denn die Zwerge lagen in wirren Träumen. Odin sandte also Heimdal, Loki und Bragi hinunter zu Hel selbst, um Idun auszuforschen. Auf düsteren Pfaden stiegen sie hinab nach Nifelheim, gelangten zu der mit festem Eisengitter und loderndem Feuer umgebenen Burg Hells und gingen hinein, ohne sich um das Heulen des blutbesudelten Höllenhundes MANAGARM (Mondhund) zu kümmern. Bald erspähten sie die Göttin der Jugend und fanden sie blaß, abgehärtet und stumm. Nur Tränen rannen unaufhörlich über ihre Wangen, und keine Antwort über das Schicksal der Asen und der Welt kam über ihre Lippen.

So zogen die Boten wieder ab. Aber Bragi, der liebende Gatte, blieb bei Idun zurück. Ratlos hörten die Götter den Bericht Heimdals und Lokis und mußte ihre Entschlüsse vertagen.

Am nächsten Morgen schwang sich Odin auf Sleipnirs Rücken, um selbst die Reise nach Nifelheim anzutreten; denn in der Nacht hatte Balder geträumt, Hel sei ihm erschienen und habe ihm gewinkt. Er reitet bei Hells Behausung vorüber nach Osten, wo der Seherin WALA (oder Wöla) Grabhügel stand. Dort sprach er die Beschwörungsformel und weckte die Tote mit mächtigem Bann. Und als sie ihn nach seinem Begehr fragte, gab er sich für WEGTAM (Weggewöhnte) aus und erkundigte sich, für wen bei Hel die Betten mit Gold geschmückt und die Sitze mit Reifen belegt wären. Da antwortete Wala: »Für Balder, den Guten, wird der Empfang bereitet und köstlicher Met gebraut den Asen zum Gram.« Und als er weiter wissen wollte, wer Balder zu Hel senden und wer den Mord rächen würde, so sagte sie ihm, wie es kommen sollte. Als er aber noch fragte, wie hieße, das Balders Tod nicht beweinen werde, da erkannte ihn Wala voll Entsetzen und bat ihn, heimzureiten; Niemand werde sie weiter Rede stehen, bis Lokis Bande rissen und der Götter Verderben hereinbräche. Unterdessen hatten auch die übrigen Asen nicht gerastet. Sie beschlossen allen lebenden Kreaturen und selbst den leblosen Dingen einen heiligen Eid abzufordern, daß sie Balders Leib und Leben, Balder und Nanna nicht schädigen wollten. Die besorgte Frigg selbst war ausgefahren in alle Lande, und es hatten ihr geschworen die Thursen, die Menschen, die Alfes, die Bäume und Sträucher, die Steine und Erze, selbst die Gifte und Krankheiten. Nun herrschte große Heiterkeit in Walhalla. Die Asen scherzten und lachten und zielten mit allerlei Wurfzeug und Geschoß nach Balder, um zu sehen, wie jede Waffe den gefeierten Leib vermied. Nur Loki fand kein Gefallen an dem Wunder, verwandelte sich in ein altes Weib und humpelte nach Fensal zu Frigg, um sich Aufklärung zu verschaffen. Gutmütig erzählte ihm

DIE WELT DER RUNEN

Balders Mutter, was sie alles getan habe, um das Unglück vom lieben Sohn fern zu halten; ja, sie vertraute ihm endlich, daß alle Gewächse auf Erden ihr den verlangten Eid geleistet hätten, mit Ausnahme eines kleinen Mistelstrauches, den sie für zu unbedeutend gehalten hätte. Der Verräter eilte zur Mistel, riß sie herunter und formte einen Ger daraus. Dann ging er in den Kreis der heiter scherzenden Asen zurück. Dort fand er den starken, aber des Augenlichts beraubten HÖDER in einer Ecke stehen, teilnahmslos bei der Kurzweil der übrigen. Er fragte ihn, warum er nicht auch zu Balders Ehre seine Kraft im Werfen versuchte, und als der Blinde erwiderte, er habe ja weder Waffen noch Augen, drückte er ihm den Mistelgeer in die Hand und richtete denselben auf Balder. Höder schleuderte mit voller Kraft den Speer, und der Bruder sank mit durchbohrter Brust entseelt zu Boden!

Da verfinsterte sich die Erde; sprachlos und entsetzt standen die Götter um die Leiche des Vielgeliebten. Dann aber wandten sich alle gegen den Mörder, und am liebsten hätten sie sogleich Rache an ihm genommen. Loki hatte sich natürlich weggeschlichen, wenn nicht Asgards Heiligkeit ihn geschützt hätte. Frigg, durch das laute Jammern erschreckt, eilte auch herbei und klammerte sich an die Hoffnung, die schreckliche Hel möchte sich vielleicht erbitten lassen, den geliebten Sohn wieder frei zu geben. Sofort war Balders zweiter Bruder, HERMODER, bereit, das Schattenreich aufzusuchen, und bestieg den eben erst von dort zurückgekehrten Sleipnir.

Die Asen aber machten sich daran, die teure Hülle mit den letzten Ehren zu beschenken. Sie geleiteten dieselbe an den Strand des Meeres, wo Balders Schiff HRINGHORN (Ringhömige) lag. Auf diesem wurde der Scheiterhaufen errichtet. Aber als die Leiche hinaufgelegt werden sollte, brach der holden Nanna das Herz vor Jammer, und die Götter gesellten sie dem Geliebten bei. Auch dessen edles Roß mußte ihm im Tod folgen, und Wodan steckte dem Sohn noch den Wunderring DRAUPNIR (Traufende) an die Hand, der in jeder neunten Nacht sich verachtfachte. Sodann weihte Thor mit seinem Hammer die Scheiter, und die Flamme prasselte in die Höhe. Aber niemand vermochte nun das Fahrzeug mit seiner Last von der Stelle zu rücken und ins Meer hinabzuschieben. Die anwesenden Riesen erboten sich, ein starkes Weib aus Jötunheim namens HYRROKIN (Feuerräucherige) herbeizuholen, die Berge zu verrücken imstand wäre. Es geschah, und die Alte kam sturmschnell auf einem riesigen Wolf angeritten, der mit einer Natter gezäumt war. Mit einem einzigen Stoß schob sie das Schiff in die Wellen. Thor aber ergrimte über der Riesin rohe Weise und

DIE WELT DER RUNEN

hätte ihr gern mit Mjölhir das Lebenslicht ausgeblasen, wenn nicht die übrigen Asen, auf das freie Geleit Hyrrokins hinweisend, ihn abgehalten hätten. So ließ er seine Wut am Zwerg LIT (Farbe) aus, der ihm unter die Füße kam, und warf ihn ins Feuer.

Während dies geschah, war Hermoder nach neuntägigem Ritt an den Fluß GJOLL (Gellende) gelangt, der Hels Reich von den anderen Welten scheidet, und von der Brückenwächterin MÖDGUD (Seelenkampf) nach Hels Wohnsitz gewiesen, erreichte er denselben bald und setzte mit Sleipnir über das verschlossene Gitter in das Totengebiet. Bald gelang es ihm, Balder und Nanna zu finden. Sie saßen auf einem Ehrenplatz, aber traurig und ohne die goldenen Pokale zu berühren. Hermoder wandte sich aber sogleich an die grauenhafte Hel und richtete seinen Auftrag aus; er hob hervor, daß alle Wesen der Welt über Balders Tod trauerten.

Da erwiderte ihm Hel: »Weint alles Lebendige und Tote um Balder, wohl, so mag er zurückkehren ans Licht; bleibt aber ein einziges Auge trocken und tränenlos, so muß er ewig in meinem Saal weilen.« Den Göttern in Asgard dünkte dieser Bescheid nicht ungünstig, und sogleich wurden Boten nach allen Seiten ausgesendet, welche alle Wesen und Dinge auffordern sollten, dem entschwundenen Balder Tränen zu weihen. Da rieselten allen lebenden Geschöpfen die Zähren über die Wangen; die Blätter und Blumenkelche füllten sich mit Tauperlen, und selbst von den Steinen troff das geweinte Naß herab. Als aber die Boten zurückkehrten, fanden sie auf dem Weg vor ihrer Höhle die Riesin THOKK (Dunkel), welche trotz aller Bitten den Tränenzoll verweigerte. »Was soll ich weinen um Balder?« sprach sie. »Er hat mir weder im Leben noch im Tod Nutzen geschafft. Mag Hel behalten, was sie hat!« So blieb Balder der Oberwelt verloren. Das »tückische Weib« aber war niemand anders als der Schurke Loki.

Nun hatte die Seherin Wala zuletzt auch Odin geweissagt, der Rächer Balders, der die von Pflicht und Gesetz gebotene Blutrache am Mörder vollziehen werde, müßte seinem eigenen Blut entstammen und der Königstochter RINDA (Rinde, Erdkruste) Sohn sein. Nachdem also alle Hoffnung auf Balders Wiederkehr geschwunden war, begab sich Odin in das Land der Ruthenen, zu BILLING, Rindas Vater. Er trat dort als Kriegermann auf, bot dem König seine Dienste an und verrichtete solche Heldentaten, daß ihn Billing zum Feldherrn machte und ihm die Hand seiner schönen Tochter versprach. Allein diese wies die Werbung schroff ab und schlug sogar dem zudringlichen Freier ins Gesicht.

Hierauf spielte Odin die Rolle eines reichen Goldschmieds, wurde aber schließlich gerade so abgefertigt. Er erschien dann noch als stolzer Ritter bei dem königlichen

DIE WELT DER RUNEN

Hoffest, erhielt aber, als er um einen Kuß bat, von der spröden Rinda einen solchen Stoß, daß er in die Knie sank. Endlich nahm er Mädchengestalt an, diente der Prinzessin treulich und versetzte sie mit seinem Zauberstab in schwere Krankheit, übernahm dann als Arzt die Heilung und errang so die Hand der dankbaren Rinda. Ihr Sohn WALI wuchs in wenigen Stunden zum kräftigen Jüngling heran und verstand sich auf die Führung des Bogens wie Uller. Ungekämmt und ungewaschen erscheint er am nächsten Tag in Walhalla und erlegt mit seinen Pfeilen den das Licht des Tages meidenden Höder, worauf ihm die Asen zum Dank die Halle WALASKJALF erbauten, deren Dach aus glänzendem Silber bestand.

Rindas, der Erdkruste, Sohn WALI, auch Bul oder Bous (Bauer) genannt, ist der Lenz, welcher den Gott der finsternen Jahreshälfte, Höder, tötet und so des sommerlichen Balders Tod rächt. Der ganze Mythos ist in der Edda mit dem Weltuntergang verflochten und gewinnt durch Lokis Dazwischentreten und die Unschuld Höders einen hochtragischen Anstrich. Die dänische Sage hat die ursprüngliche Naturanschauung besser bewahrt. Bei ihr befinden sich nämlich Balder und Höder in einem sich wiederholenden Kampf um die von beiden geliebte Nanna, und Höder trägt den Sieg davon. Übrigens klingt die Baldermythe in der Nibelungensage nach, in welcher der lichte Sonnenheld Siegfried (Sigurd) von dem falschen Hagen erschlagen wird.

GERD, Freyers Gemahlin, war die Tochter des Riesen OEGIR (Schrecken), der zugleich Heimdals Großvater und Beherrscher der stürmischen Meeresflut war. Nach der Verheiratung Gerds machte er in Asgard den Asen einen Besuch und freute sich der ihm zuteilgewordenen Aufnahme so, daß er die Götter alle zu sich auf die Zeit der Leinernte einlud. Die Gäste stellten sich alle zur genannten Zeit auf seinem Eiland ein. Aber obgleich Oegir alles aufgeboten hatte, um die Asen zu befriedigen, kam er doch bald in große Verlegenheit. Es fehlte ihm der Met, weil er keinen Braukessel besaß, und der durstige Thor zog ein schiefes Gesicht. Da erinnerte sich Thor, daß sein Stiefvater, der im fernsten Osten wohnende Riese HYMIR (Schläfrige), einen Kessel, eine Meile tief, besaß. Diesen erbot er sich herbeizuschaffen, wenn Thor ihn begleiten wolle. Des Blitzgottes Böcke trugen sie schnell zur Stelle, wo sie von Tyrs goldgelockter Ahne willkommen geheißen wurden, aber vor der neunhundertköpfigen Alten zurückbebt. Bald kehrte der auf der Jagd beschäftigte Hymir zurück, und die Gäste versteckten sich hinter einer Säule, da ihnen erzählt worden war, daß der Riese im ganzen den Fremden abhold wäre. Hymir sprengte mit seinem Zornesblick die Säule; doch scheute er

DIE WELT DER RUNEN

sich vor Thors Hammer und befahl drei Stiere zuzurichten. Thor verzehrte allein zwei davon, und der Riese meinte, er werde am anderen Morgen auf den Fischfang ausfahren, damit die Fremden nicht seiner Herde ein Ende machten. Thor bot sich ihm als Begleiter an und fand sich in der Frühe beim Boot ein. Hymir spottete aber des kleinen Mannes und meinte, derselbe würde wohl bald frieren und der Heimkehr begehren. Als hierauf Thor einen Köder für seine Angelrute verlangte,

fuhr er ihn an: »Suche Dir selbst einen!« Aber wie erschrak er, als der Fremde einem seiner dunklen Stiere ohne weiteres den Kopf abriß und ins Boot sprang! Nun begann die Fahrt weit und immer weiter hinaus in die hohe See. Dort warf Hymir seine Angelrute aus und fing zwei Wale. Aber auch Thor senkte den Stierkopf in die Tiefe. Bald zuckte die Schnur und mit solcher Heftigkeit, daß Thor beim Anziehen auf die Schiffswand fiel. Schon lachte der Riese. Aber der Ase geriet in Wut, trat den Boden durch und zog, auf dem Meeresboden stehend, bis endlich die See hoch aufschäumte und die scheußliche Midgardschlange emporstieg und dem Gott ihren Rachen zeigte. Dieser schwang den Hammer und wollte dem Wurm den Schädel einschlagen, als Hymir herzuspringend die Angelschnur durchschnitt. Jörmungandar entging so ihrem Schicksal, aber den Riesen belohnte ein Faustschlag, der ihn über Bord stürzte. Am Ufer angelangt,

bat Hymir kleinlaut, Thor möchte entweder das Schiff an den Strand ziehen oder die Fische nach Hause tragen. Thor tat beides, forderte aber dann zur Belohnung den größten Braukessel. »Der Kessel«, sagte Hymir, »kann nur dem Mann zuteil werden, welcher meinen Trinkbecher zu zerbrechen vermag.« Der Ase schleuderte hierauf das Gefäß mit solcher Macht an die Säule, daß das Gemäuer zerbrach, aber der Becher blieb unverletzt. »Hymirs Schädel ist härter als Stein«, raunte die Ahne ihm zu. Thor verstand den Wink und warf den Kelch dem Riesen an die Stirn, daß er in tausend Scherben zerschellte. Hierauf nahm Thor den Kessel, stülpte ihn über den Kopf und schritt aus der Halle. Hinterdrein aber stürmte Hymir mit einer Anzahl vielköpfiger Thursen, um ihm den Rückzug abzuschneiden. Dies gelang ihnen jedoch nicht.

Mjöltnir tat seine Schuldigkeit, und die Unholde wurden teils vernichtet, teils nach Nifelheim verscheucht. Nun herrschte laute Fröhlichkeit in Oegirs Halle. Der schäumende Met kreiste, und die Asen suchten ihren Harm über Balders Tod zu vergessen. FUNAFENG (Feuerfänger) und ELDIR (Zünder), die flinken Diener des Wirts, warteten emsig ihres Amtes. Loki kam zuletzt auch noch zum Gelage, und da ihn Funafeng schnöde an der Tür zurückwies, so erschlug er ihn und entwich in den Wald. Doch bald schlich er sich wieder herbei, und als er von Eldir hörte,

DIE WELT DER RUNEN

daß die Asen von ihren Taten sprächen und nur von ihm selbst kein gutes Wort wüßten, trat er frech in den Saal und begann die sämtlichen Asen mit unerhörten Lästerungen und Schmähungen zu überschütten. Ja, endlich rühmte er sich Frigg gegenüber ganz offen, daß er es gewesen, der Balder zu Hel gesendet hätte. Da erschien Thor, und vor seinem Hammer wich der Frevler, nachdem er dem ganzen Göttergeschlecht den Untergang prophezeit hatte. Tief im Gebirge baute er sich neben einem Wasserfall eine Wohnung mit vier Türen und war täglich vor seinen Verfolgern auf der Hut. Auch erfand er in seiner langen Mußzeit das Fischernetz. Odin ersah aber doch endlich von seinem hohen Sitz aus des Bösewichts Versteck und zog mit der ganzen Asenschar gegen ihn zu Felde. Sie kamen zur windigen Hütte, fanden aber Loki nirgends. Doch entdeckten sie in der glimmenden Asche des Herdes das halbverbrannte Netz, welches der Verfolgte beim Nahen der Feinde dem Feuer überliefert hatte, und nun war es ihnen klar, wo derselbe sich verborgen hatte. Rasch verfertigten sie nach dem Rest des Geflechtes ein neues großes Netz und begannen damit den Wasserfall zu durchsuchen. Schon beim ersten Zug merken sie, daß etwas Lebendiges unter dem Netz weggeschlüpft sei. Sie beschwerten daher dasselbe mit Steinen und beginnen den Fischfang von neuem. Da sprang plötzlich ein großer Lachs über das Netz hinweg und schwamm den Strom hinauf; als er aber rückwärts denselben Versuch wagte, fing ihn Thor, der mitten im Wasser watete, am Schwanz, und es entpuppte sich zum Jubel der Götter Loki in Person! SYGIN, Lokis Weib, eilte nun mit ihren Söhnen WALI und NARWI herbei, um Loki Beistand zu leisten.

Allein die grausamen Asen verzauberten Wali in einen Wolf, der sofort den Bruder zerriß. Dann schnürten sie den Vater auf drei scharfkantige Felsen fest, und SKADI nahm noch besonders Rache für den Tod ihres Vaters Thiassi, den Loki hauptsächlich auf dem Gewissen hatte, indem sie eine giftige Natter über des Gerichteten Haupt aufhängte, deren beißender Geifer demselben das Antlitz beträufeln sollte. Die treue Sygin wich jedoch nicht von Lokis Seite und fing das Gift in einer Schale auf. Nur wenn sie gezwungen war, das volle Gefäß auszugießen, näßte das Gift die Wangen des Unglücklichen, und er heulte dann laut auf vor Wut und Schmerz.

Immer näher unterdessen rückte die Zeit heran, wo die alte Weltordnung zerfallen und das Unheil des Weltuntergangs, RAGNAROK (Götterdämmerung), hereinbrechen sollte über Götter und Menschen.

RAGNAROK

DIE WELT DER RUNEN

Kurz vorher bildeten Eigennutz und Habgier die einzigen Triebfedern der Handlungen, und Mord und blutige Kriege nahmen in schrecklicher Weise überhand. Die Erde verödete und verlor ihre schöpferische Kraft, die Sonne trübte sich und endlich folgten sich drei schreckliche FIMBULWINTER (ungeheure Winter) ohne dazwischenliegende Sommer. Alle Gewächse auf Erden erstarrten unter dem unaufhörlichen Schneegestöber, und die Menschen starben vor Kälte und Hunger. Dann ereilten die Riesenwölfe Sköll und Hati den Mond und die Sonne und verschlangen sie.

Die Seme fallen vom Himmelsgewölbe, die Grundfesten aller Welten wanken und die Banden und Ketten aller Ungeheuer der Tiefe brechen. Die Midgardschlange erhebt sich aus dem Abgrund der Meerflut, der Wolf Fenrir reißt sich los, der Höllenhund Managarm steigt an die Oberwelt, der Feuerriese Surtur mit den Muspelsöhnen sowie die Hrimthursen sammeln sich zum Kampf. Auch Loki sprengt seine Fesseln und besteigt mit seinen Sippen das Schiff NAGELFARI, gezimmert aus den Nägeln der Toten. Auf dem Kriegsfeld WIGRID ordnet Loki seine Scharen, während die Asen samt den Einheriem heranreiten. Ein entsetzlicher Vernichtungskampf hebt an. Allvater wird vom Fenrirwolf verschlungen, Heimdal und Loki durchbohren sich gleichzeitig; Thor erschlägt die Midgardschlange Jörmungandar, wird aber selbst durch ihren giftigen Hauch getötet. Freyer, dem seine Wunderwaffe fehlt, unterliegt dem Flammenschwert Surturs; Tyr erwürgt den Höllenhund, fällt aber dann selbst, zu Tode verwundet. Odins Tod rächt sein Sohn, »der schweigsame Ase« WIDAR. Er stößt dem Fenrirwolf die dicke Sohle seines Fußes in den Rachen und reißt ihm die Kiefern auseinander. Nach diesen Kämpfen der Mächte, die über Licht und Finsternis gebieten und die lebhaft an die Genossen der iranischen Todfeinde Ahriman und Ormuzd erinnern, gewinnt Surtur mit seiner Lohe freies Walten. Er verbrennt die Weltesche Yggdrasil und schleudert seinen Brand über Himmel und Erde. Dennoch führte im Glauben unserer Väter der Weltbrand nicht zum Urzustand des chaotischen Nichts zurück, sondern es folgte ihm im Laufe der Zeit eine Erneuerung alles Geschaffenen. Eine frische Sonne stieg am Himmel empor, und aus der Tiefe erhob sich eine neue Erde, die sich bald mit Gras und Kräutern schmückte. Und siehe, aus dem Wald HODDMIMIR tauchten auch zwei Menschenkinder auf, die dort schlummern den Untergang der Welt überlebt hatten, eine Frau LIF (Leben) und ein Mann LIFTHRASIR (Lebenslieber)! Sie wurden die Stammeltern von einem um vieles besseren Menschengeschlecht. Von den Asen leben noch Widar und Wali; zu diesen gesellen sich Magni und Höder,

DIE WELT DER RUNEN

jetzt in Liebe vereint, stellen sich ein und durchwandeln Arm in Arm das IDAFELD (erneute Feld), die Stätte des einstigen Asgard: das GOLDALTER der Welt ist zurückgekehrt.

DIE NORDISCHE NIBELUNGENSAGE

Aus dem großen Kreis der germanischen Heldensagen heben wir noch die der Nibelungen heraus, welche einst in allen Ländern deutscher Zunge verbreitet war, teilweise die Grundlage zu dem Kunstepos gleichen Namens bildete, später noch vielfache Umdichtungen erfuhr, dramatisiert und zuletzt sogar zu einem Opernzyklus verwendet worden ist. Die Sage knüpft unmittelbar an die Göttergeschichte an.

Odin, Loki und Hönir kommen einst an den Wasserfall des Zwerges ANDWARI, der in Gestalt eines Hechtes nach Fischen jagte, während OTUR, der Sohn HREIDMARS, in Gestalt eines Fischotters am Ufer einen Lachs verzehrte. Diesen warf Loki mit einem Stein tot. Als aber die Asen am Abend zufällig bei Hreidmar selbst Herberge nahmen, ersah dieser aus dem mitgebrachten Otterbalg das Geschehene und verlangte nebst seinen beiden anderen Söhnen FAFNIR und REGIN als Buße, daß sie den Balg mit Gold füllen und auch von außen damit einhüllen sollten. Loki, der das Gold auftreiben wollte, fing hierauf mit dem Netz den Zwerg Andwari und zwang ihn zu Herausgabe seiner Schätze. Als er ihm aber auch noch seinen goldenen Zauberring abnahm, sprach Andwari einen Fluch über das Gold aus.

Dieser sollte bald in Erfüllung gehen. Denn nach Abreise der Asen forderten die Söhne Hreidmars einen Teil des Schatzes als Bruderbuße, und da er sich weigerte, ersticht ihn Fafnir im Schlaf, behält aber das ganze Gold für sich und bewacht es als greulicher Lindwurm. Regin begibt sich zum Dänenkönig HJALPREK und wird Erzieher des jungen SIGURD (Siegfried), dessen Mutter Hiordis nach dem Tod ihres Gemahls, des Königs Sigmund, in einer Schlacht gegen die Hundingsöhne von Seeräubern dorthin geführt worden war.

Als sein Zögling zum Mann herangereift war, erzählte ihm Regin seine Schicksale und forderte ihn auf, seinem Bruder Fafnir den Schatz zu entreißen. Sigurd verspricht es, hält es aber für seine Pflicht, zuvor seinen Vater zu rächen. Von Hjalprek mit dem Roß GRANI, einem Abkömmling von Odins achtbeinigem Sleipnir, und von Regin selbst mit dem aus den beiden Stücken von seines Vaters

DIE WELT DER RUNEN

Sigmund Schwert gefertigten, Wollflocken ebenso leicht wie den Amboß spaltenden Schwert GRAM versehen, machte sich der junge Held auf, besiegt nach hartem Streit die Hundingsöhne und erschlägt ihren König LINGWI. Dann ritt er mit Regin zur Gnitaheide, wo der Drache Fafnir hauste. Regin versteckte sich aus Furcht in dessen Nähe; Sigurd aber grub auf der Fahrte des Ungeheuers eine Grube, bedeckte sie mit Reisig und lauerte darin. Gift und Feuer sprühend näherte sich zur Mittagszeit der Wurm, und als er über die Grube kroch, durchbohrte er ihm den Leib.

Nun stellte sich auch Regin wieder ein und verlangte als Bruderbuße von Sigurd, er sollte ihm das Herz des Drachen braten, und während dieser seinen Wunsch erfüllt, sinnt er aus Habsucht auf des Helden Ermordung. Zufällig berührte aber Sigurd den Braten, um zu sehen, ob er gar wäre, und als er den Finger in den Mund steckte, verstand er die Sprache der Vögel, die sich gerade über Regins Plan unterhielten. Er kommt also dem Treulosen zuvor und erschlägt ihn. Dann lädt er den Schatz seinem Roß auf und zieht die Straße südwärts.

Da erblickt er auf einem Berg eine hohe Lohe aufflammen, und endlich stand vor ihm eine von Feuer umwallte Schildburg. Furchtlos sprengte er auf seinem Hengst durch die Lohe und fand im Innern nur einen einzelnen gepanzerten Krieger schlafend. Er nahm ihm den Helm ab und sah, daß es ein schönes Weib sei. Als er aber den Panzer mit seinem Schwert durchschnitt, erwachte die Jungfrau und begrüßte ihn als ihren Befreier. Es war BRYNHILD, auch Sigurdrifa genannt, eine Walküre, die in einer Schlacht den gefällt hatte, welchem Odin den Sieg bestimmt hatte, und zur Strafe vom Asen mit dem Schlafdorn gestochen und mit der Verheiratung bedroht worden war. Sigurd und Brynhild, die gelobt hatte, nie mit einem Mann sich zu verbinden, der sich fürchte, gewinnen sich lieb und schwören sich Treue, und Sigurd verspricht, die Braut in Jahresfrist heimzuholen.

Sigurd ritt hierauf zu den Gjukungen oder Niflungen am Rhein. Ihr König GSUKI war verheiratet mit GRIMHILD und hatte drei Söhne, GUNNAR, HÖGNI und GUTHORM, und eine Tochter namens GUDRUN. Sigurd wurde freundlich am Hof aufgenommen, und Grimhild gewann den jungen und reichen Helden so lieb, daß sie ihn zu ihrem Eidam erkor. Sie reichte ihm deshalb einst beim Mahl einen Zaubertrank, infolgedessen er die Schildmaid vergaß, mit Gunnar und Högni Blutsbrüderschaft schloß und Gudrun zum Weibe nahm, die ihm mit einem Sohn namens Sigmund beschenkte.

DIE WELT DER RUNEN

Unterdessen verrichtete Sigurd mit den Gjukungen treffliche Heldentaten, bis endlich Grimhild ihrem Sohn Gunnar riet, um Brynhild, Budlis Tochter, zu freien. Nur gezwungen begleitete Sigurd die Schwäger. Als sie an die Waberlohe kommen, scheut Gunnars Pferd, und als er Sigurd um das seinige bittet, will ihm auch Grani nicht gehorchen. Endlich tauscht er mit Sigurd die Gestalt und dieser reitet hinein. Brynhild weist die Werbung nicht zurück; er reicht ihr Andwaris Ring Andwaranaut und erhält auch von ihr einen Verlobungsring. Am anderen Morgen, nachdem während der Nacht das Schwert Gram zwischen beiden gelegen hatte, reitet Sigurd zu den Gesellen zurück und tauscht wieder mit Gunnar die Gestalt. Dieser feierte dann mit Brynhild Hochzeit, und Sigurd blieb ebenfalls im Hause seiner Frau. Eines Tages gingen Gudrun und Brynhild an den Rhein, um sich zu baden. Brynhild watet etwas stromaufwärts, damit nicht das Wasser zu ihr komme, das aus Gudruns Haaren flösse, denn ihr Gemahl sei besser und edler als Sigurd; dieser sei nur ein Knecht Hjalpreks. Zum Unglück hatte Gudrun von ihrem Mann den in der Schildburg geübten Betrug erfahren und jetzt, wo die Ehre Sigurds angegriffen wird, teilt sie der Gegnerin erbarmungslos das Geheimnis mit und zeigt ihr den von ihr dem falschen Verlobten gegebenen Ring. Brynhild wankt nach Hause, und obgleich Sigurd sie zu versöhnen versucht und Gudrun die ganze Schuld auf ihre Mutter Grimhild wälzt, droht Brynhild ihren Gemahl zu verlassen, falls er sie nicht an Sigurd räche. Anfangs wollte Gunnar nichts vom Mord wissen; auch Högni riet ab und erinnerte an die Blutsbrüderschaft. Endlich jedoch kommen beide überein, ihren Bruder Guthorm, der keinen Freundschaftseid mit Sigurd getauscht hatte, gegen diesen aufzureizen. Dies gelingt durch große Versprechungen und durch ein Gericht von Schlangen und Wolfsfleisch, das sie ihm zu essen geben. Er geht am Morgen in das Schlafgemach seines Schwagers und durchbohrt denselben an der Seite Gudruns. Der zum Tode Verwundete hat jedoch noch Kraft genug, sein gutes Schwert dem Mörder nachzuschleudern, so daß derselbe in zwei Hälften gespalten wird. Auch der kleine Sigmund wird getötet, weil man in ihm den einstigen Rächer der Freveltat fürchtet. Brynhild lachte triumphierend über Gudruns Jammer. Allein sie hatte den Verrat veranlaßt, nur weil sie ihr den geliebten Mann nicht gegönnt hatte, und nun beschloß sie, um wenigstens im Tode mit ihm vereinigt zu sein, ihn nicht zu überleben: sie ersticht sich mit Sigurds Schwert.

Beide werden auf einen Scheiterhaufen gelegt, durch ein gezücktes Schwert getrennt. Die Gjukungen aber nehmen Besitz von Sigurds Reich und Schatz und vom Ring Andwaranaut.

DIE WELT DER RUNEN

Gudrun entwich zum König Hjalprek, dem Stiefvater ihres Gatten. Als Grimhild und Gunnar ihren Aufenthalt erfuhren, reisten sie hin und zahlten ihr Buße für Gemahl und Sohn; auch reichte Grimhild den Trauernden einen Vergessenheitstrank. So ließ sich Gudrun endlich auch bewegen, Brynhilds Bruder, dem Hunarkönig ATLI, ihre Hand zu reichen, wiewohl sie ihrem ganzen Geschlecht den Untergang durch denselben voraussagte. Auch wurde ihr Verhältnis zum zweiten Gemahl ein kühles und durch böse Ahnungen gestörtes. Außerdem war Atli mißvergnügt, weil ihm Fafnirs Schatz nicht aus dem Sinn kam.

Endlich sandte er eine Botschaft an seine Schwäger, an deren Spitze der kluge WINGI stand, und ließ sie zu einem großen Ehrenfest laden. Gudrun gab den Gesandten warnende Runen mit und einen mit Wolfshaar umwundenen Ring. Wingi fälschte aber unterwegs die Runen, und obgleich Högni und die beiden Frauen der Brüder die Reise widerrieten, machten sich doch die Gjukungen endlich auf den Weg, versenkten aber zuvor Sigurds Gold in den Rhein.

Nach einer Fahrt von mehreren Wochen zu Wasser und zu Land gelangten sie zu Atlis Burg. Das Tor war aber verschlossen und der Bote Wingi sagte ihnen höhnend, daß sie verraten wären. Sie schlugen ihn nieder, erbrachen das Tor und ritten vor des Königs Saal. Dieser forderte Sigurds Schatz als Eigentum Gudruns, und als Gunnar ihn verweigerte, entbrannte auf seinen Befehl der Kampf.

Umsonst suchte die herbeieilende Gudrun Frieden zu stiften; sie legte endlich selbst den Harnisch an und focht heldenmütig an der Seite ihrer Brüder. Die Gjukungen behielten anfangs die Oberhand. Als aber die Reihen der Feinde sich immer wieder ersetzten und einer nach dem anderen von den Gefährten dahinsank, standen Gunnar und Högni zuletzt allein da. Beide werden gefesselt, und Atli will dem Gunnar das Leben schenken, wenn er den Schatz herausgibt. Da derselbe aber gemeinsames Besitztum ist, verlangt Gunnar, man solle ihm zuvor das Herz Högnis bringen.

Man zeigt ihm zuerst das Herz eines Knechtes; er erkennt aber am Zittern desselben seine Unechtheit. Als man ihm aber das wahre Herz seines Bruders bringt, ruft er aus: »Nun weiß ich allein, wo das Gold ist; ich allein habe es in meiner Gewalt. Und der Rhein soll seiner walten, eh daß es diese an den Händen tragen!« Er wurde in den Schlangenhof gebracht und dort schläfernte er durch eine von Gudrun gesandte Harfe, die er mit den Zehen spielte, die giftigen Würmer ein, bis ihn eine große Natter in das Herz stach. Atli wirft hierauf Gudrun vor, sie

DIE WELT DER RUNEN

selber habe den Tod ihrer Brüder verschuldet, bietet ihr aber, da er ihre Erbitterung bemerkt, Bruderbuße an. Sie scheint dieselbe anzunehmen und richtet ein großes Gastmahl an. Dazu tötet sie aber Atli beide Söhne, ERP und EITILL, mischt ihr Blut unter den Wein und setzt dem Gemahl ihre gebratenen Herzen vor. Nach dem Mahl offenbarte sie ihm die Greuelthat; Atli war aber bereits berauscht, und Gudrun und ein Sohn Högnis, NIFLUNC, töteten ihn im Schlaf mit dem Schwert. Dann ließ sie Feuer an die Halle legen, worin Atli Leute schliefen, und stürzte sich selbst in das Meer.

Quelle: "Illustrierte Geschichte der Mythologie" Hermann Göll, Bechtermünz Verlag, 1991:

DIE WELT DER RUNEN

FEHU



Fehu ist die erste Rune des Futhark und steht dem ersten Aett, dem Bauern-Aett vor. Das Futhark ist in drei Aettir unterteilt: Bauern-, Magier- und Krieger-Aett. (Freyrs-Aett; Hels-Aett; Tyrs-Aett).

Lautwert: F

Zahlenwert: 1

Assoziationskette: Feuer -

Traditionelle Bedeutung: Vieh;

Fruchtbarkeit - Fackel - Freiheit - Freigebigkeit -

bewegliches Eigentum; Geld

Erotik - Erschaffen und

Zerstören

Ruhm und Ansehen eines Menschen wurde früher an seinem Viehbestand gemessen. Die Herden waren Status und Zahlungsmittel zugleich. Heute wird Ruhm und Ansehen oft am äußeren Auftreten eines Menschen gemessen und das dicke Auto steht für die Rinderherde. Manchen Autoren der Runenliteratur scheint das Geld verpönt zu sein und sie möchten nicht die positiven Seiten dieser Energieform erwähnen; dabei haben wir es beim Zahlungsmittel Geld vorerst mit nichts anderem zu tun, als der Frühzeitmensch in Form von Vieh - dieses war ebenfalls Zahlungsmittel. Fehu kann also heute mit Geld in Verbindung gebracht

xi

werden: Symbolisch betrachtet ist es die Energie mit der man Krieg und Frieden stiften kann. bereits im norwegischen Runengedicht heißt es dazu:

Reichtum verursacht unter Verwandten Streit,
während der Wolf im Walde auf der Lauer liegt.

Diese im Walde lauenden Wölfe stelle ich mir als Erben eines Verstorbenen vor.

Das Feuer spielt in der nordischen Mythologie eine große Rolle. So heißt es in den Germanischen Göttersagen:

DIE WELT DER RUNEN

Am Anfang waren Kälte und Dunkel im Norden, Hitze und Helle im Süden und dazwischen Ginnungagap, die gährende Schlucht. In dieser Urzeit gab es weder Himmel noch Erde, weder Götter noch ein Büschel Gras.

Die Eisgegend des Nordens heißt Niflheim und war grimmig und voll Nebel. In ihrer Mitte sprudelte die Quelle Hvergelmir; diesem brausenden Kessel entsprangen elf Flüsse, die führten auch Salze und Giftiges mit und ergossen sich in den gähnenden Abgrund. Weit genug von der Urquelle entfernt stockten die Fluten und erstarrten zu Eis, und das wurde hart wie Stein. Gischt sprühte darüber und gefror mit dem Giftig-Fließenden. So schoben sich Eis und Reif in die Urschlucht und füllten sie im Norden auch mit Sturm und Schnee.

Aber im Süden, Muspellheim genannt, loderte Feuer - das würde einst niemand aufhalten können -, und von dort stoben Funken in die Urschlucht und brachten Milde. Heiße Winde schmolzen das Eis und den Reif, es zischte und tropfte und sprühte. Und die fallenden Tropfen wurden lebendig durch die Kraft, die das Feuer sandte. So entstand ein Urwesen, das wurde Ymir genannt und war Mann und Frau zugleich.

Zum besseren Verständnis der Rune Fehu müssen wir nun die Bedeutung des Elementes Feuer etwas eingehender betrachten. Kommt ein kleines Kind zum ersten Mal in seinem Leben mit dem Feuer in Berührung, wird es sich vielleicht die Finger verbrennen und sagen: "Das Feuer ist böse, es hat mir wehgetan." Später, wenn das Kind älter ist, wird es bemerken, daß es, vorausgesetzt es geht mit einer gewissen Vorsicht an die Geschichte heran, sich auch an dem Feuer wärmen kann, dann wird es sagen: "Es ist ein gutes Feuer, es wärmt mich." Feuer ist, wie alle Elemente (Feuer, Erde, Wasser, Luft), zunächst neutral. Ohne Feuer würden wir erfrieren, mit zuviel Feuer verbrennen. Auf anderen Ebenen des Seins betrachtet, bedeutet Feuer: Im Körper sorgt es für Wärme. In der Gefühlswelt für die Triebe. Universal betrachtet verkörpert das Feuer die lebensspendende Energie. Ohne Feuer kein Leben. Es ist mit der uns eigenen Lebenskraft in Verbindung zu bringen; ein Zuviel an innerer Energie treibt uns in die Aggression oder den Wahnsinn; ein Zuwenig an innerer Energie zur Lethargie. Wie überall zählt auch hier der Mittelweg der Extreme.

Fehu steht in erster Linie für die der Fruchtbarkeit zugrunde liegende Kraft des Feuers, der Lebensenergie. Auf anderen Ebenen drückt sich diese Lebensenergie in Besitz und Reichtum aus.

Hält jemand seinen Reichtum (Energie) fest und ist nicht bereit ihn freimütig von sich zu geben, frißt die eingesperrte Feuerenergie diesen Menschen innerlich auf.

DIE WELT DER RUNEN

Geiz drückt sich gern in Geschwüren und Krebs aus - da haben wir die dunkle Seite der Fehu-Rune. Ist jemand hingegen freizügig, womit nicht verschwenderisch gemeint ist, mit seinen Reichtümern, so wird er immer genug haben - die Feuerenergie kann fließen. Wer keine Angst vor der Armut hat, wird ihr im Leben nicht begegnen.

In der 77. Strophe des Havamal heißt es treffend zu diesem Thema:

Volle Speicher sah ich bei Fettlings Sprossen,
Die heuer am Hungertuch nagen:
Überfluß währt einen Augenblick,
Dann flieht er, der falscheste Freund.

Das erste Aett wird auch Freyrs Aett genannt. Der Vanengott Freyr steht zu Fehu in enger Beziehung. Die Vanen sind die Götter der Natur und des Wohlergehens, während die Asen mehr die soziale Ordnung und das Bewußtsein verkörpern. Der Vanengott Freyr ist Herr des Reichtums, des materiellen und physischen Wohlergehens, des Friedens und der Erotik. Seine Tiere sind Pferd und Eber. (Man denke an den heute noch üblichen Brauch des Sparschweins!) Freyr wird mit einem großen erigierten Penis dargestellt. Erotik ist wichtig für die Fortpflanzung und Fruchtbarkeit, hier begegnen wir dem kosmischen Feuer auf der körperlichen Ebene. Fehu vermag, verkörpert durch Freyr, aus physischer und psychischer Not zu befreien. Im Havamal heißt es zur ersten Rune: "Hilfe verheißt mir eins, denn helfen mag es / In Streiten und Zwisten und in allen Sorgen". Der Gott Freyr ist vergleichbar mit dem keltischen Carnun (Cernunnos) und dem griechischen Pan. Diese "gehörnten" Gottheiten, verkörpern die feurige Lebensenergie. Im christlichen Zeitalter wurden sie zum Teufel! Es ist die Kraft der Ekstase. Diese Gottheiten vermögen es, die Menschen zum Lachen zu bringen und in den Wahnsinn zu treiben.

Bei der magischen Arbeit dient die Fehu-Rune dazu, dem Individuum, die nötige Anfangsenergie zu liefern, oder diese Energie in ein bestimmtes magisches Vorhaben zu lenken. Die Fehu-Rune kann verwandt werden, um für eine bestimmte Tätigkeit Energie anzuziehen oder zu projizieren. Sie bildet die treibende Kraft. Die intensive Beschäftigung mit Fehu bringt die Lebensenergie wieder zum fließen und in Verbindung mit den Gottheiten Freyr oder Freyja die Steigerung der Lebensfreude.

Jede einzelne Rune stellt für sich ein archetypisches Symbol dar, mit dem wir später in allen Bereichen des Lebens arbeiten können. Als einfaches Beispiel: Fehu

DIE WELT DER RUNEN

assoziiieren wir mit Energie und Geld. Jetzt können wir Fehu dazu benutzen, um diese Bereiche auszudrücken. Je nach dem, welche Runen wir zusammen mit Fehu verwenden, können wir Nutzen oder Schaden bringen.

Die Fehu-Runen können wir auch mit unserem Körper nachstellen. Dies ist besonders nützlich, wenn wir den Eindruck haben, uns fehle die nötige Lebenskraft. Wir stellen uns dafür die Fehu-Runen als Seitenansicht eines Menschen vor, der die Arme ebenso schräg nach oben ausstreckt. Die Handflächen zeigen nach oben. So ist es uns möglich, die kosmische Lebensenergie, die Kraft der Sonne, oder des Mondes, in uns aufzunehmen. Wirkt sehr belebend! Wollen wir Lebenskraft an einen bestimmten Menschen oder Platz senden, so stellen wir uns genauso hin, wie oben beschrieben, wobei die Handinnenflächen diesmal nach unten weisen. Jetzt muß man nur noch an die betreffende Person denken und sie wird mit Energie versorgt. Das Himmelsgewölbe wird bei dieser Übung als Reflektor genutzt.

xii

Beziehungen der Gottheiten zur Rune Fehu^{xiii}

Zu dieser Rune haben die Göttinnen Frija, Frigg und Freyja, sowie der Gott Freyr eine enge Beziehung. Auf sie soll im Folgenden eingegangen werden.

FRIGG - DIE HÖCHSTE UNTER DEN GÖTTINNEN

Die Göttin Frigg ist die Gemahlin des Odin und beide stehen an der Spitze aller Gottheiten. So zumindest zeichnet die Edda das Bild des Pantheons. Unter dem Volk war es jedoch nicht so, daß es einen allgemeinen, höchsten Gott, samt Göttin gab. Manchmal stand Thor an oberster Stelle, manchmal Tyr - je nach den Interessen der Bevölkerungsschichten dürften sich auch die "Höchsten" geordnet haben.

So verwundert es auch nicht, daß Frigg manchmal mit Thor in Erscheinung tritt.

Frigg weiß die Schicksale der Menschen voraus, spricht jedoch nicht darüber.

Fensalir (Meersäle) heißt ihr stattlicher Saal in Asgard. Sie ist Besitzerin des Falkenhemdes, welches sie manchmal Loki leiht. Sie hat als Ur-Mutter auch

Bezüge zur Frau Holle, denn man sagt ihr nach, sie spinne so geschwind, daß die Fäden am Himmel flögen (Altweibersommer). Als spinnende Frau ist sie weithin bekannt: Von der Heilighaltung des Donnerstages, an welchem Haus und Hof für

den Besuch göttlicher Wesen hergerichtet werden, geht die Redensart "helga

DIE WELT DER RUNEN

Toregud och Frigge", dem Gott Thor und Frigg heilighalten. Frigg wird zum Spinnen und zur Frauenarbeit in Beziehung gesetzt. Während der Donnerstagsweihe darf keine Spindel und kein Spinnrocken berührt werden, denn am Abend, so heißt es, spinne Frigg selber. Manchmal erscheine auch Thor in ihrer Gesellschaft. Das Sternbild Orion heißt in Schweden Friggetennen und Friggerocken, Spindel und Rocken der Frigg. In christlicher Zeit wurde dann Frigg mit Maria gleichgesetzt und wenn wir heute auf Bezeichnungen wie Marienrocken oder Mariengras stoßen, so ist Frigg gemeint.

Diese Göttin steht wie keine andere mit dem heute so genannten kollektiven Unbewußten in Verbindung, denn wie schon weiter oben gesagt, weiß sie alles, doch sagt sie nichts. Wenn wir uns mit Wahrsagerei oder anderen magischen Techniken auseinandersetzen, ist es hilfreich, vor allem Frigg um Hilfe und Beistand anzurufen.

Der Graureiher steht mit ihr in Verbindung und ebenso der Falke.

Frigg ist die Mutter Balders und Tochter eines (mythologisch) unbekannten Fjörgynn, ihre Dienerinnen heißen Fulla und Gna. In der Snorra Edda tritt Frigg vor allem im Mythos von Balder hervor, wo sie es ist, die allen Dingen auf der Welt einen Eid abnimmt, ihren Sohn Balder zu schonen, und auf ihren Wunsch reitet Hermodr nach Hel, um Balder auszulösen.

Als göttliches Ehepaar das bei Konflikten der Menschen verschiedene Parteien ergreift, erscheinen Frigg und Odin öfters in der Mythologie. Frigg nimmt dabei öfters die Gegenseite ihres Mannes ein und verhilft so zum Beispiel den Langobarden im Kampf gegen die Wandalen zum Sieg.

Frigg hätte es als höchste der Göttinnen sicherlich verdient, an erster Stelle des Futhark zu stehen und vielleicht sogar das erste Aett nach ihr zu benennen, doch da es sich bei Fehu um eine aktive und feurige Rune handelt, wurde dieses Aett Freyr zugesprochen. Frigg begegnet uns in ihrem anderen Aspekt nochmals im Futhark, nämlich im Hels-Aett. Ich setze Frigg und Hel nebeneinander, da es für mich die zwei Seiten der Göttin sind.

Interessant erscheint mir weiters die Form von Fehu für Frigg und die Form von Ansuz für Odin - ein deutlicher symbolischer Zusammenhang, welcher uns zum einen auf die unterschiedlichen Rollen von Freyr und Odin aufmerksam machen will, wie zum anderen auf die Streitigkeiten zwischen Odin und Frigg. Fehu =

DIE WELT DER RUNEN

Frigg würde dann für die feurige Energie stehen, welche die Schöpfung in Gang setzt und Ansuz = Odin für die geistige Luft, welche das Feuer befruchtet..

FRIJA - DIE FRAU AN TYRS SEITE

Der Name Frija bedeutet "die Geliebte" oder "die Gattin" und sie steht an der Seite des Tyr, dem Gott der Gerechtigkeit. Es ist möglich, daß Frija die althochdeutsche Form von Frigg darstellt und Tyr vielleicht Gott des Tyrsländ ist

- Tyrsländ = Deutschland - was sich sicherlich nicht wissenschaftlich beweisen läßt, aber als Denkanstoß sicherlich verwertbar ist. Frija wird im Merseburger Zauberspruch erwähnt und ist auch Namensmutter des Freitags (althochdeutsch: Friatag, Frijetag, Frigetag oder Fritach). Tyr stand einst an oberster Spitze des Pantheons und wurde dann im Laufe der Geschichte von Odin verdrängt. Die etymologische Verwandtschaft von Frija - Frigg und Freyja sticht ins Auge.

Frija als Gemahlin des Himmelsgottes Tyr stand vielleicht bei unsren Ahnen für die Sonne, welche ja im deutschen Sprachgebrauch weiblichen Geschlechtes ist. Somit hätten wir sogar einen Bezug zur feurigen Fehu-Rune gefunden. Doch alles, was sich über die Göttin Frija sagen läßt kommt aus dem Bereich der Intuition und Phantasie, denn die Quellen schweigen sich über die individuelle Bedeutung dieser Göttin aus.

Nehmen wir aber nur einmal an, daß Frija die althochdeutsche Form von Frigg darstellt, dann wäre Frigg eine Sonnengöttin und somit sehr mächtig, was ihren Platz neben Odin unterstreicht. Eine Vermutung, die sich vielleicht bei weiterer geistiger Forschung bestätigen könnte. Wir sind nun mal auf die eigenen geistigen Erfahrungen angewiesen und können nicht auf die Kräfte von Phantasie und Intuition verzichten, denn sie vermögen uns Dinge zu offenbaren, über die uns die Quellen im Dunkeln tappen lassen. Der Phantasie sollten bei der Wiederentdeckung unserer alten Religion keine Grenzen gesetzt werden, nur so kann sich etwas Lebendiges entwickeln.

FREYJA - DIE TRÄNENSCHÖNE GÖTTIN

Die dichterische Kenning "träzenschöne Göttin" will uns nicht weismachen, wir hätten es bei dieser Göttin mit einer Heulsuse zu tun (Nein!) beim Anblick dieser Göttin kommen einem die Tränen und Freyjas Tränen werden mit dem Gold in Zusammenhang gebracht.

DIE WELT DER RUNEN

Freyja ist die vornehmste nach Frigg; sie ist einem Manne namens Odhr vermählt, und ihre gemeinsame Tochter heißt Hnoss; die ist so schön, daß nach ihrem Namen alles (hnossir) genannt wird, was schön und kostbar ist. Odhr zog fort auf ferne Wege und Freyja weint ihm nach und ihre Zähne sind rotes Gold. Diese Göttin hat viele Namen: Mardöll, Hörn, Gefn und Syr. Sie besitzt den Halsschmuck Brisingamen und wird Wanadis (Wanengöttin) genannt.

Ihr Wohnsitz ist Folkwang. Dorthin kommen die im Kampf gefallenen Frauen, während Odin die andere Hälfte, nämlich die Männer in Walhall aufnimmt. Einherjer und Walküren leben jedoch nicht nur getrennt, denn dann wäre das Leben der Toten ja viel zu langweilig!

Freyjas Tiere sind die Katzen und diese spannt sie vor ihren Wagen, wenn sie eine Reise macht. Ebenso gehört ihr ein Eber namens Hildiswini - ein Gegenstück zu dem Eber Gullinborsti ihres Bruders Freyr.

Katzen, Falken und Schweine gehören zu Freyjas Krafttieren. Mit dem Krafttier Katze können wir auch gut ihren Charakter beschreiben; sie ist wie eine Katze. Alle Männer des Götterhimmels begehren sie, ebenso die Riesen und alle hätten sie gern für sich, doch Freyja ist die Jungfrau, die Keinem gehört. Jungfrau ist hier nicht im christlichen, unbefleckten Sinn zu verstehen, sondern als die Frau, die mit allen und keinem das Lager teilen kann, wenn sie will. In Lokis Schmähreden heißt es, sie habe mit allen Göttern, Riesen und Zwergen geschlafen - wie auch in allen späteren Texten Freyja als freizügige Frau dargestellt wird.

Sie war natürlich auch eine sehr freizügige Frau, nur hatte dies nicht einen schamlosen Charakter wie er durch Loki dargestellt wird. Der Stellenwert der Sexualität muß früher ein völlig anderer gewesen sein.

Den Zwergen ist Freyja ebenfalls sehr zugetan. Von ihnen hat sie ihren Eber Hildiswini und ebenso das kostbare Halsband Brisingamen. Dafür mußte sie allerdings mit den vier Zwergen schlafen, welche es erschaffen hatten - das war der Preis. Die vier Zwerge hießen: Alfrigg, Berlingr, Dvalinn und Grerr.

Freyja stammt aus dem Geschlecht der Vanen und bei diesem hat sie auch den Seidr gelernt und ihn als erste unter die Asen gebracht. Seine Zauberkraft hat Odin von Freyja. Dieser Seidr, zu übersetzen als Seil oder Fesselung, zielt in den Bereich des Fesselns und Bindens. Ein Liebeszauber gehört z.B. zur Technik des Seidr.

DIE WELT DER RUNEN

Ihre Liebe zum männlichen Geschlecht läßt bereits ihren magischen Hauptzuständigkeitsbereich erahnen. Sie ist Fruchtbarkeitsgöttin, an der Seite ihres Bruders Freyr und es ist gut sie in Liebesangelegenheiten anzurufen. Auch wenn wir Menschen begegnen, die es fertigbringen Katzen zu quälen, ist eine Invokation Freyjas hilfreich, um diese treffsicher zu verfluchen. Freyja vereinigt in sich die Kräfte von Frigg und Fria. Daraus ergibt sich für ihre Zuständigkeitsbereiche: Lebenskraft; Wissen um das Schicksal von Göttern und Menschen; Wahrsagerei; Freiheitsliebe; Liebesangelegenheiten; Fruchtbarkeit; Reichtum; Flüche und Gestaltwandel.

Wir können die Bedeutung von Frigg und Freyja auch folgendermaßen übertragen: Frigg ist die Ur-Mutter und Freyja ist die freiheitsliebende schöne Ur-Tochter - die immerwährende, jungfräuliche Tochter; geistige Gemahlin der Götter und Zauberer; geistige Schwester der Göttinnen und "Hexen".

Freyja ist Schutzpatronin der Skalden, Minnesänger und Musikanten; ebenso der Völvas, den nordischen Wahrsagerinnen. Freyja steht für Liebe, Hexerei und Krieg und ist somit alles andere, als das liebe Götterfräuchen. Sie verkörpert alle Aspekte des femininen auf einem Weg zur Gleichberechtigung.

FREYR - DER TREFFLICHSTE UNTER DEN WANEN

Njörd und Nerthus zeugten zwei Kinder. Der Sohn hieß Freyr und die Tochter Freyja. Sie waren schön von Antlitz und mächtig. Freyr ist der trefflichste unter den Vanen. Er herrscht über Regen und Sonnenschein und das Wachstum der Erde und ihn soll man anrufen um Fruchtbarkeit und Frieden. So heißt es im Gylfaginning.

Freyr ist für den Reichtum, die Fruchtbarkeit, materielles und psychisches Wohlergehen, den Frieden und die Erotik zuständig. Sein großer, erigierter Penis läßt darauf schließen, daß er, wie Carnun und Pan ein Gott der Ekstase war und ist. Freyr kontrolliert die natürlichen Vorgänge auf dem Land, waltet über Regen und Sonnenschein und vermag den Menschen Wohlstand zu gewähren. Freyr wird angerufen, um sich aus physischen oder psychischen Fesseln zu befreien.

Alfheim (Elbenheim) ist Freyrs Wohnsitz. Er ist in dem Besitz eines Schwertes, das in des Furchtlosen Hand von selbst zu kämpfen anfängt, namens Skidbladnir. Dieses fehlt ihm jedoch beim Ragnarök und er verliert den Kampf gegen Surtr,

DIE WELT DER RUNEN

den Feuerriesen; er hatte es dem Skirnir geliehen, als dieser für ihn auf Brautschau war. Weiterhin ist er im Besitz eines Schimmelhengstes, der mutig jedes Hindernis überspringt und einem Eber namens Gullinbursti. Slidrugtanni ist ein anderer Name dieses Ebers. Ihm gehört auch das kleinste Faltboot der Welt, in dem alle Götter, samt Pferden Platz haben und das zusammengefaltet in seine Tasche paßt. Seine Krafttiere sind Eber, Hirsch und Pferd. Zum Julfest wurden, durch Handauflegen auf die Borsten des heiligen Herdenebers, welcher als Opfer bestimmt war, bei einigen Stämmen Gelübde geschworen. Seine Frau ist die Göttin Gerda, Tochter des Riesen Gymir. Naturmythologisch betrachtet, stellt Gerda die unter Schnee und Eis begrabene Pflanzenwelt dar. Wie es zu dem ehelichen Bündnis zwischen Freyr und Gerda kam ist in dem Skirnirlied nachzulesen.

Neben Gerda dürfte Freyr jedoch auch noch unzählige unerwähnt gebliebene Liebschaften gehabt haben, denen er als Gott der Fruchtbarkeit und Ekstase "verpflichtet war" ... Diesem Gott wohnt eine hohe, teils recht archaische, sexuelle Kraft inne. Er verkörpert die Kraft des kosmischen Feuers, der Lebensenergie, welche unkontrolliert in den Wahnsinn treiben kann.

In Schweden wurde er besonders verehrt, mehrere Ortsnamen in Ostschweden verweisen auf einen Freyrskult, insbesondere das Frosblot (Freysopfer). Das Reichskleinod der schwedischen Könige hieß Sviagriss (Schwedenferkel) und war ein besonderer Ring.

Bei den Opferfeiern der norwegischen Jarle von Hladir wurde der erste Trunk dem Odin, die folgenden Njördr und Freyr geweiht. Freysgodi "Priester des Freyr" (und/oder der Freyja) hießen die ihm verbundenen Goden.

Auch bei Freyr begegnen wir dem feurigen Element mit dem Fehu in Beziehung steht und zwar in der ausgeprägtesten Form. Deshalb ist dieses Aett nach ihm benannt. Um die Bedeutung dieser ersten 8 Runen gänzlich zu erfassen müssen wir sie zum einen in ihrer Gesamtheit betrachten und zum anderen unter dem Vorsitz der hier besprochenen Gottheiten: Frija, Frigg, Freyja und Freyr.

Freyr als Gott der Freiheit und des Friedens kann uns zu eben diesem führen - vor allem in Verbindung mit der Runenkunde, denn dann können wir unsere Kraft sinnvoll einsetzen, welche wir dem feurigen Freyr und seiner Schwester zu verdanken haben. Ohne die runische Lenkung dieser Kraft verpufft sie sehr schnell und erinnert mehr an ein Strohfeuer. Mit den Runen ist uns ein Werkzeug in die Hand gelegt, welches sich wie kein anderes dazu eignet die geballt

DIE WELT DER RUNEN

auf tretende ekstatische Kraft in unserem Leben, in unter unserem Willen stehende Bahnen zu lenken.

Die Welt der Runen

Die Welt der Runen

Nachdem wir uns den Runen und unseren Göttern etwas angenähert haben, bewegen wir uns nun weiter im Futhark und den Strukturen des nordischen Lebensweges. Dazu mögen unter anderem ein Interview mit Sveinbjörn Beinteinson, dem isländischen Begründer des Asatrú dienen, sowie Odins Runenlied.

Wir werden in dieser Lektion mehrere Runen auf einmal kennenlernen.

Nochmals möchte ich Dich darauf hinweisen, daß es besser für Dich ist, wenn Du jede einzelne Rune für sich durcharbeitest und erfährst. Eile und Hektik haben hier keinen Platz. Laß Dir Zeit und erspüre, ergründe die Runen auf Deine ganz persönliche Art und Weise.

Die Welt der Runen

Sveinbjörn Beinteinsson wurde am 4.7.1924 als Sohn des Bauern Beinteinn Einarsson aus Litlabotni am Hvaljarðarströnd und der Helga Pétursdóttir aus Drághals im Svinadal geboren. Er starb am 24.12.1993 an Herzversagen.

1972 begründete er die Asatrúarfélag, die isländische Heidengruppe, deren Allsherjargóði er seit dieser Zeit war. Bis 1991 lebte Sveinbjörn auf seinem alten Hof in Drághals im Bergmassiv Skardsheiði (90 km nördlich von Reykjavik), wo sich auch eine 2 Meter hohe Thorsstatue befindet.

Gespräch mit Sveinbjörn Beinteinsson

geführt von Gisela Graichen

entnommen dem Buch: „Die neuen Hexen“ von G. Graichen

„Hier in Island ist das Heidentum eine ganz normale Sache. Ich habe mehr Angst zuzugeben, daß ich rauche als daß ich Heide bin. Meine Religion ist im Mai 1973 offiziell von der Regierung anerkannt worden.

Sie waren der Initiator?

Ja, schon in meiner Kindheit habe ich mich für die alten Götter interessiert. Ich habe mir das Wissen aus den Sagas, der Edda und den alten Erzählungen herausgeholt. Gleich als ich lesen konnte, beschäftigte ich mich mit den Sagas, und mit sechzehn brachte ich meine ersten Gedichte über die alten Götter heraus.

Was sind Sie von Beruf?

Bauer, Schriftsteller und Dichter. Meine Vorfahren waren immer Bauern.

Sie leben hier alleine auf Ihrem Hof. Ist das nicht sehr einsam?

Oh nein, mein nächster Nachbar wohnt fünf Kilometer entfernt. Außerdem bin ich umgeben von Wesen, von Erdgeistern - huldrufolk.

Und wenn Sie krank sind?

Gehe ich hinaus in die Natur und hole mir Kräuter, um mich wieder gesund zu machen. ⁱⁱ

Was schreiben Sie?

Werke über Islands Geschichte, Lieder Dichtungen. Ich habe auch ein wissenschaftliches Buch über den Aufbau der altisländischen Gedichte veröffentlicht. Wir haben hier sehr komplizierte Gedichtformen.

Sind Sie christlich getauft?

Lektion 2

Die Welt der Runen

Getauft, konfirmiert, alles. Ich habe immer echt lockere Verbindungen zum Christentum gehabt, wie es typisch für das isländische Christentum ist.

Die Welt der Runen

Sind Sie noch in der Kirche?

Nein, man muß aus der Staatskirche austreten, bevor man bei uns aufgenommen wird.

Wann kam Ihnen die Idee Ihren Glauben an die alten Götter zu einer Bewegung zu machen?

Im Winter 71/72. Da kamen in Island einige christliche Sekten auf, wie die „Kinder Jesu“, und ich sagte mir, wir haben im Lande einen alten Glauben. Warum sollen wir den nicht wieder ins Leben rufen? Wieso brauchen wir diese Sekten? Ich habe eine Gruppe von Leuten zusammengerufen, wir waren zwölf zu Anfang, und bald kamen mehr dazu. Die Idee hat sofort einen guten Anklang gefunden.

War das eine bewußte Gegenbewegung zu den Sekten?

Ja, als Gegensatz dazu. Wir wollten den Menschen eine Wahlmöglichkeit geben, indem wir ihnen die alte Religion anbieten. Die Religion, die es auf Island vor dem Christentum gab, die im Jahre 1000 verboten worden ist, als Island christianisiert wurde.

War die alte Religion im Volk immer noch unterschwellig vorhanden?

Absolut! Sie war all die Jahrhunderte vollkommen lebendig.

Warum war sie dann 970 Jahre lang nur im Verborgenen lebendig und kommt jetzt erst wieder an die Öffentlichkeit?

Weil sie gesetzlich verboten war. Man praktizierte die alte Religion nur versteckt, weil man Angst vor der Kirche als stärkster Macht im Lande hatte. Island war bis 1550 katholisch. Dann kam die Reformation und damit die evangelische Staatskirche. Erst 1874 bekamen wir die Religionsfreiheit, und man konnte aus der Kirche austreten. Danach brauchten wir erst einmal Zeit, um die Luft sauber zu machen für unsere Aktion.

Sie sagen, die alte Religion war auch nach dem Jahre 1000 im Volk lebendig. Wie äußerte sich dieses Lebendigsein?

Das einfache Volk hat immer an die Natur geglaubt, an Naturereignisse, an Wesen, die in der Natur leben wie Alfen, Kobolde und gute, positive Wesen, die die Menschen begleiten und ihnen helfen. Es können auch Verstorbene sein. Man weiß nicht, wo diese Wesen wohnen, man weiß nur, daß bestimmte Personen von ihnen umgeben sind.

Nicht alle Menschen?

Lektion 2

Die Welt der Runen

Nein, nicht alle.

Wonach suchen die Wesen sich denn ihre Menschen aus, die sie begleiten wollen?

Warum es bestimmten Personen zufällt, weiß man nicht. Es ist ein besonderes Glück, wenn einem diese Unterstützung zuteil wird. Sie haben nichts mit den Heiligen zu tun, wie wir sie von der christlichen Kirche her kennen.

Gibt es auf Ihrem Hof auch Geister?

Ich habe sie nie gesehen, aber ich spüre sie.

Wie nennen Sie sich, Heiden?

Wir nennen unsere Religion Asatrá, den Glauben an die Asen, an die alten nordischen Götter. Wir wollen uns nicht einfach Heiden nennen, weil es so viele verschiedene Arten von Heidentum gibt. Heide ist der Oberbegriff.

Wie haben Sie ihre offizielle Anerkennung als Religion durchgesetzt?

Wir haben keine Demonstrationen gemacht und keine Revolution angezettelt. Wir haben einen Verein gegründet, den Verein der Menschen, die an die Asen glauben. In der Satzung steht sogar, daß es verboten ist zu missionieren. Man soll seinen eigenen Glauben nicht anderen aufzwingen. Die kommen von alleine, wenn sie soweit sind.

Wie war die amtliche Reaktion auf ihre Vereinseintragung?

Zuerst kam Skepsis. Ich mußte zum Justizminister gehen - der ist auch zuständig für religiöse Angelegenheiten - und unsere Ziele erklären. Jeder kann eine Religionsgemeinschaft eintragen lassen, aber um dieselben Rechte wie die offizielle Staatskirche zu bekommen, brauchten wir die Erlaubnis des Ministeriums.

War es schwierig, diese Rechte durchzusetzen?

Ich kannte den Justizminister. Er war früher Professor für Jura an unserer Universität in Reykjavik gewesen. Ich konnte auf alte Veröffentlichungen von ihm hinweisen, in denen er einige die Religion betreffende Gesetze so interpretiert hatte, daß es mir leichtfiel, mich darauf zu berufen. Daß es legal war, was wir machten. So gelang es mir, ihn dazu zu bewegen unsere Religion anzuerkennen. Dann mußte ich mir noch bei der Polizei ein Führungszeugnis besorgen, und seitdem haben wir dieselben Rechte wie die Staatskirche.

Welche Rechte sind das?

Ich bekam zum Beispiel die offizielle Erlaubnis Ehen zu schließen. In Island muß man nicht zum Standesamt gehen. Die Eheschließung durch den Vorsitzenden unseres Vereins ist juristisch einwandfrei.

Die Welt der Runen

Wie viele Paare haben Sie schon getraut? Der Kanzler der deutschen Botschaft erzählte mir, daß auch Anfragen aus Deutschland gekommen seien.

Etwa zehn Ehepaare.

Ich habe von einem Fall gehört, in dem die jungen Leute Ihre Trauung offensichtlich für einen Jux hielten. Die junge Dame soll recht wohlhabend gewesen sein und hat angeblich am nächsten Tag zu ihrem Entsetzen festgestellt, daß die Eheschließung amtlich war. Sie soll daraufhin eine Annullierung verlangt haben, weil sie bei einer Scheidung die Hälfte ihres Vermögens an den jungen Mann hätte abgeben müssen.

Die haben das nicht für einen Jux gehalten. Die Ehe ist vor dem Parlamentsgebäude geschlossen und auch richtig eingetragen worden. Die haben gemerkt, daß sie nicht zueinander paßten, und wollten die Ehe für ungültig erklären lassen, um keine Scheidung zu beantragen. Aber sie sind damit nicht durchgekommen. Die Ehe ist gültig und vollkommen legal. Sie müssen jetzt wie alle anderen auch die Scheidung einreichen.

Wie hat die isländische Staatskirche auf ihre amtliche Anerkennung reagiert?

Während der Prozedur hatte das Justizministerium den Bischof um eine Stellungnahme gebeten. Die fiel natürlich negativ aus. Der Bischof begab sich

auch offiziell ins Ministerium, um sich dagegen zu wehren. Doch das Ministerium hat die Stellungnahme des Bischofs nicht anerkannt. Der hat daraufhin einen langen Artikel in der Zeitung geschrieben. Aber die Öffentlichkeit hat sehr positiv auf die Wiederbelebung unserer alten Religion reagiert. Im Parlament gab es dann noch einen Antrag eines Abgeordneten der konservativen Partei, daß man unsere Religion verbieten solle. Es gab eine Debatte, aber er ist mit seinem Antrag nicht durchgekommen. Der Justizminister befürwortete unsere Religion und stand persönlich dahinter.

Gehörte er zu Ihrer Bewegung?

Nein, aber hier in Island sind wir in der Religionsausübung sehr tolerant, man hat viel Verständnis für uns. In Norwegen haben sie die Anerkennung auch versucht, aber da haben sie es nicht geschafft.

Wie viele Mitglieder hatten Sie im Mai 1973?

Vierzig.

Wie viele Mitglieder haben Sie heute (1986)?

Achtzig eingetragene Mitglieder. Aber eine viel größere Anzahl von Gästen kommt zu unseren Treffen, zu den blóts. Das sind Freunde unseres Vereins, und

Die Welt der Runen

die sind in der Mehrzahl, die nicht offiziell registriert sind. Blóts sind unsere Feiern, das altnordische Wort für Opferfest.

Wird heute noch geopfert?

Wir wissen nicht genau, wie das früher auf den Zusammenkünften vor sich ging, aber wir opfern nichts mehr. Wenn wir uns treffen, wird die Zusammenkunft erst einmal heiliggesprochen und gesegnet.

Gibt es dabei die Funktion des Hohenpriesters?

Das ist der Allsherjargóði, derjenige Gode, der die höchste Macht, oder besser: das höchste Ansehen hat. Früher hatte jeder Kreis seinen eigenen Goden. Einmal im Jahr trafen sie sich am Þingplatz. Sie übten sowohl eine politische als auch eine priesterliche Funktion aus. Mit der Christianisierung Islands wurde die religiöse Funktion abgeschafft. Der Allsherjargóði sprach das Þing heilig und segnete es. So beginnen auch heute unsere Zusammenkünfte. Dann werden die alten Sagen aus der Edda vorgelesen, und es wird auf die Götter getrunken.

Viel?

Symbolisch aus einem Horn. Wir bereiten einen Met zu, den wir trinken. Danach kann jeder aufstehen und sich äußern, wenn er etwas zu sagen hat. Hier in Island werden auch viele Gedichte vorgetragen. Anschließend feiert man zusammen, man ißt, man trinkt.

Welche Götter werden angebetet?

Hauptsächlich Þórr. Er genoß unter den Asen das höchste Ansehen. Er ist als Gottesidee auch einfacher als Óðinn, volkstümlicher. Er ist der Gott des Ackerbaus, er macht das Erdreich mit seinem Hammer fruchtbar, er ist stark, zuverlässig und hilfsbereit.

Gibt es bei den Feiern einen Altar mit rituellen Werkzeugen?

Wir haben das Horn aus dem wir trinken, und eine kleine Statue von Þórr.

In Deutschland wird Ihre Religion als Odinismus bezeichnet. Welche Rolle spielt Óðinn in Ihrem Glauben?

Jeder kann die Götter anbeten, die er möchte. Óðinn steht für Weisheit, die Imagination und die Suche nach größeren Kenntnissen.

Er ist auch der Gott der Magier und Zauberer?

Das ist ein Teil seines Wissens, ja, absolut! Man spricht und diskutiert mit den Göttern je nach ihren unterschiedlichen Funktionen.

Aber der oberste Gott ist Óðinn, also männlich.

Die Welt der Runen

Die Göttinnen spielen jedoch eine sehr große Rolle. Freyja, die Göttin der Fruchtbarkeit ist sehr wichtig. Sie ist die Gemahlin Oðins.

Ist sie ihm gleichberechtigt oder untergeordnet?

Gleichberechtigt. Da gibt es keinen Unterschied.

Welche Rolle spielen die Frauen im Asatru?

Bei den eingetragenen Mitgliedern haben wir achtzig Prozent Männer und zwanzig Prozent Frauen. Das mag daran liegen, daß Frauen eher zögern, auf das Amt zu gehen und sich bei einem Beamten eintragen zu lassen. Man muß ja auch vorher aus der Kirche austreten, und Frauen scheuen oft das Formale. Die Besucher, die bei den blóts dazukommen, sind überwiegend Frauen. Gesellschaft in Island war nie sehr patriarchalisch aufgebaut. Frauen hatten immer schon sehr viel stärkere Rechte und waren sehr viel mehr als gleichwertig anerkannt, als das auf dem Kontinent je der Fall war.

Was verstehen Sie unter „Hexen“?

Keine lebendigen Personen. Der Begriff steht für eine Kraft, eine magische Kraft.

Welche Art von Kraft?

Es spielt nicht die Hauptrolle, welche Kraft oder Macht das ist, sondern wie sie sich mit unserer eigenen Kraft mischt. Auf das Zusammenspiel kommt es an. Meine eigenen Energien werden durch die magischen Kräfte verstärkt, bei allem, was ich tue. Diese Kräfte, die aus dem engen Kontakt mit der Natur entstehen, waren früher in den Menschen vorhanden. Im Laufe der Zeit haben wir diese Fähigkeiten verloren und versucht, sie durch Pseudodinge wie stärkere Autos und größere Häuser zu ersetzen. Jetzt werden wir uns wieder bewußt, daß diese Kräfte tief im Innern in uns ruhen, und wir wollen sie wieder hervorholen. Dies ist meine persönliche Meinung. Aber die meisten Mitglieder unserer Religion gehen in diese Richtung. Alle, die sich ernsthaft damit beschäftigen, sehen es so. Man muß offen vor der Möglichkeit sein, daß wir mit unserem Geist weitergehen können. Wir haben die Fähigkeit, wieder Kontakt zu den Kräften zu bekommen. Diese Fähigkeit müssen wir kultivieren, wir dürfen sie nicht länger mißachten. Da die Wissenschaft nur das anerkennt, was man mit dem Kopf und dem Verstand macht, hat sie uns von diesen Fähigkeiten und Möglichkeiten weggeführt.

Auch wenn es - wie Sie sagen - nicht darauf ankommt, möchte ich gerne mehr über diese magischen Kräfte wissen.

Es ist eine besondere Aufgabe unserer Religion, die Verbindung des Menschen zur Natur wiederherzustellen, zu allen Kräften, die in der Natur sind, um sie verstehen

Die Welt der Runen

zu können. Es fließt ein Bach, es wächst ein Baum, der Mensch ist nur ein Teil dieses Prozesses. Er muß sich bewußt als einen Teil des Ablaufs der Naturkräfte empfinden. Die älteren Leute, die ich als Kind kannte, das waren zwar Christen, aber sie übertrieben es nicht gerade mit dem Christentum. Auf ganz normale Weise mischten sie Christentum mit ihrem Naturglauben. Sie hatten noch das Gespür für Alfen und Wesen, die um sie waren. Es war eine so viel bessere Beziehung zwischen den Menschen und der Natur und den Menschen untereinander.

Sie haben hier in Island aufgrund der abgelegenen Inselage und der politischen Abgeschiedenheit - erst 1944 wurde die unabhängige Republik ausgerufen - eine besondere Situation.

Ja, der technische Fortschritt brach plötzlich über uns herein. Maschinen, Autos, Flugzeuge, moderne Schiffe, alles kam auf einmal, in einer Generation. Hier gab es keine stetige Entwicklung dahin wie in den anderen Ländern Europas. Nehmen Sie das Beispiel Segeln. Tausende von Jahren sind die Menschen gesegelt. Tausende von Jahren hat man gebraucht, um segeln zu lernen. Und plötzlich kommen in einem Menschenalter Dampfschiffe, Motorschiffe bis hin zum atombetriebenen U-Boot auf uns zu. Das war alles viel zu schnell und kam viel zu viel auf einmal. Das kann eine Generation kaum verkraften. Rein äußerlich gewöhnt der Mensch sich erstaunlich schnell an neue Dinge, aber sein ganz normales, intuitives Verhältnis zur Natur hat er verloren. Statt dessen baut er sich so viel tote Umgebung. Der Mensch baut sich ständig Wüsten.

Rächt sich die Natur, indem sie stirbt, weil der Mensch die Verbindung zu ihr verloren hat? Ist das Ihre Antwort darauf?

Ja, ich kann mich gut erinnern, wie die älteren Leute zu mir als Kind sagten: Laß den Baum stehen, das Moos an dem Stein, die Fliege am Fenster wird nicht getötet. Die Natur war immer Teil unseres Lebens. Nachdem Technik und Wissenschaft über uns hereingebrochen sind, müssen wir warten, daß die Seele nachkommt. Die Menschheit kommt mir vor wie jemand, der aus Zwang tanzt. Früher kannte ich Leute die mußten tanzen, sie konnten nicht wieder aufhören, bis sie erschöpft hinfielen oder gar tot umfielen. So ist heute die ganze Welt mit all ihren Kriegen. Die Welt tanzt sich zu Tode und kann nicht aufhören.

Die Menschen ihrer Generation können sich noch an die anderen Zeiten erinnern. Dadurch haben Sie es auch leichter in Ihrer Bewußtwerdung als wir auf dem Kontinent.

Ja, aus unserer Kindheit kennen wir die Zeit vor dem technischen Fortschritt, der ja sehr spät zu uns kam. Diese enge Verbindung zur alten Zeit, dieser enge

Die Welt der Runen

Kontakt zur Natur und auch zu unserer kulturellen Vergangenheit haben geholfen den Boden für unseren Glauben zu bereiten.

Wollen Sie die Zeit zurückdrehen?

Nein, ich setze mich nicht mit meiner Gruppe dahin und sage, jetzt haben wir den Glauben von früher, leben wir auch das Leben von früher. Ich will die Zeit nicht tausend Jahre zurückdrehen. Ich muß mein Leben an die heutige Zeit anpassen. Wir können und wollen die technische Entwicklung nicht abschaffen.

Sie lehnen Autos oder das Fernsehen nicht ab?

Nein, wir müssen lernen, damit umzugehen. Diese Dinge dürfen nicht die alte Ausgewogenheit der Menschen zerstören, die sie früher hatten. Die Wissenschaft hat uns unser Gleichgewicht im Leben genommen. Wir fühlen uns nicht mehr wohl. In meiner Jugend habe ich hier in Island dieses Gleichgewicht noch bei den Älteren erlebt. Sie führten ein einfaches Leben, versuchten niemandem weh zu tun, sie ruhten in sich. Menschen, die in sich ruhen, gibt es kaum noch. Das haben die schnellen technischen Entwicklungen zerstört.

Sie versuchen mit Ihrer Religion die Menschen wieder zu dieser Ausgewogenheit zu führen?

Das ist eines unserer Hauptziele.

Welches sind die anderen?

Mit dieser Ausgewogenheit auch durch die neue Zeit gehen zu können, die Balance nicht zu verlieren.

Glauben Sie, die Menschen mit Ihrer Religion zur Besinnung bringen zu können, so daß sie mit dem Tanz aufhören können?

In unserer Religion sehe ich absolut eine Hoffnung. Wir sind da an einem wichtigen Punkt. Sie fragten zu Anfang, warum der alte Glaube jetzt erst wieder aus dem Verborgenen hervorkommt. Ich antwortete, es war die Angst vor der Macht der Kirche. Aber es ist noch etwas anderes: Es war auch die Angst vor der Wissenschaft, die Anfang dieses Jahrhunderts aufkam. Die Angst, sich lächerlich zu machen, wenn man zugab, daß man an Alfes und Kobolde glaubte, daß es Geister gibt, daß es spukt.^{viii}

Heute kann man es wieder zugeben?

Heute stellt man die Wissenschaft wieder mehr in Frage. Man kann wieder zugeben, daß man etwas glaubt, was man nicht sieht. Diese übergroße Achtung vor dem technischen Fortschritt haben wir überwunden. Man sieht ja, wohin wir

Die Welt der Runen

damit gekommen sind. Er hat uns nicht das gebracht, was wir uns vor fünfzig Jahren erhofften.

Wollen Sie eine andere Gesellschaft schaffen?

Keine Revolution. Die Wissenschaft hat uns auch Gutes gebracht wie die Medikamente, die Kenntnisse über Seuchen. Obwohl wir damit auch wieder die Hungersnöte in der Dritten Welt verstärkt haben. Wir wollen auf unsere Seele

warten, lernen, die Aggressionslust aus uns herauszutreiben, weniger zu verlangen, nicht meinen, alles haben zu wollen. Menschen können lernen, weniger aggressiv miteinander umzugehen, sondern aufeinander zuzugehen, sich gegenseitig zu helfen.

Warum glauben Sie, das mit Ihrer Religion eher erreichen zu können als das Christentum mit seinem „Liebe deinen Nächsten“?

Unsere Religion ist mehr mit der Natur, mit der natürlichen Harmonie verbunden. Das Christentum wehrt sich doch sogar offiziell gegen diese Harmonie. Beispiel Hexenverbrennungen. Es erlaubt kein ungestörtes, normales Verhältnis zu den Dingen, die uns umgeben; statt dessen schreibt es uns eine direkte, starre Linie vor. Dagegen wehre ich mich.

Wie schaffe ich es, durch Ihre Religion zu dieser Harmonie zu finden? Ändert sich etwas im alltäglichen Leben, wenn ich Ihre Religion praktisch lebe?

Alles wird leichter. Man fühlt sich wohler. Man nimmt es nicht so ernst, wenn etwas fehlt. Man lernt, Dinge hinzunehmen, auf sich zu nehmen und seine Kraft besser zu nutzen. Es ist nicht möglich, jeden Tag in diesen Zustand zu kommen. Dazu braucht man Ruhe.

Fühlt man nach den feiern besondere Kräfte in sich?

Nicht nur bei den blöts, den offiziellen Feiern, sondern allgemein durch das Zusammensein mit gleichgesinnten Leuten. Daraus kommt die Kraft. Man spürt die positive Wirkung des anderen, das verstärkt sich gegenseitig. Das ist ein Zusammenstimmen wie bei Instrumenten, ein Einklang, eine Harmonie. Mir ist die Verbindung zueinander wichtig, zur Natur, zu Islands alter Geschichte und Sprache. Wir bemühen uns, ein schönes, gutes Isländisch zu sprechen. Manchmal

sagen wir im Scherz, wir müssen dieselbe schöne Sprache sprechen wie Oðhinn.

Können Sie die gewonnenen Kräfte auf etwas Spezielles richten?

Vorsicht! Mit der Kraft, die ich bekomme, kann ich anderen helfen. Aber das meine ich allgemein, indem ich eine positive Wirkung ausstrahle, nicht im Sinne von spezifisch Heilen oder so etwas. Wir gehen nicht Richtung Spiritismus. Man

Die Welt der Runen

muß da stark aufpassen, das darf nicht durcheinandergeworfen werden, daß es ein Brei oder eine Suppe wird.

Dinge hinnehmen wie sie sind, das hört sich so nach Fatalismus an.

Ja, eine Art Fatalismus. Ich bin nicht in einem konstanten Kampf. Aber ich renne auch nicht vor den Problemen weg.

Wenn Sie nicht gekämpft hätten, wäre Ihre Religion nie offiziell anerkannt worden.

Es ist schwer, welche Methode man wählen soll. Die Leute müssen es aus sich selbst heraus begreifen, was los ist, wo wir stehen. Aber den Machthabern muß man es klarmachen.

Tun Sie das?

Ich äußere mich in Zeitungen und anderen Veröffentlichungen. Wenn das Bewußtsein jedes einzelnen da ist, kommen wir zu dem Punkt, daß wir auf die Machthaber einen gewissen Druck ausüben. Aber man muß aufpassen. Zu großer Druck wirkt sich negativ aus.

Was halten Sie von der neuen heidnischen Bewegung in Deutschland?

Wenn sie den richtigen Weg gehen, ist es gut. Jeder hat doch heute vor Augen, daß es so nicht weitergehen kann, wie Umwelt und Natur zerstört werden. Wir müssen jetzt stopp sagen und wieder einen stärkeren Kontakt zur Natur bekommen, uns als Teil der Natur erkennen. Aber die Leute müssen diese Weg ohne Extremismus gehen, ohne Aggressionen.

Glauben Sie, daß Ihre neue - alte - Religion sich ausbreiten wird?

Ich denke schon. Wir werden es mit Ruhe und Gelassenheit abwarten."

Die Welt der Runen

Fragen stellen

Immer wieder stoße ich bei meinem Unterricht auf ein kleines aber sehr wichtiges Problem. Es handelt sich hierbei um ein Problem des Austausches.

Wenn Du glaubst, Dein Lehrer wäre ein perfekter und allwissender Mensch, dann irrst Du. Wir lernen voneinander: Ich von Dir und Du von mir. Wenn wir gemeinsam an einer Zukunft dieses Weges arbeiten wollen dann ist es wichtig das Du Fragen stellst. Du mußt genauso wenig allwissend sein wie ich.

Aus mir durchaus verständlichen Gründen haben viele Menschen gerade auf dem Gebiet der magischen Ausbildung eine gewisse Scheu Fragen zu stellen, denn das würde ja implizieren, daß sie selbst dumm wären oder etwas nicht verstanden hätten. Dabei ist lediglich der Lehrer daran schuld, denn er konnte das Wissen nicht dem Schüler angemessen übermitteln. Und diesen Irrtum kann ein Lehrer nur erkennen, wenn er Fragen gestellt bekommt, so belanglos sie Dir auch erscheinen mögen. Wenn sie zum Thema gehören oder dem Thema vorgreifen, an dem Du gerade arbeitest, bringen diese Fragen uns beide weiter!

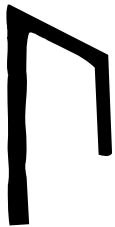
Also: Fragen fragen! Und sich nicht blöd dabei vorkommen!

Im Havamal heißt es hierzu:

Weise dünkt sich schon wer zu fragen weiß
Und zu sagen versteht;
Doch Unwissenheit mag kein Mensch verbergen,
Der mit Leuten leben muß.

Die Welt der Runen

URUZ



Lautwert: U; manchmal V
Traditionelle Bedeutung:
Auerochse

Uruz ist die zweite Rune des Futhark.

Zahlenwert: 2
Assoziationskette: Ursprung -
Urkraft - Urquell - Urzeit - Urkuh (Audhumla)
Auerochse -
Urmutter - Göttin - Muttergöttin -
Die Gebärende und Verschlingende
- Urbarmachung - Urmuster - Urd

Der Auerochse, welcher heute nur noch in einigen Wildgehegen anzutreffen ist, war früher ein begehrtes und schwer zu jagendes Tier. Seine Statur und Kraft ist dem des Bison gegenüberzustellen. Es gehörte zu den Bewährungsproben für junge Männer, in der damaligen Stammesgesellschaft, einen solchen Auerochsen zu erlegen. Bei den damaligen Jagdmethoden bedeutete dies ein gefährliches Unterfangen und viele dieser jungen Männer werden nicht mehr von der Jagd heimgekehrt sein. Nur der Stärkste und Geschickteste vermochte in dieser Zeit zu überleben. Wer jemals auf einer Weide, einem Bullen gegenüberstand, weiß welche Aggression und Kraft in einem solchen Tier komprimiert ist: Das ist Uruz in seiner Reinform. Dies ist das Lebensfeuer, gebunden in einer beweglichen Form.

Im Gylfaginning der jüngeren Edda heißt es:

6. Da fragte Gangleri: Wo wohnte Ymir? Oder wovon lebte er? Har antwortete: Als das Eis auftaute und schmolz, entstand die Kuh, die Audhumla hieß, und vier Milchströme rannen aus ihrem Euter; davon ernährte sich Ymir. Da fragte Gangleri: wovon nährte die Kuh sich? Har antwortete: Sie beleckte die Eisblöcke, die salzig waren, und den ersten Tag, da sie die Steine beleckte, kam aus den Steinen am Abend Menschenhaar hervor, den anderen Tag eines Mannes Haupt, den dritten Tag war es ein ganzer Mann, der hieß Buri. Er war schön von Angesicht, groß und stark und gewann einen Sohn, der Bör hieß.

Die Welt der Runen

Der vermählte sich mit Bestla, der Tochter des Riesen Bölthorn; da gewannen sie drei Söhne: Der eine hieß Odin, der andere Wili (gemeint ist Hönir), der dritte We (gemeint ist Loki). Und das ist mein Glaube, daß dieser Odin und seine Brüder Himmel und Erde beherrschen.

Audhumla können wir als Manifestation der Muttergöttin ansehen, die der vorangegangenen Idee der Schöpfung nun Form verleiht. Daraus geht zunächst der Vater aller Götter hervor, dessen Sohn schließlich zusammen mit Bestla den obersten Asen Odin und seine Brüder Hönir und Loki zeugt. Hier finden wir den nährenden und formgebenden Aspekt der Großen Göttin wieder. Eine Verkörperung der Göttin ist Mutter Erde. Die Griechen nannten diesen Aspekt Gaia, bei uns heißt sie Njörd.

Fehu verkörperte die chaotische Energie des Urfeuers. Uruz verleiht dieser unkontrollierten Kraft Form. Uruz verkörpert nicht die Form, sondern die formgebende Kraft. Diese Rune ist Quelle archetypischer Muster, der Muster des Ur-Sprungs.

Ur führt uns zu Urd, einer der drei Nornen. Die Nornen sind die nordischen Schicksalsgöttinnen, welche das Netz des Wurd (im englischen: Wyrð) wirken. Wurd wird oft mit dem Schicksal gleichgesetzt, meint jedoch etwas völlig anderes. Im nordischen Schicksalsbegriff gibt es keine Unabdingbarkeit. (siehe dazu das Kapitel: *Das Wirken und Weben*)

Wenn wir uns die chaotische Kraft des Urfeuers (Fehu), gepaart mit der formgebenden Kraft der Muttergöttin (Uruz) vorstellen, kommen wir zurück zum Aurochs. Dieses Tier verkörpert ungeheure Energie, die solange ruhig bleibt, bis sie gereizt wird, dann kommt die Aggression zum Zuge, mit welcher das Tier um seine Freiheit, sein Leben kämpft. Aggression wird in unserer heutigen Gesellschaft negativ bewertet, doch tatsächlich ist es doch die uns allen innewohnende Kraft, mit der wir uns durchsetzen können, mit der wir wieder in die Freiheit gelangen. Die Verteufelung der Aggression läßt heute die Schwachen über die Starken herrschen. Ein gesunder und bewußter Umgang mit dieser Energie macht uns vollständiger und mächtiger. Wird die Aggression heruntergeschluckt, frißt sie uns auf. Extrem aggressive Menschen sind ein gutes Beispiel dafür, wie man wird, wenn man nicht mit sich in Frieden leben kann. Mit

sich jedoch in Frieden zu leben und seine Wünsche und seinen Willen zu kennen, und auch den Mut dazu zu haben sie durchzusetzen, stellt den positiven und gesunden Aspekt von Aggression dar.

Die Welt der Runen

Diese Kraft des Durch- und Aufbruchs können wir im Frühjahr in der Natur wahrnehmen. Bäume strahlen diese Energie aus, zu dem Zeitpunkt, kurz bevor die Blätter aus den Knospen quellen.

Unser Willen vermag die potentielle Energie der Aggression in Bahnen der Kreativität zu lenken.

Uruz steht eng mit der Tätigkeit des Heilens in Verbindung. Dabei geht es um die Heilung anderer Menschen und uns selbst. In Odins Runenlied heißt es:

Ein anderes weiß ich, des alle bedürfen,
Die heilkundig heißen.

Oft geht eine Krankheit mit der Entwurzelung von Körper, Seele oder Geist einher. Zu diesen Wurzeln kann uns Uruz zurückbringen. Weiterhin steht Uruz mit der Erdkraft in Verbindung. Wir finden diese Kraft in den Ley-Linien unseres ganzen Planeten wieder. Ein Netz von (magnetischen) Energielinien umspannt unseren Erdball und viele Kraftplätze finden sich an und auf ihnen. Unsere Ahnen konnten diese Kraftlinien wahrnehmen und erbauten darauf ihre heiligen Plätze, aus denen dann im Zuge der Missionierung, Kapellen, Kathedralen und Kirchen wurden. Stonehenge, Glastonbury, Externsteine, Chartre, Prag, der Heiligenberg bei Heidelberg, dies sind alles Orte auf diesen Kraftlinien. Manchmal finden wir solche Kraftplätze der Erde auch mitten im Wald oder Feld. Bäume und Pflanzen wachsen dort etwas anders, als anderswo und kein Mensch weiß mehr um die Bedeutung dieses Kraftortes, doch dort können wir die Energie der Erde besonders deutlich wahrnehmen. Mit dieser Kraft kann man heilen und wird selbst geheilt. Wie wir diese Kraft aufnehmen können, wird zum Schluß dieses Abschnittes als Runenstellung beschrieben.

Uruz verleiht uns jugendliche Kraft und fördert die Regeneration der physischen Gesundheit. Wir vermögen mit ihr so stark und mutig wie ein Auerochse zu werden, vorausgesetzt, wir laufen nicht ständig vor unserer eigenen Kraft davon.

Die Energie, welche wir durch die Fehu-Rune anziehen können, vermag Uruz zu speichern und sozusagen in ein stilles Kraftreservat, ein ruhendes, zu verwandeln. Durch Thurisaz kommt dann der eigene Willen hinzu, diese Kraft in die Tat umzusetzen.

Der negative Aspekt der Uruz-Rune, ist die blinde Wut, die unkontrollierte Aggression, das Durchsetzen des eigenen Willens ohne Rücksicht auf andere Menschen und die Bedürfnisse der eigenen Seele. Menschen, die sich selbst

Lektion 2

Die Welt der Runen

besonders wichtig nehmen und bei der Ausführung ihrer Ideen über Leichen gehen, entsprechen diesem negativen Aspekt. Eine andere Schattenseite von Uruz wäre das krankhafte alles-in-eine-Form-presen. Um sich sein Weltbild aufrecht zu erhalten wird alles geordnet und dem eigenen Horizont angepaßt, was über diesen hinausgeht, wird verteufelt und als lebensbedrohend empfunden. Uruz kann uns zwar bei der inneren Verwurzelung helfen, doch zeigt sich ihre negative Seite auch im physischen Bereich, im Festsitzen und Festhalten an alten Mustern und Strukturen. Sehr erdhafte Menschen entsprechen manchmal diesem Bild. Sie sind so verwurzelt in ihrem Wesen und ihren eigenen Ideen, daß die Inspiration durch andere Ansichten leidet, und sie letztendlich nicht mehr weiterkommen auf ihrem Weg.

Bei der magischen Arbeit können wir Uruz folgendermaßen verwenden: Zur Erlangung von Stärke, Entschlossenheit, Ausdauer und physischer Gesundheit. Uruz findet bei Heilungen Verwendung, meistens in Kombination mit anderen Runen. Fehu und Uruz ergänzen sich ausgezeichnet. Mit Uruz können wir die magnetischen Erdströme mit in unsere Arbeit einbeziehen und sie nutzen. Auch wenn es vonnöten sein sollte, einen chaotischen Zustand wieder in geordnete Bahnen zu lenken, empfiehlt sich diese Rune.

Um die Erdenergien und die Energie der Uruz-Rune in uns aufzunehmen, beugen wir den Oberkörper nach vorn, der Rücken verläuft parallel zum Boden, Arme und Fingerspitzen zeigen zum Erdboden. Der Rücken kann sich auch in Form der Rune etwas neigen. Diese Übung eignet sich hervorragend dazu, um Geist, Körper und Seele zu "erden". Dies scheint immer dann angezeigt, wenn wir zerfahren oder chaotisch sind, zuviel Energie in uns angestaut haben und wir kribbelig bis in die Fingerspitzen sind. Bei diesen Übungen werden die Kräfte im Körper wieder in ein Gleichgewicht gebracht. Das heißt, wir nehmen dabei nicht nur auf - wir gleichen auch durch das Abgeben von überschüssiger Energie wieder aus.

Diese Runenstellungen kann man auch in geschlossenen Räumen machen, doch sollte dabei wenigstens für frische Luft gesorgt werden. In freier Natur werden die Ergebnisse jedoch deutlicher zu spüren sein.

Die Welt der Runen

Wo bist Du?

1. Verfolge die Spur Deines Trinkwassers von seinem Ursprung bis zu Deinem Wasserhahn.
2. In wie vielen Tagen ist Vollmond? (Du darfst Dich um zwei Tage irren.)
3. Wann gab es zuletzt in Deiner Region eine Feuerkatastrophe?
4. Was waren die wichtigsten Nahrungsquellen älterer bzw. Alter Kulturen in Deiner Region?
5. Nenne zehn einheimische Pflanzen in Deiner Region und die Jahreszeit, in der sie gesammelt werden können.
6. Aus welcher Himmelsrichtung kommen in Deiner Region die Winterstürme?
7. Wo wird Dein Müll entgelagert?
8. Wie lange dauert in Deiner Heimat die Anbau- und Ernteperiode?
9. An welchem Tag im Jahr sind in Deiner Region die Schatten am kürzesten?
10. Wann ist die Hirschbalz, und wann werden in Deiner Gegend die jungen Tiere geboren?
11. Nenne zehn Sträucher Deiner Region. Sind das einheimische Gewächse?
12. Nenne fünf Vogelarten Deiner Region, die das ganze Jahr dort bleiben, und fünf bei Dir vorkommende Zugvogelarten.
13. Kennst Du die Geschichte der Nutzung des Landes in Deiner Heimat?
14. Welche Arten wurden in Deiner Region ausgerottet?
15. Welche Pflanzenfamilien bevölkern Deine Region vor allem?
16. Zeige jetzt auf der Stelle nach Norden.
17. Welche frei wachsende Frühlingsblume ist immer unter den ersten blühenden Blumen in Deiner Region?
18. Was schätzt Du wie spät es gerade ist?
19. Wieviele Stunden bleiben noch bis es dunkel wird?
20. Wo geht die Sonne auf?

Lektion 2

Die Welt der Runen

21. Zu welcher Jahreszeit gehen Sonnenuntergang und Mondaufgang ineinander über?
22. Wann hast Du zum letzten mal den Duft von frischem Heu gerochen?
23. Wo wächst die nächste Eibe in Deiner Nähe?

Die Welt der Runen

ODINS RUNENLIED

Ich weiß, daß ich hing am windigen Baum
Neun lange Nächte,
Vom Speer verwundet, dem Odin geweiht,
Mir selber ich selbst,
Am Ast des Baumes, dem man nicht ansehen kann
Aus welcher Wurzel er sproß.

Sie boten mir nicht Brot noch Met;
Da neigt ich mich nieder
Auf Runen sinnend, lernte sie seufzend:
Endlich fiel ich zur Erde.

Hauptlieder neun lernt ich von dem weisen Sohn
Bölthorns, des Vaters Bestlas,
Und trank einen Trunk des teuern Mets
Aus Odhrörir geschöpft.
Zu gedeihen begann ich und begann zu denken,
Wuchs und fühlte mich wohl.
Wort aus dem Wort verlieh mir das Wort,
Werk aus dem Werk verlieh mir das Werk.

Runen wirst Du finden und Ratestäbe,
Sehr starke Stäbe,
Sehr mächtige Stäbe,
Erzredner ersann sie, Götter schufen sie,
Sie ritzte der hehrste der Herrscher.

Odin den Asen, den Alfen Dain,
Dwalin den Zwergen,
Alswid aber den Riesen; einige schnitt ich selbst.

Weißt Du zu ritzen? Weißt Du zu erraten?
Weißt Du zu finden? Weißt Du zu erforschen?
Weißt Du zu bitten? Weißt Opfer zu bieten?

Die Welt der Runen

Weißt Du wie man senden,
weißt wie man tilgen soll?

Besser nicht gebeten, als zu viel geboten:
Die Gabe will stets Vergeltung.
Besser nicht gesendet, als zu viel getilgt;
so ritzt es Thundr zur Richtschnur den Völkern.
Dahin entwich er, von wannen er ausging.
Lieder kenn ich, die kann die Königin nicht
Und keines Menschen Kind.
Hilfe verheißt mir eins, denn helfen mag es
In Streiten und Zwisten und in allen Sorgen.

Ein andres weiß ich, des alle bedürfen,
Die heilkundig heißen.

Ein drittes weiß ich, des ich bedarf
Meine Feinde zu fesseln.
Die Spitze stumpf ich dem Widersacher;
Mich verwunden nicht Waffen noch Listen.

Ein viertes weiß ich, wenn der Feind mir schlägt
In Bande die Bogen der Glieder,
So bald ich es singe, so bin ich ledig,
Von den Füßen fällt mir die Fessel,
Der Haft von den Händen.

Ein fünftes kann ich: fliegt ein Pfeil gefährdend
Übers Heer daher,
Wie hurtig er fliege, ich mag ihn hemmen,
Erschau ich ihn nur mit der Sehe.

Ein sechstes kann ich, so wer mich versehrt
Mit harter Wurzel des Holzes:
Den andern allein, der mir es antut,
Verzehrt der Zauber, ich bleibe frei.

Die Welt der Runen

Ein siebentes weiß ich, wenn hoch der Saal steht
über den Leuten in Lohe,
Wie breit sie schon brenne, ich berge sie noch:
Den Zauber weiß ich zu zaubern.

Ein achttes weiß ich, das allen wäre
Nützlich und nötig:
Wo unter Helden Hader entbrennt,
Da mag ich schnell ihn zu schlichten.

Ein neuntes weiß ich, wenn Not mir ist
Vor der Flut das Fahrzeug zu bergen,
So wend ich den Wind von den Wogen ab
Und beschwichtige rings die See.
Ein zehntes kann ich, wenn Zaunreiterinnen
Durch die Lüfte lenken,
So wirk ich so, daß sie wirre zerstäuben
Und als Gespenster schwinden.

Ein elftes kann ich, wenn ich zum Angriff soll
Die treuen Freunde führen.
In den Schild fing Ichs, so ziehn sie siegreich
Heil in den Kampf, heil aus dem Kampf,
Bleiben heil wohin sie ziehn.

Ein zwölftes kann ich, wo am Zweige hängt
Vom Strang erstickt ein Toter,
Wie ich ritze das Runenzeichen,
So kommt der Mann und spricht mit mir.

Ein dreizehntes kann ich, soll ich ein Degenkind
In die Taufe tauchen,
So mag er nicht fallen im Volksgefecht,
Kein Schwert mag ihn versehren.

Ein vierzehntes kann ich, soll ich dem Volke
Der Götter Namen nennen,

Lektion 2

Die Welt der Runen

Asen und Alfenn kenn ich allzumal;
Wenige sind so weise.

Ein fünfzehntes kann ich, das Volkrörir der Zwerg
Vor Dellings Schwelle sang:
Den Asen Stärke, den Alfenn Gedeihn,
Hohe Weisheit dem Hroptatyr.

Ein sechzehntes kann ich, will ich schöner Maid
In Lieb und Lust mich freuen,
Den Willen wandl ich der Weißarmigen,
Daß ganz ihr Sinn sich mir gesellt.

Ein siebzehntes kann ich, daß schwerlich wieder
Die holde Maid mich meidet.
Dieser Lieder, magst Du, Loddafnir,
Lange ledig bleiben.
Doch wohl Dir, weißt Du sie,
Heil Dir, behältst Du sie,
Selig, singst Du sie!

Ein achtzehntes weiß ich, das ich aber nicht singe
Vor Maid noch Mannesweibe
Als allein vor ihr, die mich umarmt,
Oder sei es meiner Schwester.
Besser ist was einer nur weiß;
So frommt das Lied mir lange.

Des Hohen Lied ist gesungen
In des Hohen Halle,
Den Erdensöhnen not, unnütz den Riesensöhnen.
Wohl ihm, der es kann, wohl ihm, der es kennt,
Lange lebt, der es erlernt,
Heil allen, die es hören.

Die Welt der Runen

DIE EDDA; Die ältere und jüngere Edda und die mythischen Erzählungen der Skalda; übersetzt und mit Erläuterungen begleitet von Karl Simrock. Phaidon Verlag, 3. Auflage, ISBN 388511127 (HAVAMALZYKLUS)

Die Welt der Runen

THURISAZ

Lautwert: TH

Traditionelle Bedeutung: Riese

Thurisaz ist die dritte Rune des Futhark.

Zahlenwert: 3

Assoziationskette: Thursen

Riesen Riesenkraft Elementarkräfte

Donar Zorn Abwehr Schutz Verteidigung

-

Willenskraft

Die Riesen sind älter als die Götter und Menschen. Aus ihnen gingen erst später die Götter (Odin, Vili und Ve, als Kinder des Bør) hervor. Da die Riesen so alt wie die Welt selbst sind haben sie eine enorme Weisheit inne. Gegen Beleidigungen sind sie sehr empfindlich und rächen solche; andererseits aber erweisen sie sich dankbar für empfangene Wohltaten und zeigen sich auch manchmal ohne diese, den Menschen als hilfreich. Meistens sind sie jedoch sehr brutal und gewalttätig.

Damals stellte man sich die Naturgewalten als Riesen vor. Aus diesem Grund gibt es auch eine Vielfalt von Riesenarten: Feuerriesen, Frostriesen, Reifriesen, Wasserriesen und Sturmriesen, um nur einige zu nennen. Die Riesinnen sind manchmal von sehr schönem Ansehen und Freyr verguckt sich in eine von ihnen, die er später dann zur Frau nimmt. Es ist also nicht ratsam, sich mit den Riesen anzulegen. Meint man es gut mit ihnen, können sie einem auch Hilfe gewähren und die wird ihrer Macht entsprechend, nicht gerade gering ausfallen

Aus dem Reich der Götter kann es allein Thor/Donar mit ihnen aufnehmen und mit seinem Hammer Mjölnir, den ihm die Zwerge geschmiedet haben, geht er gegen die Riesen an.

Da Thor Gott der Bauern ist, verwundert es nicht, daß gerade er es mit den Riesen als Elementargewalten aufnehmen kann und muß. Schließlich muß ja jemand aus dem Götterhimmel die Arbeit des kleinen Mannes beschützen.

Allgemein wird Thurisaz entweder mit Thor oder seinem Hammer in Verbindung gebracht. Das ist zwar nicht ganz verkehrt, aber ich sehe es folgendermaßen: Thurisaz verkörpert die Riesen selbst! Als dritte Rune entspricht Thurisaz, dem

Die Welt der Runen

Schöpfungsmythos folgend, der Entstehung des Ymir (Ur-Riese aus dem später die Welt geschaffen wird.) welcher Vater des Thrudgelmir ist und somit Begründer des Riesengeschlechtes. Ymir erwächst aus dem anfänglichen Chaos und diese Kreuzung begegnet uns auch in der Kraft der Thurisaz Rune.

Thurisaz ist also die Kraft der Riesen. Es gibt Menschen, die über diese Rune meditiert haben und als Bild ein berstendes Atomkraftwerk empfangen. Eine solche große zerstörerische Kraft wohnt dieser Rune tatsächlich inne und aus diesem Grund ist sie auch äußerst vorsichtig anzuwenden. Man kann sie zwar ausschicken, um irgend etwas zu zerstören, doch kommt sie, wenn man nicht aufpaßt auch mit der gleichen Wucht wieder zurück.

In Runenzaubern, in denen Thurisaz Verwendung findet, muß immer ganz klar definiert sein, gegen wen oder was sie sich richten soll, sonst geht die ganze Zauberei nach hinten los! Diese Definition erfolgt anhand weiterer Runen. Dazu später mehr.

In Odins Runenlied wird Thurisaz folgendermaßen beschrieben:

Ein drittes weiß ich, des ich bedarf
Meine Feinde zu fesseln.
Die Spitze stumpf ich dem Widersacher;
mich verwunden nicht Waffen noch Listen.

Mit der ersten Strophe ist eine sogenannte Heerfessel gemeint. Dies ist eine magische Technik, um den Feind in Fesseln zu legen. Wird diese Art der Heerfessel angewandt und wirkungsvoll aktiviert, vermag sie Menschen in den Wahnsinn zu treiben, da die Kraft der Riesen sich in den inneren Bereich kehrt und sich dort potenziert. Auf diese Art und Weise werden Menschen zunächst mit all ihren verdrängten Schattenthemen konfrontiert und versuchen anschließend vor den Gespenstern ihrer Seele davonzulaufen, was sie schließlich zum Verfolgungswahn und in die Ohnmacht treibt.

Die in Abbildung 1 gezeigte Heerfessel aus Thurisaz Runen kann über den Gegner projiziert werden, sodaß er sich nicht mehr vom Fleck bewegen kann. Noch besser ist es allerdings diese Fessel direkt im Umfeld des Gegners materiell anzubringen.

Wendet man die Thurisaz-Vierer-Kombination in einer anderen Form an, siehe Abbildung 2, dann wird man selbst zum Riesen, der aus der geschützten Form heraus agiert. Der zweite Spruch des Runengedichtes meint diese Art der Verteidigung. Dies ähnelt einem magischen Bannkreis, wie man ihn traditionell

Die Welt der Runen

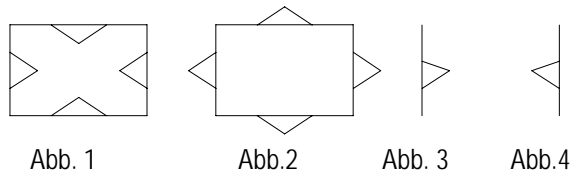
bei verschiedenen Ritualen verwendet, um nicht von den gerufenen Geistern angegriffen zu werden. Ich halte dies für Unfug, denn warum soll man Geister rufen, mit denen man nichts zu tun haben will??? Aber auf einer wesentlich praktischeren Ebene findet die in Abb.2 gezeigte Kombination Verwendung: ...

mich verwunden nicht Waffen noch Listen ... meint die Zaubererkriege. Auch ohne Zaubererkrieg, im ganz normalen Alltag, wenn wir uns von den Schwingungen der Außenwelt abschirmen wollen, um unsere Ruhe zu haben, können wir diese Kombination sinnvoll verwenden.

Diese Form soll auch auf Kampfschilden in früherer Zeit Verwendung gefunden haben. So wurde es mir jedenfalls ohne Quellenangabe letztthin mitgeteilt.

Abbildung 3 zeigt die aktive Thurisaz Rune, welche uns so als Schild dient. Wir können sie zum Schutz vor uns hertragen. Es ist auch die Form, welche einem Fluch den Weg ebnet, denn für Flüche aller Art liefert diese Rune (ähnlich Fehu bei friedlichen Angelegenheiten) die treibende Kraft. Da ein Fluch der extremste Ausdruck eines klaren Willenssatzes ist, haben wir hier die extremste Form der Umsetzung von Energie durch den menschlichen Willen.

Abbildung 4 zeigt die passive Thurisaz Rune. So wird die Kraft nach innen, oder hinten, gerichtet. Dies führt zur Implosion und kann in Kombination mit anderen Runen, so manchen Menschen vor eine Wand stellen, die immer näher auf ihn zukommt, je mehr er davor wegläuft. Diese Variante sollte man mit noch größerer Vorsicht, als die aktive Thurisaz anwenden.



Wenn der Gegner keine Ahnung vom Zaubern hat, dann kann einem nichts passieren, doch wenn er gleich stark oder noch besser ist, dann sollte man von dieser Rune die Finger lassen. Und dabei vor allem die eigene Ethik nicht vergessen! Im Gegensatz zu den sogenannten schwarzmagischen Angriffen, an die der Empfänger glauben muß, wirkt Thurisaz immer!

Diese Rune steht in einem engen Zusammenhang mit unseren Ängsten und gerade die werden wach gerufen, wenn wir sie gegen unsere Feinde einsetzen. Es gibt nicht umsonst in der Tradition drei Grundsätze, nach denen man sein Leben richten sollte:

Die Welt der Runen

ERKENNE DICH SELBST

FINDE DAS RECHTE MASS

TUE WAS DU WILLST

Haben wir unser Inneres nicht hinreichend kennengelernt, werden wir bei der magischen Arbeit, besonders bei Thurisaz in Abb. 4, mit unseren eigenen Ängsten konfrontiert und halten der psychischen Beanspruchung nicht Stand.
modernen Psychotherapie empfehle ich diese Methode jedoch nicht.

Die Welt der Runen

Thor (Donar) und seine Beziehungen zur Rune Thurisaz

Odin zeugte zusammen mit Jörd (Nerthus), unserer Mutter Erde, einen Sohn.

Dieser Sohn ist Thor: Er ist der gutmütige Freund der Arbeiter, der Knechte und Bauern; er beschützt Midgard vor den Übergriffen aus Utgard (Außenwelt) und

hat schon so manchen Riesen erschlagen. Kein Wunder also, daß er in manchen Gegenden des alten Germaniens mehr Ansehen als sein Vater genoß, der ja nunmal auch dem Krieg vorstand und eher für die Intellektuellen, als das einfache Volk zuständig war.

Wir können uns diesen Kraftgott ungefähr so vorstellen: Er ist ein kräftiger, leicht bäuchiger Bauarbeiter, der den ganzen Tag lang schwer arbeiten muß und abends gern mit Freunden ein Bier trinken geht. Am liebsten hätte er seine Ruhe, doch ständig kommen Nachbarn daher, die sich mit einem anderen Nachbarn im Streit befinden und er soll ihn schlichten, denn vor ihm hat man Respekt. Naja und da

er eben so gutmütig ist, beschützt er auch seine Nachbarn und kommt nicht zur Ruhe. Er ist zwar verheiratet, doch hält er nicht sonderlich viel von Frauengeschichten. Er ist treu und zuverlässig, eben ein wirklich guter Kumpel.

Thor ist der Bauarbeiter, der Kranführer oder Hausmeister in einem spirituellen Seminarzentrum...

Von den Römern versklavte Steinbruch Arbeiter am Niederrhein verehrten einen Hercules Saxanus und einen Hercules Maliator. Hercules ist Thor/Donar. Einem Hercules Magusanus begegnen wir auf vielen Votivsteinen und Armreifen, ja sogar auf römischen Münzen ist er zu finden. Wir können also davon ausgehen, daß die Römer vor einem so gutmütigen Gott, zusammen mit den Menschen die sie unterdrückten, gemeinsam den Hut zogen.

Bonifatius machte dann dem Treiben um die alten Götzen ein Ende, zumindest versuchte er es und er tat etwas, daß ihm den Zorn der Götter bis in alle Ewigkeit eingetragen hat: Er fällte die Donareiche bei Geißmar. Die Sage erzählt, daß Holz wäre für einen Altar benutzt worden und ich denke mir, daß sich in dieser Kirche ganz besondere Geister treffen werden...

Donareiche und Geißmar passen wunderbar zusammen: Dem Donar ist die Eiche heilig, sie entspricht auch seiner Mutter, ebenso die Eberesche. Weiters ist Donar Herr der Ziegen und so nehme ich einmal an, daß der Name Geiß mar nicht zufällig gewählt wurde. Solchen Analogien begegnen wir übrigens häufig, vorausgesetzt, wir öffnen uns für dieses große Geheimnis.

Die Welt der Runen

Zwei Böcke ziehen den Wagen des Thor. Wenn er auf Ostfahrt gegen die Riesen ist, nährt er sich und seine Begleiter von diesen. Er beherrscht einen sehr praktischen Zauber, denn wenn er seinen Hammer Mjölnir über den abgenagten Knochen kreisen läßt, stehen die Böcke wieder in Fleisch und Blut vor ihm. Ein Knecht, den Thor einst zum Essen eingeladen hatte, beging einen schweren Fehler: Er spaltete einen Knochen der Böcke auf, um an das köstliche Mark zu gelangen und seit dieser Zeit hinkt einer von Thors Böcken. Es darf den Opfertieren nämlich kein Knochen gebrochen werden, da sie sonst bei der Wiedergeburt einen bleibenden Schaden davontragen.

Thors Familienverhältnisse sind schnell erzählt. Er ist mit Sif verheiratet, einer Erntegöttin mit langen blonden Haaren, mit welcher er drei Kinder auf die Welt brachte: Magni, Modi und eine Tochter namens Thrud. Die Namen der Kinder stehen alle für die hervorstechende Eigenschaft des Thor, die Kraft.

Thors Wohnsitz ist Thrudheim (Kraftheim) und sein Saal heißt Bilskirnir. Unter seinen Attributen hebt sich der Hammer Mjölnir besonders hervor. Seit alten Zeiten ist er Symbol für die Widerstandsbewegung der Heiden gegen die Christen und ein kleiner Thorshammer wurde schon früh dem christlichen Kreuz entgegengesetzt. Daß das Hammersymbol wesentlich älter als das aufkommende Christentum ist versteht sich von selbst.

Auf der magischen Ebene kann man diesen Hammer auch bestens gebrauchen, denn wenn man ihn kreisen läßt schmettert er so ziemlich alles nieder, was ihm in den Weg kommt. Man kann ihn auch aussenden und er kommt zurück. Darin liegt ein schönes Gleichnis: Denn der Fluch, welcher mit dem Hammer ausgesandt wurde, kommt wenn man nicht aufpaßt, auch gleich wieder zurück.

Neben dem Hammer Mjölnir, der Thor im Kampf gegen die Riesen und zur Eheschließung dient, besitzt er noch einen Kraftgürtel, ein paar Eisenhandschuhe und einen Stab. Diesen Stab, namens Gridavöllr schenkte ihm die Riesin Gridr und somit ist er mächtig ausgestattet, um Götter und Menschen vor allmöglichen Feinden zu beschützen.

Vor einem Kampf rief man einst seinen Namen in die Kampfschilder und aus dem Widerhall versuchte man den Ausgang der Schlacht vorherzusagen.

Thor verleiht nicht nur auf der körperlichen Ebene Kraft. Er wird auch herbeigerufen, wenn es heißt, Runen zu weihen. "Thor weihe diese Runen" ist ein beliebter Spruch auf Runensteinen und Amuletten, manchmal reicht auch schon das Symbol seines Hammers (umgekehrtes T), um die Kraft in den betreffenden

Die Welt der Runen

Spruch zu rufen. Hier begegnen wir einer wichtigen Tatsache: Odin ist zwar schlau und er hat auch die Runen gefunden, doch es braucht Thor, um ihnen Kraft zu verleihen.

Wie bei einem solchen Gott auch nicht anders zu erwarten, vermag er Unmengen zu essen und zu trinken. Sein gewaltiger roter Bart fällt neben seinem jugendlichen Aussehen und dem stechenden Blick besonders auf.

Der Donnerstag (Donars Tag) ist der ihm geheiligte Wochentag, an dem er öfters zusammen mit Frigg auf die Erde kommt, um den Menschen einen Besuch abzustatten und vielleicht auch ab und an mal ein Bierchen mit ihnen zu trinken. (Esoteriker mag er übrigens nicht!)

Alle Götter bewegen sich auf Pferden zur Ratsversammlung, nur Thor zieht es vor, auf seinen eigenen Beinen zu stehen.

Mythologisch können wir Thor mit dem keltischen Taranis oder dem indischen Indra vergleichen.

Orte und Plätze, wie Donnersdorf oder Donnersberg verweisen uns auf den Sohn der Erde und seine Kraft ist dort besonders gut zu spüren.

Wenn es am Himmel blitzt und donnert, dann heißt es im Volksmund, Thor sei wieder mit seinem Wagen unterwegs. Beachtlich dabei erscheint mir, daß ein Gewitter, ebenso wie ein Wutausbruch, reinigende Funktion hat und Thor ja gegen die Feinde der Welt agiert.

Thor ist der Freund und Beschützer des einfachen Volkes. Menschen, die Heavy Metal oder Beethovens Fünfte mögen sind ihm lieber, als "Gandhis die noch nicht aus den Windeln heraus sind".

Wenn Dir Thor aus einer mißlichen Lage geholfen hat, sollte für ihn mindestens ein gutes Essen und ein großes Bier bereit stehen!

In folgenden Edda Liedern kannst Du mehr über Thor erfahren: Völuspa, Grimnismal, Harbardsljod, Hymniskvida, Ägisdrecca (Lokasenna), Thrymskvida, Alvissmal, Gylfaginning, Skaldskaparmal.

Thors Beziehung zur Rune Thurisaz kann wie folgt erklärt werden: Er ist der Kraftgott und kämpft gegen die Riesen. Die Riesen vertreten u.a. die Elementargewalten und werden im Futhark durch Thurisaz repräsentiert. Thor kämpft gegen Thurisaz = Er besitzt die gleiche Kraft und kann mit der Riesenkraft Thurisaz umgehen. Für uns Menschen braucht es dafür schon einige Erfahrung, _____

Lektion 2

Die Welt der Runen

sonst ist sie eine Nummer zu groß. Wer mit dem "Hammer" nicht umgehen kann,
sollte lieber die Finger davon lassen, sonst haut er sich auf die mentalen Fingerchen und vor diesem
Schaden kann man sich mit einer gesunden Selbsteinschätzung durchaus bewahren.

Die Welt der Runen

ANSUZ

Lautwert: A

Traditionelle Bedeutung:

Ein Gott oder Ase

Ansuz ist die vierte Rune des Futhark.

Zahlenwert: 4

Assoziationskette:

Ase Atem Götteratem Geist Ond (isländisch: Atem) Lebensatem

Buris Sohn zeugt zusammen mit der Riesin Bestla die Göttertrias Odin, Vili und Ve. Somit treten nach den Riesen die Götter auf den Plan der Weltgeschichte. Ansuz steht für die Asen, deren höchster Odin ist. (Dies ist übrigens nicht überall in der germanischen Welt so. Manchmal steht Tyr an der Spitze, manchmal Thor dies ist von Region zu Region verschieden und auch eine Frage der Zeit, denn von Anfang an, steht Odin nicht an der Spitze der Götter. Ursprünglich stand einmal Tyr dort und wurde später durch Odin verdrängt. Diese Tatsache läßt darauf schließen, daß die Quellen ziemlich jung sind. Dies ist in der Tat so, denn die Edda wurde 1200 niedergeschrieben. Trotzdem passen die Zuordnungen des Futhark was mich selbst erstaunt.) Und Odin ist es schließlich auch, der im späteren Verlauf der Geschichte, den ersten Menschen den Atem verleihen wird und dieser Atem heißt im Isländischen "Ond". In Indien nennt man ihn Prana, manche deutsche Mystiker nannten es Od und im allgemeinen heißt die Lebensenergie auch heute noch in Deutschland Atem.

Ansuz steht also in enger Verbindung mit den Asen und somit Odin. Edred Thorson sieht in der Form der Ansuz Rune den wehenden Umhang des Gottes Odin. Die Asen spenden uns den Atem, die Luft zum Leben und die Luft des Lebens.

Was Thurisaz fesselt, kann Ansuz lösen. So heißt es im Runengedicht Odins:

Ein viertes weiß ich, wenn der Feind mir schlägt
In Bande die Bogen der Glieder,
So bald ich es singe, so bin ich ledig,
Von den Füßen fällt mir die Fessel,
Der Haft von den Händen.

Lektion 2

Die Welt der Runen

Somit ist es uns mit dieser Rune möglich, uns aus den Fesseln der eigenen Ängste zu befreien, um dem *Erkenne Dich selbst* näherzukommen. Selbstverständlich ist die Ansuz Rune auch das rechte Gegengift gegen einen Thurisaz-Heerfessel-Angriff. Die beiden Runen halten sozusagen das kosmische Gleichgewicht aufrecht. Ansuz _____
als Prinzip der Ordnung und Thurisaz als Prinzip des Chaos. So verwundert es auch nicht das Odin, welcher ja von den Riesen abstammt, oft selbst als Gott des Chaos auftritt und er sich immer mit einem Fuß am Abgrund der sogenannten Legalität bewegt. Odin gleicht in vielem dem Merkur, dem Gott der Händler. So steht Odin auch für die Kommunikation und die Beseelung der Welt durch das Wort. Wenn man Dinge beim Namen nennen kann, verlieren sie ihre Macht und Wirkung. Dies ist bei Wesen der Anderswelt genauso wie bei psychosomatischen Krankheitsbildern.

Ansuz steht für den Geist, für den „spirit“ wie man auf modern new-age-Deutsch zu sagen pflegt. Nach dem Einzug des Willens folgt nun die Inspiration durch den Geist.

Ebenso wie Ansuz mit Odin in Verbindung steht, gibt es auch eine Verbindung zwischen dieser Rune und dem *Ur-Gott-Wesen* Buri. Die Kuh Audhumla hat Buri aus dem Eis geschleckt. Es muß also schon vorher dagewesen sein! Buri verkörpert das All-Seiende und somit Ansuz. Denn der Lebensatem der Götter ist ebenfalls vor allem anderen bereits da. Buri wäre somit der Ur-Vertreter der Ansuz Kraft und Odin ihr heutiger Verteiler, wenn man es so nennen will. Buri ist Androgyn - der Lebensatem ist neutral.

Eine wichtige Funktion von Ansuz ist neben der Befreiung aus verschiedenen Fesseln, die Möglichkeit zur Kontaktaufnahme mit den Göttern. Wenn wir uns in einer verzwickten Situation befinden fangen wir manchmal an zu beten - dieses Beten ist eine Kontaktaufnahme und wir bekommen auch in der Regel durch die Ansuz-Kraft geholfen. Kosmische Inspiration durchflutet uns in diesem Augenblick und hilft uns aus dem Schlamassel heraus. Über die Ansuz Rune können wir Kontakt zu den Göttern und zur Geschichte unseres Volkes (Wurzeln des eigenen Seins) aufnehmen. Ob in Form von Gebet oder Meditation ist hier nicht von Bedeutung.

Fehu und Ansuz stehen in einer engen Beziehung zueinander. Fehu repräsentiert das kosmische Feuer, die chaotische Energie des Lebens und Ansuz steht für das geistige Feuer des Lebensatems.

Die Welt der Runen

Bei der magischen Arbeit können wir Ansuz benutzen, um Kontakt mit unseren Vorfahren (auch unsere Götter sind unsere Vorfahren) aufzunehmen, um zu den Quellen unseres alten Wissens zurück zu gelangen. Ebenfalls, wenn wir uns bei der Arbeit, der Hilfe, der weisen Götter bedienen wollen, kommt diese Rune zum Einsatz. Sie kann auch als Lebensretter-Rune dienen. Kommen wir z.B. auf der Autobahn an einem schweren Verkehrsunfall vorbei, dann ist es Zeit Ansuz zu projizieren und die Hilfe der Götter zu gewährleisten und zu unterstützen.

Eines der Elemente Odins ist der Wind; so kann Ansuz dazu verwendet werden, den Wind zu besänftigen oder ihn zu rufen. Dies ist neben der tatsächlichen Bedeutung auch bildlich zu verstehen: *Dann wenn es Zeit für frische Luft ist, kommt Ansuz zum Zuge.*

Im negativen Sinne kann diese Rune auch dazu verwandt werden, einem Lebewesen den Atem zu nehmen. Dazu finden noch weitere Runen eine Verwendung, sodaß sich eine wirkungsvolle Binderune ergibt. Den Atem nehmen bedeutet im Kleinen: Jemanden zum Schweigen bringen und im Großen, jemandem das Leben, bzw. die geistige Kraft nehmen.

Hier empfiehlt sich wieder eine Runenstellung. Man steht dafür aufrecht, streckt die Arme nach vorne und läßt sie, ähnlich dem runische Vorbild etwas nach unten sinken; dabei ist der linke Arm tiefer, als der rechte. Das Gesicht ist dabei gegen Osten gerichtet.

Die aufgenommene Kraft kann zur Steigerung hellseherischer Fähigkeiten, der Überzeugungskraft, Suggestion und Hypnose, sowie zur Kommunikation mit den Göttern eingesetzt werden.

Die Welt der Runen

Odin - Wotan und seine Beziehungen zur Rune Ansuz

ODIN - DER WÜTENDE WEISE

Versucht man diesen Gott in seiner Bedeutung festzulegen, fährt man sich unweigerlich fest: Odin/Wotan läßt sich nicht katalogisieren und mit standardisierter Logik kommt man ihm nicht näher. Er entzieht sich und zeigt uns einen ganz anderen, neuen Aspekt seiner vielfältigen Persönlichkeit. Seine über einhundertsechzig Nebennamen vermitteln einen Eindruck, seiner vielschichtigen Persönlichkeit, denn jeder dieser Namen steht für einen eigenständigen Aspekt Odins.

Es ist anzunehmen, daß es sich bei dem Namen Odin/Wotan nicht nur um den Namen eines Gottes gehandelt hat, sondern auch um einen Godentitel. Diesem Phänomen begegnen wir auch beim britannischen Merlin. Aus dieser Sichtweise heraus erklären sich die in der Edda beschriebenen Initiationsriten, welche mit Odin in Verbindung stehen.

DEORUM MAXIME MERCURIUM COLUNT, CUI CERTIS DIEBUS HUMANIS QUOQUE HOSTIIS LITARE FAS HABENT. (HERCULEM ET) MARTEM COCESSIS ANIMALIBUS PLACANT. *(Von den Göttern verehren sie ((die Germanen)) am meisten Mercurius. Sie halten es für recht, ihm an bestimmten Tagen auch Menschenopfer darzubringen. Den (Hercules und) Mars suchen sie durch Opferung gnädig zu stimmen.)* Dies schreibt Tacitus in seiner Betrachtung Germaniens. Mercurius steht für Odin; Hercules für Thor; Mars für Tyr.

Würde sich Odin so leicht begreifen lassen wie der römische Merkur, hätten wir es leicht, doch er entwindet sich noch viel geschickter einer eindeutigen Erscheinung. Kein Wunder bei einem so luftigen Gott.

Auf dem Greinberg, bei Miltenberg, fand man zwei Weihinschriften für MERCURIUS CIMBRIANUS, ebenso auf dem Heiligenberg, bei Heidelberg, eine Inschrift für MERCURIO CIMBRIO. Desweiteren begegnen wir im südgermanischen Raum noch den Variationen: MERCURIUS GEBRINIUS und MERCURIUS ARVERNUS. Hier standen sich keltischer, germanischer und römischer Glaube sehr nah: Es ist die Gegend der "Heiligen Hochzeit" der alten Religionen, zwischen Nord und Süd. Die Verbreitung des Odinkultes erstreckte

Die Welt der Runen

sich vom hohen Norden bis tief in den Süden, wenn sich auch nicht so viele augenscheinliche Zeugnisse finden lassen.

Im Wochentag Mittwoch (Mercurii dies, Wuotanestac, Wodnesdaez, Wednesday, Wodenesdag, auch Godensdag, Gaunsdag, Woensdag und Odinsdag) begegnen wir Odin wieder. Im südgermanischen Raum heißt dieser Gott Wotan, Wuotan, Godan; im nordgermanischen Raum Odin. Wuotan erinnert uns an die Wut, das Wüten, den ekstatischen Kampf, das Heulen des Herbststurmes, die Ekstase als Mittel zur Erkenntnis anderer Welten schlechthin. Die Christen erklärten den Mittwoch zu einem Unglückstag, was vielleicht darauf hinweist, daß dieser Tag eng mit dem Kult Odins zusammenhing. Ortsnamen wie Wodansberg oder Godesberg begründen sich in Deutschland auf Odin; im Norden finden wir: Odenslanda, Odense, Onsala, Odinsland, Odinshargh und so weiter.

Im altenglischen Neunkräutersegen heißt es:

Wyrn com snican
toslat he man,
da zenam Woden
VIII wuldortanas,
sloh da naeddran
thaet heo on VIII tofelah.

Übersetzung: Ein Wurm kam geschlichen und zerriß einen Mann, da nahm Wodan neun Machtstäbe, schlug damit die Natter, so daß sie in neun Stücke auseinanderflog.

Hier begegnen wir Odin als kraftvollem Zauberer im Kampf mit einem Drachen, respektive den negativen Kräften der Erdstrahlung.

Ebenso treffen wir im II. Merseburger Zauberspruch auf Wotan:

Phol ende Uuodan
vuorun zu holza;
dû uuart demo balderes volon
sîn vuoƿ birenkit.
Thû biguolen Sinhtgunt,
Sunna era suister;
thû biguolen Friia,
Volla era suister;
thû biguolen Uuodan,

Lektion 2

Die Welt der Runen

sô hê uuola conda:
sôse bluotrenki
sôse lidirenki;
bên zu bēna,
bluot zu bluoda,
lid zi geliden,
sôse gelimida sîn!

Übersetzung: Phol und Wodan ritten zum Wald; da verstauchte des Herren (oder Balders) Füllen den Fuß. Da besprach Sinhtgunt, und ihre Schwester Sunna; da besprach Friia und Volla ihre Schwester; da besprach Wodan, wie er das gut verstand, sowohl Knochenverrenkung, wie Aderverrenkung, wie Gliederverrenkung; Knochen zu Knochen, Ader zu Ader, Glied zu Gliedern, als seien sie geleimt.

Hier versteht es Wotan vorzüglich mit einem Pferd umzugehen, was nicht verwundert, da er gerade zu diesen Tieren eine innige Beziehung hat. Sleipnir, sein achtfüßiges Roß steht für alle anderen Vertreter dieser Gattung mit nur vier Läufen. Sleipnir steht mit dem Element des Windes (8 Windrichtungen) in engem Zusammenhang, ebenso wie sein Herr, der als Anführer der Wilden Jagd mit dem Sturm übers Land zieht. Bei der wilden Jagd begegnen wir auch dem damals gepflegten Wolfskult. Man kleidete sich in Tierhäute (meistens Wolfsfelle) und zog rituell unter der Anführung des Gottes Odin im Spätherbst durch Wälder und Felder. In den Sagen über die Wilde Jagd wird meistens von angsteinflößenden Lauten berichtet, was wohl auf die ekstatischen Schreie und Lieder der Wolfsleute zurückzuführen ist.

Betrachtet man diesen Gott oberflächlich, erkennt man nur seine Bedeutung als Kriegsgott. Er herrscht über Walhall, der Wohnstatt der Gefallenen die im Heer der Einherjer tagsüber kämpfen und am Abend berauschte, von Met triefende Stunden verbringen. Für ihre Unterhaltung und ihr Auskommen hat der Heervater trefflich gesorgt, denn schließlich werden es die Einherjer sein, die an seiner Seite in den Kampf zum Ragnarok ziehen. Die Einherjer sollten die Schutzmacht gegen die Ausbreitung des Christentums sein, doch damals ist es ihnen nicht gelungen siegreich aus dem Kampf hervorzugehen. Vielleicht bringen neue Zeiten einen ruhmreicheren Ausgang mit sich...

Die Krieger unserer Ahnen weihten sich durch eine symbolische Speermerkung Odin und blieben ihm auch nach dem Tode treu. Dieses Kriegerparadies ist für die

Die Welt der Runen

Zeit der Vikings besonders wichtig und es galt als ehrlos, nicht im Kampf gefallen zu sein, denn nur die im Kampf gefallenen Krieger hatten eine Chance in Walhall aufgenommen zu werden; viele brachten sich auch noch kurz vor dem Tod Kampfverletzungen bei, um in diesen wundersamen Himmel zu gelangen.

Neben der Bedeutung als Kriegsgott, treffen wir bei gründlicher Suche, auf weitere Aspekte dieses Gottes. Zunächst ist er der höchste Gott der Germanen (wenn man ihn heute auch zusammen mit Tyr und Thor an die Spitze stellt) und somit Speergott. Er besitzt den Speer Gungnir, auf dessen Spitze Runen eingeritzt sind und den er zuweilen einem auserkorenen Helden ausleiht. Der Speer wurde als Rechtssymbol in der Mitte des Thingplatzes aufgerichtet und blieb bis in spätere Zeit Sinnbild königlicher Macht.

Weiters ist Odin Gott der Dichter. Er soll sich sogar selbst nur in poetischer Form ausdrücken. Er hat den Skaldenmet (Dichternet) erworben und ihn den Menschen gespendet. Vom Met ist es nicht weit bis zur Ekstase und so heißt es bei Adam von Bremen: "*Wodan, id est furor.*" Er meint damit die Kriegswut, den Bluttausch der Berserker und mancher Wolfshäuter. Doch als ekstatischer Gott herrscht er nicht nur über die Ekstase des Kampfes, sondern auch über die Ekstase zur Erlangung mystischer Geheimnisse. Hierbei wird die erwünschte Erregung des Nervensystems oft durch den Genuß gewisser Gifte (z.B. Fliegenpilz) gefördert. Es geht selbstverständlich auch um die Ekstase beim Liebesspiel und im Tanz, welche uns in höhere Ebenen des Bewußtseins katapultieren kann, vorausgesetzt wir lassen uns darauf ein.

Unter den Göttern ist Odin der große Zauberer. Er hat die Runen gefunden, Werkzeuge der Magie und der Schrift und in der Edda werden uns mehrere Einweihungsrituale überliefert.

Odin ist der wissende, listige Gott, er beherrscht Liebeszauber, die Totenbeschwörung und die Fähigkeit, seine Gestalt und Erscheinung zu verwandeln. Er ist der Schamane unter den Göttern. Er hat den Menschen die "hugruna" gebracht, sie mit einem klugen Verstand ausgestattet.

Sein umfassendes Wissen bezieht er von Mimirs Haupt oder durch das Trinken aus Mimirs Quelle. Um dieses Wissen zu erlangen, (aus der Quelle trinken zu dürfen) mußte er sein linkes Auge opfern. Er richtet somit seinen Blick für das ganzheitliche Denken nach innen und erlangte Weisheit. Den größten Teil seines Wissens hat er jedoch von den Göttinnen Frigg und Freyja beigebracht bekommen, sowie ihm auch die Völvas öfters aus der Patsche halfen.

Lektion 2

Die Welt der Runen

Neben seinen vielen Namen erstaunt einen auch die Vielzahl seiner Tiere. Diese Totentiere sind astrale Signets eines Gottes, welche wir Menschen uns als Krafttiere aneignen können, um unter anderem mit bestimmten Aspekten des Gottes in Kontakt zu kommen. An vorderster Stelle stehen bei Odin Wolf und Rabe, beides "Leichtentiere" die die Gefallenen "nach Hause bringen". Der Wolf steht auch für das Rudel, den familiären Zusammenhalt und den Grauen Weg unserer Tradition, dem Weg fern jeglicher Polarität. Der Rabe ist ein Vogel der Weisheit und Bote der Anderswelt. Weitere Tiere mit denen Odin in engem Zusammenhang steht, sind: Pferd, Adler, Habicht, Schlange, Bär, Ochse, Eber und Bock. Auf die spezielle Bedeutung dieser Totentiere gehe ich an anderer Stelle ein.

In der alten Astrologie hieß der Große Wagen "Woenswagen", also Wodanswagen. Seine hervorstechende Eigenschaft als Pferdegott brachte eine Verbindung zum Wagengott mit sich.

Schauen wir uns nun seine Familienverhältnisse an: Sein Vater war Burr, seine Mutter Bestla. Geschwister hat er auch und zwar Vili und Ve. Seine Frau ist Frigg. Doch nicht all seine Kinder erhielt er von ihr: Balder zeugte er mit Frigg; Thor mit Njörd; Vali mit Rindr. Snorri nennt auch Heimdall, Tyr, Bragi, Vidar und Hödr Kinder Odins, doch dürfte dies eine moderne mythologische Anpassung sein.

Seine Wohnstatt in Asgard ist Hlidskjalf, von wo aus er die ganze Welt überblicken kann.

Seine Erscheinung kann folgendermaßen beschrieben werden: Leichtgewichtig, listiges Gesicht, langer, grauer Bart. Er trägt einen großen breitrempigen schwarzen Hut, welchen er über sein linkes, geopfertes Auge zu ziehen pflegt, einen langen blauen Mantel und wenn er unterwegs ist trägt er seinen Stab bei sich, manchmal auch seinen Speer. Auf Wanderschaft ist er mit seinen Wölfen und den beiden Raben Hugin und Munin, welche ihm jeden Morgen von den Geschehnissen auf der Erde berichten. (Diese beiden Raben können dem Kundigen hervorragende Hilfe bei Geistreisen bieten!)

Wenn Odin nicht gerade auf Wanderschaft ist, dann reitet er auf Sleipnir. Neben dem Speer gehört auch der Ring Draupnir zu seinen Attributen, welchen er vom Zwerg Brock bekommen hat und von dem, in jeder neunten Nacht, acht neue Ringe abtropfen. Eine Erinnerung an den alten Kalender nach Mondzyklen.

Lektion 2

Die Welt der Runen

Odin ist der listige Landstreicher, der sich durch das Leben schlägt und so manche Weisheit hinter der Hutkrempe versteckt hält. Er ist der Zeitungsverkäufer, ebenso wie der Redakteur. Er ist der Alchemist und Hexer, der Philosoph und Straßenfeger. Er ist der Schamane und Meister im Umgang mit Tieren und noch vieles mehr - er begegnet uns Menschen immer in einer Erscheinung, hinter der wir ihn nicht vermuten.

Bei der magischen Arbeit vermag er in den Spezialgebieten Runenkunde, Mythologie, Dichtkunst, Kommunikation, Gestaltwandel, schamanistischen Reisen, Kampf, Strategie und Verteidigung, sowie bei Heilung und Verführung helfen. man könnte ihn als Allroundgod betiteln: Dichtergott, Totengott, Kriegsgott, Gott der Magie, der Runen, der Ekstase, der Diebe, Händler, Ärzte und vielen Anderen mehr.

Die Rune Ansuz steht für seinen Aspekt als Lehrer und sein Lieblingselement den Wind. Die Rune Ehwaz steht für sein Pferd Sleipnir und Othala steht für ihn als Signet der, unter seiner geistigen Führung stehenden, Stammesgemeinschaft und deren magische Bindung an ihn (Zauberknöten).

Odins Bedeutung für die heutige Zeit sehe ich in seinem großartigen Mysterium des Gestaltwandels. Wer sich und seinen Lebensweg diesem Gott weihet, dem wird es mit Sicherheit aus keiner Ebene des Seins langweilig.

xxi

Es gäbe noch unendlich viel über diesen großartigen Gott zu berichten. Um sein Mysterium wirklich zu verstehen, muß sich jedoch jeder selbst auf den odinischen Weg begeben und als Einstieg empfehle ich folgende Lieder der Edda: Völuspá, Grímnismál, Hrafnagaldur Óðins, Harbardsljód, Vafþrúdnismál, Gylfaginning und Skaldskaparmál.

Die Welt der Runen

RAIDHO



Lautwert : R

Traditionelle Bedeutung: Reiten

Raidho ist die fünfte Rune des Futhark.

Zahlenwert : 5

Assoziationskette: Reiten - Reisen -
Raten - Richten - Ritter - Raunen - Rhythmus -
Ritual - Religion

Raidho ist die Rune des Rhythmus. In der Völuspá, Vers 5. + 6. heißt es hierzu:

Die Sonne von Süden, des Mondes Gesellin,
Hielt mit der rechten Hand die Himmelsrosse.
Sonne wußte nicht wo sie Sitz hätte,
Mond wußte nicht was er Macht hätte,
Die Sterne wußten nicht wo sie Stätte hätten.

Da gingen die Berater zu den Richtersthronen,
Hochheilige Götter hielten Rat.
Der Nacht und dem Neumond gaben sie Namen,
Hießen Morgen und Mitte des Tages,
Unter und Abend, die Zeiten zu ordnen.

Bisher war durch Ansuz zwar schon etwas Ordnung in das Schöpfungschaos gekommen, doch es fehlte noch die Qualität der Zeit. Erst dadurch konnte sich alles "seinem Plan gemäß" entwickeln. Inzwischen war ja durch die Götter die Welt aus Ymirs Leib erschaffen und es war an der Zeit sie zu gestalten und zu beleben. In diesem Zusammenhang sei an dieser Stelle noch auf die Bedeutung der Zwerge hingewiesen, die einen größeren Stellenwert haben, als ihnen allgemein zugemessen wird. Schließlich schmiedeten sie Schmuckstücke und schafften Kunstwerke wie das Boot des Vanen-Gottes Freyr. Sie entstanden als Maden in des toten Ymir Leib, d.h. sie lebten später in der Erde und ihr Geist war bereits seit Urzeiten vorhanden.

Die Götter setzten also Sonne, Mond und Sterne an ihren Platz und bestimmten ihren Lauf, damit man Jahr und Tag messen könne. Raidho, manchmal auch als Rad interpretiert, steht für das Jahresrad mit seinen 8 Jahresfesten. Vergleiche

Die Welt der Runen

hierzu auch: die 8 Himmelsrichtungen, die 8 Runen eines Aett, die 8 Beine des Odinpferdes Sleipnir und das sonstige Auftauchen der Zahl 8 in Mythos und Alltag.

(Diese 8 Feste sind zwar heutzutage in heidnischen Kreisen durchaus bekannt, doch besteht Zweifel, ob dies im Norden ebenfalls so war, da ja die geographische Lage völlig andere Verhältnisse an den Tag legt.)

Das Rad des Jahres wie es in unseren Breiten heute Verwendung findet:

1.	SAMHAIN, FRAU HOLLE	ca. 31.10.(Jahresanfang)
2.	JULFEST	ca. 20.-23.12.
3.	LICHTMESS	ca. 2.2.
4.	OSTARA	ca. 20.-23.3.
5.	MAIFEST, WALPURGIS	30.4.
6.	LITHA, SOMMERSONNENWEND	ca. 20.-23.6.
7.	SCHNITTERFEST	1.8.
8.	MABON	ca. 20.-23.9.

(2) + (6) sind die Sonnenwenden; (4) + (8) die Äquinoktien

Dieses durch Raidho symbolisierte Rad können wir auch als Rad des Sonnenwagens deuten. Vom Rad kommen wir auf den Rat, den Rat der Götter und der Menschen mit ihrem dafür eingesetzten Richter. Durch diesen Rat der Götter wird die Ordnung der Welt aufrechterhalten.

Der richtende Aspekt der Raidho-Rune entsteht durch die Verbindung zwischen Rhythmus/Ordnung und ausgewogener Gerechtigkeit. In der Divination mit Runen begegnet uns zum Beispiel eine aufrechte Raidho-Rune für "richtig", Du bist auf dem "richtigen Weg" und eine umgekehrte Raidho-Rune für "falsch", Du solltest Deinen Weg nochmals überdenken. Unter den Menschen findet der Rat der Götter im Thing Anwendung, auf das wir an anderer Stelle noch zu sprechen kommen.

Ein Pferd hört man schon von weitem kommen, man erkennt dessen Geschwindigkeit am Rhythmus des Hufschlags. Somit wären wir bei der Bedeutung der Raidho-Rune in Bezug auf das Reiten, eine der wichtigsten

Lektion 2

Die Welt der Runen

Fortbewegungsmethoden früherer Zeiten. Das Pferd ist ja sei seiner Domestizierung ein Freund des Menschen und es gibt wohl wenig Tiere mit denen man eine so innige "menschliche" Beziehung aufbauen kann, wie mit Pferden. Wichtig beim Reiten ist der Einsatz des eigenen Willens, denn wenn das Pferd bemerkt, daß man diesen verliert, wird es einem mit seinem eigenen Willen durchgehen. Raidho hat also auch etwas mit der Kontrolle des Weges durch den eigenen Willen zu tun!

Hier hält sozusagen die Struktur in das menschliche Leben einzug. Nach dem Willen und dem Geist formt sich nun der Rhythmus einer Struktur heraus und kann Anwendung finden.

Es geht bei dieser Rune jedoch nur um die Symbolik oder die Tätigkeit des Reitens und nicht um das Pferd. Dieses kommt erst im letzten Aett zum Zuge. Raidho steht mit dem Prinzip der Fortbewegung in Verbindung und dank des Laufes der Zeit können wir uns bewegen, ohne den Ort zu verlassen. Die Zeit wird zum Transportmittel der Entwicklung.

Mit dem Raunen der Runen können wir verändernd in den Rhythmus des Lebens einwirken. Das Raunen der Runen gehört auch zum Ritual, welches hier als eine rhythmische Abfolge von magischen Handlungen steht, mit der wir die Persönlichkeit und somit die Umwelt verändern können (Wie Innen - so Außen).

Mit dem Rhythmus der Rituale wären wir wieder bei den Jahresfesten.

Um den Sinn von Ritualen zu verstehen, ist es gut sich mit den unterschiedlichen Energien des Jahres und der Himmelsrichtungen vertraut zu machen. Diese können sinnvoll auf die Veränderung unseres Bewußtseins angewandt werden. Rhythmus und Ritual führen uns zur Religion: Zur Verbindung des Alltags mit dem Rhythmus des kosmischen (Er)-Lebens - auch damit steht Raidho in Verbindung.

Kommen wir nun zu der magischen Anwendbarkeit von Raidho:

Ein fünftes kann ich: fliegt ein Pfeil gefährdend
Übers Heer daher,
Wie hurtig er auch fliege, ich mag ihn hemmen,
Erschau ich ihn nur mit der Sehe.

... heißt es in Odins Runengedicht. Odin meint in diesem Lied, die Veränderung des Rhythmus (des kosmischen Taktes, könnte man vielleicht treffender sagen.) durch anwenden einer umgekehrten Raidho-Rune mit "der Sehe", dem Blick.

Lektion 2

Die Welt der Runen

Somit verliert der Pfeil, durch die längere Zeit welche er braucht an Schwung und fällt schließlich zu Boden, ohne sein Ziel erreicht zu haben. Dieses Bild, in den magischen Bereich übertragen, zeigt uns den Pfeil als Zauber. Mit Raidho können wir die Zeit verändern und uns "an einen anderen Ort in der Zeit" versetzen. (Raidho = Reiten) Da wir uns denn an einem anderen Ort aufhalten, schlägt der magische Pfeil zwar ein, vermag aber nichts auszurichten.

Raidho in Verbindung mit der 19. Rune Ehwaz gebracht, versetzt uns in die Lage, Reisen in Raum und Zeit zu unternehmen. Ob es dabei in die Ober- oder Unterwelt gehen soll, bestimmen wir durch eine weitere Rune. Wir setzen uns mit dieser Kombination sozusagen auf ein Geisterpferd, welches übrigens acht Beine hat...

Da Raidho ganz wesentlich mit dem Rhythmus des Lebens zusammenhängt können wir diese Rune natürlich dazu verwenden, wieder in diesen Rhythmus zu kommen und dann zur rechten Zeit am rechten Ort zu sein, was wiederum die Wunder des Lebens ermöglicht. Durch Raidho können wir uns den Lebensweg ebnen, da wir die Stolpersteine nicht mehr treffen. Durch die Raidho-Kraft werden wir zum Ritter unseres Lebensweges, wir reiten selbst und werden nicht geritten. Raidho beschützt das Reisen. Alles, was wir mit dem Reisen in Verbindung bringen können, trifft meist auch auf Raidho zu. Die negativen Aspekte von Raidho sind: Stagnation, Unbeweglichkeit, Verlieren des Rhythmus, bzw. die Kontrolle über das "Pferd". Somit kann man die dunkle Seite der Rune auch benutzen, um jemandem "vom Hohen Roß" zu werfen.

Auf eine Runenstellung können wir verzichten. Eine geeignete Meditation zu Raidho wäre das bewußte Gehen im eigenen Rhythmus; vielleicht mit dem Bild der Rune im Kopf.

Die Welt der Runen

KENAZ

Kenaz ist die sechste Rune des Futhark.

Lautwert: K

Traditionelle Bedeutung: Fackel

Zahlenwert: 6

Assoziationskette: Fackel - Fackelträger - Licht im Dunkel - Mondschein - der Mond - Mani, Bruder der Sol - Widerschein - Spiegelung - Reflektieren - Wissen

Die Rune Kenaz wird meistens mit Feuer in Verbindung gebracht, was sich wohl größtenteils auf die Übersetzung des Wortes begründet. Die Übersetzungen des Wortes Kenaz sind vielfältig und auch etwas irreführend: So heißt es bei den Einen Fackel, bei den anderen Kienspan und manchmal sogar Geschwür. Welche Ableitungen man daraus hervorzaubern mag, bleibe jedem selbst überlassen.

Ich sehe diese Rune als ein Symbol für den Mond an. Wenn wir diese Rune "hinlegen" haben wir die traditionelle, schwimmende Mondbarke wie sie in vielen Kulturen vorkommt.

Um das Mysterium der Rune Kenaz zu verstehen, müssen wir uns erst die symbolische Bedeutung des Mondes etwas genauer anschauen. Der Mond ist in unseren Breitengraden und einigen anderen Kulturen, männlichen Geschlechts. Das sollte uns zu denken geben, da ja die südländischen Mythen meistens auf eine weibliche Mondin verweisen. Dies ist bei uns anders und ich möchte auch gleich ausführen warum. Wir haben es hierbei wahrscheinlich mit einem Überbleibsel

aus einer matrilinearen Kultur zu tun, die zwar den Zusammenhang Mond und Frau im Zusammenhang mit den weiblichen Zyklen gesehen hat, aber die Göttin in Form der Sonne verehrte. Denn die Frau war und ist die treibende Kraft. Sie bringt das Leben in die Welt und sie ist es auch, die ihm Form verleiht. Symbolisch übertragen heißt das auf Sonne und Mond bezogen: Die Sonne (Frau) liefert die Energie und das Wissen und der Mond (Mann) verwandelt es und setzt es um. Er reflektiert das Wissen und die Macht der Frau, um sie in dieser Welt

Die Welt der Runen

materiell in Erscheinung treten zu lassen. Das Sprichwort, daß hinter jedem großen Mann eine große Frau steht, findet hier seine wahrhaftige Begründung. Da wir nunmal in einem dualistischen System beheimatet sind ist es sinnvoll diese Dualitäten auch anzuwenden. Von einer höheren Warte aus betrachtet ist es natürlich Quatsch, denn Sonne ist männlich und weiblich und ebenso Mond. Beide Himmelskörper sind sächlich und so kommt es eben auch, daß es in verschiedenen Kulturen verschiedene Geschlechter für beide gibt. Die Essenz des Mondes und der Sonne für unser "nördliches" Denken wäre: *Die Frau gibt, der Mann nimmt!* Er ist es, der umwandelt, was sie ihm gegeben hat. Das geht natürlich schwer in unseren, durch das heutige Denken geprägten Intellekt hinein, da ja angeblich die Frau das schwächere Element sein soll - auch die Wiccas richten sich nach diesem männlich/weiblich-Muster, obwohl sie die Große Göttin oben an stellen. Die Frau ist also im Norden nicht das schwächere Element, sondern das stärkere! Der Mond reflektiert das Licht der Sonne - er spiegelt es sozusagen wider und um diesen spiegelnden Effekt dreht sich auch das Mysterium der Kenaz Rune. Reflektieren bedeutet ja auch über etwas nachdenken und es so mit dem Intellekt zu durchleuchten, sich eine eigene Meinung zu etwas bilden. Man schafft sich also ein eigenes Bild, welches sich aus der bekommenen Information und den eigenen Erfahrungen zusammensetzt.

Die Reflektion des Intellekts erleuchtet also unser Bewußtsein, bringt Licht in das Dunkel des Un(ter)bewußtseins. Ebenso spiegeln sich unsere (unbewußten) Probleme in unseren Partnern und Mitmenschen wider. Das, was sich in die Kerker unseres inneren Schlosses zurückgezogen hat, damit wir es nicht mehr als Teil unserer Persönlichkeit betrachten müssen, taucht immer wieder als Abscheu erregender Anteil in unserem Gegenüber auf, damit wir uns eines Tages diesen verdrängten Persönlichkeitsanteil wieder zuwenden können und ihn ans Licht der Welt bringen. Unsere eigene Unterwelt spiegelt sich in der Oberwelt (hier: Außenwelt).

Mit einer solchen Spiegelung haben wir es auch in den Schöpfungsmythen zu tun. Die Götterwelt spiegelt sich in der Menschenwelt: Die Menschen werden nach dem Vorbild des Göttlichen erschaffen und erscheinen somit als Spiegelbild dessen. Im Norden fällt ja besonders der nicht vorhandene Trennungsaspekt zwischen Göttern und Menschen auf - die Stammbäume beginnen meistens mit einem der Götter, sprich, hier stammen die Menschen direkt von der Gottheit ab und pflegen somit natürlich auch einen ganz anderen Kontakt untereinander, als in anderen Religionen. Kenaz steht also für Mani, den Mond und für dessen Art

Die Welt der Runen

der Spiegelung. Die Bedeutung des Feuers bei Kenaz kann man folgendermaßen ableiten: Wenn man einen Hohlspiegel in die Sonne hält, entsteht im Brennpunkt sehr große Hitze - da haben wir dann das Feuer. Auf einer alchemistisch- psychologischen Ebene hätten wir dann die Läuterung des Unbewußten durch das Feuer des bewußten Reflektierens.

Im Runenlied Odins heißt es hierzu:

Ein sechstes kann ich, so wer mich versehrt
Mit harter Wurzel des Holzes:
Den andern allein, der mir es antut,
Verzehrt der Zauber, ich bleibe frei.

Hier erkennen wir nochmals deutlich die Symbolik des Spiegels, denn Odin schickt mit der Rune Kenaz den Runenzauber wieder zurück zum Absender und bleibt unversehrt. Dies ist eine weitere Verwendung der Rune Kenaz.

Kommen wir noch einmal zu der Bedeutung der Rune Kenaz als Fackel zurück:

Eine Fackel symbolisiert die kontrollierte und auf einen Punkt konzentrierte Energie des Feuers. Mit ihr können wir den Weg unseres Lebens erhellen und somit Wissen erlangen. Wir können mit dieser Fackel uns und anderen Menschen leuchtend den Weg weisen. Kenaz steht also weiters für die Symbolik und Anwendbarkeit des Spiegels und die Symbolik, die wir mit einer Fackel in Verbindung bringen können.

Im magischen Bereich können wir Kenaz zur Abwehr von Runenzaubern anwenden - dies ist für mich die wichtigste Aufgabe dieser Rune. Es müssen ja nicht gleich Runenzauber sein, die uns treffen. Manchmal treten auch Energien in unser Leben, bzw. an uns heran, mit denen wir einfach nichts zu tun haben wollen: Dann setzen wir Kenaz als Spiegel ein. Mit geringerer Wucht läßt sich Kenaz auch als Spiegel des Bewußtseins bei anderen Menschen einsetzen. Indem wir ihre Schattenseiten bewußt spiegeln, zwingen wir sie zur Ehrlichkeit gegenüber uns und sich selbst. Kenaz ist ein mächtiger Energiespender. Wenn wir ein Pendel über diese Rune halten, zeichnet sich folgendes Energiemuster ab:



Somit spiegelt und verstärkt diese Rune.

Die zwölfte Rune des Futhark setzt sich aus zwei Kenaz-Runen zusammen. Hier treffen wir auch auf die Zahlensymbolik der Runenreihe. Kenaz = 6 mal 2 = 12 = Jera

Die Welt der Runen

Aus zwei oder vier Kenaz-Runen setzt sich auch die 7.Rune Gebo zusammen, welche im nächsten Kapitel behandelt wird und die Erschaffung des Menschen, Midgards und Asgards symbolisiert.

Einer der negativen Aspekte dieser Rune wäre ihre Anwendung als unerwünschtes, bewußtseinserweiterndes Instrument bei Menschen, die uns nicht darum gebeten haben. Wir legen ihnen dann sprichwörtlich "Feuer unter dem Arsch" und sie werden gezwungen mit der freigesetzten Energie etwas in Bewegung zu setzen. Entweder, sie rennen vor sich selbst und ihren Problemen davon, oder sie setzen sich tatsächlich mit sich selbst auseinander und Kenaz bekommt die Bedeutung von "Wer ist die Schönste im ganzen Land...?"

Auch ein noch so gutgemeinter Versuch, einen Menschen auf seinem Weg weiterzubringen, kann mehr Schaden als Nutzen anrichten, wenn er uns nicht selbst darum gebeten hat.

Kenaz können wir auch als Runenstellung einsetzen. Dabei stehen wir aufrecht und strecken den rechten Arm 45° nach oben und den linken Arm um 45° nach unten. Damit läßt sich die Energie von Kenaz erfahren und wenn wir Energie in diese Stellung hineingeben wird es uns möglich, unerwünschte Einflüsse an den Absender zurückzuschicken.

Kenaz kann auch dafür eingesetzt werden, um Wissen zu erlangen. Dabei spiegelt es das wieder, was sich im (kollektiven) Unterbewußtsein befindet. Wir bringen also mit der Fackel Kenaz das innere, verschüttete Wissen ans Tageslicht. Sei es nun das des kollektiven Unebwußten, wie man es seid Jung zu nennen pflegt, oder eben das, was schon von Anbeginn unseres Lebens in uns schlummert.

Die Welt der Runen

WAS IST ENERGIE ?

Energie kommt aus der Steckdose: An diesem Beispiel will ich versuchen, die Irrtümer, welche über positive und negative Energie im Umlauf sind, aufzuklären und den tatsächlichen Zusammenhängen ans Licht verhelfen.

Der elektrische Strom kommt aus der Steckdose. Wenn wir eine Lampe daran anschließen, können wir uns in der Dunkelheit das Licht anmachen. Wir können einen Heizlüfter daran anschließen und die Behausung heizen. Ohne den Strom aus der Steckdose könnten wir nicht telefonieren, nicht fernsehen und auch kein Radio hören. Es sieht also so aus, als hätte dieser Strom aus der Steckdose durchaus positive Eigenschaften.

Mit dem elektrischen Strom kann jedoch genauso die Zündung einer Rakete gesteuert werden, welche einen atomaren Sprengkopf transportiert und tausende von Menschenleben in wenigen Sekunden vernichtet. Diese Funktion hat auch der elektrische Strom. Wenn wir mit bloßen Fingern in die Steckdose greifen, bekommen wir einen elektrischen Schlag und es tut verdammt weh. Der elektrische Strom hat also auch negative Eigenschaften. Doch kann der Strom etwas dafür? Nein! Der Strom ist Strom und es ist ihm egal, was man mit ihm anstellt. Erst durch die Anwendung durch den Menschen kommt es zur Einteilung in Gut und Böse!

Bei den Runen-Kräften haben wir es nun auch mit dieser Energie "aus der Steckdose" zu tun. Hier ist die Steckdose das uns umgebende Universum. Aus diesem kommt die Energie, dort sitzt sozusagen das Elektrizitätswerk, die Kosmische Stromversorgungs AG. Diese kosmische Energie ist überall und ohne sie könnten wir und alle anderen Lebewesen in allen denkbaren Reichen nicht existieren. Bei den Runen ist es nun so, daß sie unterschiedliche "Verbraucher" bezeichnen. Sie teilen sich ein in Radiogeräte, mit denen wir Empfangen können; in Funkgeräte, mit denen wir senden und empfangen können; in atomare Sprengladungen mit denen wir etwas zerstören können; und so weiter. Wir können also, dank der Runen, die eine kosmische Energie, für unsere Zwecke umformen. Sie sind die Transformatoren der Kosmischen Stromversorgungs AG (KSVAG). Jetzt sind wir aber immer noch nicht in dem Wertungsbereich des Gut/Böse angelangt. Eine Herdplatte ist eine Herdplatte, und wenn man sich die Finger daran verbrennt ist man selber schuld. Die Runen beinhalten also genauso viel positives wie negatives Potential in sich. (Ebenso wie die ursprüngliche germanische Mythologie, wo Götter, Riesen, Zwerge und Menschen beide Kräfte

Die Welt der Runen

in sich vereinen: Sie waren gut und böse, freundlich und listig - Götter, wie Menschen!) Durch die Ausgewogenheit des Positiven und Negativen in den Runen, sind sie Neutral! Dies sind sie jedoch nur solange, wie sie sich in ihrem Ruhezustand befinden. Sie transformieren zwar die kosmische Energie in verschiedene Bereiche, doch sie vermögen weder Schaden noch Nutzen zu erzielen. Erst in dem Moment, in dem der Mensch diese Runen aktiviert, die in eine bestimmte Richtung lenkt, werden sie Gut oder Böse, denn der Mensch unterscheidet nach seinen Maßstäben ob etwas Gut oder Böse ist.

Das Paradoxon des dualen Systems ist nun folgendes: Wir können mit einem Wunsch für einen befreundeten Menschen (positiv) mehr Schaden anrichten, als mit einem Fluch (negativ).

Was in der runischen Tradition verstanden werden muß ist, daß sich in allen Dingen und Handlungen die zwei Seiten der Polarität vereinen und zum Ausdruck kommen können. Ein wohlgemeinter Wunsch enthält positive und negative Energie. Ein Fluch enthält positive und negative Energie. Ohne die Anwesenheit beider Polaritäten kann nichts existieren! Somit gibt es kein reines Gutes und kein reines Böses - durch unsere Prägung, entstanden durch verschiedenste Beeinflussungen, haben wir bisher gelernt alles einzuteilen und jetzt müssen wir umlernen. Wer sich ein wenig mit den Gedanken des Zen-Buddhismus beschäftigt hat, dem wird es leichter fallen, den Sinn und Zweck meiner Aussage zu verstehen.

Die folgenden Zitate aus dem TAO-TE-KING mögen das vorher Gesagte untermalen:

2/5.

ERST SEIT AUF ERDEN
EIN JEDER WEISS VON DER SCHÖNHEIT DES SCHÖNEN
GIBT ES DIE HÄSSLICHKEIT;
ERST SEIT EIN JEDER WEISS VON DER GÜTE DES GUTEN,
GIBT ES DAS UNGUTE.

10/118.

ERZEUGEN, DOCH NICHT BESITZEN;
TUN, DOCH NICHT DRAUF BAUN;
LEITEN, DOCH NICHT BEHERRSCHEN
DIES NENNT MAN MYSTISCHE TUGEND.

78/189.

Lektion 2

Die Welt der Runen

WAHRE WORTE KLINGEN
OFT WIE GEGENSINN.

In diesem Sinne betrachtet gibt es auch keine schwarze und keine weiße Magie! Es gibt Magie, aber sie ist wie sie ist. Sogenannte weiße Magie kann genauso viel Schaden anrichten, wie die sogenannte Schwarze. Die wertende Persönlichkeit eines Menschen oder eines Volkes beurteilt, ob etwas hilfreich oder schädlich für die Gemeinschaft oder den Einzelnen ist. Das Universum wertet nicht, es ist! Somit gibt es zwar sanfte und unsanfte Runen-Kräfte, doch keine Bösen und Guten.

Unser eigenes Ermessen und unsere eigene Ethik sollen das Gute vom Bösen trennen. Keine gesellschaftliche Moral oder Anschauung, sofern sie nicht unserer Gemeinschaft entspricht.

Die Welt der Runen

GEBO

Lautwert: G

Traditionelle Bedeutung:

Gabe, Geschenk

Gebo ist die siebente Rune des Futhark.

Zahlenwert: 7

Assoziationskette: Gabe -

Geschenk - Geben + Nehmen - Austausch -
Harmonie - fließende Energie - Stabilität -
Sicherheit

6; 40

Freunde sollen mit Waffen und Gewändern sich erfreuen,
Den schönsten, die sie besitzen:
Gab und Gegengabe begründet Freundschaft,
Wenn sonst nichts entgegen steht.

6; 41

Der Freund soll dem Freunde Freundschaft bewähren
Und Gabe gelten mit Gabe.
Hohn mit Hohn soll der Held erwidern,
Und Losheit mit Lüge.

6; 45

Weißt Du Dir wen, dem du wenig vertraust,
Weil Dich sein Sinn verdächtig dünkt,
Den magst Du anlachen und an dich halten:
Die Vergeltung gleiche der Gabe.

6;146

Besser nicht gebeten, als zu viel geboten:
Die Gabe will stets Vergeltung...

Diese Beispiele aus dem Havamal sollen die ethische Anschauung unserer Ahnen in Bezug auf Gaben und Geschenke verdeutlichen. "Und Gabe gelten mit Gabe." hört sich doch schon etwas anders an, als das demütige christliche: "Wenn Dir einer auf die Backe haut, dann halte ihm die andere hin." Dadurch verliert man

Lektion 2

Die Welt der Runen

sein Selbstwertgefühl und seine Achtung - aber die war ja auch bei den Christen nicht gefragt, schließlich wollte man die Anbetenden ausbeuten und das geht nunmal nicht mit einer heidnischen Einstellung (Das dieses Bestreben in allen Weltreligionen der Fall ist und war sei hier zur Vollständigkeit erwähnt...). Gebo meint den Ausgleich von Kräften. Es geht um die Thematik des Geben und Nehmens, wobei das Geben immer etwas höher bemessen wird, als das in Empfang genommene Geschenk. So läßt sich das Märchen von Hans im Glück deuten und verstehen.

Mythologisch steht Gebo mit der Belebung der ersten Menschen, Ask und Embla in Verbindung. Die Göttertrias belebte die hölzernen Menschen und seit dieser Zeit vergelten die Menschen den Göttern diese Gabe durch Treue und Opfer, was wiederum eine Gabe der Götter in Bewegung setzt und sich somit ein kontinuierlicher Kreislauf zwischen Menschen und Göttern entfaltet. Nachdem die Göttertrias die ersten Menschen belebt hatte, bauten sie sich Asgard, die Heimat der Götter, welche mit der Welt der Menschen, Midgard, in Verbindung und Austausch steht. Dieser Austausch findet über den Regenbogen Bifröst statt, welcher die Brücke zwischen Asgard und Midgard darstellt. Auf diesem Wege kommt die Energie und die Gaben der Götter zu uns auf die Erde.

Durch diesen gerechten Austausch entsteht Stabilität; somit wird erst die Erschaffung der Erde und deren "Burg" Midgard möglich.

Um zu einem ausgeglichenen Leben zu gelangen, ist es wichtig, die Konflikte unter Menschen sofort beizulegen und zu klären. Ein ungeklärter Konflikt wirkt sonst wie ein schleichendes Gift und macht die Kraft von Gebo zunichte.

Gebo steht auch für die vier Himmelsrichtungen und die sich aus deren Kräften ergebenden, energetischen Stabilität auf unserem Planeten. In Odins Runenlied heißt es hierzu:

Ein siebentes weiß ich, wenn hoch der Saal steht
Über den Leuten in Lohe,
Wie breit sie schon brenne, ich berge sie noch:
Den Zauber weiß ich zu zaubern.

Die Zuordnung dieses Runengedichtes zur Rune Gebo ist unsicher. Es könnte gemeint sein, daß der Zauberer durch Gebo in die Gerechtigkeit eingreift und somit noch alle "Gerechten" zu retten vermag. Eine andere Möglichkeit wäre das aufspalten von Gebo in zweimal Kenaz = Die Spiegelung des Feuers oben und

Lektion 2

Die Welt der Runen

unten wird getrennt - doch mag dies nur für eine kurze Zeit gelingen - vielleicht reicht es ja, um die Menschen zu retten. Da die Runenmagier Meister des Verschlüsselns waren und heute auch noch sind, kann es sein, daß die Reihenfolge des Runengedichtes sich anders gestaltet, doch dieses Rätsel muß erst noch gelöst werden. Auf einer symbolischen Ebene wäre allerdings oben Gesagtes durchaus durchführbar. In anderen Welten kann man den Spruch also anwenden
- z.B. auf Geistreisen.

Für was kann man Gebo im magischen Alltag verwenden? Wir können diese Rune benutzen, um disharmonische Zustände wieder ins Gleichgewicht, in Harmonie zu bringen. Als Binderune findet sie Verwendung, um entgegengesetzte, runische Energien ins Gleichgewicht zu bringen. Selbstverständlich kann man Gebo auch für einen Fluch gebrauchen, indem man Gleiches mit Gleichem bekämpft, wobei dann jedoch das Risiko sehr groß ist, daß unser "Geschenk" wieder zurückkommt - dann jedoch etwas mehr, als gegeben, entsprechend der Ethik... Um nun aber zwei Menschen, Frau und Mann, also zwei entgegengesetzte Polaritäten zusammen zu bringen, kann man Gebo verwenden - sie harmonisiert und entspricht in gewisser Art und Weise den Liebenden im Tarot. Männliche und weibliche Seelenseite sind in einem Menschen ins Gleichgewicht gebracht worden und somit wird er zu einer Liebesbeziehung befähigt, die sein Seelengleichgewicht oder auch Ungleichgewicht widerspiegeln wird.

Gebo erinnert wie keine andere Rune des Futhark an den homöopathischen Grundsatz Hahnemanns, Gleiches mit Gleichem zu kurieren.

Wenn wir das Symbol Gebos mit einem Kreis umschließen, entsteht das Rad. Ein Rad mit vier Speichen und jede der Speichen trägt einen Teil des Ganzen - so erinnert Gebo auch an eine Familie, eine gute Ehe oder Gemeinschaft.

Gebo steht weiters in Bezug zur Ekstase. Sei es nun die Ekstase welche beim Zusammensein eines Paares entsteht, oder die göttliche Ekstase einer Kundalini- Erweckung. Die Ekstase selbst harmonisiert (wie Gebo) unausgeglichene Kräfte. Aus der Vereinigung zweier Kräfte geht ein drittes hervor und das ist Wunjo, die achte Rune des Futhark.

Setzen wir Gebo zur Harmonisierung und Zusammenführung zweier in uns befindlicher, entgegengesetzter Kräfte ein, so wird ein Drittes daraus hervorgehen. Wir können diese Rune als Seelenmedizin verwenden, um Spannungen aufzulösen und in kreative Energie umzuwandeln.

Die Welt der Runen

Gebo ist eine der vier im Futhark vorkommenden Runen, die weder wend-, noch umkehrbar sind.

Der negative Aspekt einer Gebo-Rune wäre ein wohlgemeinter Wunsch für einen Mitmenschen, der jedoch noch gar nicht reif dafür ist. So wird der wohlgemeinte Wunsch zu einem Fluch.

Gleiches wird mit Gleichem vergolten - das wäre die Schattenseite der Rune und ist auch die Warnung für Runenzauberer, denn da nunmal ein Austausch stattfindet, bekommen wir unsere Flüche auch eines Tages wieder zurück. Wir sollten uns in unserer Tradition immer um einen Ausgleich bemühen, was nicht in ein Nichtstun, sondern in ein reges Handeln ausarten könnte, welches für sich und die Mitmenschen etwas tut.

Die Welt der Runen

Wenn es Zeit ist...

WENN ES ZEIT IST ZU FLUCHEN
FLUCHE

WENN ES ZEIT IST ZU BETEN
BETE

WENN ES ZEIT IST GUTES ZU TUN
TU GUTES

WENN ES ZEIT IST ZU GEHEN
GEHE

WENN ES ZEIT IST ZU REDEN
REDE

WENN ES ZEIT IST ZU SCHWEIGEN
SCHWEIGE

DANN WIRD DAS TUN ZUM TUN
DANN IST ES WIE ES IST

Die Welt der Runen

BEDEUTUNG DES ELEMENTES ERDE UND DIE RUNISCHEN ENTSPRECHUNGEN

Das Element Erde steht für die Materie, die Realität, Geld und Finanzen, die Ausprägungen des Ich, die Persönlichkeitsentfaltung, die Existenz und umfaßt in sich selbst alle anderen Elemente. Fruchtbarkeit und Reichtum sind die Schlüsselwörter zu diesem Element.

Die Bezeichnung Element bezieht sich nicht auf die chemische Zusammensetzung, sondern ist ein geistiger Terminus. Um die Bedeutung der Elementenlehre zu verstehen, bedarf es des analogen Denkens und der Intuition - mit rationellem Denken und dem Verstand verfährt man sich nur.

Auf der materiellen Ebene entspricht die Rune Uruz diesem Element. Auf der energetischen Ebene die Rune Gebo. Auf der emotionalen Ebene die Rune Berkana. Die Gottheiten, welche mit dem Element Erde verbunden sind, sind die Vanen. Zu ihnen zählen: Freyr, Freyja, Njörd und Nerthus. Sie werden vornehmlich um Fruchtbarkeit, Frieden und Reichtum angerufen. Die Göttin Hel, oder Frau Holle stehen ebenfalls mit der Erde in Verbindung, sowie die Göttin Frigg, wobei letztere eher ein luftig erdiges Temperament hat. Die dem Element Erde entsprechende Farbe ist Schwarz oder Braun.

Die Welt der Runen

HEIMDALL UND SEINE BEZIEHUNGEN ZUR RUNE GEBU

Wie ist Heimdall zu bezeichnen? Als der Neun Mütter Sohn und der Götter Wächter, oder der weise Ase, Lokis Gegner, der Wiedererkämpfer Brisingamens. Heimdalls Haupt heißt das Schwert, denn es wird gesagt, er sei mit eines Mannes Haupt durchbohrt worden. Von ihm handelt das [verlorene] Heimdallslied, und das Schwert heißt seitdem manns Miötud [Messer, Schöpfer], denn das Schwert ist des Mannes Miötud [Durchbohrer]. Heimdall ist Gulltopps [des Rosses] Besitzer, Wagaskers und Singasteins [[Singasteinn = Zauberstein oder "singender Stein"]] Heimsucher, weil er dort mit Loki um Brisingamen stritt; desgleichen heißt er Windhler. - Skaldskaparmal 6.[C.8]

Gylfaginning, 27: Heimdall heißt einer, der auch der weise Ase genannt wird. Er ist groß und hehr und von neun Mädchen, die Schwestern waren, geboren. Er heißt auch Hallinskidi und Gullintanni, weil seine Zähne von Gold sind. Sein Pferd heißt Gulltopp. Er wohnt auf Himinbjorg bei Bifröst. Er ist der Wächter der Götter und wohnt dort an des Himmels Ende, um die Brücke vor den Bergriesen zu bewahren. Er bedarf weniger Schlaf als ein Vogel und sieht sowohl bei Nacht als bei Tag hundert Tagreisen weit; er hört auch das Gras in der Erde und die Wolle auf den Schafen wachsen, mithin auch alles, was einen stärkeren Laut gibt. Er hat eine Trompete, die Gjallarhorn heißt, und bläst er hinein, so wird es in allen Welten gehört. Heimdalls Schwert heißt Haupt.

Heimdall [altnordisch Heimdallr, auch Heimdallr und Heimdali] bedeutet "Der, der die Welt beleuchtet."

Dieser Gott nimmt eine Wächterposition ein und steht in engem Zusammenhang mit dem Morgengrauen. Dann, wenn die Welt noch frisch ist, sich die ersten Sonnenstrahlen in den durch Tau benetzten Spinnenweben brechen, ist Heimdall- Zeit. Er wird in den Quellen meistens als Schöpfer der Menschen dargestellt und als Rig geht er auf die Erde und begründet, indem er mit den Frauen dreier Männer schläft, die drei Stände. Wenn die Welt und ihr Bestand bedroht sind, bläst Heimdall warnend in sein Horn - dies könnte jedoch eine Übernahme aus dem Christentum sein, welche uns an das Jüngste Gericht erinnert.

Seine ungewöhnliche Geburt durch die 9 Mädchen, welche Schwestern waren, stellt für jeden Menschen ein individuelles Rätsel dar, was jedoch gar nicht so schwer zu lösen ist. (Viel Spaß und fröhliche Erkenntnis!)

Sein Tier ist der Widder, (Analog selbstverständlich auch das Tierkreiszeichen Widder, welches das Frühjahr einleitet.) der ihm geopfert wurde. Diese Verbindung wirft Licht auf die Macht, welche Heimdall innewohnt. Man stelle

Die Welt der Runen

sich nur einen Widder als Wächter vor. Wer einmal mit einem solchen Tier Bekanntschaft gemacht hat, wird wissen was ich meine.

Leider ist das Lied, in welchem wir sicherlich mehr über Heimdall erfahren könnten, verloren gegangen und es sind nur noch zwei Zeilen übrig geblieben, in denen von seiner Geburt durch die neun Schwestern die Rede ist. Diese beiden Zeilen des Heimdallargaldr lauten:

nío em ek moethra mogr,
nío em ek systra sonr.

Heimdall können wir heutzutage begegnen, wenn wir die Regenbogenbrücke in die Anderswelt passieren. Möglicherweise wird er uns dann prüfen und uns nach seinem Ermessen Zugang gewähren oder nicht. Er erinnert mich immer an einen freundlichen Oberförster, der mit der Natur eng verbunden lebt und meistens auch zur Morgendämmerung, zur Heimdall-Zeit, im Wald anzutreffen ist. Die heutige Bedeutung von Heimdall sehe ich als Bindungsglied zwischen Erde und Himmel und Wächter der hiesigen Traditionen. Metaphorisch könnte man ihn als religiösen Filter des nordischen Himmels betrachten, der die Traditionen bewahrt und mit dem Wissen bereichert, welches im Einklang mit dem Alten Wissen steht und sich verträgt.

Odin wird Vater Heimdalls genannt, wobei ich dies für eine neuere Betrachtungsart halte, da der alte Himmelswächter sicherlich schon vor Odin eine große Bedeutung hatte und erst durch den Machtgewinn Odins zu seinem Sohn wurde. Über die Familienverhältnisse Heimdalls ist sonst leider nichts bekannt.

Wer einen poetischeren Zugang zu Heimdall sucht, der lese in der Edda in folgenden Liedern nach: Rígsthúla; Gylfaginning; Grímnismál; Völuspá.

Die Welt der Runen

WUNJO

Wunjo die achte Rune des Futharks.

Lautwert: W

Traditionelle Bedeutung: Fröhlichkeit, Vollkommenheit

Zahlenwert: 8

Assoziationskette: Fröhlichkeit - Vollkommenheit - bewußtes Sein im Unendlichen - Stammesfahne - Freude durch Freundschaften - Harmonie - Wonne - Wohlbefinden

Das Symbol Wunjos erinnert uns an eine Stammesfahne oder wenn wir sie liegend zeichnen, an einen Pflug oder einen Hammer. All diese Attribute stehen für das Ziel des Bauern-Aetts, da ein Pflug es möglich macht den Boden zu bewirtschaften und somit das Leben zu sichern, ein Hammer für die gestalterischen Fähigkeiten eines Schmiedes und der Anblick der Stammesfahne bei unseren Vorfahren Freude auslöste. Heutzutage fällt es schwer sich diesen nationalen Stolz, diesen Zusammenhalt, und die damit verbundene Sicherheit und Freude eines Clans, eines Stammes oder eines Volkes, zu vergegenwärtigen. Schließlich haben wir genügend Geschichtsunterricht genossen, um zu wissen, welche Schattenseiten ein Fahnen-Treue-Eid beinhalten kann. Trotzdem ist der Fahneneid auch heute noch ein wichtiger Bestandteil für die Zugehörigkeit zu einem Verband, z.B. der Fahneneid beim Militär. Die Fahne symbolisiert den Stamm und somit die Vollkommenheit, den Frieden und die Freude unserer Ahnen. Der Name Wunjo hängt mit dem deutschen Wort Wonne zusammen, das mit Freude gleichzusetzen ist.

Wunjo erinnert auch an Wünschen, und Odin ist Erfüller der Wünsche. St. Nikolaus ist der verchristlichte Überrest dieses Brauchtums.

Die Kraft von Wunjo ist harmonisierend und schafft Frieden. Darauf bezieht sich Odins Runenlied:

Die Welt der Runen

Ein achtes weiß ich, das allen wäre
Nützlich und nötig:
Wo unter Helden Hader entbrennt,
Da mag ich schnell ihn zu schlichten.

Der in Hader entbrannte Held wird durch die Besinnung auf seine Stammeszugehörigkeit und die damit verbundene Verantwortung gegenüber der Gemeinschaft wieder zum Frieden aufgerufen. Im mythologischen Bereich steht Wunjo für das Goldene Zeitalter. Das war eine Zeit, in der Gold noch kein Streitthema war und die Götter damit wie kleine Kinder spielten. (Diesem Goldenen Zeitalter begegnen wir in etlichen Kulturen.)

Wenn wir einmal unseren Seelenweg gefunden haben, treffen wir automatisch auf Menschen, die sich für die gleichen Dinge interessieren, die eine ähnliche Lebensphilosophie ihr eigen nennen und mit denen wir ziemlich schnell auf einen Nenner kommen. Vieles mag unterschiedlich erscheinen, doch im Wesenskern ähneln sich diese Menschen ungemein. Wollten wir aus dieser Gemeinschaft nun eine Gruppe bilden, die zusammen einen Stamm repräsentiert, oder einen Clan, also eine lebendige Gruppe, dann könnten wir Wunjo als harmonisierende und verbindende Rune einsetzen. Sie vermag unterschiedliche Energien zu harmonisieren. Dies wird im Falle eines Stammes, oder Clans, besonders wichtig, wenn es kein "Führer befiehlt wir folgen" geben soll, sondern eine lebendige und für jeden einzelnen Menschen individuelle Art des Seins und Tuns. Eine religiöse Gemeinschaft, die Menschen mit verschiedenen Ansichten zusammenbringen will, ohne daß der eine dem anderen den Kopf abhackt, seiner Ansichten wegen, braucht die Wunjo-Rune in ihrem magischen Konzept. Wenn wir das Zeichen für

Pax Christi anschauen, finden wir ...?... ganz genau, die Wunjo-Rune in Zusammenspiel mit Hagalaz (oder Gebo). Die Christen haben viel heidnisches Wissen mit in ihre Religion eingebaut! Wenn wir an den prophetischen Satz: "Nur Stämme werden überleben" denken, wird uns die Wichtigkeit der Wunjo- Rune klar.

Kommen wir nun zur magischen Arbeit: Wunjo kann dazu verwendet werden, um entgegengesetzte runische Kräfte "auf einen Stamm", bzw. unter einen Hut zu bringen, damit sie gemeinsam auf ein bestimmtes Ziel hinarbeiten können. Gebo wird als Hilfsmittel benutzt, um Polaritäten auszugleichen und Wunjo, um "innere Gegensätzlichkeiten" zu harmonisieren. Wie das im Detail auszusehen hat, sehen wir dann später im Kapitel über die Binderunen.

Die Welt der Runen

In Verbindung mit weiteren Runen kann diese Rune auch dazu verwendet werden, einen Stamm zu unterminieren, ihn zu stürzen.

Wunjo kann benutzt werden, um die Wünsche in Zusammenhang mit dem Weg des Willens zu verwirklichen. "Jeder ist seines Glückes Schmied" erinnert uns in diesem Zusammenhang wieder an die oben genannte Interpretation der Rune als Schmiedehammer. Wunjo verleiht unseren Wünschen Form und die nötige Harmonie, um sie zu verwirklichen. Nur, wenn ein Wunsch mit etlichen anderen Ebenen des Seins im Einklang steht, kann er erfüllt werden - diese Harmonisierung der Ebenen bewirkt Wunjo.

Die Welt der Runen

RUNENANALOGIEDENKEN

Die Reihenfolge der einzelnen Aettir ist nicht willkürlich, sondern ausgesprochen sinnvoll, wie wir am Beispiel des ersten Aett und den Bezügen zur Mythologie sehen konnten. Für die magische Arbeit mit Runen und deren alltäglichen Gebrauch, ist es nun wichtig, auf allen Ebenen des täglichen Erlebens, das Runenwissen anzuwenden und die Synonyme der einzelnen Runen, möglichst in vielen Bereichen, durch analoges Denken herauszufinden. Zum besseren Verständnis des hier Gesagten, nun einige Beispiele:

DIE BAUERN ANALOGIE

Der Viehbestand (Fehu) begründet den Reichtum des Bauern. Verkauft er eines seiner Tiere, kann er sich Getreide für die kommende Saat kaufen. Diese Saat muß in die Erde (Uruz) und den Pflug zieht eine Kuh (Uruz). Nun hofft der Bauer, daß die Elementarkräfte nicht seine ganze Arbeit zunichte machen werden und bringt den Riesen (Thurisaz) Opfer dar. Da es unter den Asen einen Gott (Donar/Thor) gibt, der es mit den Riesen aufnehmen kann, wenn sie trotz des Opfers nicht friedlich bleiben sollten, wird der Bauer auch den Asen (Ansuz) Opfer bringen. Seine Erfahrung sagt ihm, daß es bestimmte Zeiten gibt, in denen er zu säen hat und andere wiederum, welche auch schon seit Generationen bekannt sind, zu denen er ernten kann, er lebt also im Einklang mit den Rhythmen der Natur (Raidho). Es gibt da aber auch ein Gestirn am Himmel, welches besonders stark auf die Ernte einzuwirken vermag, nämlich den Mond (Kenaz) und nach dem Rhythmus (Raidho) und den Zyklen des Mondes richtet sich des Bauern Tun. Dieses Tun gründet auf dem Bewußtsein (Kenaz) des Bauern, um die kosmischen Zusammenhänge. Eines Tages werden ihm die Götter die Opfer wieder zurückgeben und zwar in Form einer gut eingebrachten Ernte (Gebo) woraufhin für dieses Jahr die Arbeit des Bauern getan ist und er sich auf einen gesicherten und zufriedenen Winter freuen (Wunjo) kann in dem er vielleicht mit seiner Frau ein Kind zeugen wird.

DIE GEBURTS ANALOGIE

Der Bauer legt sich also in einer schönen Winternacht mit seiner Frau in die Nähe des wärmenden Feuers und sie schlafen miteinander. Der Samen des Mannes (Fehu) wird, zusammen mit dem der Frau zu einer Form (Uruz) dem zukünftigen Kind. Die Frau ist plötzlich anders als sonst, kann nicht mehr so gut arbeiten und

Die Welt der Runen

wirkt etwas kränklich; worauf sich der Bauer denkt, das die Elementargewalten vielleicht daran Schuld sind (Thurisaz). Er wird ihnen wieder Opfer bringen und genauso versuchen die Asen (Ansuz) für sich zu gewinnen. Der Rhythmus (Raidho) des Mondes (Kenaz) bringt schließlich nach neun Schwarzmonden das Kind (Gebo) ans Tageslicht, wobei nochmals Thurisaz auftritt und schließlich das Erbe und der Erhalt der Familie gesichert ist (Wunjo).

DIE HAUSBAU ANALOGIE

Zunächst müssen wir genügend Geld (Fehu) haben, um der reinen Idee Form (Uruz) zu verleihen. Wir müssen bei der Planung einen kühlen Kopf bewahren und dürfen nicht drauflos stürmen (Thurisaz). Von einem Architekten lassen wir einen Plan erstellen (Ansuz) und können sodann alles weitere organisieren (Raidho), womit viel Rennerei verbunden ist. Während des Bauens erkennen wir Schwachstellen und überlegen (Kenaz) uns Lösungen, bis dann eines Tages die Idee vor uns steht (Gebo) und wir mit unserer Familie (Wunjo) fröhlich darin wohnen können.

Um in einem Clan, einer Familie oder Gemeinschaft Frieden zu bewahren, trotz der unterschiedlichen Charaktere der einzelnen Mitglieder, kommt Wunjo zum Einsatz. Der innere Frieden einer Gruppe und das Wissen um die Gemeinschaft sind ein wichtiger Bestandteil für den Erhalt derselben.

Versuche so viele Analogien wie möglich zu finden. Runen sind universell und je mehr Analogien du findest, um so besser wirst Du später mit den Runen praktisch arbeiten können.

Die Welt der Runen

Die Welt der Runen

In dieser Lektion werden wir uns dem kompletten Hels-Aett zuwenden. Es ist auch bekannt als das Aett der Zauberer. Das Hels-Aett ist für den normalen Menschen am schwersten zu erfassen, da wir es hier nicht mehr nur mit etwas materiell begreifbaren zu tun haben, sondern ausschließlich auf der feinstofflichen Ebene arbeiten müssen. Es ist das Aett der Zwischenwelt und auch als solches zu verstehen. Wir werden Energien begegnen die zwischen uns und den Göttern wirken und mit denen wir schließlich als Zauberer arbeiten werden.

Der ungeschulte Intellekt wird die ganzen Zusammenhänge dieses Aett nicht verstehen können, da es hier um eine andere Art des Denkens und Wahrnehmens geht, als bisher. Die Frage: Was steckt dahinter? verdeutlicht vielleicht diese Form des Hels-Aett. Es ist nicht das gemeint, was wir tatsächlich sehen, sondern der Hintersinn des Ganzen. Ein Paradoxon jagt in diesem Aett das nächste.

Ein Beispiel dafür ist die erste Rune dieses Aett: Hagalaz. Einerseits haben wir es „sichtbar“ bei ihr mit Hagel zu tun, also einem zerstörenden Natureinfluß, und andererseits wiederum mit dem Heil, welches uns Menschen zu teil wird. Daraus lassen sich dann verschiedene Schlußfolgerungen ziehen, wie z.B. die, daß für uns Menschen nur Heil möglich ist, wenn auch etwas zerstört wird, sich Strukturen verändern können, und so weiter.

Bei diesem Aett müssen wir in alle Richtungen denken können, vertikal und horizontal und dürfen keinen Aspekt des Möglichen auslassen, denn in diesem Aett ist alles möglich.

Psychologen würden die Phänomene die hier auftreten als tiefes Unterbewußtsein bezeichnen und genau auf dieses wirkt auch das Hels-Aett. Wir durchqueren unsere inneren Tiefen und kommen schließlich an einen neuen Punkt in unserem Leben der durch die erleuchtende Energie von Sowilo bewirkt wird. Erst wenn wir unsere Tiefen kennen und mit ihnen umgehen können, können wir auch funktionelle Magie wirken. Kennen wir uns nicht, geht die Magie nach hinten los und reitet uns möglicher Weise tiefer in die Abgründe des Lebens, als wir ursprünglich wollten.

Die Welt der Runen

HAGALAZ

H

Hagalaz ist die neunte Rune des Futhark und steht dem zweiten Aett, dem Hells-Aett (Zauberer Acht) vor.

Lautwert: H

Zahlenwert: 9

Traditionelle Bedeutung: Hagel

Assoziationskette: Hag - Hain - Allhain
- Hagel - Zerstörung - Hel - Helweg - Helheim -
Vereinigung der Gegensätze -
Weg der Wölfe - grauer Weg

Hagalaz ist die heiligste und finsterste Rune des gesamten Futhark. Da ihre zwei Seiten besonders deutlich hervortreten, werde ich hier die ältere und die jüngere Form dieser Rune besprechen, da sich so die Bedeutung dieses runischen Mysteriums besser ausarbeiten läßt. Zunächst wollen wir uns der älteren Form zuwenden. Wer sich in die Mysterien des Nordens einweihen will, kommt um die Begegnung mit der dunklen Seite des Lebens nicht herum. Es gibt nicht nur Freude und Frieden, sondern auch Trauer und Krieg.



Die jüngere Form

Jede schamanische Einweihung braucht eine Nahtoderfahrung, denn der zukünftige Schamane soll zwischen den Welten reisen können, um mit allen Ebenen des Seins Kontakt aufzunehmen. In unserer Mythologie dauert dieser "Helweg" 9 Nächte. 9 mal 28 Tage braucht auch eine Geburt. Früher rechnete man nicht in Tagen, sondern in Nächten. Es hieß also nicht, vor neun Tagen, sondern vor neun Nächten! Kleine Kinder sprechen heute noch in diesem Terminus und erst die Welt der Erwachsenen erklärt ihnen, daß es Tag und nicht Nacht heißt. So wird das Dunkle (Böse) aus allen Bereichen unseres Lebens verdrängt, mit besserem Wissen und elektrischem Licht. Aus diesem Verdrängungsprozeß entstand auch vor langer Zeit, durch christliche Missionierung, das "höllische" Bild der Todesgöttin Hel. Die Frau Holle, die Holde, verkörpert die andere Seite der Hel, welche Lebens- und Todesgöttin war, doch der begegnen wir nur noch im Märchen.

Die Welt der Runen

Langsam kommt man ja auch heute wieder zu dem Schluß, daß an der Einrichtung des Todes etwas vernünftiges dran sein muß, und daß ohne Tod kein Leben auf Erden wäre.

Hel wird als Göttin mit einer hellen und einer dunklen Hautfarbe (Seite) beschrieben. Der Weg der Runen ist ebenso ein Grenzweg. Wir können ihn den grauen Weg (zwischen schwarz und weiß) oder auch den Weg der Wölfe nennen.

Der Querbalken in der älteren Hagalaz Rune symbolisiert den Helweg - er verbindet die beiden Längsbalken (Extreme) und führt eine Harmonisierung herbei.

Gelingt es einmal nicht, die beiden Extreme zu harmonisieren, dann kommt es zur Katastrophe. Symbolisch ausgedrückt durch den Hagel, welcher die gesamte Ernte vernichten kann. Die Seið-Künstler (Magisch wirkende Menschen des Nordens) wurden ja bis ins Mittelalter beschuldigt, die Ernten zu zerstören. Hagalaz ist die Rune der Hagazussa, die Rune der Zaunreiter.

Ein neuntes weiß ich, wenn Not mir ist
Vor der Flut das Fahrzeug zu bergen,
So wend ich den Wind von den Wogen ab
Und beschwichtige rings die See.

Die ältere Form der Hagalaz-Rune läßt sich für folgende magischen Arbeiten einsetzen: Sie unterstützt bei Reisen in die Unterwelt. Dies kann zum einen unsere eigene Unterwelt, in Form des Unterbewußtseins und den vollgeräumten Kammern des Unterbewußten sein, zum anderen aber auch die Unterwelt der mit uns verwobenen Mythologie. Hagalaz ermöglicht es uns, den Sprung über den Zaun zu machen und in die andere Welt zu schauen. Dabei wird es sinnvoll sein, die Rune ANSUZ hinzuzuziehen, um wieder mit Haut und Haaren zurückzukommen und unterwegs eine gute Führung zu gewährleisten. Wir können mit Hagalaz in die Finsternis gehen, um anschließend wieder ins Licht zu kommen. Es ist auch die Rune der tiefen Trauer. Ihre dunkle Seite ist das ewige Sitzen in der eigenen Finsternis, ohne Licht zu sehen. Depressionen und Zukunftsängste können durch sie herbeigerufen werden, wenn wir sie in einen Fluch einbauen. Der so getroffene Mensch wird mit seiner inneren Finsternis konfrontiert, man schaltet ihm sozusagen das Licht aus.

Hagalaz eignet sich hervorragend um das ekstatische Feuer zwischen Mann und Frau zu entfachen - woraus (meistens) etwas Drittes entsteht.

Lektion 3

Die Welt der Runen

Wir können mit dieser Rune auch in die astrale Ebene, die Traumwelt, eines Mitmenschen eindringen und ihn somit angreifen - doch ist dies nicht gerade die feine englische Art... Verbinden wir die 6 Ecken der Hagalaz-Rune durch Linien, erhalten wir das wunderbare Muster einer Bienenwabe; die Bienen waren ja schon immer faszinierend und die Bauweise ihrer Waben finden wir auch in den Kristallen und noch einigen anderen Bereichen unserer Umwelt wieder.

Der Bezug zwischen Hagalaz und den Bienen geht sogar noch tiefer, als man allgemein vermuten mag: Das Heuschnupfen etwas mit verdrängten Inhalten des Unterbewußtseins zu tun hat, dürfte allgemein bekannt sein. Blütenpollen quälen diese Menschen und versuchen sie an ihre Heimat zu erinnern in der sie leben. Nun gibt es einen sehr wirkungsvollen Trick diese Allergien zu überwinden oder doch zumindest einzudämmen: Man besorgt sich Honig, möglichst von einem Imker aus dem eigenen Dorf oder zumindest der eigenen Gemeinde und nimmt täglich mindestens einen guten Teelöffel davon zu sich. Die Allergien werden weniger. Hat man gegen eine bestimmte Blütenart besonders starke allergische Reaktionen sollte man versuchen Honig aus einer Gegend zu bekommen in der gerade diese Blütenart besonders stark vertreten ist. Das eine stärkere Verwurzelung in der eigenen Heimat mit all dessen Zusammenhängen auch gewisse Vorteile erbringen kann, brauche ich wohl nicht weiters zu betonen.

Da sich eine Runenstellung erübrigt, kommen wir abschließend noch zu einer kleinen Exkursion durch die runische Zahlenmagie. (Eine Meditation über die Form beider Runen kann übrigens interessante Ergebnisse ans Tageslicht bringen.)

Die Neun ist die magische Zahl schlechthin, was nicht zuletzt in ihrer magischen Eigenschaft begründet liegt, daß man jede beliebige Zahl mit 9 multiplizieren kann und als Quersumme wieder die 9 auftaucht. (Bsp.: $9 \times 23\,666 = 212\,994 = 2+1+2+9+9+4=27=2+7=9$) Dieser Freude an der Zahlenmagie begegnen wir auch im GRIMNISMAL, Strophen 23 und 24:

Fünfhundert Türen und viermal zehn
Wähn ich in Walhall.
Achthundert Einherjer ziehen aus je einer,
Wenn es dem Wolf zu wehren gilt.
Fünfhundert Stockwerke und viermal zehn
Weiß ich in Bilskirnirs Bau....

Lektion 3

Die Welt der Runen

Daraus ergibt sich: 540 Einherjer je Tür mal 800 Türen = 432000 = 9 Summe 9

432000 Einherjer + 540 Türen + 540 Stockwerke = 433080 = 9 Summe 9

Hagalaz in der jüngeren Form setzt sich aus 3 mal Isa (11) zusammen, was 33 ergibt und 3 mal 3 ist wieder die 9.

Die 18. Rune ist Berkana, die Birkengöttin und Mutter, wieder die 9 als Essenz - zeugt sie die Kinder der Hagalaz?

Weiters sind 9 Welten bekannt; 9 Nächte hing Odin am Weltenbaum; 9 Lieder lernte er von Bölthorn; 9 Nächte dauert der Helweg; 9 Töchter der Ran (Todesgöttin des Meeres) gebären den Heimdall und alle 9 Tage wechselten Njörd und Skadi ihre Wohnsitze.

Diese Zahlensymbolik erinnert uns noch einmal daran, daß die Rune Hagalaz eine zentrale Rolle im Futhark einnimmt und überall "mitmischt". Wie schon oft gesagt, die zwei Seiten der runischen Kräfte; sie ergeben den grauen Weg der Wölfe.

Die Welt der Runen

HEL - Herrscherin der Totenwelt

Bevor wir uns mit der germanischen Totengöttin Nummer 1 beschäftigen, müssen wir uns zwangsläufig ein paar Gedanken zum Tod in der heutigen und damaligen Zeit machen. Der Tod, ein Phänomen, das sich immer mehr in der Gegenwart zu einem Tabu entwickelt. Wir^{iv} verschließen vor ihm die Augen und alle Mitmenschen helfen uns dabei. Meist wird durch die Beschäftigung mit einer Form der Naturreligion, das Mysterium des Todes wiedererweckt und wir werden gezwungen, uns mit ihm auseinanderzusetzen. Der Tod und der Umgang mit ihm, ist wichtige Voraussetzung für das Verständnis des Lebens und der Natur, wobei wiederum letztere uns beim Verstehen des Todes ungemein helfen kann, da sie uns im Jahreslauf regelmäßig Werden und Vergehen vorführt. Für einen Menschen, der kein Jenseits kennt und Wissen wie Glauben an das beständige Leben der Seele verloren hat, ist der Tod eine Katastrophe, deren Folgen sich tief in das Gemüt eingraben. Wir verwachsen geistig und seelisch immer mehr zu verhaftenden Wesen, die sich krampfhaft an das Erkennbare und Greifbare klammern, ohne auch nur einen Blick in die Welt des Unfaßbaren zu werfen, da es gerade diese Welt ist, die uns bei unserem Verhaftetsein in Angst und Schrecken versetzt. Diese Welt des Unfaßbaren wird auch als Totenwelt, Anderswelt oder Reich hinter der Grenze bezeichnet. Die Hexen, also die Zaunreiterinnen, die Überspringerinnen des zwischenweltlichen Zaunes, die Grenzgängerinnen waren und sind wichtige Vermittlerinnen zwischen Leben und Tod und aus diesem Grund schon immer mit gebührender Achtung behandelt worden. Die Zeit der Inquisition war Beginn einer Verdammung dieser Anderswelt, da eben jene dem lügenvollen Glaubensgebäude der Kirche, wesentlich im Wege stand. Heute suchen die Menschen begreiflicher Weise wieder nach den Antworten auf all diese Fragen, welche in einem engen Zusammenhang mit dem Tod einhergehen. Wer seinen Tod nicht verstehen kann, kann auch sein Leben nicht begreifen und die Sinnlosigkeit erfüllt den Todesfernen mit unersättlicher Konsumgier. Die Göttin Hel wird hier zu einer wichtigen Beraterin, insbesondere für Frauen. In der nordischen Götterwelt bestreiten mehrere Gottheiten den Dienst in der Anderswelt, insbesondere im Reich der Toten: Hel sei hier als Erste genannt, sie ist die Verhüllende, die Verhehlende und zu ihr kommen diejenigen, die an Krankheit oder durch einen Unfall, oder ganz einfach an Altersschwäche gestorben sind. Ihr Reich, Helheim, wird zwar in den Quellen als genauso ungemütlich wie die uns bekannte, christliche Hölle beschrieben, was sich jedoch aus der Beeinflussung der Edda Autoren durch christliche

Die Welt der Runen

Visionsliteratur erklären läßt. Das Reich der Hel ist sinnvoller mit einem Megalithgrab zu vergleichen. Die Totenkammer lag im Norden, vom Süden aus, kam der lebende Besucher des Toten in die Kammer. Wer einmal in einem solchen Megalithgrab gewesen ist, wird keine Probleme mehr haben, sich das Reich der Hel vorzustellen. Es ist muffig, dunkel und je nach Jahreszeit kühl oder warm. Meistens geht von diesen Plätzen eine starke Energie aus, welche sich als beschützend bezeichnen ließe. Weiters sind für die Toten zuständig: Odin, als Herrscher über Walhall und die gefallenen Krieger; Freyja, als Herrscherin über Folkvang und die gefallenen Kriegerinnen, wie viele andere Frauen, so zum Beispiel der Kräuterkundigen und die Göttin Rán, welche über das Meer herrscht und die Ertrunkenen in dessen Tiefe empfängt.

Jan de Vries schreibt in seiner altgermanischen Religionsgeschichte: § 581. ... Die düstere Grabstätte ist eine Totenhalle; sie heißt Hel, ein Wort, das "die Verhehlende, die Verhüllende" bedeutet. Im Laufe der kulturellen Entwicklung erweitert sich der Begriff zu einem Totenreich, und dessen Herrscherin heißt ebenfalls Hel, ein Wesen, dem dämonische Züge anhaften, das aber doch auch mit einer gewissen Ehrfurcht beschrieben werden kann. gerade die Vorstellung einer allgemeinen Totenwelt ist in der Poesie vorherrschend. Die Vorstellung der "Hölle" (Der Höhle der Holle... Anmerkung des Autors) als Aufenthaltsort der Toten (und nicht als Stätte der Strafe) ist auch nach der Bekehrung bewahrt geblieben: noch 915, nach dem großen Siege der Sachsen über die Franken, soll ein Spielmann gesungen haben: wo gibt es eine so große Hölle, die so viele Erschlagene aufnehmen könnte? Fürchterliche Flüsse, die mit gräßlichem Lärm rauschen, strömen um sie herum, wie Valglaumnir oder Gjöll; eine jüngere, von christlicher Visionsliteratur beeinflusste Vorstellung finden wir in Voluspa 36, die den mit Messern und Schwertern sich fortwälzenden Fluß Slidr nennt, womit der von Speeren wimmelnde Fluß Geirvimul in Grimnismal 27 verglichen werden kann. Auch Saxo berichtet, daß in dem dunklen Todesfluß vielerlei Waffen treiben. Über den Fluß Gjöll führt eine Brücke, die Gjallarbrú, die vielleicht durch mehrere Zwischenstufen auf die persische Zinvatbrücke zurückgeht, aber doch so beschrieben wird, daß einheimische Elemente dabei zutage treten: sie ist nicht messerscharf wie die Brücken der mittelalterlichen Visionen, sondern breit und mit glitzerndem Golde beschlagen. Módgudr heißt die Magd, die diese Brücke bewacht. Der aus arischer und griechischer Mythologie bekannte Höllenhund steht auch am Eingang der germanischen Hölle, in Balders draumar 23 wird er mit bluttriefender Brust beschrieben und bedroht sogar Odin. Ist man an der Brücke vorbei, so kommt man vor eine Einhegung, die helgrind, nigrund oder valgrind. Der lebende Held Hermódr muß darüber hinweg springen; aber für die Toten öffnet sich das Tor (hnigin er helgrind im Hervorlied Skjaldedigtning II, 266 Str. 8). Schnell muß man aber hindurchschlüpfen, sonst fallen einem die Türflügel auf die Fersen; deshalb kommt auch der Held mit einem großen Gefolge. Auffällig ist die Ähnlichkeit mit

Die Welt der Runen

der babylonischen Sage von Nergal, aber wir finden die Symplegaden als eschatologisches Motiv mit über die Erde verbreitet, daß es auch bei den Germanen von altersher heimisch gewesen sein kann. Einfluß von christlichen mittelalterlichen Vorstellungen verrät aber wohl die Erzählung der Gylfaginning, daß die Halle Éljúdnir (der Regenfeuchte?), die Schüssel Hunger, der Knecht Faulenzer, die Schwelle Schmerz, Bett Krankheit und das Bettuch Blasses Unglück heißt; solche Allegorisierungen gehören nicht zum heidnischen Stil und kommen in der Poesie auch erst im 13. Jahrh. vor.

Das Leben der Toten wird als ein sehr elendes bezeichnet. Die Völva in ihrem Grabe sagt, als sie von Odin aus ihrem Todesschlaf geweckt wird, daß sie von Schnee und Regen gepeitscht und von Tau durchnäßt ist. ...

Zuweilen wird Hel auch mit schmückenden Epitheton Niflhel genannt. Wenn aber der Riese sagt: neun Welten habe ich bis zu Niflhel besucht (niu kom ek heima fyr Niflhel nedan), dorthin sterben die Menschen aus der Hel, so scheint es, als ob die Niflhel eine noch tiefere und noch finstere Totenwelt darstellen soll. Snorri hat die Stelle so aufgefaßt, daß Niflhel die neunte Welt unter der Erde ist. Es ist leicht verständlich, daß das Nebeneinandervorkommen von zwei Bezeichnungen für die Unterwelt zu einer Differenzierung den Anlaß geboten hat, wobei vielleicht die christliche Vorstellung der Hölle als Strafstätte für Sünder die Niflhel immer mit schwärzeren Farben ausgemalt hat.

Die Riesin Angrboda ist Hells Mutter und Loki ihr Vater. Ihre Schwester ist nach der nordischen Mythologie die Midgardschlange und ihr Bruder der Fenriswolf. Allgemein werden die zuletzt genannten, als unangenehme und sogenannte böse Wesen geschildert, doch wenn man bedenkt, daß Beide eine wichtige Aufgabe im kosmischen Ablauf haben, bekommt man wieder eine Lehre im Verständnis der nicht vorhandenen Polaritäten, die sich um einen vernünftigen Energiefluß bemühen.

Wenn uns die mythologischen Quellen nicht weiterhelfen können, ist es möglich, die Runen zu Rate zu ziehen und schon wird das Mysterium der Hel erklärbar: Im 24er Futhark finden wir das Hels-Aett, die acht Runen der Hel, das wiederum die Runenreihe der Zwischenwelt darstellt. Die Rune Hagalaz steht für die Göttin Hel. Hel ist also nicht nur Totengöttin, sondern eben Herrscherin über die Anderswelt, das Reich der Schatten, die Welt der Geister und all der Dinge, die wir heute zu sehen verlernt haben. Sie ist verhüllend, die Hüterin der Geheimnisse dieser Welt und somit wird auch Módgudr erklärbar, als erste Prüfung auf dem Weg in die Anderswelt. Die Gjallarbrú ist die Verbindungsbrücke in die Unter- oder Anderswelt, Gegenstück zu Bifröst, der Regenbogenbrücke. Die Gjallarbrú ist

Die Welt der Runen

Brücke nach Unten und Bifröst, Brücke nach Oben. Wir Menschen leben dazwischen und können mit einiger Übung beide Richtungen wählen und beschreiten.

Das Hel allgemein als Totengöttin bekannt ist, erklärt sich aus dem bereits ausgeführten Phänomen der Verdrängung des Vergänglichen. Die Totenwelt ist zwar auch Anderswelt, doch die Anderswelt ist eben vieles mehr, als nur Totenwelt.

Die Göttin Hel vermag uns reiche Schätze des Unsichtbaren zu schenken, wenn wir mit ihr in Kontakt treten. Sie vermag das Verständnis von Leben und Tod wie keine andere zu vermitteln. Kein Wunder also, daß man den Weg zu ihr, als so scheußlich und beschwerlich wie nur möglich dargestellt hat. Die deutsche Frau Holle oder Hella ist identisch mit der Göttin Hel und verrät uns weiteres, über die untergegangenen Bedeutungen dieser Göttin. Hel steht uns hilfreich zur Seite, wenn es um den Tod in jeglicher Form geht, beantwortet Fragen diesbezüglich und vermag uns auch wieder ein natürliches Verständnis und einen lebendigen Umgang mit dieser Daseinsform zu vermitteln. Sie ist Führerin in der Unterwelt und Lehrerin jeder ernsthaften Hexe, sowie Göttin der schamanischen Wege.

Die Welt der Runen

NAUDHIZ



Naudhiz ist die zehnte Rune des Futhark.

Lautwert : N

Traditionell: Not

Zahlenwert: 10

Assoziationskette: Not - Neid -
Notwende - Notfeuer - Nornen - Schicksal -
Orlög

Naudhiz ist die Rune der Nornen. Urd, Verdandi und Skuld sind die drei Nornen und bestimmen über Werden, Sein und Vergehen. Es ist im Norden nicht ganz so zwanghaft mit dem Schicksal, wie in anderen Religionen. Hier können wir durch unsere Taten direkt an Ort und Stelle in das Schicksalsgewebe eingreifen und nicht erst im karmischen nächsten Leben.

Wir haben es hier wieder, wie bei der zweiten Rune des ersten Aett, mit einer formgebenden Kraft zu tun, welche jedoch auf einer höheren Ebene schwingt und von daher auch sehr schwer vom Kräftepotential einzuschätzen ist. Zum einen kann man mit ihr die Not heraufbeschwören und zum anderen kann man sich mit dieser Rune aus Notsituationen retten. Sie sollte aber erst in dem Moment zum Einsatz kommen, wenn wir wirklich in die Enge getrieben wurden und es keinen anderen Ausweg mehr gibt. Dann rufen wir mit Hilfe dieser Rune die Kraft und Gerechtigkeit der Nornen an, welche sodann eine Notwende herbeiführen. Dieses Thema, wann Naudhiz einzusetzen ist und wann nicht ist sehr diffizil und mit äußerster Vorsicht und Wachsamkeit zu betrachten.

So geschah es mir einmal, daß ich mit dieser Rune in einem Verkehrsstau experimentierte. Der Stau löste sich auf, doch fand ich mich wenige Minuten später in einer Verkehrskontrolle wieder und wurde über Monate hinweg mit einer saftigen Geldstrafe in Not gebracht. Da hatte ich in das Schicksal eingegriffen und wurde einer Situation zugeführt, die mir ursprünglich vom Leib gehalten werden sollte.

Die Welt der Runen

Mit reichlicher Übung und reiflicher Überlegung kann man die Naudhiz- Rune jedoch auch sinnvoll einsetzen. Es muß aber ganz klar sein, wie und auf was die "Not" angewendet werden soll! Befinden wir uns in einer wirklichen Not- Situation, dann können wir die Naudhiz-Kraft anwenden. Manchmal steht geschrieben, wir könnten Naudhiz für Liebeszauber anwenden. Symbolisch ist dies richtig, denn das Notfeuer kann das Eis (welches den geliebten und zu erobernden Menschen umgibt) tauen, doch sollte auch dies mit reiflicher Überlegung stattfinden, da es mit Sicherheit einen Grund hat, warum etwas nicht klappt. Liebesnöte sind zwar auch Nöte, aber im Havamal heißt es dazu bereits:

(93) Unklugheit wundre keinen am andern,
Denn viele befällt sie.
Weise zu Tröpfen wandelt auf Erden
Der Minne Macht.

Naudhiz ist die Rune der drei Nornen und wir sollten sie wirklich nur dann um Hilfe bitten, wenn sie wirklich nötig ist, wir uns selber nicht mehr aus der Patsche helfen können.

Die 18. Strophe von Odins Runenlied bezieht sich (wahrscheinlich) auf Naudhiz.

(Es kann auch sein, daß er ISA damit meint, denn mit dieser Rune kann man die Zaunreiterinnen - gemeint sind hier jene, die sogenannte *schwarze Magie* betreiben - ebenfalls aus der Luft holen.)

Ein zehntes kann ich, wenn Zaunreiterinnen
Durch die Lüfte lenken,
So wirk ich so, daß sie wirre zerstäuben
Und als Gespenster schwinden.

Wenn diese Zaunreiterinnen *Not* verbreiten, kann man sie natürlich auch mit Naudhiz bekämpfen. Diese Rune kann, da sie in Hagalaz enthalten ist, ebenso dazu verwandt werden, um die Flut zu besänftigen, wie es in der vorangegangenen Strophe heißt. Diese drei Runen (Naudhiz, Isa, Hagalaz) sind so sehr miteinander vereint, daß es schwerfällt, hier Grenzen zu ziehen. In Hagalaz sind beide enthalten - verkörpert die kosmische, ausgeglichene Energie; in Naudhiz ist etwas *unausgewogen*, es wird erst noch bemessen und dem Lebensweg von Isa (steht hier für das Individuum, Ego) angemessen.

Selbstverständlich kann man die drei Nornen auch den drei ersten Runen des zweiten Aett zuordnen.

Die Welt der Runen

Hagalaz ist dann Urd = Ursprung;

Naudhiz ist Verdandi = Leben, da dieses mit der Not des festgelegten Weges verbunden und von diesem nicht zu trennen ist;

Isa ist Skuld = Lebensende, sie ist mit einem Schleier dargestellt und schneidet die Kehlen durch, oder kappt den Lebensfaden.

Die Symbolik des zweiten Aett (Hels-Aett) ist manchmal schwer in Worte zu fassen, da es sich um einen Grenzbereich handelt, welcher zwischen Intellekt und Mentalebene angesiedelt ist. Ein Zauberer lernt nur durch Erfahrungen und nur durch Erfahrungen können wir auch dieses Aett richtig verstehen lernen.

Für Schadenszauber eignet sich diese Rune ausgezeichnet, denn wir können mit ihr, wie sich unschwer erkennen läßt, andere Menschen in Not und Bedrängnis versetzen. Not steht mit Angst in Verbindung und wenn wir die Angst etwas nicht zu schaffen im Nacken haben, frißt sie unsere Seele und gesamte Energie auf. Naudhiz gehört zu den Runen, die schnell zurückschlagen - man verwende sie bei Flüchen mit Bedacht!

Die Welt der Runen

ISA

i

Isa ist die elfte Rune des Futhark.

Lautwert: I

Zahlenwert: 11

Traditionelle Bedeutung: Eis

Assoziationskette: Eis - Erstarrung -
Verhärtung - Ego - Ich - Individuum -
Konzentration - Himmel/Erde-
Verbindung

Isa steht für alles, was wir mit dem Element Eis in Verbindung bringen können. Eis ist gefrorenes Wasser und war in der Schöpfungsgeschichte bereits von großer Bedeutung. Aus diesem Eis ging durch die Kraft von Muspellheim die Urgestalt Ymir hervor, aus welcher schließlich die Welt erschaffen wurde. In dem Fleisch des Ymirs tummelten sich die Maden, welche schließlich zu den Zwergen wurden. Diese Zwerge gehören zu den Schwarzalben, bzw. sie wohnen in der gleichen Weltgegend. Die Alfes oder Alben können wir als Sammelbegriff für allerlei Wesenheiten betrachten, die in der Zwischenwelt leben. Sie sind meistens den Menschen und Göttern bei ihrer Arbeit behilflich, wenn man sie akzeptiert und beachtet. Manchmal machen sie auf fragwürdige Art und Weise auf sich aufmerksam und werden dann zu Ulk und Schabernack treibenden Gestalten. Erkennt man ihre Existenz jedoch an und weiß ihnen ab und an ein kleines Geschenk (Opfer) darzubringen, helfen sie unwahrscheinlich beim alltäglichen Tun. Das, was wir als Heinzelmännchen kennen, gibt es tatsächlich, nur sehen

sie etwas anders aus. Die Tradition der Gartenzwerge beruht übrigens auf diesen Wesen. Die Alfes genossen früher genauso viel Verehrung wie die Gottheiten und das macht uns auf die Hagalaz-Kosmologie aufmerksam, in der sie die Verbindung Erde/Himmel darstellen. Sie bilden das Gegengewicht zum Himmel und wir können sie als die kosmischen Ideen verwirklichende Kraft betrachten.

Isa steht also mit den Zwergen, Alfes, Wichten, Kobolden, Nixen und anderen in enger Verbindung.

Die Kraft von Isa ist weiters die des Eises und somit haben wir hier eine ähnliche Kraft vor uns wie bei Uruz, nur daß sie wesentlich "ruhiger" ist. Die dunkle Seite von Isa stellt die absolute Ruhe dar, wie wir sie zum Beispiel tief in einem Stollen

Die Welt der Runen

wiederfinden. Man hört nichts und sieht nichts, doch es lebt - tief unter der Erde.

So kann ein zuviel an Isa-Kraft uns erstarren lassen, wir werden leblos, kalt wie Eis, kalt wie ein Toter - und da haben wir die Verbindung zu Skuld, wie ich sie bereits bei Naudhiz aufgeführt habe.

Die magische Anwendung von Isa umfaßt im positiven Aspekt folgende Bereiche:

Wir können uns mit dieser Rune in den Kraftstrom zwischen Himmel und Erde begeben und somit unseren "Magnetismus" wieder ins Gleichgewicht bringen. Isa hilft bei der Konzentration auf das Wesentliche und fördert die *Ich-Kräfte*.

In ihrer negativen Erscheinungsform bewirkt Isa den Tod. Ein egoistischer und nur auf sich bezogener Mensch, der die Außenwelt schon gar nicht mehr wahrnehmen kann entspricht dieser Rune - hier ist zuviel Isa. Wenn wir eine Situation einfrieren wollen, kommt Isa zur Anwendung. Isa vermag jede Kraft/Energie einzufrieren und somit ist sie das Gegenmittel gegen alle anderen Runen-Kräfte. Um uns von einem *Zuviel* zu regenerieren und wieder zu uns selbst kommen wollen, kann Isa eingesetzt werden. Genauso gegen Angriffe auf allen Ebenen - die Kräfte kommen nicht durch das Eis!

In Odins Runenlied heißt es:

Ein elftes kann ich, wenn ich zum Angriff soll
Die treuen Freunde führen,
In den Schild fing ich's, so ziehn sie siegreich
Bleiben heil wohin sie ziehn.

Da Isa vor Angriffen aller Art schützt und die Konzentration fördert, braucht es für diesen Spruch keine Erklärung. Wollen wir einem anderen Menschen etwas bestimmtes *einfrieren*, dann ziehen wir zu Isa im negativen Aspekt noch das betreffende runische Synonym hinzu. Dieser Fluch will gut geworfen werden, sonst trifft er, wie alle anderen, uns selbst.

Im positiven Sinn können wir diese oben genannte Technik natürlich auch anwenden. Wenn zum Beispiel irgendeine Kraft in unserem Leben zuviel wird, und sie uns *umzubringen* droht, können wir sie durch Isa eindämmen. Irgendwann sollte man diesen Damm dann allerdings wieder aufmachen, da wir sonst Gefahr laufen für immer von dieser Energie (die ja eine Berechtigung haben muß) abgeschnitten zu werden - und somit auf einer bestimmten Ebene erstarren.

Hier empfiehlt es sich wieder eine Runenstellung zu machen. Wir stehen dazu aufrecht, strecken die Arme nach oben über den Kopf und führen die Hände

Die Welt der Runen

zusammen, oder als Variante, legen die Arme seitlich an und die Hände ruhen seitlich an den Hüften. Im Gegensatz zu Marby empfehle ich diese Übung jedoch nur ab und an zu machen, da bei dauerndem Gebrauch eine Überbetonung des Ich und eine Erstarrung mögliche Folgen sein können.

Die Welt der Runen

BEDEUTUNG DES ELEMENTES EIS UND DESSEN RUNISCHE ENTSPRECHUNGEN

Das Element Eis steht für die völlige Konzentration aller denkbaren Erscheinungsformen. Nullschwingung, völlige Erstarrung, Dunkelheit. Das ins Unterbewußtsein verdrängte Potential der Emotionen ist in diesem Element zu finden und ebenso das Reich der Alben - denn sie erschaffen wunderschöne Gegenstände durch Konzentration! Die Alben sind eine Mischung aus Eis, Feuer und Luft - beinahe schon dem Element Erde zuzuordnen - was man natürlich auch machen kann.

Das Eis ein Element ist, stellt eine Besonderheit im Asatrú dar. In anderen magischen Traditionen sind lediglich Feuer, Erde, Luft und Wasser Elemente, bei eher östlich orientierten Systemen kommt dann noch der Aether dazu.

Auf der materiellen Ebene entspricht die Rune Isa diesem Element.

Auf der energetischen Ebene ebenfalls!

Auf der emotionalen Ebene entspricht die Rune Thurisaz (Als Ausdruck konzentrierter, gewalttätiger Aggression.) diesem Element.

Der Urzeit-Riese Ymir entspricht diesem Element und entfernt könnte man auch noch Skadi zuordnen.

Wer einmal in der Nähe eines Gletschers war, weiß, daß Eis durchaus keine starre Masse ist, sondern ziemlich lebendig ist. Eis fließt! In der magischen Tradition betrachten wir Eis jedoch eher als ein statisches Element.

Es ist bei der Arbeit mit den Elementen vor allem, wie auch bei allen anderen Erkenntniswegen, wichtig sich seine eigenen Analogien und Zuordnungen zu schaffen, die mit dem von mir vorgeschlagenen Analogien keine Ähnlichkeiten haben müssen. Ich kann nur meine Sicht der Welt wiedergeben - und jedes Individuum hat seine eigene.

Die Welt der Runen

JERA



Jera ist die zwölfte Rune des Futhark.

Lautwert: J (J ging um 600 n.u. **Zahlenwert:** 12)

Zeitrechnung in den westnorwegischen Dialekten verloren und die Rune steht seitdem für A. (Das braucht uns aber bei der Arbeit nicht zu kümmern!))

Traditionelle Bedeutung: Jahr, Ernte

Assoziationskette: Jahr - Jahreslauf - Säen und Ernten - Geburt - Leben - Tod - Spirale - Energiewirbel

Um Jera zu verstehen, müssen wir uns über die Bedeutung der Spirale klarwerden. Sie begeisterte seit jeher unsere Vorfahren und wir finden sie auf allen möglichen Zeichnungen und Schmuckstücken. Dabei fällt die unterschiedliche Drehrichtung auf. Jetzt herrscht aber in den Zirkeln der Esoteriker und Runenmagier eine große Verwirrung, welche Drehrichtung nun aufbauend und welche abbauend sein soll. Noch größere Verwirrung herrscht bei der Drehrichtung eines Symbols. Dabei ist es gar nicht so schwer: Wenn wir uns die Swastika anschauen und sie uns als ein Brunnenrad vorstellen, brauchen wir uns nur noch zu überlegen, wie wir sie beim hochziehen des Wassereimers drehen würden, wenn sie in der jeweiligen Form vor uns stünde. Eine andere Hilfe ist das Wasserrad als analoges Beispiel zu nehmen oder den Wasserstrudel welcher beim Ablassen der Badewanne entsteht. (Dieser dreht natürlich auf der Südhalbkugel unserer Erde andersherum, als auf der Nordhalbkugel!) Es stellt sich bei der Beschäftigung mit der Spirale zwangsläufig die Frage, ob unsere Vorfahren möglicherweise die Beschaffenheit unseres lokalen Sternensystems gekannt haben, eben der Milchstraße. Unsere Sonne befindet sich 30000 Lichtjahre vom Zentrum der Milchstraße entfernt, auf einem der Spiralarme. Und siehe da, wieder haben wir die Spirale und zwar eine rechtsdrehende. Wo immer wir den Spiralen auch begegnen, es wird uns eines Tages auffallen, daß sie unterschiedliche Drehrichtungen darstellen. Was hat das

Die Welt der Runen

nun zu bedeuten? Es gibt die rechtsdrehende und die linksdrehende Spiralforn.

Auf vielen kultischen Gegenständen kamen diese Spiralfornen immer paarweise vor, um ein Gleichgewicht der Kräfte zu erreichen. Die rechtsdrehende Spirale wirkt beschleunigend und die linksdrehende Spirale verlangsamt. Wie in unserer Tradition üblich wollen wir nach weiteren Analogien suchen.

SPIRALENANALOGIEN

<u>linksdrehend</u>	<u>rechtsdrehend</u>
Tod - Materie	Leben - Geist
Verfestigend Schutzkreis	Auflösend Schutzkreis
aufbauen	auflösen

Ich weiß, daß ich mit dieser Analogie vielen Traditionalisten widerspreche, doch meine Erfahrung zeigt mir, daß es sich so verhält.

Kommen wir nun zur praktischen Anwendung und Deutung der Jera-Rune.

Ein zwölftes kann ich, wo am Zweige hängt
Vom Strang erstickt ein Toter
Wie ich ritze das Runenzeichen,
So kommt der Mann und spricht zu mir.

Odins Runenlied geht auf die einst gebräuchliche Wichtigkeit ein, sich mit den Toten zu unterhalten, denn schließlich waren ja sie es, die die Grenze bereits überschritten hatten und somit Botschaften aus der anderen Welt übermitteln konnten. (Eine moderne Abart finden wir bei den Radiostimmen-Forschern unserer Tage.) *Wie ich ritze das Runenzeichen* bezieht sich eindeutig auf die Drehrichtung der Jera-Rune.

Jera steht für das Jahr und den Kreislauf desselben. Die immer wiederkehrenden Zyklen von Geburt, Leben, Tod, von Saat, Wachstum, Ernte sind hier für uns von besonderer Bedeutung. Wir alle leben in diesen Zyklen und manchmal können wir die Wirkungen dieser Zeitgewalt nicht so leicht verstehen. Zum Beispiel, wenn ein lieber Freund von uns ins Jenseits geht oder sonst etwas schreckliches geschieht. Doch all dies ist nur eine Wirkung der Zeit, des ewigen Kreislaufes, welchen die Jera-Rune beschreibt.

Einen Zyklus, auf den uns das Symbol der Rune ebenfalls verweist ist der zu- und abnehmende Mond. Hier haben wir zweimal die Rune Kenaz, einmal in ihrer

Lektion 3

Die Welt der Runen

aktiven und dann in ihrer passiven Variante. Bei zunehmendem Mond wächst die Kraft und bei abnehmendem Mond reduziert sie sich. So haben wir die eingangs besprochene Wirkung der Spirale ausgewogen in der Jera Rune vereint.

Im Hels-Aett geht es meistens um feinstoffliche Energien, denen die Kraft zugrunde liegt Grobstoffliches zu verändern.

Jera können wir einsetzen um in den Zyklus (1+2 = 3facher Zyklus; Bedeutung der heiligen Drei) einzugreifen, wenn dies nötig sein sollte. Verwenden wir die linksdrehende Variante, so wirkt dies verlangsamend, und nehmen wir die rechtsdrehende Variante der Jera-Rune, dann wirkt es beschleunigend. Wenn uns Geschehnisse über den Kopf wachsen können wir sie mit Jera bremsen. Es ist die Rune, um die Zeit anzuhalten oder sie, wie im Runenlied angedeutet, zurückzudrehen. Linksrum = Zurück; Rechtsrum = Vorwärts.

Jera lehrt uns den Zyklus zu begreifen, welcher das Leben bestimmt und gibt uns die Mahnung und den Trost: Es bleibt nichts wie es ist.

Im Zyklus zu leben bringt Frieden und Harmonie. So auch Jera. Weiters befähigt sie uns (in Kombination mit weiteren Runen) durch Raum und Zeit zu reisen - vorzügliche Rune für Wahrsagungen und Rückblicke auf vergangene Leben.

Jera ist der Dreh- und Angelpunkt des Futhark! Ebenso wie der Kern des Sonnensystems Milchstraße Dreh- und Angelpunkt ist. Wichtigster Bezugspunkt für die Arbeit mit Jera ist der Faktor der Zeit.

Eine Runenstellung können wir uns wieder sparen. Eine Jera-Meditation kann uns jedoch interessante Einblicke zur Vergangenheit oder Gegenwart liefern.

Die Welt der Runen

ÜBER AUFSTEIGENDE UND ABSTEIGENDE ENERGIE UND IHRE WIRKUNGEN

Wir wollen uns nun kurz mit der unterschiedlichen Drehrichtung von Energien beschäftigen, wie sie uns bei verschiedenen Runen begegnen. *Sich drehende Runen* sind: Jera, Eiwaz und Sowilo.

Wenn wir uns die allgemein gebräuchliche Runenreihe anschauen, so stellen wir fest, daß diese drei Runen alle in die gleiche Richtung drehen, nämlich nach links. Dies entspricht aber nicht den Tatsachen, denn die Sowilo Rune wird meistens *rechtsdrehend* gezeichnet und wahrscheinlich beruht der *linksdrehende* Irrtum auf der Anpassung an die Schreibweise des "S".

Linksdrehende Energie sinkt in die Materie. Das heißt sie gibt den materiellen Angelegenheiten Kraft. Materie korrespondiert mit dem Tod und ein zuviel an Materie bedeutet Erstarrung.

Rechtsdrehende Energie steigt in die Höhen des Geistes. Der Geist ist unsterblich. Natürlich würde ein zuviel von *rechtsdrehender Energie* für uns Menschen auch nicht nützlich sein, da wir zwischen Geist und Materie leben müssen - sie würde uns auflösen und in die spirituellen Höhen (ins sogenannte Nirvana) befördern.

Da wir als Runenpraktiker aber etwas auf dieser Erde und in unserem Leben verändern wollen, sehnen wir uns weniger nach diesem Platz im Himmel und neigen normalerweise nicht zur spirituellen Weltflucht! Linksdrehende Energie fördert die Belange auf der materiellen Ebene.

Rechtsdrehende Energie fördert die Belange der geistigen Ebene. Links herum bewegen wir uns in dieser Welt und Rechts herum kommen wir in die Bereiche der Anderswelt.

Somit stimmt die Bezeichnung der linksdrehenden Sowilo als *Siegrune*, da es sich um Siege auf der materiellen Ebene handelt. Die rechtsdrehende Rune wäre somit ein Mittel zur Vollkommenheit, was man sich darunter auch immer vorstellen mag. Vollkommenheit paßt auch ausgezeichnet zur letzten Rune des Zauberer-Runen-Aetts.

Die Rune Jera symbolisiert zwar auch die spiralförmige Energie, jedoch mehr den Aspekt des Rhythmus. Da sie aus zwei Kenaz-Runen zusammengesetzt ist, hat sie auch keinen Mittelpunkt um den sie sich drehen könnte.

Die Welt der Runen

Eiwaz hingegen kann sich drehen und zwar in die Materie hinein, was ja mit der Bedeutung als *Tor zur Unterwelt* übereinstimmt. Eine gewendete Eiwaz-Rune ist dann *Tor zur Oberwelt*.

Die Welt der Runen

EIWAZ



Eiwaz ist die dreizehnte Rune des Futhark.

Lautwert: E oder I

Zahlenwert: 13

wird im allgemeinen nicht zum Schreiben verwandt)

Traditionelle Bedeutung: Eibe

Assoziationskette: Eibe - Einweihung -
Zaubertor - Tor zur Unterwelt -
Verbindung zwischen Ober- und
Unterwelt - Tod und Leben -
Transformation/Umwandlung

Die Eibe (*Taxus baccata*) spielt in der nordischen Mythologie eine ganz besondere Rolle, und da ihre Eigenschaften für das Verständnis der Rune Eiwaz nützlich sind, sei hier darauf eingegangen. Die roten Beeren der immergrünen Eibe sind genießbar, während der Kern ein Alkaloid namens Taxin beinhaltet, welches zu Kreislauf- und Atemlähmung führt. Dieses Alkaloid befindet sich ebenfalls in den Nadeln, wenn auch in schwächerer Konzentration. Das Eibenholz ist ausgesprochen hart und zäh. Diese Eigenschaft machen sich die Bogenbauer zu Nutzen und fertigen ihre Bogen aus Eibenholz an.

In Westeremden wurde ein Zauberstab aus Eibenholz gefunden, dessen Inschrift jedoch noch nicht befriedigend entschlüsselt ist.

Ein Medizinprofessor der Universität Greiz namens Kukowka fand heraus, daß die Eibe an warmen Tagen ein gasförmiges Toxin abgibt, das im Schatten des Baumes schwebt und bei einem Menschen, der sich im Schatten des Baumes befindet, Halluzinationen hervorrufen kann.

Die Eibe hat zusammengefaßt folgende Eigenschaften: Ihr Holz eignet sich zur Bogenherstellung und ist ausgesprochen haltbar; sie ist ein immergrüner Baum und rettet somit symbolhaft das Leben des Sommers in die Kahlheit des Winters; und ein ausströmendes Toxin vermag Halluzinationen hervorzurufen. Dies sind alles Eigenschaften, die den Baum für unsere Ahnen zu einem heiligen Baum

Die Welt der Runen

machten und somit verwundert es uns nicht, wenn er Aufnahme in die heiligen Runenreihen fand. Doch es gibt noch eine weitere interessante Feststellung, die Thorson in seinem Buch erwähnt: "Der altnordische Weltenbaum wurde in Wirklichkeit meist durch eine Eibe symbolisiert, nicht durch eine Esche, wie oft angenommen wird. Diese Behauptung wird auch durch alle Texte unterstützt, die ihn als "immergrün" bezeichnen und von seinen Nadeln sprechen - die Eibe gehört zu den Koniferen. Ein anderer Name für die Eibe im Altnordischen lautet Barraskr (Nadelesche)." Bei der berühmten Weltenesche haben wir es also mit einem Übersetzungsfehler zu tun und sie ist eine Welteneibe!

In der Schilderung des Tempels von Uppsala, bei Adam von Bremen, wird ein großer Baum in der Nähe des Tempels erwähnt, der im Winter wie im Sommer grün ist und dessen Art niemand kennt. Dieser Baum wurde als irdisches Gegenstück zum kosmischen Yggdrasil gesehen, an dem Odin während seiner Einweihung 9 Nächte lang verbrachte. - Die oben genannte Wirkung der Ausdünstungen der Eiben könnte demnach auf eine Form der schamanistischen Einweihung unserer Vorfahren hinweisen. Während der Initiant an der Eibe hängt und sich der Gottheit opfert um Wissen zu erlangen, führt ihn das gasförmige Toxin der Eibe in die Anderswelt, aus welcher er schließlich wissend und Visionsgeladen wieder emportaucht.

Im Deutschen gibt es ein Sprichwort, welches ebenfalls auf die magische Bedeutung der Eiben hinweist: **Vor Eiben kann kein Zauber bleiben.**

Yggdrasil ist die Wirbelsäule des Kosmos und Eiwaz steht für die Wirbelsäule des Menschen mit ihren 24 Wirbeln, entsprechend den 24 Runen des Futhark. Die Wirbelsäule verbindet oben und unten, so wie die Runen, die Welt der Götter, mit der Menschenwelt verbinden.

Eiwaz, die dreizehnte Rune, steht für die Verbindung zwischen den Welten, genauer gesagt für die Verbindung zwischen Unter-, Mittel- und Oberwelt. Als dreizehnte Rune erinnert sie auch an die dreizehnte Karte des Tarot, den Tod. Bei beiden geht es um das Prinzip der Transformation und Umwandlung. Erst durch Sterben des Alten wird Platz für das Leben des Neuen.

Der durch die Jera-Rune verkörperte Rhythmus wird nun von Eiwaz in die Tat umgesetzt.

Eiwaz ist eine Rune der Einweihung. Mit ihrer Hilfe können wir Erkenntnisse über Schattenanteile in unserem Unterbewußtsein erlangen und sie ans Licht bringen (Transformation). Ebenso können wir in einem fortgeschrittenerem Stadium mit

Die Welt der Runen

Hilfe dieser Rune durch die verschiedenen Welten der nordischen Kosmologie reisen. Eiwaz dient auch als mächtiger Schutz gegen alles mögliche, da sie ja die "Stütze des Kosmos" symbolisiert und somit in ihr alle Kraft enthalten ist.

In Verbindung mit der Symbolik als Eibenbogen können wir Eiwaz einsetzen, um etwas zu finden, wir können uns mit ihr auf die Suche begeben. Sei dies nun eine Suche nach verdrängten Inhalten unseres Lebens, oder der Suche nach einem Job oder einer Wohnung. Sie dient dem Finden, welches wenn es gefunden wurde eine Transformation nach sich zieht. Ebenso findet Eiwaz Anwendung bei der Umwandlung von veralteten Strukturen, wie z.B. festgefahrenen Beziehungsmustern oder eigenen Verhaltenszügen des Menschen. Eiwaz ist der Schritt weiter, auf der Bewußtseinsleiter, den wir mehrere Male im Leben gehen müssen. Erst durch das Selbstopfer und die damit verbundene Transformation der eigenen Persönlichkeit gewinnen wir die Weisheit, welche die folgende Rune Perthro u.a. symbolisiert.

Im Hagalaz Aett müssen wir uns mit den Kräften des Lebens auseinandersetzen und zu denen gehört auch der natürliche Vorgang des Sterbens. Sei dies nun das Sterben von altgewordenen Verhaltensmustern, oder die Funktion des Selbstopfers. Nur durch das regelmäßige, den kosmischen Rhythmen verbundene, verändernd wirkende "Sterben" werden wir den Zustand der Vollkommenheit, oder wie wir es auch immer nennen wollen, erreichen.

Manchmal tritt die Eiwaz-Kraft unerwartet auf; dann haben wir sie aus unserem Bewußtsein gerade mal wieder verdrängt, und sie erschreckt uns. Ganz im Gegensatz zu diesen verändernden Schicksalsschlägen des "ungerechten Todes" können wir aber auch mit dieser Kraft freiwillig arbeiten und die alten Schuhe, welche uns schon seit langem nicht mehr passen, früh genug ausziehen, um mit neuen, passenden Schuhen, unseren kommenden Lebensweg sicherer gehen zu können. Eiwaz verlangt Veränderung. Auf die schützende Wirkung der Eiwaz- Rune geht auch Odins Runengedicht ein:

Ein dreizehntes kann ich, soll ich ein Degenkind
in die Taufe tauchen,
So mag es nicht fallen im Volksgefecht,
Kein Schwert mag ihn versehren.

Die Welt der Runen

Die Kraft der Eiwaz-Rune wirkt beschützend, in dem wir dem Tod seine Arbeit abnehmen und uns schnell genug weiterentwickeln, unserer ursprünglichen Idee gemäß.

Die Welt der Runen

Uller - Gott der Eiben

Gylfaginning 29: Uller heißt ein Ase, Sohn der Sif und Thors Stiefsohn. Er ist ein so guter Bogenschütze und Schneeschuhläufer, daß niemand sich mit ihm messen kann. Er ist schön von Angesicht und kriegerisch von Gestalt. Bei Zweikämpfen soll man ihn anrufen.

Die Eibe ist ein zauberkräftiger Baum, welcher ein vortreffliches Holz für Bögen und Amulette liefert. (Leider gehört sie auch zu den sehr selten gewordenen Bäumen und wir finden meist nur noch mickrige Vetreter ihrer Gattung auf Friedhöfen und in Parkanlagen. Deshalb sollte man von ihr nur tote Äste für die magische Arbeit nehmen oder genaue Rücksprache mit dem Geist des Baumes halten, wenn doch ein frisches Stück Holz für einen Bogen benötigt wird.) In der Magie steht die Eibe für das Tor zur Unterwelt und als solche fungiert sie auch, wenn man ihre Früchte samt Kern zu sich nimmt, nur daß man dann nicht mehr aus der Unterwelt herauskommt, zumindest in diesem Leben nicht. Ohne Kern genossen, liefern die roten Früchte der Eibe jedoch einen großen Gehalt an Vitamin C und nützlichen Schleimstoffen. Eine dezente Bewußtseinsveränderung macht sich bei übermäßigem Genuß auch bemerkbar.

Uller (altnordisch: Ullr; auch Ullinn) wohnt in Ydalir (Eiben-Tal), ist Sohn der Sif und Stiefsohn des Thor. Uller ist ein guter Bogenschütze, Schlittschuhläufer und Skifahrer. Zahlreiche Ortsnamen in Dänemark und Norwegen wurden aus seinem Namen gebildet und bei diesen taucht er auch öfters mit anderen Göttern auf und zwar mit: Freyja, Njördr, Odin, Hörn und den Disir.

Besondere Bedeutung kommt noch seinem Schiff (Ullar skip, Ullar kjöll oder Ullar askr) zu, welches eine Kenning für Schild ist. Uller reist mit seinem Kampfesschild, wobei er es entweder als Schiff oder Ski einzusetzen vermag.

Uller ist ein Wintergott, welcher auch den Thingfrieden bewahrt. Dafür spricht unter anderem der Brauch, bei seinem Ring Eide zu schwören. Der sternenklare Himmel einer Winternacht erinnert uns an diesen Gott und seine majestätische Kraft. Er sorgt auf allen Ebenen für Klarheit, Gerechtigkeit, Geschicklichkeit und einen reibungslosen Ablauf eines Unternehmens. In rauen Winternächten, die wir draußen an einem Feuer verbringen, können wir diesem Gott begegnen. Er vermag uns viel über die Listen der Natur zu lehren und uns die Techniken des Bogenschießens beizubringen, wobei es hierbei um die spirituelle Dimension dieser Kunst geht. Natürlich ist er auch Gott der Jagd und wenn wir sie aus einer Notwendigkeit (Wende der Not) heraus ausüben, wird Uller uns dabei hilfreich

Die Welt der Runen

"zur Hand" gehen. Viele Krieger weihten ihr Leben diesem Gott, wie durch Schwertfunde und deren Weiheinschriften belegt ist. Drinnen, am Kamin, kann man diesen Gott nicht finden, er liebt die frische Luft und die Kälte, wie kein anderer!

Wer zu diesem Gott den poetischen Zugang sucht, findet Weiteres in folgenden Liedern der Edda: Gylfaginning; Skaldskaparmál; Atlakviða; Grímnismál.

Die Welt der Runen

DIE ANGEBLICHEN NEUN WELTEN DER NORDISCHEN KOSMOGONIE

Im allgemeinen werden in Runenbüchern neun Welten genannt, die der Schüler zu durchreisen hat. Es besteht kein Zweifel, daß es diese Welten auch tatsächlich auf der astralen Ebene gibt, schließlich finden christliche Visionäre auch die Bilder der Hölle in ihren Reisen. Alle Welten, die wir uns einmal ausgedacht haben und an die viele Menschen geglaubt haben, gibt es tatsächlich auf der Astralebene. Nun ist es aber so, daß sich viele dieser Welten erst durch den Dualismus eingeschlichen haben, den besonders Snorri als Autor der Edda verbreitet hat. Eine kritische Überarbeitung der Weltenkonzepte, läßt drei Welten verschwinden: Schwarzalfenheim und Lichtalfenheim als Dualkonzepte, werden zu Alfheim. Vanaheim entfällt gänzlich, da es sich dabei lediglich um ein Gegenkonzept zu Asgard handelt.

THRUDHEIM	hier wohnt	THOR
YDALIR	hier wohnt	ULLER
VALASKJALF	hier wohnt	VALI
SÖKKVABEKKR	hier wohnt	SAGA
GLADSHEIMR	hier wohnt	ODIN
THRYMHEIMR	hier wohnt	THJAZI+SKADI
BREIDABLIK	hier wohnt	BALDER
HIMINBJÖRG	hier wohnt	HEIMDALL
FOLKVANGR	hier wohnt	FREYJA
GLITNIR	hier wohnt	FORSETI
NOATUN	hier wohnt	NJÖRD
VIDARSLAND	hier wohnt	VIDAR

Asgard - Ist das Heim der Asen, Wohnort der Götter und Göttinnen. Hier haben die Gottheiten ihre zwölf Säle, welche da sind:

Midgard - Land der Mitte - Wohnort der Menschen

Die Welt der Runen

Alfheim - Heim der Alfen (Zwerge, etc.)

Helheim - Das Reich der Hella (Hel). Helheim ist das Reich der Toten, in das die an Land durch Krankheit und Altersschwäche Gestorbenen aufgenommen werden. (Die Ertrunkenen gehören der Ran; die im Kampf Gefallenen dem Odin) Helheim ist kein Strafort sondern lediglich Aufenthaltsort der Toten. Den Aspekt der Hölle bekommt Helheim erst im Hochmittelalter.

Jötunheim - Welt der Riesen. Das Riesenreich ist durch zahlreiche Flüsse und einen Eisenwald von Midgard getrennt.

Muspellsheim - Welt des Muspells (Muspell = Weltende durch Feuer) Surtr und seine Gefolgsleute wohnen dort und kein Fremder kann es betreten ohne sein Leben lassen zu müssen. Surtr wird beim Ragnarök den Weltbrand entfachen.

Niflheim - die dunkle, neblige Welt - eisiger Norden im Gegensatz zum feurigen Süden (Muspellsheim).

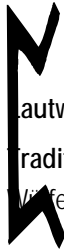
Als achte Welt könnten wir noch **Utgardt** hinzunehmen, die Außenwelt, wo das Chaos herrscht - oder anders ausgedrückt, das Unbekannte (Universum).

Es ist unter Umständen möglich die zwölf Säle mit den zwölf Tierkreiszeichen zu verbinden und die 8 Welten mit den im Mittelalter bekannten 7 Planeten plus die Erde - doch ist dies für uns hier im Moment nicht von Interesse.

Das bereisen der Welten üben wir zu einem späteren Zeitpunkt.

Die Welt der Runen

PERTHRO



Lautwert: P

Traditionelle Bedeutung:

Waffelbecher, "Geburt"

Perthro ist die vierzehnte Rune des Futhark.

Zahlenwert: 14

Assoziationskette: Pferch - Kessel -

Gebärmutter - Mimirs Brunnen der Weisheit -

Geburt - Einweihung -

Wissen

Perthro ist jene Rune, mit der sich die Forscher sehr schwer tun. Es gelingt ihnen nicht, eine befriedigende Übersetzung oder Entsprechung des Namens Perthro zu finden und so kommt es dann zu solchen Stilblüten wie einer Entlehnung aus dem keltischen Sprachraum für Apfelbaum. Auf die augenfälligste Bedeutung und Wortentsprechung wies mich vor Jahren ein guter Freund hin: **Pferch**. In einem Pferch werden Tiere gehalten, damit man sie sich nutzbar machen kann. Es ist also eine Sache, die in der Zeit der Runenschöpfung von großer Wichtigkeit war und somit die für mich einleuchtendste Definition der Rune.

Den symbolischen Pferch, das Gatter, können wir jetzt weiter verarbeiten: Daraus ergibt sich zunächst die Gebärmutter, in der das werdende Kind heranreift, der Samen sozusagen zur Frucht wird. Nach der Umwandlung durch Eiwaz folgt nun eine Neuwerdung, eine Wiedergeburt. Die Gebärmutter erinnert wiederum an einen Kessel (wie er auch in der keltischen Mythologie vorkommt, als Kessel der Wiedergeburten.) in dem ja auch etwas umgewandelt wird, um es *genießbar* zu machen. Es wird, wie der elektrische Strom, transformiert, damit wir es benutzen können.

Wenn wir eine schwer kontrollierbare Viehherde in einen Pferch sperren und uns gleichzeitig daran erinnern das „Vieh“ gleich „Fehu“ ist, kommen wir zu Perthro als kontrollierende und lenkende Kraft.

Vom Brunnen kommen wir auf Mimirs Brunnen, dem Brunnen der Weisheit, aus dem sich Odin Rat und Wissen holt. Mimir heißt "der Erinnerer, der Weise" und für diesen Brunnen der Weisheit steht Perthro. Nach der Opferung an Yggdrasil (Eiwaz) können wir die Weisheit von Perthro empfangen. Dieser Brunnen des

Die Welt der Runen

Wissens ist mit dem kollektiven Unbewußten verbunden, aus dem, wenn wir uns mit diesem in Verbindung setzen, das Wissen unserer Ahnen erlangen können.

Willst Du hinter Geheimnisse kommen, dann wende Perthro an.

Perthro in der normalen Stellung läßt etwas frei werden, gebärt etwas. Perthro in umgekehrter Stellung fängt etwas ein. Die Bedeutung des Gatters oder Pferches kommt zum Zuge. Es handelt sich dabei um den aufnehmenden und den abgebenden Aspekt dieser Rune. Wir können natürlich nicht nur Wissen, sondern auch etwas anderes mit dieser Rune einfangen.

Ein weiterer interessanter Aspekt ist folgender: Wenn wir die Berkana-Rune betrachten, haben wir eine geschlossene Perthro vor uns. Durch das ausklappen der beiden mittleren Teile wird aus Berkana Perthro und umgekehrt. Berkana als mütterliches Prinzip paßt natürlich zu unserer Analogie der Gebärmutter wie die Faust aufs Auge.

Perthro ist die Gebärrune. Keine andere verkörpert besser den Vorgang der Geburt auf allen Ebenen des Seins, als diese. Wir können sie einsetzen um unsere Kreativität zu fördern und über diese wiederum einen Zugang zu unserem (alten) inneren Wissen zu erlangen, sowie in unbekannte Reiche aus den Zeiten unserer eigenen Zeit im Mutterleib vorzudringen.

Wie mittlerweile ja hinreichend bekannt sein dürfte, prägen nicht nur die frühkindlichen Erlebnisse den Menschen, sondern auch bereits die im Mutterleib wahrgenommenen Empfindungen das weitere Leben und mögliche Verhaltensmuster.

Ein vierzehntes kann ich, soll ich dem Volke
Der Götter Namen nennen,
Asen und Alfes kenn ich allzumal;
Wenige sind so weise.

Dies verdeutlicht nochmals die Bedeutung der Rune Perthro als Brunnen der Weisheit und des Wissens. Wenn wir uns mit dieser Rune beschäftigen, stellen sich neue und bisher ungewohnte Erkenntnisse ein, aus denen wir viel Neues lernen können, gerade natürlich über die verschüttete germanische Glaubenswelt. Mit dieser Rune haben wir ein Werkzeug in der Hand, welches uns wie ein Radioempfänger im mythologischen Sendegebiet dienen kann. Wir müssen nur durch unseren Geist den richtigen (gewünschten) Sender einstellen. Visionen werden durch Perthro möglich.

Lektion 3

Die Welt der Runen

So können wir auch in die Gebärrune Perthro eine Information einpflanzen, welche reifen soll um dann anschließend das Licht der Welt zu erblicken.

Der negative Aspekt der Perthro-Rune ist das bereits erwähnte Einfangen. Wir können mit ihr (wesentlich sanfter als mit Kenaz) etwas in seiner natürlichen Entwicklung aufhalten, um es dann zu gegebener Zeit wieder umgewandelt und gereift an die Öffentlichkeit zu lassen. Da es sich hierbei um einen *kosmischen* Eingriff handelt, bedarf es selbstverständlich der geistigen Rücksprache mit den Nornen. Eine bestimmte Binderune macht es uns möglich, mehrere Perthro-Runen als *kosmische Staubsauger* einzusetzen, wobei eine davon eine bestimmte Energie aufnimmt, welche dann einen Umwandlungsprozeß durchmacht, um dann von einer weiteren wiedergeboren zu werden. Dies hat sich besonders in energetisch vergifteter Atmosphäre als nützlich und hilfreich erwiesen.^{xiv}

Eine weitere (unfreundliche) Anwendung der Perthro-Rune ist, sie als Spitzel zu verwenden. Schließlich können wir mit ihrer Kraft auch hinter die Geheimnisse unserer Gegner kommen und somit ihr Wissen durchleuchten. Diese Technik bedarf jedoch einiger Übung, da man sich sonst ziemlich leicht in den eigenen Illusionen verstrickt und lediglich einen Spiegel seiner Wünsche gezeitigt bekommt, anstatt die tatsächlichen Pläne des Feindes. (Wohin so etwas führen kann, mögen die Charaktere zahlreicher unreifer Seher und Seherinnen zeigen, welche wegen jedes Fitzelchens gleich ihren Schutzgeist rufen.)

Die Runenstellung der Perthro-Rune ist die Haltung des Embryos.

Die Welt der Runen

ALGIZ



Allgemein gebräuchliche Form



Die von uns benutzte Form

Algiz ist die fünfzehnte Rune des Futhark.

Lautwert: Z oder am Wortende R

Zahlenwert: 15

Traditionelle Bedeutung: Abwehr (?), Schutz (?)

Assoziationskette: Kosmische Zwillinge
- Verbindung zwischen Himmel und Erde, dazwischen der Mensch - Leben und Tod - Rabenfuß

Bei Algiz handelt es sich um eine der bedeutendsten Runen des Futhark und um eine der rätselhaftesten. Nicht nur die Wissenschaftler haben mit ihr zu kämpfen, da ihr Name Elhaz oder Algiz keine Bezüge zur nordischen Sprache erkennen läßt, so daß sie auf Bedeutungen wie Elch ausweichen müssen, sondern auch den Runenpraktikern scheint diese Rune Kopfzerbrechen zu bereiten. Sie wird allgemein als Rune der Walküren und somit als Schutz- oder Abwehrrune betrachtet. Vielleicht liegt die allgemeine Verwirrung schlicht und ergreifend an der Tatsache, daß niemand die weniger (oder vor langer Zeit einmal häufiger) gebräuchliche Form in seine Forschungen einbezieht.

Die 7. Rune des 1. Aett ist Gebo. Die 7. Rune des 2. Aett ist Algiz. Wenn wir uns die alternative Form betrachten, fällt auf, daß es sich dabei um eine auseinandergezogene Form der Gebo-Rune, ruhend auf einer mittleren Achse handelt. Dieser Symbolik sind wir annähernd schon mal bei der jüngeren Form der Hagalaz-Rune begegnet, doch berühren sich die Arm- und Beinpaare bei Algiz nicht. Die 7. Rune des 3. Aett Dagaz ist mit den beiden erstgenannten auch Artverwandt und alle drei zusammen gehören zu der Gruppe der weder wend- noch umkehrbaren Runen - vorausgesetzt wir verwenden die alternative Form von Algiz! Gebo haben wir als Geschenk betrachtet, einen Ausgleich zwischen Geben

Die Welt der Runen

und Nehmen. Algiz symbolisiert ebenfalls diesen Austausch, diesmal jedoch mit der Variation, daß sich beide Energien in einer aufrechten Achse vereinen können. Diese aufrechte Achse betrachte ich als Stamm oder den aufrechtstehenden Menschen. Unser Körper ist eine Antenne im Kosmos und Algiz symbolisiert diese Antenne.

Ein weiterer Vergleich der uns zu dieser Rune ins Auge springt ist der Baum. Des Baumes Wurzeln nehmen genausoviel Platz ein, wie seine Krone: Wie unten - so auch oben! Warum wurden jetzt aber die Wurzeln der Algiz-Rune gekappt?

Betrachten wir nochmals das Aett von Hagalaz als einen Einweihungsweg:

Hagalaz war der Gang in die eigenen Tiefen, die Bereitschaft eine Einweihung über sich ergehen zu lassen. Naudhiz war die Rune der Notwende, die Rune der Nornen, welche uns für eine Einweihung vorgesehen haben. Isa war die Aufrichtigkeit sich selbst gegenüber, die Notwendigkeit der Konzentration. Jera verwies uns auf den Rhythmus, ohne welchen wir keine Einweihung erlangen können und mit dem wir über alle Zeit verbunden sind. Eiwaz war sodenn das Tor zur Unterwelt, wie zur Oberwelt, die Möglichkeit in alle Bereiche des Universums zu reisen, sowie die Notwendigkeit der Selbstopferung zum Ermöglichen einer Transformation. Zu Nichts geworden, werden wir neugeboren mit dem Wissen unserer Ahnen durch Perthro und erblicken Licht und Schatten der Welt - somit wären wir bei Algiz. Algiz ist "das Erblicken von Licht und Schatten"! Die Wurzeln eines Baumes liegen in der Dunkelheit der Erde und die Dunkelheit wurde ja seit einiger Zeit verdrängt, damit wollte man nichts mehr zu tun haben, auf dem Weg zum Licht. Jetzt kann aber ein Baum ohne Wurzeln nicht leben und aufrecht stehen.

Genausowenig kommen wir als Menschen ohne die Notwendigkeit des Todes aus.

Wir haben heutzutage unsere Wurzeln verloren und diese liegen symbolisch im Toten, im Vergangenen, bei unseren Ahnen. (Die Friedensbewegung nahm die umgekehrte Algiz-Rune als Symbol und zog somit einseitig die Kräfte des Todes an: s.h. den Untergang derselben. Sie wollten wohl eine Gegenkraft zum Zeichen des Sieges (Victory-Hand-Zeichen) setzen und beachteten dabei nicht mehr die Notwendigkeit des Sieges und dessen Energie. Denn diese ist ja das Leben.

Die alternative Form der Algiz Rune, welche wir bei unserer Arbeit verwenden werden (und nur in Ausnahmefällen die einseitige Form) symbolisiert also den Menschen und sein Dasein zwischen Geburt und Tod. Algiz ist eine

Die Welt der Runen

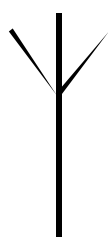
ausgezeichnete Rune für Menschen, die wieder an ihre eigenen Wurzeln kommen möchten, um wieder sicherer im Leben stehen zu können.

In der Abfolge des 2. Aett erblickt der durch Perthro Geborene das Licht von Algiz und erkennt, daß das Dunkel genauso wichtig ist. Mit der Geburt verfallen wir ja bereits dem unabänderlichen Gesetz des Todes, denn mit dem ersten Atemzug nimmt unser gerade begonnenes Leben ja bereits wieder ab.

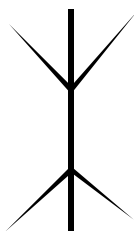
Als Amulett getragen, kann Algiz seine Kraft wunderschön entfalten und uns "mitten im Leben" stehen lassen. Wir sind der Mittelpunkt zwischen Himmel und Erde: ein beweglicher Baum!

Die aufrechte Algiz-Rune in ihrer allgemein gebräuchlichen Form, stand auf mittelalterlichen Grabsteinen Deutschlands als Angabe des Geburtstages und die umgekehrte Rune als Datum des Todes.

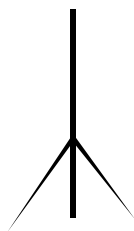
Bildlich ausgedrückt sieht das folgendermaßen aus:



Geburt



Tod



Leben

Bei der Geburt strömt die

kosmische Energie nach unten. Im Leben stehen wir in diesem kosmischen Energiestrom und geben nach unten Energie ab, wenn wir sie von oben aufnehmen oder geben sie nach oben ab, wenn wir sie von unten aufnehmen.

Beim Tod strömt die Energie wieder zurück, dahin, woher sie gekommen.

Algiz ist also Symbol für das Leben: Das Leben der Pflanzen, Tiere, Menschen und Mineralien - denn sie alle nehmen etwas in sich auf und geben es auch wieder ab.

War Eiwaz, die Eibe, der symbolische Stamm zwischen den Welten, dann ist Algiz das Symbol für den Weltenbaum, mit Wurzeln und Krone. Bäume waren unseren Vorfahren sehr heilig und viele Thingplätze schmückte ein stattlicher Baum.

In Odins Runenlied heißt es zur 15. Rune:

Ein fünfzehntes kann ich, das Volkrörir der Zwerg
Vor Dellings Schwelle sang:
Den Asen Stärke, den Alfen Gedeihn,

Lektion 3

Die Welt der Runen

Hohe Weisheit dem Hroptatyr.

Hroptatyr kann man eventuell von altnordisch "hrópa" beschwören, also Beschwörer übersetzen, um somit Licht in diesen Odinsnamen zu bringen. Delling ist der Glänzende, eine Kenning für den Tag, somit Dellings Schwelle das Morgengrauen. Es geht in Odins Lied also darum, den Tag zu besingen - oder um eine Art Sonnen-Morgen-Gruß.

Beim Sonnenaufgang sind die Energien in der Atmosphäre ausgeglichen. So wirkt sich dieser Zeitpunkt auch auf den Menschen aus, da in diesem Moment des Sonnenaufgangs aus beiden Nasenlöchern gleich viel Luft ein- und ausströmt. Diese besondere Zeit des Tages können wir sehr gut zum Kraft tanken benutzen. Dazu läßt sich dann auch die Stellung der Algiz-Rune verwenden, aus der wir eine dreiteilige Übung heraus gestalten können. (s.h.u.)

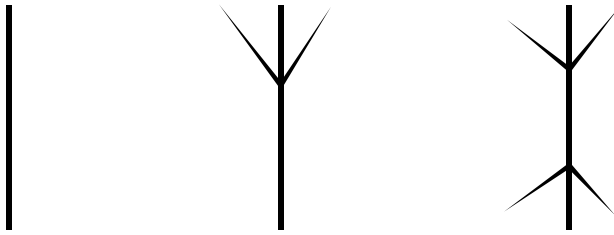
In der magischen Arbeit können wir Algiz für alle belebenden Aspekte verwenden. Ebenso um in der Namensschreibung, oder in einen Zauberspruch, einen besonders kraftvollen und klangvollen Aspekt mit hineinzubringen. Algiz steht in der gebräuchlichen Form am Wortende für "R" oder für "Z".

Da Algiz in unserer verwendeten Form eine sehr harmonisierende Wirkung hat und ein harmonisierter Mensch nicht so anfällig für Mißgeschicke ist, wie ein nicht in Harmonie befindlicher, bewirkt diese Rune selbstverständlich auch den in der traditionellen Bedeutung angegebenen Aspekt des Schutzes. Als Abwehr rune würde ich Algiz trotzdem nicht verwenden, da haben wir bessere und vor allem wirkungsvollere Kräfte im Futhark.

Negativer und Positiver Aspekt der Algiz-Rune werden durch die getrennte Anwendung des Ganzen erreicht, also aufrechte, oder umgekehrte Algiz in der gebräuchlichen Form.

Kommen wir nun noch zur Runenstellung, welche sich auszeichnet als morgendliches Sonnengebet eignet - ebenso, in veränderter Reihenfolge, zum Sonnenuntergang.

Die Welt der Runen



Morgengrauen Sonnenaufgang Aufgegangene Sonne

Aus der Isa-Stellung (Stamm von Algiz) gehen wir beim auftauchen der Sonne in die gebräuchliche (Stellung) der Algiz Rune über und nehmen die Kraft auf. Hat die Sonne ihre morgendliche Position erreicht, gehen wir in die komplette (sogenannte alternative) Stellung der Algiz-Rune über und gleichen die Energien für einen Moment in uns aus.

Bei Sonnenuntergang stehen wir zunächst in der kompletten Stellung, sodenn gehen wir, indem wir die Arme herunternehmen und an den Körper legen, in die Stellung der umgekehrten (gebräuchlichen) Algiz-Rune über und sammeln die aufgenommene Energie mit dem gänzlichen Sonnenuntergang in der Isa-Stellung.

Um im Alltag Kraft zu tanken können wir Algiz selbstverständlich auch anwenden - experimentiere und Du wirst Deine Nutzungsmöglichkeiten dieses Wissens am besten erfahren.

Die Welt der Runen

BEDEUTUNG DES ELEMENTES LUFT UND DIE RUNISCHEN ENTSPRECHUNGEN

Das Element Luft steht für den Intellekt, die Kommunikation, den Geist, das Denken, die Bewegung und ist die Alles durchdringende und umhüllende Allgegenwart. Kommunikation und Durchdringung sind die Schlüsselwörter zu diesem Element.

Auf der materiellen Ebene entspricht die Rune Ansuz diesem Element.

Auf der energetischen Ebene die Rune Algiz.

Auf der emotionalen Ebene die Rune Kenaz.

Die luftige Gottheit des Nordens ist Odin.

Die dem Element zugehörige Farbe ist Gelb oder Weis.

Die Welt der Runen

SOWILO



Sowilo ist die sechzehnte Rune des Futhark.

(Wir unterscheiden die rechts- von der linksdrehenden Sowilo-Rune.)

Anmerkung: Die linksdrehende Variante s wird im allgemeinen verwandt - wahrscheinlich wegen ihrer Affinität zu "S". Häufiger belegt ist jedoch die rechtsdrehende!

Lautwert: S

Zahlenwert: 16

Traditionelle Bedeutung: Sonne

Assoziationskette: Sonne - Lebenskraft
- Energie + Materie - Energie + Geist -
Vollkommenheit - Willen - Kundalini

Nach der Erkenntnis des Leben-Tod-Zyklus kommt der Schüler des zweiten Aetts nun zu seiner Kraft = Sowilo. Mit dieser Kraft kann er verändernd in seinem Leben und in dem anderer Menschen wirken. Sowilo ist eine Art Kanal für diese Kraft und je nach dem, in welcher Drehrichtung wir sie anwenden, wirkt diese Kraft.

Interessant ist, daß die Sowilo Rune ursprünglich (auf den bekannten Runensteinen) meistens in der rechtsdrehenden Variante Verwendung fand, was natürlich auch besser zu dem Aett der Zauberrunen paßt. Um zur Unsterblichkeit oder zur Vollkommenheit zu gelangen benutzt der Vitki die rechtsdrehende Sowilo-Rune - neben diesem Ziel will er öfters natürlich auch etwas in der Materie verändern, und dann ist ihm die linksdrehende von äußerstem Nutzen.

Die Sowilo-Rune erinnert uns auch an die Kundalini-Kraft, welche die Wirbelsäule in schlangenartigen Linien auf und niedersteigt. Ist diese Energieleitung einmal geweckt, werden wir beweglicher und können im Leben tanzen. Diese Energie lockert auf. Kreuzschmerzen weisen meist auf eine Blockade dieser Energie hin.

Die Welt der Runen

Kundalini hat auch viel mit der Sexualität zu tun, denn durch diese kann sie geweckt werden, natürlich auch durch verschiedene Formen der Meditation. Somit erklärt sich auch die Strophe in Odins Runenlied:

Ein sechzehntes kann ich, will ich schöner Maid
In Lieb und Lust mich freuen,
Den Willen wandl ich der Weißarmigen,
Daß ganz ihr Sinn sich mir gesellt.

Somit erklären sich zwei Bedeutungen der Sowilo-Kraft: Zum einen erweckt sie die Liebeslust (Kundalini-Kraft) und reizt somit Odins Maid zur Ekstase und zum anderen vermag sie, ihr den Willen zu wandeln.

Mit dem Willen steht Sowilo auch in enger Verbindung. Durch den Willen lenken wir die Energie, also Sowilo, auf ein bestimmtes Ziel. Die Kundalini-Kraft strebt zum Geistigen und somit findet zur Erweckung der Liebeslust die rechtsdrehende Variante Verwendung, während zum Brechen des Willens die linksdrehende Form Verwendung findet.

Bei der magischen Arbeit können wir Sowilo zur Energetisierung einer jeden Handlung verwenden. Je nach Sinn und Zweck des Zaubers, die dementsprechende Drehrichtung beachten! Soll etwas in den geistigen Bereich, dann rechtsherum; soll etwas in den materiellen Bereich, dann linksherum. Um Energien zu harmonisieren und uns sozusagen dazwischen zu stellen, oder eine Angelegenheit mit beiderlei Kräften zu versorgen, verwenden wir eine aus zwei Sowilo-Runen zusammengesetzte Swastika. Ein sehr kraftvolles Amulett wäre zum Beispiel eine Algiz-Rune mit einer rechtsdrehenden Swastika oberhalb und einer linksdrehenden Swastika unterhalb.

Sowilo können wir gut mit einem Geistesblitz vergleichen. Die Form des Blitzes erscheint uns ja ebenfalls bei Betrachtung dieser Rune und mit diesem wird sie auch oft in Verbindung gebracht. Tatsächlich hat die Sowilo Rune in der Divination auch oft die Bedeutung von einem zerstörenden Blitz. In diesem Fall handelt es sich um die linksdrehende Variante: Ein Energiestoß fährt in die Materie und kann zerstörerisch oder als "Tritt in den Hintern" wirken. Er setzt jedenfalls eine Menge in Bewegung.

Sowilo steht symbolisch mit der Sonnenenergie in Verbindung. Diese Rune symbolisiert jedoch nicht die Sonne, sondern lediglich deren Kraft. Interessant in diesem Zusammenhang ist, daß in unserer Tradition die Sonne weiblichen

Die Welt der Runen

Geschlechts ist. Sie erschafft das Leben. Im Süden des Planeten Erde wirkt die Sonne oft zerstörend, im Norden hingegen wurde sie wegen ihrer selteneren Erscheinung mehr dem milden, mütterlichen Aspekt zugeordnet. Für unsere Wurzeln gilt: Die Sonne bleibt weiblich und wird nicht wie in der Wicca-Tradition nach südlichem Muster vermännlicht!

Es lohnt sich über den Zusammenhang des Geschlechtes der Gestirne ausführlicher nachzudenken. In welchen Sprachen, Weltgegenden, kommen welche Geschlechter für die Gestirne vor? Welche Folgen haben diese Zuordnungen und wie sieht das gesellschaftliche Bild in diesen Weltgegenden aus?

Die Welt der Runen

RUNENANALOGIEDENKEN (2)

Beim Hels-Aett haben wir es mit dem Bereich der Zwischenwelt zu tun. Dieser Umstand erschwert natürlich den Gebrauch der Sprache. Denn wie soll man etwas ausdrücken, was in unserer Realität gar nicht existiert. Aus diesem Mißstand heraus, kam Hagalaz zum Beispiel der Begriff Hagel immer näher und somit wird der Heil-bringende Aspekt dieser Rune verschleiert. Erst über Umwege und Analogiedenken kommen wir der tatsächlichen Bedeutung wieder etwas näher:

Im Englischen heißt Hagel "hail" und "hail" bedeutet gleichzeitig deutsch "Heil" - Die Hagel-Rune bringt also das Heil - abstrakt, doch für die Zwischenwelt nur natürlich.

Bei Naudhiz liegt der Fall ähnlich. Die Not-Rune im Englischen "need" bezeichnet die Not und "brauchen". Jeder bekommt das was er braucht, von den Nornen zugemessen, um sein eigenes Heil zu finden.

Jera = year = Jahr.

Die Runen des Hels-Aett drücken archetypische Energiestrukturen aus, die wir allerdings nicht begrifflich "festnageln" können, da Energie eben beweglich und manchmal unberechenbar ist.

Als Analogie-Beispiel will ich diesmal eine Zauberer-Einweihung nehmen:

Ein Mensch ist sich bewußt geworden, daß er Zugang zur Zwischenwelt hat und er hat erkannt, daß das Leben verschiedene Ebenen beinhaltet. (Hagalaz) Damit er etwas lernen kann, muß er sich erst einmal seiner alten Vorstellungen entledigen, die ihn auf falsche Bahnen brächten. Er folgt dem Nornischen Grundsatz: Jeder bekommt das was er braucht, und handelt somit im Einvernehmen mit der sogenannten Schicksals-Kraft (Naudhiz). Um sich nicht zu verzetteln braucht er auch eine Möglichkeit der Konzentration und wird vielleicht in Naturbetrachtungen versinken (Meditation) und diese Beobachtungen mit seinem Wesen in Einklang zu bringen versuchen (Isa). Während der Meditationen braucht er die Gabe der Geduld, um den richtigen Augenblick abwarten zu können, in dem er zur Prüfung der Einweihung "zugelassen" werden kann (Jera) - und dies findet gemäß einem rhythmischen Gesetz statt (Jera). Wenn dieser Zeitpunkt gekommen ist, dann wird er sich selbst opfern (Eiwaz) und somit in die Anderswelt eingehen. Seine Vorstellungen sind bereits gestorben und nun stirbt auch der

Lektion 3

Die Welt der Runen

(alte) Mensch. Wer gestorben ist, wird auch wiedergeboren und zwar in Perthro, der kosmischen Gebärmutter und nach einiger Zeit das Licht und den Schatten der Welt (Algiz) erblicken. Der Augenblick seiner Geburt beinhaltet sein ganzes Leben. Durch den harten Weg dieser Einweihung erlangt er die Macht eines Zauberers (Sowilo) und hat auch gelernt mit dieser Kraft sinnvoll umzugehen. Sein Ziel wird das Erreichen der Vollkommenheit (Sowilo) sein, indem er seinen Geist von der Materie löst und somit unsterblich wird.

Beim Freyrs-Aett war die Ausgangs- und Grund-Idee der Viehbesitz, der durch Wunjo erreicht wurde.

Beim Hells-Aett ist es nun das Heil, welches erreicht werden soll, das aber auch die zerstörische Kraft des Hagels beinhaltet (Sowilo).

Bei diesem Aett haben wir es weniger mit der Bezeichnung von Dingen zu tun, sondern mehr mit vielschichtigen Begriffen unterschiedlicher Zustände. Diese können wir auf alle Ebenen des Lebens anwenden.

Die Welt der Runen

Die Welt der Runen

Jetzt kommen wir zum Tyrs-Aett, zu der Runenreihe, die sich mit den menschlichen belangen beschäftigt. Du tauchst sozusagen aus Deiner Unterwelt oder Zwischenwelt wieder in die Oberwelt auf und mußt nun das, was Du zwischen den Welten gelernt hast im alltäglichen Leben realisieren. Du wirst Kräfte kennenlernen, die sich alltäglich einsetzen lassen. Nutze diese Möglichkeiten auch!

In diesem Aett wirst Du „nach Hause kommen"! Du wirst die Reise durch das Futhark beenden und kommst nun zum praktischen Teil.

Die Welt der Runen

TIWAZ



Tiwaz ist die siebzehnte Rune des Futhark.

Lautwert: T

Zahlenwert: 17

Traditionelle Bedeutung: Der Gott Tyr

Assoziationskette: Tyr - Thing - Yrminsul - Gerechtigkeit - Krieger - gerichtete Kraft

Die Rune Tiwaz steht dem dritten Aett, dem Krieger- oder Tyrs-Aett vor.

Tyr ist der germanische Himmels-gott, welcher in späteren Zeiten von Thor und Odin an der Spitze des Pantheons abgelöst wurde. Er ist der einhändige Gott, da ihm der Fenriswolf die andere Hand abgebissen hat, als die Götter ein Versprechen brachen. Tyr ist vorsitzender Gott eines jeden Things, also der Ratsversammlung von Göttern oder Menschen. Wenn es um Gerichtsangelegenheiten geht, wird Tyr angerufen, ebenso, wenn man einen gerechten Sieg im Krieg herbeiführen will. Tyr steht also mit den Kriegern in enger Verbindung.

Die Form der Rune erinnert an einen Speer und die Speermerkung war alter germanischer Brauch und gehörte zum Leben der Krieger. Der Speer spielte auch bei Kämpfen eine große Rolle, denn der erste Speer, welcher über das feindliche Heer geworfen wurde, war dem Odin geweiht. Der Speer verkörpert eine gelenkte Kraft, welche auf ein bestimmtes Ziel gerichtet ist. Diese gelenkte Kraft muß natürlich nicht unbedingt für etwas kämpferisches eingesetzt werden. Wir können Tiwaz auch als Phallus oder Pfeil denken.

Die Fehu-Rune verkörperte die ursprüngliche Feuerenergie von Muspellheim und war ziemlich chaotisch. Die Hagalaz-Rune verkörperte die Energie des Heils - im Bereich der Zwischenwelt, welche jedoch auch einen zerstörerischen Aspekt beinhaltete. Tiwaz verkörpert nun eine Art von Energie, die auf ein bestimmtes Ziel gerichtet ist. Dieses Ziel kann verschiedenster Natur sein: Der Akt des Liebesspiels, der Kampf gegen einen Gegner, das Erlangen von Gerechtigkeit, die Umsetzung einer Idee in die Tat, und so weiter.

Die Welt der Runen

In der magischen Arbeit können wir Tiwaz also als Richtungsweiser anwenden, sie beschleunigt ein Unternehmen in eine bestimmte Richtung. Die Energie wird auf einen Punkt konzentriert und wird ebenso auftreffen. Wir können das Ganze durchaus mit der Beschaffenheit von Munition vergleichen: In der Munitions-Hülse befindet sich ein Zünder und Schießpulver, auf der Hülle steckt das Geschöß. Wird nun der Zünder aktiviert verdichtet sich die Wucht der Explosion auf das Geschöß, es bekommt durch den Lauf des Gewehres die nötige Stabilität für den Flug und prallt schließlich auf das Ziel. Die Energie der Explosion in der Patronenhülse wandert sozusagen mit der Kugel zum Ziel. Hier haben wir auch eine wichtige Analogie für Runenzauber, denn was beim Schießen wichtig ist, ist auch beim Zaubern von Bedeutung: Wir brauchen einen Zünder, eine Explosion (freisetzen von Energie), eine Stabilisierung (Lauf des Gewehres - ohne den das Geschöß sich in eine chaotischen Form bewegen würde) und eine Kugel (Zweck der Angelegenheit). Natürlich müssen wir auch schießen (zaubern) können und vor allem zielen! (Der Ort der gewünschten Handlung muß also präzise ins Auge gefaßt werden.)

Da ein Kampf nur mit Hilfe der Götter gewonnen werden kann und es auch nur "gerechte" Gewinner nach nordischer Auffassung gibt, da sie sich ihren Sieg durch vorhergehende Handlungen verdient haben müssen, steht die Tiwaz-Rune hervorragend und sinnvoll an erster Stelle des Krieger- Aett.

Bei der magischen Arbeit und Anwendbarkeit dieser Rune können wir die Bedeutung von Tyr mit einbeziehen und ebenso das zum Schießen gesagte. Wichtigster Fakt dieser Rune ist die zielgerichtete Energie. Hiermit kommen wir auch in den menschlichen Bereich der Runen, denn dem Menschen ist es im Gegensatz zu den Naturkräften gegeben, etwas auf ein ganz bestimmtes Ziel auszurichten. Die Naturkräfte agieren chaotisch und der Mensch kann sich diese Kräfte (Prinzipien) zu nutze machen, um sie "gezielt" einzusetzen.

Der negative Aspekt dieser Rune ist "ein Schuß der nach hinten losgeht".

In ODINS Runenlied heißt es zur siebzehnten Rune:

Ein siebzehntes kann ich,
daß schwerlich wieder
Die holde Maid mich meidet. ...

Dies spielt auf die aktive männliche Zeugungskraft an und die Lust, welche daraus erwachsen kann.

Lektion 4

Die Welt der Runen

Hier können wir auch wieder eine Runenstellung machen und zwar stehen wir dazu aufrecht und senken die Arme in Form der Tiwaz-Rune. Das eignet sich ausgezeichnet für Situationen in denen wir uns gerecht und kraftvoll durchsetzen (müssen) wollen.

Die Welt der Runen

BERKANA



Berkana ist die achtzehnte Rune des Futhark.

Zahlenwert: 18

Lautwert : B

Traditionelle Bedeutung: Birke

Assoziationskette: Birke - Birkengöttin
- Die große Mutter - Geburt - Schutz

Ein achtzehntes weiß ich, das ich aber nicht singe
Vor Maid noch Mannesweibe
Als allein vor ihr, die mich umarmt,
Oder sei es, meiner Schwester.
Besser ist was einer nur weiß;
So frommt das Lied mir lange.

Diese letzte Strophe des Runenliedes ist eine wahre Hymne an die Göttin, die Gefährtin des Gottes Odin, also Frigg! Die Birke gilt als Sinnbild der Göttin und sie ist es auch, die in Vollmondnächten mit ihrem Licht leuchtet und dieses Licht wirft keinen Schatten. Die Birke gehört zu den sanftesten Bäumen die ich kenne, ähnlich der Linde.

Berkana verkörpert die Große Göttin in all ihren Aspekten: Sie ist die Gebährende, die Beschützende, die Geliebte und die, die das Leben auch wieder (in sich) nimmt. Traditionell werden die vier Mondphasen mit der Göttin in Einklang gebracht:

Zunehmender Mond: Die Gebährende

Vollmond: Die reife Frau

abnehmender Mond: Die alternde Frau

Schwarzmond: Die Alte, oder der Todesaspekt.

Ihr beschützender Aspekt findet in Amuletten für unfallgefährdete Menschen

ihren Ausdruck: Drei Berkana Runen auf der einen Seite und der Name des/der Betreffenden auf der anderen Seite.

Lektion 4

Die Welt der Runen

Ihr gebärender Aspekt findet in der Anwendung der Rune als Kraftspender bei Geburten und selbstverständlich auch allen anderen möglichen Ideen und kreativen Geburten Anwendung.

Ihr das Leben nehmender Aspekt bedingt sich und wird durch eine erdrückend liebende Mutter ausgedrückt, die ihre Kinder nicht laufen lassen kann.

Berkana ist die weibliche Seite von Tiwaz.

Wenn wir mütterliche Liebe und Wärme in einen Zauber einfließen lassen wollen, dann kommt Berkana zum Zuge. Sie hilft auch bei Frauenleiden und allen Problemen, die zum Beispiel mit einer unterdrückten Weiblichkeit einhergehen.

Berkana ist die geschlossene Perthro-Rune und somit beinhaltet sie auch einen Zugang zu altem Wissen, es ist das Wissen der Erde.

Berkana ist meistens eine sehr sanfte Rune, mit venusischen Charakterzügen und sie steht in enger Verbindung zur Göttin Berchta, der Schutzpatronin der Mütter und Kinder.

Für den Krieger, der durch Tiwaz ausgedrückt wird, stellt Berkana die Mutter, Schwester und Frau dar.

Die Welt der Runen

EHWAZ



Lautwert: E

Traditionelle Bedeutung: Pferd

Ehwaz ist die neunzehnte Rune des Futhark.

Zahlenwert: 19

Assoziationskette: Pferd - Reiten - Fortbewegung - Pferd & Reiter - Partnerschaft - Ehe

Das Pferd ist der Doppelgänger des Menschen, heißt es im Norden. Was wäre der Mensch auch geworden, ohne die Hilfe und Treue des Pferdes. Es diente ihm zur Fortbewegung, ohne Pferd hätten unsere Ahnen nicht so viele Länder und Stämme erobern können und ihre Kultur wäre nicht so ausgeprägt und vielschichtig geworden. Auch heute haben Pferde eine besondere Bedeutung und so wundert es uns nicht, wenn schon zu Zeiten unserer Urahnen, dieses Tier eine besondere Verehrung genoß.

In der runischen Kosmologie stammt der Mensch von den Pferden ab! Das Symbol für den Menschen (Mannaz) ist erst die zwanzigste Rune im Futhark. Auf der geistigen Ebene trifft dies sicherlich auch zu.

Wer schon einmal auf einem Pferd gesessen hat, weiß welche Kraft und Energie in so einem Tier steckt und das Tier wird versuchen seinen eigenen Willen durchzusetzen. Dies gelingt ihm in dem Moment, in dem der Reiter seine Konzentration und seinen Willen vom Reiten entfernt. Dann brennt das Pferd mit ihm durch und wird versuchen die Plage auf seinem Rücken abzuwerfen - und Pferde sind wahrlich besonders schlau und gerissen, wenn es darum geht ihre Ruhe und ihren Frieden wiederzuerlangen. Das bedeutet für uns: Wenn wir eine Energie lenken wollen, sie uns nutzbar machen, dann müssen wir die Konzentration in voller Intensität auf das Unterfangen richten, sonst brennt uns das Pferd (Energie) durch.

Das Pferd ist sicherlich auch neben dem Hund der treueste Freund des Menschen, solange er es gut behandelt. Mißhandelt jemand Pferde, werden sie es sich merken und eines Tages die Schulden ihres Besitzers bezahlen - auf ihre Art. Ehwaz eignet

Die Welt der Runen

sich wie keine andere Rune, um mit den Pferden und ihren Kräften zu kommunizieren.

Eine besondere mythologische Rolle, spielt Odins achtbeiniges Roß Sleipnir. Die anderen Götter haben, bis auf Thor auch Pferde, doch die finden in der Edda keine besondere Erwähnung. Der Name Sleipnir bedeutet "der Dahingleitende" und Loki (verwandelt in eine Stute) hat es zusammen mit Svadilfari (dem Pferd eines Riesen) gezeugt. Odin reitet mit Sleipnir nach Hel und ebenso zum alltäglichen Thing der Götter unter der Eibe Yggdrasil. Sleipnir ist von grauer Farbe und auf seinen Zähnen sind Runen eingeritzt - vielleicht ist eine von ihnen ja Ehwaz. Wer weiß...

Mit Pferden im Geiste zu reden, ist für viele Menschen der erste Einstieg in die Kommunikation mit anderen Lebewesen, welche die menschliche Sprache nicht beherrschen. Aus der Beobachtung von Pferden können wir eine Menge lernen, wobei es natürlich idealerweise in Herden lebende Wildtiere sein sollten. Die domestizierte Variante hat sich zwar viel archetypisches erhalten können, doch ist für unsere Beobachtungen das Verhalten der wilden Herde von besonderem Interesse.

Der Gott Odin wird auch mit Pferden in Verbindung gebracht, man nennt ihn unter anderem Hrósshársgrani (Roßhaarsbart) und Jálkr (Wallach).

Zwischen Pferd und Reiter besteht eine innige Beziehung und so wundert es uns auch nicht, wenn Ehwaz als Ehe-Rune bezeichnet wird, als Rune der gleichberechtigten Partnerschaft, in der der Stärkere führt. Im Zuge der Emanzipationsbestrebungen ist diese Qualität der Partnerschaften jedoch größtenteils zu Grunde gegangen. Ich meine nicht, daß immer der Mann der Stärkere sein muß, ganz und gar nicht, jeder der Beiden ist in manchen Bereichen stark und in manchen schwach und hier die Führungsqualitäten des/der Stärkeren herauszufinden entspräche der Energie dieser Rune.

Ehwaz gehört zur Reihe der chaotischen Energien (Thurisaz/Isa). Die manchmal explosive Energie der Pferde erinnert an Orgasmus und Ekstase. Die Kraft der Rune besteht aus den Prinzipien des Freilassens, des aus sich Herausgehens und des Eingrenzens, damit die Energie nicht verpufft oder Schaden anrichtet.

In der magischen Arbeit verwenden wir die Ehwaz-Rune für Partnerschaften (aber Vorsicht: Dann gibts Partnerschaften nach Pferdeart und nicht nach Menschen- Denken!), zur Fortbewegung, z.B. in Verbindung mit Raidho, für Reisen in die

Die Welt der Runen

Unter- oder Anderswelt. Ehwaz ist ein guter Schutz für alle Gegenstände, welche mit der Fortbewegung und dem Reisen zu tun haben.

Der negative Aspekt dieser Rune besteht u.a. darin, jemanden "in die Hölle zu schicken".

Eine Runenstellung wäre und ist (alltäglich) das begrüßen eines anderen Menschen durch Händedruck.

Diese Rune fördert ganz allgemein die Schnelligkeit und ebenso die Fruchtbarkeit - sei sie nun im schöpferischen oder körperlichen Bereich. Dies beruht auf der den Pferden innewohnenden Vitalität und Potenz.

Die Welt der Runen

MANNAZ



Mannaz ist die zwanzigste Rune des Futhark.

Lautwert: M

Zahlenwert: 20

Traditionelle Bedeutung: Mensch

Assoziationskette: Mann - Menschen - Partnerschaft - Ausgewogenheit der Kräfte im Menschen

Auf die Verbindung zwischen dem von Tacitus in der Germania genannten Gott Mannus und der Rune Mannaz will ich hier nicht eingehen. Dieser Gott findet in keiner anderen Quelle Erwähnung und so wird sich Tacitus wohl etwas dabei gedacht haben, das ich heute aber nicht mehr nachvollziehen kann.

Mannaz steht für den Menschen und das reicht uns als Analogie für das Verständnis dieser Rune.

Es geht bei dieser Rune zum einen um die Verwandtschaft mit den Pferden (Ehwaz) und zum anderen, um den reifen, voll entwickelten Menschen. Dies wird durch die Dagaz-Rune ersichtlich, welche die beiden Polaritätsstäbe (Isa) miteinander verbindet. Es geht also um den ausgewogenen Menschen.

Wir haben in uns eine männliche und eine weibliche Seite und wenn eine dieser beiden Seiten überwiegt, verkörpern wir als Mann zum Beispiel überwiegend weibliche Prinzipien oder als Frau mit größerem männlichen Seelenanteil männliche. Durch die Betonung lediglich eines Prinzips entstehen die Qualitäten von Mann oder Frau, jedoch noch nicht die Qualitäten des Menschen. Im reifen Menschen sind die beiden Pole männlich/weiblich ausgeglichen und in Harmonie. (Das ist selbstverständlich ein Idealzustand und ist nicht lange zu halten. Ein großer Schritt in das Mannaz-Ideal ist es ja bereits, wenn wir die verschiedenen Seelenanteile auch ausleben können und sie nicht aus moralischen oder konventionellen Gründen verstecken.) Der in Harmonie befindliche Mensch hat auch einen leichteren Zugang zu den anderen Welten, da sich sein geistiges (drittes) Auge geöffnet hat. (Eine Rune die uns beim öffnen dieses Auges hilft ist Dagaz.)

Die Welt der Runen

Mannaz steht ebenso für die Partnerschaft und Ehe. Hier ist, im Gegensatz zu Ehwaz, jedoch mehr die Partnerschaft in uns als einzelnes Individuum gemeint, also die harmonische Partnerschaft zwischen der Frau und ihrem inneren Bruder, oder dem Mann und seiner inneren Schwester. Diese Bruder- Schwester-Seite wird im übrigen auch durch die Zwillingsgottheiten dargestellt und es ist für uns Menschen eine immense Hilfe, wenn wir uns die entsprechende Seite (Bruder/Schwester) unter den Göttern suchen und uns mit dieser verbinden. Dies erleichtert das Leben und gibt viel Kraft.

Wir verwenden Mannaz in der magischen Arbeit also als Synonym für den Menschen und als hilfreiches Symbol zur Ganzwerdung als Mensch. Sie eignet sich auch für Liebeszauber, wobei jedoch in dieser Anwendungsweise eher ihr dunkler Aspekt zum tragen kommt - da sich ja die Liebe aus der Liebe ergibt und normalerweise nicht erzwungen werden sollte.

Die Runenstellung zu Mannaz wäre: Mann und Frau stehen sich gegenüber und reichen sich beide Hände über Kreuz. Eine sehr schöne Form für eine heidnische Eheschließung.

Die Welt der Runen

LAGUZ



Laguz ist die einundzwanzigste Rune des Futhark.

Lautwert: L

Zahlenwert: 21

Traditionelle Bedeutung: Lauch

Assoziationen: Lauch und Lein - Leben
- Wasser - Ebbe und Flut

Die traditionelle Übersetzung von Laguz mag uns etwas verwundern. In esoterischen Kreisen wurde aus dieser Übersetzung schließlich sogar eine kultische Verehrung des Lauches im Norden. Damit kann ich nicht übereinstimmen. Die Übersetzung mit Wasser ist zwar auch etwas gewagt, trifft jedoch etwas deutlicher die Bedeutung der Rune. Lein hingegen genoß diese Verehrung, die dem Lauch zugeschrieben wird, es gibt ja die bekannten Leinerntefeste. Vom Wasser kommen wir analog zum Leben, schließlich besteht der menschliche Körper, ebenso wie unser Heimatplanet Erde zum größten Teil aus diesem Element.

In der Gebärmutter schwimmen wir im Fruchtwasser, werden mit Wasser getauft (auch schon in sogenannter heidnischer Zeit, das ist kein urchristlicher Brauch!) und müssen nach dem Tod über den großen Fluß des Lebens, wie die Grenze zwischen dieser und jener Welt oft dargestellt wird. Wasser steht also in einer sehr engen Beziehung zum Leben und um dieses Lebens-Wasser geht es bei der Rune Laguz.

Laguz ist ein nützliches Hilfsmittel, wenn etwas ins Stocken geraten ist, etwas nicht mehr fließt oder eingefroren ist, bei letzterem dann in Verbindung mit einer feurigen Rune. Laguz wirkt auf den menschlichen Organismus sehr reinigend und mir ist es schon passiert, das ein mit Laguz programmiertes Medikament zu Durchfall führte.

Ebenso steht Laguz mit der Fruchtbarkeit des Landes in Verbindung und mit den Gottheiten Nerthus und Njörd.

Die Welt der Runen

Die passive Laguz-Rune steht mit der Ebbe und die aktive mit der Flut in Verbindung. Wir begegnen dieser aktiven und passiven Form der Laguz-Rune in Form von Ehwaz, der Pferde-Energie - dort hatte ich ja bereits auf die Bedeutung von Energie freilassen und im Zaum halten gesprochen - das wird von den beiden Laguz-Varianten ausgedrückt. Eine aufrechte und eine umgekehrte Laguz-Rune begegnet uns in Form von Eiwaz - hier ist aufrecht Leben und umgekehrt Tod, woraus sich die Erklärung für Eiwaz als Tor zwischen den Welten zwangsläufig ergibt. Der aufrechten Laguz-Form begegnen wir überall dort, wo etwas in Fluß ist, wo es hauptsächlich um das Thema der Lebensenergie geht. Sie steckt immerhin in 11 Runen des Futhark!



In der magischen Arbeit findet Laguz in ihrem positiven Aspekt bei folgenden Dingen Anwendung: Zufuhr von Lebensenergie; Leitung durch schwierige Lebenssituationen und Prüfungen; Stärkung der Fruchtbarkeit und Lebensfreude (in Verbindung mit Wunjo); Auflösung von Verhärtungen. In ihrer negativen Ausformung, also auf dem Kopf stehend: Beenden einer Situation durch das abschneiden von der Lebensenergie, respektive dem Zuführen, das Leben hemmender Energien. Die auf dem Kopf stehende Laguz versorgt Unternehmungen aller Art mit der Energie der Unterwelt - das muß nicht unbedingt negativ sein, sondern kann durchaus in manchen Fällen hilfreicher sein, als alles andere. Ansonsten hilft uns bei der Arbeit mit Laguz die Analogiebildung zu Ebbe und Flut weiter.

Die Runenstellung zu Laguz können wir uns sparen, da wir diese bereits bei Ansuz besprochen haben. Es bleibt jedem selbst überlassen, ob er sich vielleicht eine Kombination von Laguz und Ansuz aneignen will. Es wird sich auf alle Fälle lohnen damit zu experimentieren. Durch das mitmurmeln oder laute Ausprechen der beiden Runenlaute wird die Wirkung verstärkt!

Wenn wir einen bestimmten Wunsch durchsetzen wollen, können wir die Laguz-Rune auch einem Mitmenschen auf das Dritte Auge projizieren, oder auf das Herzchakra - es ist sozusagen die Rune, die zum Ja-Sagen bei Bitten aller Art verleitet.

Die Welt der Runen

BEDEUTUNG DES ELEMENTES WASSER UND DIE RUNISCHEN ENTSPRECHUNGEN

Das Element Wasser steht für die Gefühlswelt, die Intuition, den symbolischen Anfang und das Ende des Lebens, sowie für die Entfaltung und Kreativität. Schlüsselwörter zu diesem Element sind: Lebensfluß und Kreativität.

Auf der materiellen Ebene entspricht die Rune Laguz diesem Element.

Auf der energetischen Ebene die Rune Ingwaz

Auf der emotionalen Ebene die Rune Perthro.

Njörd ist der entsprechende Gott.

Die Farbe des Elementes Wasser ist Blau oder Grün.

Die Welt der Runen

INGWAZ



Ingwaz ist die zweiundzwanzigste Rune des Futhark.

Lautwert: NG

Zahlenwert: 22

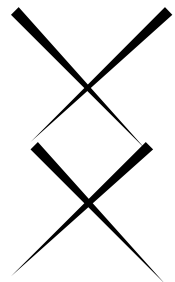
Traditionell: Der Gott Yngvi - Freyr

Assoziationen: Schutz - Ei -
Umfriedung - DNS

Ingwaz steht mit dem Gott Freyr, welcher manchmal auch als Ingvý-Freyr auftritt in Verbindung gebracht. Die Form der Rune erinnert uns ja an ein Ei und somit wäre die Verbindung zu Freyr als Fruchtbarkeit und Reichtum spendender Gott durchaus vertretbar. Ingwaz ist die Rune Freyrs und er kann mit ihrer Hilfe in seinem fruchtbaren Aspekt herbeigerufen werden. Fehu ist ebenfalls Freyrs Rune, jedoch für den energetisch-chaotischen Aspekt zuständig.

Wir können uns diese Rune am besten analog zu dem Geschehen, welches in einem Ei stattfindet erklären: Es findet ein Reifungsprozeß statt und zwar unter den sichersten Bedingungen. Somit steht Ingwaz eben für diesen Reifungsprozeß und kann in diesem Falle große Dienste leisten. Eine Kombination aus der nach außen gerichteten Heerfessel der Thurisaz- Rune mit einer Ingwaz in der Mitte, hat sich als Abschirmung vor allem und jedem als geeignet erwiesen und hilft uns, in Zeiten der Genesung und Regeneration in Frieden Kraft zu tanken, auch wenn gerade um uns herum die Welt untergeht.

Eine alternative Form der Ingwaz-Rune erinnert an die Struktur der DNS, also dem Träger unserer Erbinformationen. Tatsächlich kann man Ingwaz dazu einsetzen, um an Informationen aus dem Wissen des Stammes heranzukommen, zumal sich aus der alternativen Form auch die Othala-Rune ergibt, welche für den Stamm und das durch diesen überlieferte Wissen steht.



Wir können die Ingwaz-Rune als Informationsträger benutzen, in dem wir in ihren Schutzkreis eine bestimmte Idee oder Information projizieren, die nun entweder transportiert werden soll (Verbindung mit Ehwas) oder die sich entwickeln und reifen soll. Weiterhin können wir in der magischen Arbeit Ingwaz einsetzen, wenn die Hilfe von Freyr notwendig ist oder

Die Welt der Runen

es nötig sein sollte Fruchtbarkeitsenergie mit in die Arbeit einfließen zu lassen.
Die 6. Rune des 3. Aetts steht in enger Verbindung mit den 6er Runen der
anderen Aetts. Was sich aus dieser Tatsache ergibt, liegt auf der Hand und diese
Analogien kann jeder selber knüpfen.

Die Welt der Runen

DAGAZ



Dagaz ist die dreiundzwanzigste Rune des Futhark.

Lautwert: D (manchmal TH)

Zahlenwert: 23

Traditionell: Tag

Assoziationen: Tag - Der graue Weg - Paradoxon des Augenblicks - Heilige Hochzeit

Die 7. Rune des dritten Aetts steht in enger Verbindung zu den anderen 7er Runen des Futharks. Bei Gebo (7/1) hatten wir den Austausch zwischen Himmel und Erde, die Gabe, das Geschenk der Götter an die Menschen und umgekehrt. Bei Algiz (7/2) hatten wir das Phänomen des Augenblicks, das Paradoxon der Gegenwart. Hier begegneten wir einer Verbindung, einem Stamm, durch den die Energie fließen konnte. Bei Dagaz (7/3) haben wir es nun mit den Prinzipien des Austausches und der Gegensätze zu tun. In der runischen Tradition gibt es eigentlich keinen Dualismus, wie wir ihn im westlichen/östlichen Denken kennengelernt haben, hier bestehen alle Handlungen aus beiden Extremen und sind somit weder gut noch böse, sie sind einfach. Dieses Paradoxon wird durch Dagaz sehr deutlich. Die Übersetzung lautet TAG und hiermit ist der Sonnenaufgang, bzw. der Sonnenuntergang gemeint. Das was der Volksmund "die blaue Stunde" nennt, bezeichnet exakt diese Rune. Es ist noch nicht ganz Tag und auch nicht mehr so richtig Nacht - die Extreme wechseln und den kurzen Zeitpunkt dieses Wandels bezeichnen wir als Heilige Hochzeit - ausgedrückt durch Dagaz. Die Energien fließen in dieser Rune in unendlicher Bahn, ohne Anfang und Ende - die Form erinnert an eine liegende Acht, auch Lemniskate genannt, dem Zeichen der Unendlichkeit.

Für mich ist diese Rune eine der sympathischsten im ganzen Futhark, doch diese Liebe teilen sicherlich nicht alle Menschen. Sie symbolisiert die Ausgeglichenheit zwischen den Extremen und steht somit für eine vollkommene Harmonie - dies aber nur in ihrem Idealzustand. Befindet sich eine Situation oder Handlung nicht in Harmonie, dann geschieht folgendes: Das Paradoxon der Gegensätze tritt in Kraft. Dies drückt sich durch die explosive Umkehr des einen Extrems in das andere aus. Etwas flach ausgedrückt bedeutet dies: Tut jemand nur Gutes, dann

Die Welt der Runen

wird ihn plötzlich die andere Seite am Schlafitchen packen und ihm das Böse zeigen, sodaß er es vielleicht selber tut. Extreme sind in den kosmischen Zyklen immer darum bemüht, sich auszugleichen. Geschieht dies nicht freiwillig durch eine bewußte Handlung, dann wird sozusagen die kosmische Führung für einen Ausgleich sorgen und diesen gewaltsam herbeiführen. Zunächst findet diese Wandlung durch völlige Umkehrung des Extrems statt, bis es sich dann wieder nach einiger Zeit in einem ausgewogenen Zustand befindet. Diesem Ausgleich begegnen wir überall im Leben, wenn wir unsere Aufmerksamkeit darauf richten.

Dagaz bezeichnet nicht den Grauen Weg, welchen wir gehen können, der findet sich in der alternativen Form der Hagalaz Rune, oder bei der von uns gebräuchlichen Algiz-Rune. Dagaz steht als Symbol für das Grau des Weges und kann uns ausgezeichnete Dienste leisten, wenn wir diesen Zustand der Ausgeglichenheit erreichen möchten. Wenden wir Dagaz dafür an, dann kann es zu einem plötzlichen und durchaus auch schmerzhaftem Wandel in unserem Leben kommen, da sich die Extreme eben wie oben schon beschrieben ausgleichen. Deshalb wird diese Rune auch die Rune der Wandlung genannt und ist vielen Menschen gar nicht angenehm - Wandlung steht eben mit Tod in Verbindung und vor dem läuft man gerne davon. Somit könnte man Dagaz auch Schicksalsrune nennen.

Die Heilige Hochzeit der Polaritäten, welche durch diese Rune ausgedrückt wird, findet durch den ewigen Energiefluß statt, welcher in Lichtgeschwindigkeit zwischen diesen Polaritäten hin- und herfließt. Die Synchronisation der rechten und linken Gehirnhälfte ist für das "Sehen" von ganz entscheidender Bedeutung - erst dann können wir Realitäten der Anderswelt wahrnehmen. Allgemein sind wir Linksdenker (Die linke Gehirnhälfte steht für das rationale und logische Denken.) und Ziel dieser runischen Einweihung ist es unter anderem, die rechte Gehirnhälfte zu aktivieren und ihr genauso viel Platz beizumessen, wie der gebräuchlichen. (Die rechte Gehirnhälfte ist für das analoge Denken, das Träumen, die Intuition, u.s.w. zuständig.)

Je öfter und intensiver wir uns mit Dagaz beschäftigen, um so leichter wird uns die Harmonisierung der beiden Polaritäten fallen.

In der magischen Arbeit findet diese Rune Anwendung, wenn wir einen Zustand wieder ausgleichen wollen, den wir zum Beispiel durch vorangegangene Arbeiten einseitig "belastet" haben. Das Leben findet durch ein- und ausatmen statt! Gebo

Die Welt der Runen

als Mittel des Ausgleichs zwischen Geben und Nehmen; Dagaz als Mittel des Ausgleichs, durch ständiges fließen von Energie.

Wollen wir einem Zauber eine harmonisierende Energie mit auf den Weg geben, dann kommt Dagaz zur Anwendung. Die Schattenseite dieser Rune ergibt sich von selbst, da sicherlich einige Menschen der Meinung sind, daß es nur das Gute, Wahre und Schöne auf der Welt zu geben hat und für die dürfte Dagaz ein unendliches Schattenthema sein.

Eine Runenstellung, die sich aus Dagaz ableitet, ist das verschränken der Arme:

Dazu legen wir die rechte Hand auf die linke Schulter und die linke Hand auf die rechte Schulter. Der Kreuzungspunkt der Unterarme befindet sich direkt auf dem Herzchakra und wird dieses ausgleichen und gleichzeitig kräftigen. Diese Übung

eignet sich hervorragend, wenn wir in eine unausgeglichene Atmosphäre kommen

- sie wirkt sehr beschützend - dazu ist es natürlich nicht nötig, die ganze Zeit die Arme so komisch zu halten, es reicht völlig aus, wenn wir uns vor betreten des Raumes mit dieser unausgebalancierten Energie, für einen Moment mit dieser Haltung sammeln und uns schützen.

Ebenso hat sich diese Stellung beim Beenden eines Rituals als sehr hilfreich erwiesen, man bringt sich dann ähnlich Algiz, wieder ins Gleichgewicht und ist sozusagen in beiden Welten gleichmäßig verteilt.

Die Welt der Runen

LOKI - Trickster des Nordens

"Loki halts Maul!"

Jörn zu seinem Hund Loki

während der Hexenfete 1992

Ohne diesen Gott (wenn auch einige bestreiten, das Loki ein Gott sein könne, doch das kümmert ihn nicht...) gäbe es keine Fischerei! Er ist Erfinder des Fischernetzes, was sogar eines Tages gegen ihn selbst eingesetzt wird, wie das nunmal mit den hilfreichen Erfindungen so ist, warum sollte es bei den Göttern auch anders sein, als bei uns Menschen.

Der schöne, aber böse und hinterlistige Loki ist der Sohn des Riesen Farbauti, seine Mutter heißt Laufey oder Lal, seine Brüder sind Byleistr und Helblindi. Lokis Frau heißt Sigyn (Altnordisch = Freundin des Sieges), ein Sohn Nari oder Narfi, der andere Vali. Mit der Riesin Angrboda hat Loki drei Nachkommen:

Den Fenriswolf (Fenrisúlfr), die Midgardschlange (Jormungandr) und die Göttin Hel, welche wir bereits im vorigen Abschnitt behandelt haben. Als Stute zeugte Loki mit dem Hengst Svadilfari, Odins Götterpferd Sleipnir.

Jan de Vries schreibt zu Loki: (§ 501) In mehreren mythischen Erzählungen erscheint Loki als der Begleiter von Thor: Im Gegensatz zu dem gutmütigen, aber derb zuschlagenden Gott zeigt Loki einen verschlagenen Charakter. Dadurch gelingt es ihm zuweilen, dem Donnergott in einem heiklen Abenteuer zu helfen, wie das in der Thrymskvida erzählt wird. Hier begleitet Loki den als Braut verkleideten Thor in die Wohnung des Riesen, der um Freyja geworben hat, und es gelingt ihm, den durch Thors riesisches Gebahren geweckten Argwohn mit einer schlaun Ausrede zu beschwichtigen.

... Wieder in einer anderen Rolle tritt Loki in der sogenannten Baumeistersage auf. Sie wird von Snorri in der Gylfaginning erzählt und dient eigentlich dazu, die Umstände von Sleipnirs Herkunft vorzuführen. Aus Str.40 der Hausdölög wissen wir, daß Odins Roß aus der Vereinigung von Loki und Svadilföri geboren war. Die näheren Umstände berichtet Snorri: Die Götter haben mit einem Riesen verabredet, daß er ihnen eine Burg erbauen soll; der Riese hat sich als Lohn Sonne, Mond und Freyja ausbedungen, darf als Hilfe aber nur sein Pferd benutzen. Loki hat diesen Kauf befürwortet. Als aber der Riese vor dem festgestellten Termin fertig zu werden droht, weil sein Pferd ihm übernatürliche Dienste leistet, wird Loki von den Göttern gezwungen, der Katastrophe vorzubeugen; er verwandelt sich in eine Stute und lockt in der

Die Welt der Runen

Nacht das Pferd des Riesen von der Arbeit fort. So wird der Riese betrogen und als er wütend auf die Götter losfährt, wird er von Thor zermalmt. ...

Der Inhalt dieses Mythos ist ganz derselbe wie der einer weitverbreiteten Volkssage, die erzählt, wie ein dämonischer Baumeister an der Vollendung einer Arbeit gehindert wird; sie heißt oft nach einigen bekannten skandinavischen Varianten die Finn-Sage. ...

Loki läßt sich ähnlich wie sein Blutsbruder Odin, nur schwer begreifen. Man pendelt immer zwischen den beiden Extremen Gut und Böse und wahrscheinlich ist es die Aufgabe dieses Gottes, einem die geistige Idee dieser Polaritäten ein für allemal auszutreiben, um den wahren Hintergrund zu verstehen und zum einem im Menschen, wie in allem anderen Leben im Multiversum das wahre Sein zu erkennen, welches sich immer in beide Richtungen hin auswirkt. Ohne Loki wären die Götter auch ohne ihre Kleinodien, ihre Kraftgegenstände geblieben:

... Die Götterkleinodien sind die Symbole der drei göttlichen Mächte, die dem Aufbau der archaischen Gesellschaft entsprechen. Die Erzählung [SnE 122-124] nennt zwei Gruppen; als die ursprünglichere der beiden darf man betrachten: Draupnir, das Attribut Odins, Mjölnir, Wahrzeichen des Kriegergottes Thor, und Gullinborsti, Symbol des Wachstumsgottes Freyr. Dumézil hat ähnliche Vorstellungen, wiewohl in jeweils verschiedener Form, bei den meisten anderen indogermanischen Völkern nachgewiesen; es sei zum Vergleich auf die irische Überlieferung von den Kleinodien der Tuatha Dé Danann (des alten Göttergeschlechtes) verwiesen: Der Königsstein Lía Fail, das Schwert des Nuadu (der Speer des Lug) und der Kessel des Überflusses von Dagda.

Der, der die Götter foppt, an der Nase herumführt und ihnen einige Süppchen zum Auslöffeln vor die lange Nase stellt, liefert sinnvolle und unentbehrliche Kraftgegenstände, zeugt sogar für Odin ein Roß. Ganz so schlecht kann er also nicht sein. Er ist der Narr und vielleicht mit dem liebevollen Familienvater zu vergleichen, der trotzdem seiner Frau nicht treu ist, weil er seiner eigenen Anschauung und Art nach leben möchte, wobei dann wieder die Frau, vielleicht eines Tages, die Unsinnigkeit des Menschen-Besitzes einsieht. Loki ist als der beste Lehrmeister unter den Göttern anzusehen und wahrscheinlich ist dies auch seine Aufgabe. Er kann uns durch seine unverständlichen Rätsel manche Nuß zu knacken geben und bringt uns Nüßchen für Nüßchen weiter auf dem Weg unserer inneren Entwicklung, unserem Weg der Reife, bis wir dann eines Tages vielleicht zur großen Lehrmeisterin Hel, seiner Tochter kommen. Ja Loki können wir als

Die Welt der Runen

Lehrmeister des Lebens und Hel als Lehrmeisterin des Todes ansehen und es gibt bestimmt keine besseren.

Allgemein wird Loki mit dem Feuer (Wortverbindung Loki zu Lohe) in Verbindung gebracht, doch ist dies lediglich der hilflose Versuch einiger Esoteriker und Wissenschaftler, etwas Unverstandenes zu begründen. Die reinigende Kraft des Feuers allein reicht nicht aus um Loki zu erklären.

Loki ist der angeblich Schuldige am Tode Balders. Er war es, der dem blinden Hoenir den Mistelzweig in die Hand drückte und sagte: Mach mal, dem kann sowieso nichts passieren. Naja, und Hoenir machte. Herauszufinden wer denn nun der Schuldige ist, ist wieder eine typische Loki Aufgabe. Er schießt nämlich auf Moral und Ansichten, er fordert uns auf, uns unsere eigenen Vorstellungen zu machen und sie immer wieder gründlich zu überdenken.

Die Welt der Runen

OTHALA



Lautwert: 0

Traditionell: ererbter Besitz

Othala ist die vierundzwanzigste Rune des Futharks.

Zahlenwert: 24

Assoziationen: Heimat -Umfriedung -
Stamm - Sippe - Familie - Wurzeln des Individuums
- Erbe - Generationswissen

Kommen wir nun zu der letzten Rune des Futhark. Hier haben wir es mit der Rune des Stammes zu tun, der in alten Zeiten wichtiger Bestandteil des Lebens war. In diesen Stamm konnte man nur durch Heirat oder Geburt gelangen und er war ein geschlossenes Ganzes. Unseren Ahnen gingen davon aus, daß sich eine Seele immer wieder in dem gleichen Stamm inkarnieren würde und somit sich auch das Wissen in diesem Stamm halten würde. Mit der Zugehörigkeit zu einem solchen Stammesverband waren selbstverständlich auch Verpflichtungen verbunden, wovon die Treue zu den anderen Mitgliedern sicherlich die wichtigste war. Verräter, Diebe und Mörder wurden aus dem Stammesverband herausgeworfen und waren somit entwurzelt. Freya Aswynn schreibt in ihrem Buch vom Recht des Odal: "Das Recht von Odal ist in Norwegen noch immer ein rechtlicher Ausdruck, der besagt, daß eine Person, die auf einem Anwesen lebt, auch nach dem Tod des Besitzers dort weiterleben darf. Auf diese Art bleibt das Recht von Odal so lange in der Familie bis der Besitz verkauft wird. Selbst dann kann es noch innerhalb einer bestimmten Frist, die normalerweise zwanzig Jahre beträgt, wiedererlangt werden."

Eine andere Bezeichnung für diese Rune, der ich begegnet bin ist Zauberknoten. Das trifft die Energie der Rune ebenfalls, denn durch einen Knoten wird etwas gebunden - um eine Bindung geht es ja auch beim Stammesverband.

Spalten wir Othala senkrecht auf, so erhalten wir eine links- und eine rechtsdrehende Sowilo Rune. In einem Stamm sind also idealer Weise beide Energien vertreten, die, die sich in den Himmel richtet und die, die sich um die weltlichen Belange kümmert. Othala gilt also weniger für eine von der Familie losgelöste religiöse Verbindung. Das ist ja überhaupt erst eine neuere Einrichtung,

Die Welt der Runen

denn ursprünglich gehörten Religion und Leben zusammen - waren in einem Ganzen verbunden. Heute müssen wir erst wieder nach unserer Religion der sogenannten Rückverbindung suchen.

Wunjo, die Stammesfahne; Sowilo die Lebensenergie und Othala, als Sinnbild des Stammes gehören in eine energetische Kette.

Othala findet in der magischen Arbeit Anwendung, wenn wir entweder ein runisches Symbol für eine Familie, oder einen Stamm benötigen, um mit anderen runischen Kräften auf diese einzuwirken. Wir können einen Stamm damit begründen, ihn natürlich genauso zerstören. Othala ist die Bindung an eine Familie, eine Gemeinschaft oder eben einen Stamm im herkömmlichen Sinn.

Diese Rune ist ebenfalls das Signet des Gottes Odin, welcher ja auch die beiden energetischen Konzepte (Sowilo links/rechtsdrehend) in sich vereint.

Mit dieser Rune bekommen wir auch Zugang zu dem uns zugehörigen Wissenserbe - was sich allerdings nicht immer auf die nordischen Völker beziehen muß. Das sich eine Seele immer nur im eigenen Stamm inkarniert, dürfte seit der allgemeinen Entwurzelung unserer Gesellschaft eine Musik der Vergangenheit sein.

Sie dient uns bei der Arbeit auch zur Erdung mancher Belange und zur Stärkung einer magisch arbeitenden Gemeinschaft.

Die Verwandtschaft zwischen Ingwaz und Othala liegt auf der Hand, hier wird zum einen das genetische Erbe (DNS) und die gereifte Idee in eine Bodenständige Handlung umgesetzt. (S.h. dazu auch die die Rune Ingwaz betreffenden Erläuterungen.)

Diese Rune an einem „heiligen“ Platz innerhalb des Hauses angebracht, verspricht eben die oben genannten Qualitäten für Menschen die darin leben ebenso wie für die die zu Besuch kommen.

Eine Runenstellung können wir uns sparen, da die Energien durch vorhergegangene Stellungen bereits hinreichend abgedeckt sind.

Die Welt der Runen

BEDEUTUNG DER NICHT WENDBAREN RUNEN

Nicht wendbare Runen sind solche, die ihr Erscheinungsbild beibehalten, auch wenn wir sie auf den Kopf stellen. Diese sind: Thurisaz, Kenaz, Gebo, Naudhiz, Isa, Perthro, Algiz, Berkana, Inguz und Dagaz.

Die Runen Gebo, Isa, Algiz, Inguz und Dagaz gehören zur Reihe der nicht wend- und umkehrbaren Runen.

Aus diesem Grund kam mir die Idee folgender Zuordnung:

Auf der energetischen Ebene stehen folgende Runen für die entsprechenden Elementarkräfte,

Gebo	Erde
Isa	Eis
Algiz	Luft
Inguz	Wasser
Dagaz	Feuer

Auf der emotionalen Ebene treten die restlichen nicht wendbaren Runen in Aktion:

Berkana	Erde
Thurisaz	Eis
Kenaz	Luft
Perthro	Wasser
Naudhiz	Feuer

Somit stehen die oben genannten fünf Runen mit der emotionalen Ebene in Verbindung.

Daraus ergibt sich folgende dreigeteilte Zuordnung:

	ERDE	EIS	LUFT	WASSER	FEUER
MATERIELL	U	i	A	L	F
EMOTIONAL	B	T	K	P	n
SPIRITUELL	G	i	z	N	D

Die Welt der Runen

Die spirituelle Ebene ist mit der energetischen gleichzusetzen.

Berkana steht auf der emotionellen Ebene für Fruchtbarkeit; Thurisaz für Aggression; Kenaz für Intuition; Perthro für die in den Tiefen des Unterbewußtseins schlummernden Kreativität und Naudhiz für die Angst.

Die Welt der Runen

BEDEUTUNG DER NICHT WEND- UND UMKEHRBAREN RUNEN

Fünf Runen des Futhark verändern ihr Erscheinungsbild weder durch eine Drehung an ihrer horizontalen, noch durch eine an der vertikalen Achse. Diese fünf Runen sind:

Gebo

Isa

Algiz

Inguz

Dagaz

Sie sind in ihrer Struktur ausgeglichen und wirken harmonisch.

Im Gegensatz zu den wend- und umkehrbaren Runen umfassen sie einen bestimmten Wirkungsbereich neutraler Energie.

Stellen wir eine Rune auf den Kopf, so aktivieren wir in den meisten Fällen die Schattenseite der Rune. Beispiel: Fehu aufrecht bedeutet, Geld und beweglicher Besitz; Fehu umgekehrt bedeutet, unbeweglicher Besitz, Geiz, Verhärtungen.

Wenden wir eine Rune an ihrer vertikalen Achse um 180° so richten wir ihre Kraft in die Vergangenheit. Fehu nach vorn gerichtet bedeutet das Anziehen von Energie aus der Zukunft und Fehu nach hinten gerichtet zieht Energien aus der Vergangenheit an. Vorn = rechts; Hinten = links.

Runen wirken auf verschiedenen Ebenen. Eine davon ist die rein energetische Ebene und zu dieser gehören die fünf nicht wend- und umkehrbaren Runen. Auf dieser rein energetischen Ebene entsprechen diese fünf Runen den fünf Elementen, mit denen wir es in der Nordischen Kosmologie zu tun haben. Hier wird die allgemeine vier Elementen-Reihe um ein fünftes, nämlich das Eis, erweitert.

Gebo steht für die energetische Ebene des Elementes Erde.

Isa steht für die energetische Ebene des Elementes Eis.

Algiz steht für die energetische Ebene des Elementes Luft.

Inguz steht für die energetische Ebene des Elementes Wasser.

Die Welt der Runen

Dagaz steht für die energetische Ebene des Elementes Feuer.

Die Welt der Runen

RUNENANALOGIEDENKEN (3)

Beim Tyrs-Aett haben wir es auf dem ersten Blick mit den Kräften und Symbolen zu tun, die den Krieger im Zeitalter der Vikings betreffen. Wenden wir uns jedoch einer höheren Bedeutungsebene zu, erkennen wir, daß es sich hier um die auf Midgard, der Menschenwelt, wirkenden Kräfte und Manifestationen handelt.

Bei Freyr's Aett hatten wir es mit den erschaffenden, den schöpferischen Kräften zu tun, die in der Gesellschaft der Bauer vertritt und im astralen Bereich die Gottheiten.

Bei Hels-Aett hatten wir es mit den Kräften der Zwischenwelt zu tun, die in alle anderen Bereiche hineinwirken. In der Gesellschaft sind für diesen Bereich die Goden, Druiden, Schamanen oder Medizinmänner zuständig; sie können mit diesen Kräften umgehen und mit ihnen in Kontakt treten. Sie versuchen das Kräftegleichgewicht zu steuern und somit Unheil von ihrem Volk abzuhalten.

Bei Tyrs-Aett haben wir es zunächst mit der ihm eigenen Gerechtigkeit zu tun, welche im Einklang mit der Erkenntnis und des menschlichen Willens zum Sieg im Leben verhilft. In diesem Aett geht es also um die im Bereich der Menschen, auf Midgard wirkenden Kräfte und es umfaßt die dafür stehenden Symbole.

Den Menschen ist die Gabe eigen, dank ihres Willens, alle vorhandene Energie auf einen bestimmten Punkt zu konzentrieren und die Idee in die Tat umzusetzen. Hierfür steht Tiwaz. Die Rune Berkana zeigt die Gabe des Gebährens und die Kraft der Mütter an. Ehwa, die Pferde- und Ehe-Rune erinnert uns an die Wichtigkeit der Zusammenarbeit und an die Kraft, welche aus einer gleichberechtigten Gemeinschaft, in der jeder sein Bestes zum Erhalt des Ganzen beisteuert, erwachsen kann. Mannaz, resultiert aus Ehwa, es ist der heile, ganze Mensch, mit seinen beiden inneren Seiten und der Suche nach Ausgewogenheit. Das Lebenswasser, Laguz, umgibt Geburt, Leben und Tod. Laguz erinnert uns daran, daß Leben nicht als etwas krampfhaftes und statisches zu begreifen ist, sondern als einen Fluß, welcher stete Wandlung mit sich bringt. Inguz ist die reifende Idee und ihr Schutz. Dagaz steht für den Weg der Zauberer zum einen und zum anderen für den Zauberer in einem jeden Menschen: Erinnerung an den grauen Weg, jenseits der Dualität. Othala ist Zuhause und Neuanfang zugleich, das gesicherte Heim mit den Freuden der Familie, die Heimat der sehnsüchtigen Seele, die jeden Menschen über die verschiedenen Winter kommen läßt, die der Seele und Jahreszeiten.

Die Welt der Runen

Ausgangsidee dieses Aett war Tiwaz, die zielgerichtete Kraft des Willens und der Willen seinen Weg als Mensch zu gehen - diese Idee endet in der Symbolik der Heimat, der Familie und Seelengemeinschaft, verkörpert durch Othala.

Die Welt der Runen

RUNENSTEINE

WAS SIND RUNENSTEINE?

In den historischen Quellen haben wir es mit Runenstäben zu tun. Dies waren Holzstäbchen, auf welche die einzelnen Runen geritzt wurden und welche dann beim Orakel auf ein weißes Tuch ausgeworfen wurden. Die Auslegung richtete sich bei dieser Methode nach dem Fall der Runenstäbe und nach ihrer einzelnen, spezifischen Bedeutung.

Wir benutzen für unsere Arbeit Holzscheibchen auf die die Runenzeichen eingeritzt wurden, oder kleine Steinchen aus Ton. Ein Satz Runensteine besteht aus 24 Stück. Eine Leerrune, wie sie in manchen Büchern Erwähnung findet benutzen wir aus zahlensymbolischen, sowie historischen Gründen nicht.

SELBERMACHEN ODER KAUFEN?

Prinzipiell ist natürlich das Selbermachen dem Kaufen vorzuziehen, denn auf diese Art und Weise bekommst Du auch gleich ein besseres Gefühl für die Materie "Runen". Wenn Du handwerklich gänzlich unbegabt bist, kannst Du Dir die Steine selbstverständlich auch in jedem esoterischen Buchladen kaufen. Du kannst dann die Abschnitte über die Herstellung der Runensteine überschlagen und beim Weißen der Runensteine weitermachen, denn weihen mußst Du sie auf alle Fälle, damit sie Deine Energie implantiert bekommen und von einem unpersönlichen Massenfabrikat zu einem persönlichen Werkzeug emporwachsen.

Ich habe selbst kein großes handwerkliches Geschick, doch nachdem ich meine geringe Selbstachtung in diesem Bereich einmal überwunden hatte, gelang mir mein erster Satz Runensteine doch ganz gut, wenn auch schief und krumm. Sie hatten ihre (meine) persönliche Note und gerade das erachte ich bei den magischen Werkzeugen als äußerst wichtig, denn Du kannst dann sicher sein, daß wirklich nur die Energie des Lebewesens Baum (oder beim Ton die Energie unserer Mutter Erde) und die Deine an den Runensteinen dranhängt - selbstverständlich plus die Kraft der jeweiligen Rune.

Da wir in einem späteren Kapitel auch auf die Herstellung von Talismanen und Amuletten zu sprechen kommen werden ist es sicherlich nicht zu unterschätzen, wenn Du Dir durch Deine persönlichen Runensteine die ersten Fingerfertigkeiten aneignest. Es ist wirklich nicht schwer.

Die Welt der Runen

SELBERMACHEN ABER WIE?

Zunächst mußt Du Dir über die Frage klar werden, aus welchem Material Du die Runensteine herstellen möchtest. Am gebräuchlichsten sind Holz und Ton. Ersteres braucht bloß geschnitten und geritzt, sowie gefärbt werden, letzteres muß sorgfältiger bearbeitet werden und eignet sich wohl eher für Menschen, die schon den Umgang damit gewöhnt sind. Selbstverständlich kannst Du Deine persönlichen Runensteine auch aus jedem anderen geeigneten Material herstellen, wenn Dir etwas einfällt. Notfalls kann man auch auf die Ritzung verzichten und die einzelnen Runen auf Kiesel malen. Nichts ist unmöglich.

Wenn Du Dich für das Material Holz entschieden hast empfehle ich Dir in den Wald zu gehen und Dir einen brauchbaren Ast zu suchen, der sich für die Herstellung von Runensteinen eignet. Du kannst Dich ganz frei von Deinem Gefühl leiten lassen, oder Du läßt Dich von Deinen Geistern zum richtigen Platz und Baum führen; Du kannst aber auch gezielt eine Holzart aussuchen, entweder aus Gründen des persönlichen Geschmacks, oder aus Gründen der analogen Magie, zu der ich gleich kommen werde. Alles weitere, was Du zur Herstellung brauchst ist im Abschnitt "Herstellung der Runensteine" beschrieben.

BEDEUTUNG VERSCHIEDENER HOLZARTEN

An dieser Stelle auf die magische Bedeutung der einzelnen Holzarten einzugehen, würde den Rahmen des Buches sprengen. Daher möchte ich nur auf einige wenige Holzarten und ihre Eigenschaften eingehen:

B u c h e : Da denken wir gleich an Buch-staben, die Stäbe mit denen die ersten Bücher gedruckt wurden, auch die Runenstäbe. Die Buche ist ein sehr gutmütiger und sanfter Baum. Ihr Holz eignet sich gut zur Herstellung der Runensteine, die Energie des Holzes ist ziemlich neutral, sie hält sich zurück und mischt sich nicht ein. Für den Anfang gut geeignet und auch leicht zu bearbeiten.

E i c h e : Der Baum der Nerthus und des Thor, ein sehr machtvoller Baum, den so leicht nichts unterkriegt. Willst Du Deinen Runensteinen eine machtvolle, zähe, gewaltig waltende Energie unterlegen, dann verwende das Holz der Eiche. Menschen, die gern Heavy Metal oder Hardrock hören und dessen Energie umsetzen können korrespondieren zum einen mit dem Gott Thor, dem Donnerer, und zum anderen mit seinem Baum und dessen Energie. Runensteine aus Eichenholz sind etwas für archaische Menschen.

Die Welt der Runen

E i b e : Die Eibe korrespondiert mit der Göttin Hel (Hella) und ist der beste Führer in die Unterwelt, den ich kenne. Sie ist sehr machtvoll und ihre Energie führt uns sehr schnell in die eigene und die kosmische Unterwelt. Ihr Holz ist sehr hart, dafür sehr schön gemustert, läßt sich aber am schwersten von allen hier genannten Holzarten bearbeiten. Die Arbeit lohnt sich, ist jedoch erst Fortgeschrittenen Runenkundigen zu empfehlen, zumal die Eiben sehr selten geworden sind und wir nur abgestorbene Äste für unsere magischen Werkzeuge benutzen sollten. Laß Dich auch dabei von Deiner inneren Stimme leiten, denn

Du trägst die Verantwortung für Dein Handeln. Für Wahrsager und Menschen, die sich für einen intensiven grauen Weg entschieden haben sind Runensteine aus Eibenholz sehr zu empfehlen. Vor Eiben kann bekanntlich kein Zauber bleiben. . .

H a s e l : Die Hasel ähnelt in ihrem Wesen ein wenig der Buche mit ihrer neutralen Eigenschaft, strahlt aber etwas stärker. Für Menschen die noch auf der Suche nach ihrer eigenen Wahrheit und der kosmischen sind, empfiehlt sich die Hasel besonders.

E s c h e : Für Menschen die der mythologischen Überlieferung nacheifern der rechte Baum, jedoch etwas schwerlich zu bearbeiten.

E r l e : Auch einer der alten Zauberbäume. In England stand die Todesstrafe auf das Fällen einer Erle! An eine Strafe anderer Art sollten wir auch denken, wenn wir uns ungefragt an dieser mächtigen Baumwesenheit vergreifen. Wenn's erlaubt ist dann kann man sehr schöne Runensteine aus ihrem Holz anfertigen, die besonders zum Ergründen der tiefsten inneren wie äußeren Zusammenhänge geeignet sind.

K i r s c h e : Wer kennt nicht die liebevolle Umarmung eines Kirschbaums. Die gleiche liebevolle Energie besitzen die Runensteine aus ihrem Holz. Wer sehr sanft und mit zarter Haut beschaffen ist tut gut daran, Runensteine aus Kirschholz anzufertigen. Kirsche schützt die Liebe und gibt Vertrauen.

L i n d e : Die Linde kann man ebenso wie die Kirsche einstufen, wenn sie auch wesentlich erotischer daher kommt, schließlich ist Freyja ihre Schutzpatronin. Für liebesbedürftige Feuermenschen zu empfehlen.

Prinzipiell eignet sich jede Holzart zur Herstellung von Runensteinen und anderen magischen Gegenständen. Du solltest jedoch darauf achten, daß das Holz gesund ist, stabil und gut ausgetrocknet, bzw. abgelagert ist.

Die Welt der Runen

DER INTUITIVE WEG

Wir haben als Menschen immer die Möglichkeit uns führen zu lassen. Führer können Geistwesen, Gottheiten, "Zu-fälle" oder ein guter Freund sein. Vielleicht stolperst Du bei einem Spaziergang über einen Ast, welcher sich für die Herstellung von Runensteinen anbietet. Dann solltest Du ihn auch mitnehmen, es ist ein Geschenk. Du kannst Dich auch bewußt auf die Suche nach dem Baum oder Strauch machen, der den richtigen, Dir entsprechenden Ast für Deine Runensteine bereithält.

Gehe raus in die Natur und stelle im Geiste die Frage: Welcher Baum hat das was ich suche gerade jetzt für mich? Du wirst die Führung, welche sodenn einsetzt, deutlich spüren können. Plötzlich wirst Du Dich vor dem entsprechenden Baum oder Strauch wiederfinden. Sorge Dich nicht darum, ob es jetzt die richtige Art ist oder nicht, beobachte ganz einfach, sei achtsam und nimm alles um Dich herum wahr.

Setze Dich unter den Baum, nachdem Du ihn begrüßt hast und schließe die Augen. Achte auf die Gedanken und Bilder die sich einstellen und komme ohne sie zu bewerten zur Ruhe. Fühle Dich in das Wesen des Baumes hinein, spüre die Krone, die Blätter, die Wurzeln und werde so selbst zum Baum. Ob Du dabei jetzt sitzt oder steht oder liegst ist völlig egal, mach es so wie es Dir entspricht. Wenn

Du Deine Wurzeln spürst, Dich nichts mehr umwerfen kann, dann stelle die Frage, ob dieser Baum Dir erlaubt von ihm ein Stück mitzunehmen, um Runensteine oder ein Amulett daraus herzustellen. Die Antwort kommt sofort

und deutlich. Bedanke Dich und wenn Du Lust hast, kannst Du Dich nun weiter mit dem Baum unterhalten. Solche Gespräche sind sehr erfrischend und klären den Geist.

Vielleicht hat der Baum in der Zwischenzeit für Dich einen Ast abgeworfen.

Diesen solltest Du dann auch als Geschenk annehmen.

Wenn Du sägen muß, so tue dies bitte behutsam und verarzte die entstandene Wunde mit Erde oder Lehm, damit er nicht länger als nötig bluten muß.

Bedanke Dich auch bei dem kleinen Volk und den Geistern des Waldes, indem Du einen Löffel Honig oder Kräuter für sie opferst.

Manchmal werden wir auf einer solchen Baumsuche auch zu einem Baum geführt der unsere Hilfe benötigt. Wenn dies der Fall sein sollte, dann gib ihm Kraft und mache eine Zeremonie für ihn, wenn es nötig ist. Dazu braucht es keine fremde

Die Welt der Runen

Anleitung. Bäume sind wie alles andere auf unserem Planeten Lebewesen und man kann sich mit ihnen unterhalten. Plätze oder Bäume sagen einem sehr genau (vorausgesetzt man ist bereit zuzuhören) was sie brauchen und für eine wirkungsvolle Zeremonie der Heilung brauchst Du nur innerlich wie äußerlich loszulassen. Sei Werkzeug der Kräfte für diesen Moment, denn nur durch Dich kann die Kraft des großen Geistes angemessen fließen.

Unsere Wege sind sehr verschieden, denn wir sind Menschen! Wenn Du in Dir einen anderen Weg der Kommunikationen mit Bäumen hast, dann gehe diesen Weg. Diese Meditation soll hier nur als Anregung dienen, nicht als Muß auf dem Weg zur Erkenntnis, denn die geht bei uns allen ihre eigenen Wege. Diese Anregungen mögen auch dazu dienen Dir am Anfang etwas Sicherheit zu vermitteln, wenn Du bereits einen ähnlichen Umgang mit Bäumen und anderen Lebewesen pflegst, Dir aber noch nicht vertraust.

DER ANALOGE WEG

Für uns Zauberer nehmen Entsprechungen von Dingen der Welt einen großen Platz bei der Arbeit ein. Es gilt das Prinzip: Je mehr Prinzipien sich bei einer magischen Arbeit entsprechen, um so wirkungsvoller wird die Arbeit ausfallen. Diesen analogen Weg können wir auch beim fertigen der Runensteine einschlagen, er ist etwas für die intellektuelleren von uns und es heißt nicht, daß dieser Weg wirkungsvoller sein muß, als der, der sich auf die Intuition, das innere Wissen und den Instinkt verläßt. Mehr zu der Verwendung von analogen Prinzipien im entsprechenden Kapitel über Runenmagie.

HERSTELLUNG VON RUNENSTEINEN

Für die Form der Runensteine gibt es keine Vorschrift. Es hat sich jedoch die runde, oder abgerundete Vierkantform bewährt. Diese runden Holzscheibchen (Auf die Herstellungsanleitung für Runensteine aus Ton verzichte ich hier.) werden also aus einem Ast gesägt; die Größe richtet sich nach Deinem persönlichen Geschmack - bedenke dabei die Handlichkeit.

Du brauchst also einen Ast einer vorher ausgesuchten Holzsorte, welcher gut abgelagert und nicht gerissen sein sollte. Das Holz muß trocken sein. Jetzt brauchst Du noch eine Säge (Laubsäge tut es) und Schmiergelpapier mit einer Körnung von 100 bis 400; ein scharfes Schnitzmesser, oder einen Fräser, wie man ihn zum Gravieren benutzt, sowie rote Lackfarbe. Vom Nagellack bis zur Bio-

Die Welt der Runen

Farbe kannst Du alles verwenden, es sollte sich eben nur nicht abgreifen. Wenn Du es ganz archaisch und historisch machen willst, dann färbst Du die Runen- Zeichen mit Deinem eigenen Blut.

Den Ast sägst Du in 24 Scheiben, deren Stärke wiederum von Deinem persönlichen Geschmack abhängt. Eine glatte Oberfläche hat sich als nützlich erwiesen und sieht für mich auch schöner aus. Wenn Du es archaisch magst, mußt Du's natürlich nicht glatt schleifen. Ebenso ist es Geschmackssache, ob Du die Rinde am Holz läßt, oder auch abschleifst. Die 24 Scheiben werden anschließend mit einem nicht zu stark fettendem Öl eingerieben und für einen Tag liegen gelassen. Das kann man machen, muß aber nicht sein. Sodenn werden die 24 Runen in der Reihenfolge des Futharks in die einzelnen Scheiben geschnitzt oder gefräßt. (Wenn Du einen 100 Watt Lötkolben besitzt kannst Du sie auch einbrennen, doch nur dann, wenn Du sie nicht färben willst.) Laß Dir Zeit bei der Arbeit und arbeite konzentriert. Läßt die Konzentration nach, lege die Arbeit beiseite. Du mußt keinen Weltrekord brechen. Es geht bei den Runensteinen um ein magisches Werkzeug, ein Werkzeug der Kraft und wir werden die einzelnen Steine auch als Kraftmedizin verwenden, also kannst Du Dir vorstellen, daß es nicht schön ist, wenn sich Ungeduld, Frust oder sonstiger Ärger vorzeitig mit in das Material einarbeitet. Bist Du mit dem Schnitzen oder Fräsen fertig, werden die Runen noch gefärbt, möglichst in Rot und sie sind fertig.

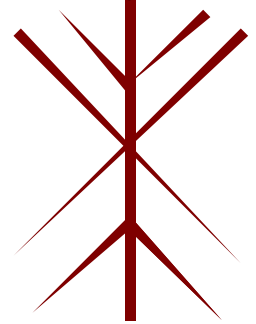
In den kommenden Tagen können sie dann geweiht werden.

Besonders kraftvoll werden die Runensteine, wenn wir sie bei zunehmendem Mond bearbeiten und dann bei Vollmond weihen. (Bevorzugst Du die Dunkle Seite der magischen Arbeit, dann empfehle ich Dir sie zu Schwarzmond zu weihen.)

DER RUNENBEUTEL

Die Welt der Runen

Deine Runensteine brauchen ebenso wie Du ein zu Hause und ein solches ist der Runenbeutel. Er behütet die Steine und hält sie zusammen. Folglich empfiehlt es sich auch hier, einige Mühe auf die Herstellung zu verwenden, ihn zu besticken, vielleicht mit dem kompletten Futhark oder einer (kosmischen) Binderune wie ich sie für solche Fälle verwende. Sie symbolisiert das komplette Futhark und ist dessen potentieller Energieträger. Es handelt sich dabei um eine Binderune aus Hagalaz (alternative Form) und Algiz (von uns verwandte Form!). Hagalaz und Algiz ergeben numerologisch 24, also das komplette Futhark. (siehe Abbildung)



Es bieten sich für den Runenbeutel alle erdenklichen Materialien an. Wenn Du die Energie der Runen auch durch den Runenbeutel verteilen, sich ausbreiten lassen möchtest, solltest Du jedoch keine Seide verwenden, da diese Strahlungen bannt.

ENERGETISIERUNG VON MAGISCHEN GEGENSTÄNDEN

Deine Runensteine und der Runenbeutel sind magische Gegenstände, sie sind Werkzeuge Deiner eigenen Magie und es empfiehlt sich, diese mit unserer eigenen Energie, oder der, die wir aus dem Kosmos in unser Sein leiten, aufzuladen. Man kann sich jetzt darüber streiten, ob die verwendete Energie von einem selbst kommt, oder ob man lediglich der Verbreiter dieser ist und sie z.B. aus dem Kosmos, aus dem unendlichen Sein kommt und somit "Gott selbst" darstellt. Das

tut hier nichts zur Sache und ist mehr etwas für theoretische Diskussionen als etwas für die praktische Arbeit, auf die wir hier gesteigerten Wert legen.

Für mich sieht es so aus: Ich bezeichne die Energie als meine Energie, doch sie stammt nicht von mir, sie kommt aus dem Großen Nichts, ebenso wie meine Inspirationen, Geschichten und so manche Arbeitsanweisung.

Es ist also notwendig unsere Werkzeuge (Runensteine, Zauberstäbe, Messer, Amulette, Kristalle, etc.) von Zeit zu Zeit mit Kraft aufzuladen, sie zu energetisieren. Wir können nicht erwarten, daß nur sie uns Kraft und Schutz geben, sondern wir müssen ihnen auch etwas für ihre Dienste geben. Der Austausch zwischen Mensch und Gottheit findet über das Opfer statt, der

Die Welt der Runen

Austausch zwischen Mensch und magischem Werkzeug/Hilfsmittel über die Energetisierung.

Eine einfache Technik ist die Folgende: Nimm den betreffenden Gegenstand in beide Hände und umschließe ihn mit den Fingerspitzen. Die Fingerspitzen, die nicht mehr darum passen führe zusammen, damit sich die Kraft nicht zerstreut.

Schließe die Augen, konzentriere Dich auf den Gegenstand und leite Energie hinein. Du kannst Dir diese Energie als strahlendes Licht in einer beliebigen Farbe vorstellen. Für den Anfang empfiehlt sich Gold, Gelb oder Weiß. Stell Dir vor, wie ein Lichtstrahl durch Deine Fingerspitzen in den Gegenstand übergeht und laß die Kraft dabei fließen. Wenn das funktioniert, stell Dir eine Skala (wie bei einem Thermometer) vor. In der Mitte befindet sich eine bewegliche Meßsäule. Die Skala reicht von 0-100. Mit jedem Atemzug läßt Du nun die Meßsäule steigen, bis Du zwischen 80 und 100 angekommen bist. Dort hältst Du die Säule für einen Moment (höre auf Deine innere Stimme) bis es genug ist. Der Gegenstand ist nun geladen (und meistens auch schon aktiviert, dafür mußt Du bei Amuletten und Gegenständen die einen Wunsch ausführen sollen, den Gedanken der Wunscherfüllung aber auch loslassen, raus schicken in die Welt, sonst kann er nicht zurückkommen.) und verströmt Deine und seine ihm eigene Kraft. Wann dieser Vorgang zu wiederholen ist liegt bei Dir. Du wirst merken, wenn der Gegenstand wieder Kraft braucht. Kristalle werden durch diesen Prozeß klarer und strahlender, Amulette kraftvoll und magisches Werkzeug läßt sich dadurch effektiver einsetzen.

Wenn Du diese Meßsäulen Visualisation beherrschst, kannst Du auch im Geiste die Energie eines Gegenstandes oder eines Lebewesens messen. Zwischen 60 und 80 liegt die Energiestärke bei einem gesunden und kräftigen Menschen. Darunter steht Krankheit, darüber Aggression oder Erleuchtung.

Noch ein Tip für Deinen Energiehaushalt: Als ich selbst damit angefangen habe, meine Werkzeuge zu energetisieren, oder anderen Menschen Energie gab, stellte sich manchmal nach getaner Arbeit ein Schwächegefühl ein: Das ist ein sicheres Zeichen dafür, daß Du Deine eigene Energie verwendest und Dich nicht als Leiter einsetzen kannst. Dafür mußt Du Dich öffnen und zwar an der Stelle, wo die Wirbelsäule in den Kopf übergeht. Am Hinterkopf findet sich eine kleine Delle und in diese strömt normalerweise die Energie ein, wenn diese Stelle dicht ist führt es zu Kopfschmerzen oder Verspannungen im Nackenbereich. Konzentriere Dich öfters auf diese Stelle, bis Du die Energie deutlich verspürst, dann erleidest Du

Die Welt der Runen

keinen Energieverlust mehr, denn Du wandelst die äußere Energie durch Dich entsprechend um und wirst somit zum Träger und Verbreiter der Energie. (Wenn Du nach einer solchen Energiehandlung Alkohol trinken kannst ohne betrunken zu werden, dann hast Du es richtig gemacht. Für trockene Alkoholiker gilt dies natürlich nicht!)

DAS WEIHEN DER RUNENSTEINE

Es gibt viele verschiedene Möglichkeiten, Deine Runensteine zu energetisieren und ihnen Deine Heiligkeit einzupflanzen. Da ich ein Verfechter der einfachen und unkomplizierten Magie bin, stelle ich hier auch die einfachste Methode vor.

Du kannst natürlich einen Kult daraus machen und eine ganz besonders heilige Handlung zelebrieren, doch es muß nicht sein. Wenn Dir die Weihehandlung zu einfach erscheint, dann denke Dir ein schönes Ritual aus - der Phantasie sind auch hier keine Grenzen gesetzt. Die angeführten Punkte sollten jedoch darin vorkommen:

- 1) Die Runenweihe kann an jedem beliebigen Ort ausgeführt werden an dem Du Deine Ruhe hast und nicht gestört wirst. Willst Du die Runensteine zu Hause weihen, setze das Telefon außer Betrieb! Weihst Du im Freien, dann suche Dir eine Zeit aus, zu der Dich keine neugierigen Spaziergänger oder Förster stören können.
- 2) Zentriere Dich und stimme Dich auf die Runenweihe ein. Es ist sinnvoll sich für die Arbeit zu erden. Die unter Algiz aufgeführte Übung empfiehlt sich hier.
- 3) Lege die 24 Runensteine in der Reihenfolge des Futhark vor Dir aus, auf ein Tuch oder die Erde und den Runenbeutel daneben. Rufe nun Thor mit folgender Formel an: "THUR UIKI THASI RUNAR" - halte dabei die Hände über die Runensteine und spüre die sich in Gang setzende Kraft.
- 4) Sodenn nimmst Du die Runen einzeln auf, der Reihe nach, konzentrierst Dich auf sie, sprichst laut ihren Namen und läßt Deine Energie in sie fließen. Laß Dir Zeit. Du spürst, wenn es reicht. Lege anschließend den Runenstein in den Beutel und nimm Dir den nächsten vor.
- 5) Hast Du alle 24 Steine geweiht und geladen, nimm den Beutel mit Inhalt in die Hände, sage das komplette Futhark auf, gib Energie hinein und erhole Dich.
- 6) Bedanke Dich auf Deine Art bei den Kräften die Dir geholfen haben. Es besteht nun die Möglichkeit für Dich, die aufgebaute Energie zu nutzen, um zu meditieren

Die Welt der Runen

oder zu träumen. Vielleicht erfährst Du etwas Wichtiges für Deinen zukünftigen Weg.

Die Runenweihe kann bei Vollmond oder Schwarzmond durchgeführt werden, jeweils in der Nacht auf den betreffenden Mond. Äußerst vorteilhaft ist es, wenn der betreffende Mond auf einen Donnerstag fällt.

ABSCHLIESSENDE BEMERKUNGEN ZU DEN RUNENSTEINEN

Du besitzt jetzt ein kraftvolles Werkzeug, welches sich universell bei Deiner magischen Arbeit einsetzen läßt und Dich der Erkenntnis über Dich und die Welt ein Stück näherbringen wird. Was man alles mit den Runensteinen anfangen kann, erfährst Du im folgenden Kapitel.

Es empfiehlt sich, Deine Runensteine nicht jedem beliebigen Menschen in die Hand zu drücken, Du leihst schließlich auch nicht jedem Dein Auto. Sie haben zwar hinreichend Kraft, sich innerhalb ihres geschlossenen Energiesystems im Runenbeutel von jeglicher energetischen Verschmutzung wieder selbst zu reinigen, doch kann man ihnen gegenüber durch eine gewisse innerliche Achtung diese Arbeit auch sparen.

Die Runensteine sind lediglich ein Werkzeug! Bringe ihnen Achtung entgegen und vor allem auch den Kräften die durch sie wirken, doch vergöttere sie nicht.

Mit der Zeit kann es sein, daß Du das Gefühl bekommst, die alten Runensteine wären nicht mehr passend für Dich. Das geschieht meistens bei einem größeren Bewußtseinsschritt. Dann setz Dich hin und mache Dir neue Runensteine. Die alten kannst Du dann verschenken oder verbrennen. Klebe nicht an ihnen fest.

Unsere Ahnen fertigten für jede Befragung, jedes Orakel, extra neue Runenstäbe an und dieser Gedanke möge uns auch daran erinnern, das Orakel nicht mit belanglosen Fragen zu nerven. Mehr dazu im folgenden Kapitel.

Die Welt der Runen

Über den Umgang mit Runensteinen

Runenorakel

Die Runensteine ruhen nun geweiht in ihrem Beutel. Du hast Dich in der Zwischenzeit sicherlich schon mit ihrer Ausstrahlung und ihrer Kraft befaßt und wahrscheinlich auch angefreundet. Jetzt brennst Du darauf, diese Kräfte auch anzuwenden. Doch bevor es zu den großen „Zaubersprüchen“ und „Runenzaubern“ geht, heißt es erst einmal, die Runen für Dich selbst zu verstehen. Bisher basierte der Runenlehrgang auf dem theoretischen Wissen, jetzt nähern wir uns dem praktischen Teil, in dem meine Praxis, die darüber niedergeschriebene Theorie und Dein praktisches Wissen miteinander verschmelzen.

Dein bester Lehrmeister bist Du Dir selber und aus diesem Grund gehen wir in diesem Lehrbrief die verschiedenen Möglichkeiten der Runenselbsterkenntnis durch, sodaß Du Dir Dein eigenes Verständnis der Runen zu eigen machen kannst.

Nichts ist besser zum Kennenlernen der Runen und dem was sie auszudrücken versuchen, geeignet, als Deine eigenen Erfahrungen damit. Diese wiederum kannst Du am leichtesten sammeln, wenn Du z.B. einen Blick in die Zukunft wirfst und dann anschließend die Ergebnisse vergleichst, sie übersetzt und verstehst.

Das Orakel und was man damit machen kann

Es gibt so einen schönen Grundsatz für das Orakeln, den ich auch hier zum Besten geben möchte: *Man solle die Götter nicht mit belanglosen Fragen langweilen.* Was m.E. noch viel wichtiger ist, ist sich selbst nicht mit solchen Fragen aufzuhalten, sondern nach dem einfachsten Lösungsweg zu suchen, derartige Lösungen befinden sich in den oberen Schichten Deines Bewußtseins (mußt nur mal hinhören), und so schnell wie möglich eine Lösung herbeizuführen.

Die Runen sind ein mächtiges und sinnvolles Werkzeug bei allem, was Du im Leben tust. So können sie selbstverständlich auch Fragen beantworten, aber nicht solche Fragen, wie wir sie zu stellen gewohnt sind. Runen können keine JA / NEIN Fragen beantworten, sie können immer nur in Bildern zu uns sprechen und je nach Art der Frage eine Lösungsmöglichkeit anbieten oder ein Problem sinnbildlich darstellen.

Die Welt der Runen

Das Orakel kann aber noch viel mehr, als eben nur Lösungswege aufzeigen und Sinnbilder anbieten, wir können es nicht nur auf intellektuell/emotionaler Ebene nutzen, sondern eben auch auf der energetischen. Auf diesem Wege können wir die Runensteine und die mit ihnen verbundenen Energien zur Heilung unserer Selbst nutzen und zwar in einem Rahmen, der unser menschliches Vorstellungsvermögen manchmal übersteigen mag.

Nach dem Begreifen einiger wichtiger Grundlagen wirst Du in Zukunft Deine Runensteine zur Erkenntnis, zur Lösung von Fragen und zur Heilung Deiner Selbst und anderer Menschen einsetzen können.

Unterschiedliche Wege zum Ziel

Es gibt viele Arten und Wege die Runen zu befragen. Ursprünglich ist in den Quellen von Werfen der Stäbe die Rede. Damals schnitzte man die Runen auf Stäbe und warf denn diese. Je nach dem wie sie fielen und wie sie zueinander in Beziehung standen (lagen) deutete man dann das Gesamtbild. Dies ist zwar eine vernünftige Möglichkeit, doch erscheint sie mir für unsere Zwecke zu verwirrend.

Aus diesem Grund rate ich Dir folgende Technik anzuwenden:

Du nimmst Deinen Runenbeutel, öffnest ihn, vermengst die darinnen befindlichen Runen und stellst laut oder im Geiste eine Frage. Danach läßt Du Deine Finger die entsprechende Rune suchen, meistens springt sie einem bildlich gesprochen direkt aus dem Beutel an. Manchmal hat man dann auch zwei in der Hand, dann ist es manchmal sogar so, das beide Runen gezogen werden wollen. Mit etwas intuitiven Gefühl fallen solche Entscheidungsfragen nicht weiter schwer.

In manchen Büchern wird empfohlen, auf aufrechte und umgekehrte Runen zu achten. Ich erachte dies für Blödsinn, denn die Runensteine kennen kein Oben und Unten in diesem Sinne, da sie auch eine unpolare Aussage geben! Der Sinngehalt einer Runensicht reicht völlig, um Dir eine Frage zu beantworten.

Erstellen eines persönlichen Orakelindexes

Jetzt fängt die richtige Arbeit erst an. Du mußt lernen, die Zeichen als solche zu deuten und dafür benötigst Du deinen ganz persönlichen Index und diesen mußt Du Dir jetzt erst erarbeiten. Dies geht wie folgt.

Schreibe in dein Tagebuch eine Reihe von Zuständen die Dir gerade einfallen, wie z.B. Tod eines lieben Menschen; Verliebtheit; Geldsorgen; Reichtum; etc. und

Die Welt der Runen

setze Dich dann anschließend hin und ziehe zu dem jeweiligen Zustand eine Rune und schreibe sie dahinter. Dies ist die eine Variante.

Jeden Morgen wenn Du ab heute aufstehst, ziehst Du eine Tagesrune und achtest danach auf die Geschehnisse am Tag. Notiere Dir diese Stichpunkte ebenfalls im Tagebuch - es sind schließlich und endlich Entsprechungen dieser Rune und später kannst Du das ganze rückwirkend als Antwort benutzen.

Nach ungefähr zwei Monaten hast Du genügend Material zusammen, um zukünftig mit den Runen arbeiten zu können. Sollten manche Runen nicht vorgekommen sein, setze Dich näher mit Ihnen auseinander, oder laß Dir von Ihnen einen Tag gestalten, indem Du morgens über sie meditierst und tagsüber den Runenstein in der Hosentasche mit Dir trägst. Achte auch diesmal wieder auf die Geschehnisse in der Außen- wie in der Innenwelt und notiere Dir die Ergebnisse.

DIE RUNE FEHU

DIE FORM



FEHU

DAS BILD

Die Hörner des Viehs

STICHWORTE

Vieh; Gold; Geld (beweglicher Besitz); bewegliche Macht; ewiges Werden; Erschaffung; Zerstörung; Fruchtbarkeit; Ausdehnung.

DER RUNENVERS

*Lieder kenn ich, die kann die Königin nicht
und keines Menschen Kind ...
Hilfe heißt eins, denn helfen mag es
in Streiten und Nöten und in allen Sorgen*

*

*Geld ist ein Trost
für jedermann
obwohl jeder es
freigebig verteilen sollte,
wenn er das Wohlwollen des Herrn*

erlangen will.

*

*Viehbesitz ist Freude der Menschen jedem,
soll doch der Männer jeder reichlich ihn verteilen,
wenn er will vor den Göttern Ruhm erlosen.*

WEIHEHANDLUNG

Frage: Wie sorgsam gehst du mit Macht, Materie und Fruchtbarkeit um?

Werde dir der Gesetze von Geburt, Tod und Wiedergeburt bewußt, erkenne die Rhythmen des Kosmos.

Stelle die Rune zum Zwecke der Erkenntnis und zur Verwurzelung im ewigen Jetzt.

WEISSAGUNG

Positiv aspektiert: Zuwachs an Geld und beweglicher Macht; Kraft und Stärkung durch innere Mittung; Konsolidierung des Besitzes; feste Verwurzelung im Materiellen; Erkennen kosmischer Rhythmen; Gewinn durch Großzügigkeit.

Negativ aspektiert: Mangel an Geld und beweglicher Macht; Schwächung durch Verkennen der Gesetze materiellen Seins; Verschleuderung des Besitzes; Leben von der Substanz; materielle Orientierungslosigkeit; aus dem Rhythmus sein; Verlust durch Geiz.

Der Runenrat

Erkenne die Gesetze materiellen Seins, achte die Materie ebenso wie den Geist, denn beide sind Geschwister. Befolge den alten Schamanenrat: „Lerne, deine Macht anzunehmen.“ Kosmische Rhythmen bestimmen das Stirb und Werde jeglicher Existenz. Dazu gehört auch das Gesetz von Geben und Nehmen: Verhafte dich nicht an Besitz, aber verachte ihn auch nicht.

RUNENMAGIE

Schutzmagie: Verwende die Rune zur Sicherung und Mehrung deiner materiellen Wurzeln und deines Besitzstandes; Abwehr von schädlichen Einflüssen, die auf Einschränkung deines Handlungsspielraums abzielen.

Heilungsmagie: Verwende die Rune zur Kräftigung bei Krankheit und in Zeiten seelischer Krisen.

Talismantik: Amulette gegen finanzielle Bedrohung von außen und innen; Talismane für Mehrung des materiellen Reichtums und zur Förderung der Erkenntnis kosmischer Rhythmen.

Die Rune FEHU ist das Symbol der beweglichen Macht und damit auch des materiellen Besitzes. Das Wort „Vermögen“ bedeutet ursprünglich „Können“. Indem der Mensch die ihm anvertraute (oder auch ausgelieferte) Materie nicht verneint, sondern sie achtet und pflegt, ohne sie jedoch zum Götzen zu machen, erfährt er die Einheit des Seins im Rhythmus von Geburt, Tod und Wiedergeburt. Lerne deine Macht und deine Kraft anzunehmen, erst dann kannst du sie nutzen, um deine persönliche Entwicklung und die der anderen, der Gesellschaft und der Menschheit als Ganzes zu fördern. Reich sein heißt „reiches Sein“ - werde reich, innerlich wie äußerlich, dann kannst du Leben und Schicksal so gestalten, wie es deiner Bestimmung und/oder deinem Willen entspricht.

AFFIRMATION

„Innerer und äußerer Reichtum fließt mir zu - ich habe teil an der kosmischen Fülle.“

DIE RUNE URUZ

DIE FORM



URUZ

DAS BILD

Die Hörner des Auerochsen fallender Regen

STICHWORTE

Auerochse; Urrind; Urkraft; Samen; Vitalität; Gesundheit; Verwurzelung; Erdung; Ursprünglichkeit; Erdopfer.

DER RUNENVERS

*Ein andres weiß ich, des alle bedürfen,
die heilkundig heißen.*

*

*Der Auerochse ist furchtlos
und großgehört,
ein sehr wildes Tier,
er kämpft mit seinen Hörnern,
ein ruhmreicher Durchstreifer des Moores,
er ist ein mutiges Tier.*

*

*Schlacke ist aus schlechtem Eisen,
oft läuft das Rentier vor der Klinge.*

WEIHEHANDLUNG

Frage: Was tust du, um dich zu erden und deinen Zugang zur eigenen Urkraft zu erhalten oder herzustellen?

Achte auf das, was dich im tiefsten Inneren bewegt und antreibt und stelle den Kontakt zu deinem eigenen Ursprung (wieder) her.

Stelle die Rune am besten unbekleidet frühmorgens auf taufrische Erde und meditiere über die Kraft deines Ursprungs.

WEISSAGUNG

Positiv aspektiert: Erfolg bei Konflikten; Erdung; Realismus; Mittung durch Rückverbindung (religio) zum Ursprung; Gesundung; Stärkung der Abwehrkräfte; das fruchtbringende Opfer.

Negativ aspektiert: Sturheit und Unnachgiebigkeit bei Konflikten; mangelndes Durchsetzungsvermögen; Selbsttäuschung; blindes Verhaftetsein im Materiellen; Verlust der Wurzeln; Schwächung der Vitalkräfte; Kränkeln.

Der Runenrat

Werde dir deiner wahren Ursprünge bewußt und bleibe ihnen treu — aber entwickle auch weiter, was dir gegeben wurde. Lerne, mit beiden Beinen fest auf dem Boden zu stehen, aber auch zu gehen! Sorgfalt in kleinen Dingen bringt Kraft und innere Ruhe.

RUNENMAGIE

Schutzmagie: Verwende die Rune zum Schutz vor Konzentrationsschwäche, Unachtsamkeit und Nachlässigkeit.

Heilungsmagie: Verwende die Rune zur Kräftigung der Abwehrkräfte und zur Herstellung einer gesunden körperlichen Konstitution.

Talismantik: Glücksbringer für die Konkretisierung von Vorhaben.

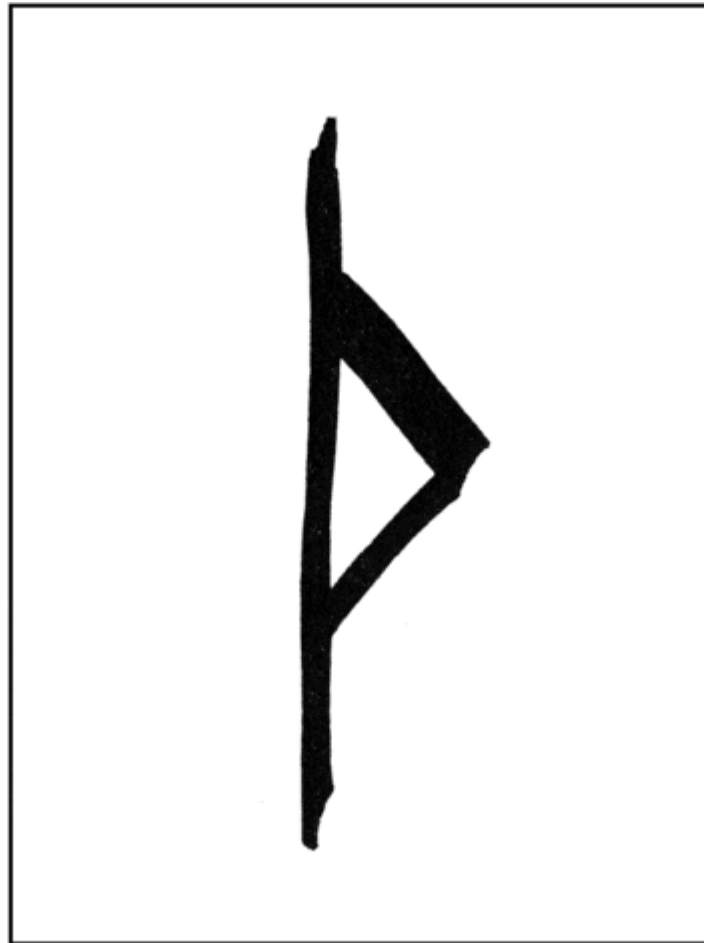
Die Rune URUZ ist das Tor zum Urgrund alles persönlichen und überpersönlichen Seins. Es ist die „Wurzelrune“, auf deren Grundlage das Leben fußt. Erforsche deine eigenen Ursprünge, und du wirst die Verwandtschaft aller Wesen miteinander erkennen. Erdung verlangt nach Sorgfalt und Genauigkeit, verbanne die Selbsttäuschung, mach dir nichts (mehr) vor. Sei beharrlich und furchtlos in dem, was du anpackst. Entspringt dein Mut der echten Verbundenheit mit deinen Wurzeln, wirst du zum bewußten Bindeglied zwischen Vergangenheit und Zukunft, so wird dir die Gegenwart des Ewigen Jetzt ihre Mysterien offenbaren. Die Achtung vor dem Alten ist die eine Seite — der Respekt gegenüber dem Neuen die andere. Deine Aufgabe aber besteht darin, beide zu einer fruchtbaren Vereinigung zu führen, deren Kanal und Lenker du bist.

AFFIRMATION

„Ich erkenne und achte meine Ursprünge und ziehe Mut und Kraft aus dieser Verbindung.“

DIE RUNE THURISAZ

DIE FORM



THURISAZ

DAS BILD

Der Hammer Der Dorn Der Riese

STICHWORTE

Hammer; Dorn; Donner; Riese; Thor; Macht; Polarität; Überwindung von Hindernissen; Schmiedekunst; kosmischer Phallus; Vernichtung der Feinde.

DER RUNENVERS

*Ein andres weiß ich, des ich bedarf,
meine Feinde zu fesseln.
Die Spitze stumpf ich dem Widersacher;
mich verwunden nicht Waffen noch Listen.*

*

*Der Dorn ist sehr spitz
für jeden Edling,
der ihn ergreift; er ist schadenbringend
und außerordentlich grausam
für jeden Mann,*

der sich darauf legt.

*

*Donner schafft die Krankheit der Frauen;
wenige sind froh ob des Unglücks.*

WEIHEHANDLUNG

Frage: Was tust du, um dich der Polarität des Seins zu stellen?

Erkenne die Notwendigkeit des Zusammenspiels zwischen „Positivem“ und „Negativem“, bestimme deine eigene Stellung darin.

Stelle die Rune um die Mittagszeit und zu Mitternacht, um dir deiner eigenen Kraft im Wechsel zwischen Licht und Schatten bewußt zu werden.

WEISSAGUNG

Positiv aspektiert: Abwehr mißgünstiger Gegenkräfte; das „reinigende Donnerwetter“; Erkennen der Relativität von „Gut“ und „Böse“; Lenken der Polaritäten; konstruktive Machtausübung; Konsequenz; Liebeszuwachs.

Negativ aspektiert: Größenwahn; Selbstüberschätzung; Querulantentum; Erstarrung im Dogmatismus; Verkennen der Funktion von Polaritäten; Machtmißbrauch; Sturheit; Zorn; blindes Wüten; Kontrollverlust; Liebesverlust.

Der Runenrat

Sei der Gegenkräfte gewahr und schließe nicht die Augen vor ihnen. Wer heute den Kopf in den Sand steckt, knirscht morgen mit den Zähnen. Zum Leben gehört auch der Mut zum Konflikt. Hindernisse sind dazu da, furchtlos, aber umsichtig überwunden zu werden.

RUNENMAGIE

Schutzmagie: Verwende die Rune zur aktiven Verteidigung in jeder Form. Gehe dabei ohne Sentimentalität vor — aber vermeide auch jede Grausamkeit.

Heilungsmagie: Verwende die Rune zur Abschirmung vor schädlichen Einflüssen.

Talismantik: Ladung eines Liebestalismans.

Die Rune THURISAZ ist eine „Donnerrune“ in allen Bedeutungen des Wortes. Sie lehrt uns, daß wir dem Konflikt ins Auge sehen müssen, wenn wir nicht von ihm beherrscht und gegängelt werden wollen. Sie überwindet Hindernisse und nimmt dadurch auch die Funktion der Fruchtbarkeit wahr. Zugleich ist sie die Rune der Regeneration und des „Dorns des Erwachens“. Stellst du den Kontakt zur Kraft dieser Rune her, wird dies deine Willenskraft stärken und dich befähigen, sie zielgerichtet und konstruktiv einzusetzen. Sie offenbart dir das Zusammenspiel der Polaritäten und dient als Verbindungsglied zwischen dem Mysterium des Lebens und dem Mysterium des Todes. Sie ist zudem eine Rune der geleiteten Macht, die nicht vor ihrer eigenen Verantwortung zurückschreckt und die die Konsequenzen ihres Tuns überblickt und genau einschätzt. Konsequenz und geradlinige Ehrlichkeit verleihen dir die Fähigkeit, dein Leben als freier, selbstbestimmter Mensch im Einklang mit den von dir erkannten kosmischen Gesetzen zu gestalten. Überwinde auch den Gegner in deinem Inneren, dann wird er dir im Außen nicht mehr entgegentreten müssen.

AFFIRMATION

„Ich bin der Donnerkeil meiner eigenen Macht und beherrsche sie.“

DIE RUNE ANSUZ

DIE FORM



ANSUZ

DAS BILD

Odins wehender Umhang Wind

STICHWORTE

Der Gott Ansuz; Odin; göttlicher Odem; Zauber; Ekstase; Schöpfung; Gesang; Dichtkunst; Inspiration; Weisheit.

DER RUNENVERS

*Ein Viertes weiß ich, wenn der Feind mir schlägt
in Bande die Bogen der Glieder,
sobald ich es dinge, so bin ich ledig,
von den Füßen fällt mir die Fessel,
der Haft von den Händen.*

*

*Der Mund ist der Häuptling
aller Sprachen,
der Hüter der Weisheit
und ein Trost den Weisen,*

*jedem edlen Krieger
Hoffnung und Glück.*

*

*Die Bucht ist der Pfad [Ausgangspunkt] der meisten Reisen;
doch die Scheide ist für Schwerter.*

WEIHEHANDLUNG

Frage: Was bedeutet Einweihung für dich?

Werde dir der überpersönlichen Faktoren der Existenz bewußt, schließe Kontakt mit deinem Unbewußten/den „Göttern in dir“. Erkenne, welches Wissen dir die Ekstase zu vermitteln mag und wage das Neue.

Stelle die Rune zur Unterstützung ekstatischer Arbeiten.

WEISSAGUNG

Positiv aspektiert: Inspiration; Weisheit; kluges Vorgehen; der Zauber des Worts; erhellende Gespräche; sprachliche und gedankliche Treffsicherheit; geistige Fruchtbarkeit; das Leben als Freudenlied.

Negativ aspektiert: Erkenntnisblockaden; unkluges Zerreden einer Sache; Rede- und Schreibhemmung; falsch gewählte Worte; geistige Unfruchtbarkeit; Versiegen des Inspirationsstroms; das Leben als Trauerklage.

Der Runenrat

Erkenne die Macht des Worts und des richtigen Gedankens. Laß die Inspiration zu, indem du dich ihr von ganzem Herzen öffnest. Lege alle Vorurteile ab.

RUNENMAGIE

Schutzmagie: Verwende die Rune zur Beschwörung deiner eigenen Schutzkräfte und zur Mehrung deiner Inspiration und Überzeugungskraft. Abwehr falscher Suggestionen anderer.

Heilungsmagie: Verwende die Rune bei Erkrankungen der Sprechorgane sowie zur Unterstützung heilender Suggestionen.

Tahsmantik: Glücksbringer für alle sprachlichen Vorhaben sowie für Inspiration und Weisheit. Ebenso Talismane zur Steigerung der Intuition und Sensitivität.

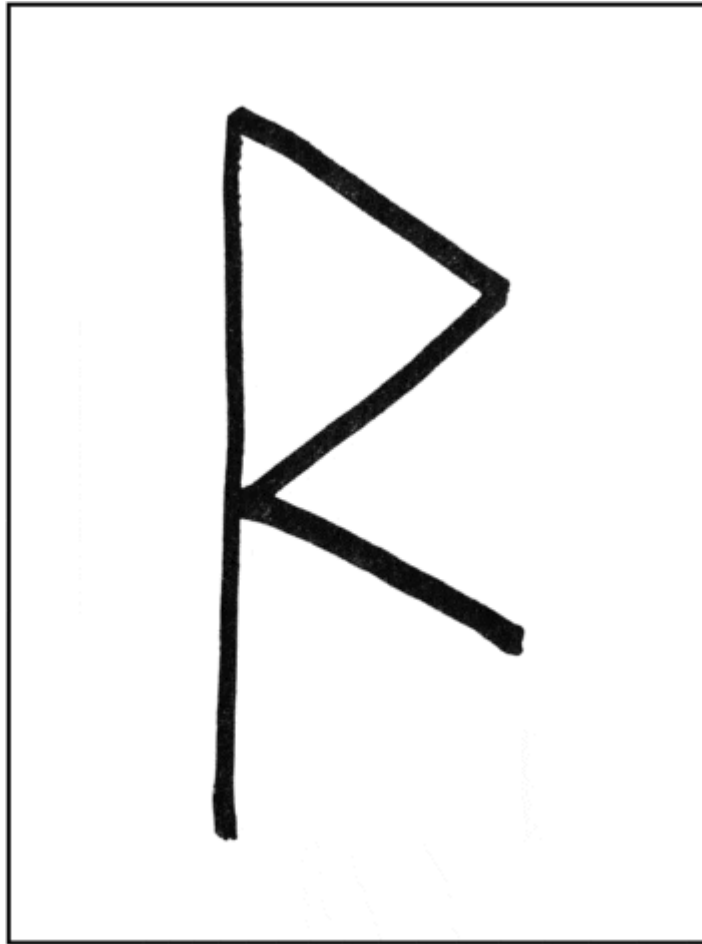
Die „Dichterrune“ ANSUZ symbolisiert die göttliche Inspiration, die Offenbarung durch Ekstase. Der Gesang ist zugleich Beschwörung, der Mettrunk Odins wird zum Träger der Weisheit und der Erkenntnis. Sage ja zu deiner eigenen Ekstasefähigkeit. „Ekstase“ bedeutet „aus sich heraustreten“: Tritt heraus aus dem Gefängnis deiner Vorurteile ins junge Licht des neuen Tages. Der Kosmos hält noch viel Neues für dich parat, laß dich überraschen. Sei ein wahrer Dichter deines eigenen Lebens lerne die Poesie der Gefühle und des Denkens. Überzeugungskraft beinhaltet stets, von sich selbst überzeugt zu sein. Sei auch dir selbst gegenüber suggestiv, überzeuge dich selbst von deinen Möglichkeiten, so wirst du nicht zuletzt auch Angst und die Furcht vor dem Tod überwinden.

AFFIRMATION

„Sprache und Eingebung sind meine Freunde.“

DIE RUNE RAIDHO

DIE FORM



RAIDHO

DAS BILD

Das Rad
Der Sonnenwagen
Der Streitwagen

STICHWORTE

Rad; Sonnenrad; Kreislauf der Natur; Ordnung; Weg zum Ziel; Bewegung;
Rhythmus; kosmische Zyklen; Tanz; Entwicklung.

DER RUNENVERS

*Ein Fünftes kann ich: fliegt ein Pfeil gefährlich
übers Heer daher,
wie hurtig er fliege, ich mag ihn hemmen,
erschau ich ihn nur mit der Sehe.*

*

*Reiten ist in der Halle
jedem Krieger
ein leichtes, doch sehr schwierig
für jenen, der*

*auf einem kräftigen Pferd aufrecht sitzt
auf meilenlangem Wege.*

*

*Reiten ist gesegneter Sitz,
und schnelle Reise,
und die Mühsal des Pferdes.*

WEIHEHANDLUNG

Frage: Wie stehst du zur Ordnung im Leben?

Meditiere über das Prinzip Ordnung und bestimme für dich die Bedeutung des Ausdrucks „rechte Ordnung“. Erkenne die Gesetze des Kosmos und die Ordnung, die sie erschaffen.

Stelle die Rune in regelmäßigem Zyklus im Einklang mit der Bewegung der Sonne: zu Sonnenauf- und -Untergang, mittags und mitternachts.

WEISSAGUNG

Positiv aspektiert: Bewußtsein für natürliche und richtige Vorgänge; Ordnung schaffen; Klarheit; Aufklärung; das natürliche Gesetz; Zugang zur inneren Führung; Erkennen des eigenen Rhythmus; Einswerden mit dem kosmischen Rhythmus; rechte Zeit.

Negativ aspektiert: mangelndes Gespür für wahre Ordnung; Pedanterie um ihrer selbst willen; Konfusion; Verstoß gegen natürliches Gesetz; Mangel an intuitiver Leitung; Rhythmusverletzungen; ungesundes Leben; falscher Zeitpunkt.

Der Runenrat

*Erkenne deine eigenen und die kosmischen Rhythmen und lebe auch danach.
Vermeide unheilbringende, verwirrende „Gesetzlosigkeit“, bleibe dir selbst treu.
Verstärke deine Beweglichkeit — Erstarrung ist Tod.*

RUNENMAGIE

Schutzmagie: Verwende die Rune zur Abwehr verwirrungstiftender Einflüsse und zur Festigung der eigenen Mittigkeit.

Heilungsmagie: Verwende die Rune zur Wiederherstellung einer organischen Ordnung, die alle Bereiche umfaßt: den körperlichen, den geistigen und den seelischen Bereich.

Talismantik: Glücksbringer für Gerichtsverhandlungen und Reisen.

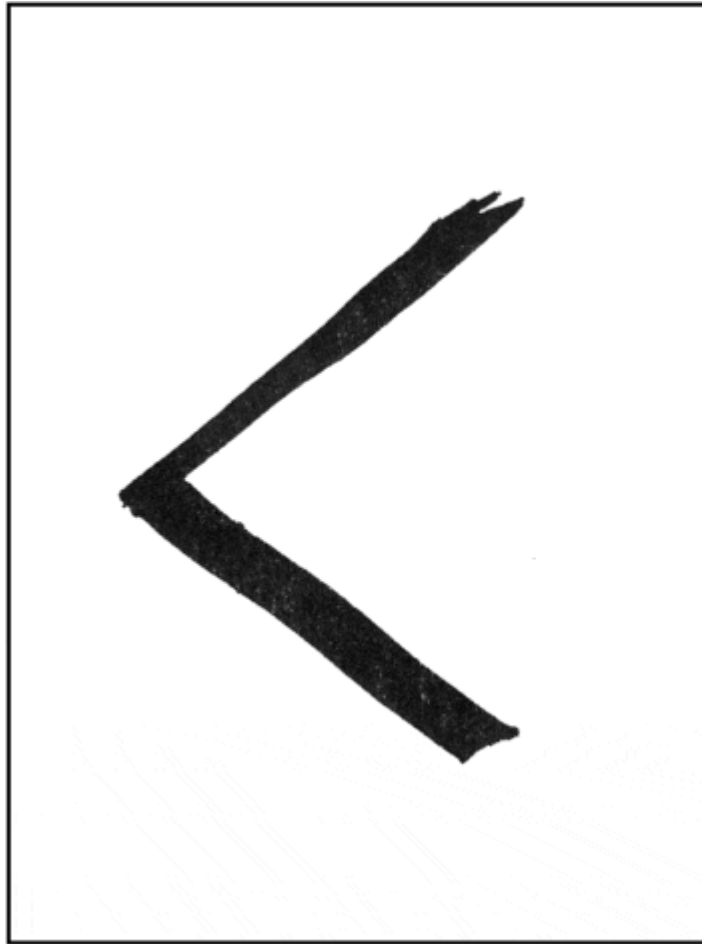
Die Rune RAIDHO steht für das wahre, gerechte Gesetz und für Ordnung aus Einsicht. Ordnung und Rhythmus bestimmen unser Leben, beide sind hochdynamische Faktoren. Ihr Mißbrauch führt zu erstarrten, überholten Formalismen und energetischem Stillstand. Dynamische, anpassungsfähige, lernfähige Ordnung ist das Fundament des Lebens, Recht und Gesetz sind die Spielregeln im kosmischen Tanz der Zyklen. Werden und Vergehen - das Auf und Ab der Elemente und der Lebenskräfte offenbart dir die Macht des Zyklus, die Macht des Rades und der Bewegung. Sei „ein Reiter auf kräftigem Pferde“ — den Weg zu beginnen ist leicht, schwierig jedoch, bis zum Ende in aufrechter Haltung durchzuhalten. Übe Selbstzucht, indem du dir selbst gegenüber konsequent bist und bleibst. Verliere das Ziel nicht aus dem Auge, aber genieße auch den Weg dorthin.

AFFIRMATION

„Ich lebe im Einklang mit meiner eigenen und der kosmischen Ordnung.“

DIE RUNE KENAZ

DIE FORM



KENAZ

DAS BILD

Die Flamme
Die Fackel
beherrschtes Feuer
Verbrennung

STICHWORTE

Flamme; Verbrennung; das innere Feuer; Entzündung; Schwäre; Opferfeuer;
Handlungsvermögen; Leidenschaft; Liebeslust.

DER RUNENVERS

*Ein Sechstes kann ich, so wer mich versehrt
mit harter Wurzel des Holzes:
den ändern allein, der mir es antut,
verzehrt der Zauber.*

*

*Die Fackel ist jedem Lebenden
durch ihr Feuer vertraut,
sie ist klar und hell,
sie brennt meistens,*

*wenn die Gemeinen
im Saale ruhen.*

*

*Brand ist der Kinder Unglück
und des Unglücks Weg
und des toten Fleisches Haus.*

WEIHEHANDLUNG

Frage: Was tust du, um dein eigenes Schöpfungsfeuer zu schüren?

Entwickle Klarheit über die konstruktiven Aspekte deiner Leidenschaften und nutze sie zur Förderung deines Lebensganzen.

Stelle die Rune zur Beherrschung und Nutzung des inneren wie des äußeren Feuers.

WEISSAGUNG

Positiv aspektiert: kreatives, schöpferisches Feuer; rechte Begeisterung; Beherrschung feuriger Einflüsse; Transformation; Erneuerung; Reinigung; Willenskraft; Leidenschaft; Lust; Liebe; Vereinigung; Fruchtbarkeit; lebenserhaltende Wärme.

Negativ aspektiert: ersticktes Feuer; heimlicher Schwelbrand; Jähzorn; Wut; vernichtendes Feuer; Stocken der Lebenskraft; Schmerz; Qual; Selbstverzehrung; blinde Passion; sexueller Exzeß; Trennung; Vernichtung; lebensvernichtende Hitze.

Der Runenrat

Lerne, kreativ mit den Kräften des Feuers auf allen Ebenen umzugehen. Feuer kann Leben erhalten und es zerstören — von dir allein hängt es ab, wie du es nutzt.

RUNENMAGIE

Schutzmagie: Verwende die Rune als Abwehrzauber gegen unerwünschte Feuereinflüsse aller Art: von unbeherrschten Zornesausbrüchen bis zur physischen Feuersbrunst. Aktive Verteidigung gegen Angriffe.

Heilungsmagie: Verwende die Rune gegen Entzündungen, Vereiterungen, Brandwunden, überhohes Fieber und Erkrankungen im Genitalbereich.

Talismantik: Amulette gegen Brandausbrüche (auch gesundheitliche); Talismane für Kreativitätssteigerung; (sexueller) Liebesbringer.

Die Rune KENAZ symbolisiert das Feuermysterium in seiner tiefgehendsten Form: Leben und Tod ranken sich um diese Runenmacht, das eine geht aus dem anderen hervor. Suche das Feuer der Erneuerung und meide das (selbst-)zerstörerische Feuer der unkontrollierten Vernichtungslust. Auch du bist Prometheus: Du hast mit deiner Geburt den Göttern das Feuer entrissen und mußt nun zeigen, wie gut du damit umgehen kannst. Bestehst du diese Probe, wirst du einst selbst als Gott unter ihnen aufgenommen werden. Nicht durch das Löschen mit Wasser wird Feuer beherrscht (damit wird es nur — vorübergehend — vernichtet), sondern durch rechte Eindämmung und durch Gebrauch zur rechten Zeit am rechten Ort. Genieße die Ekstase der Sexualität und gestalte mit ihr auf schöpferische Weise dein Leben. In dir ruht ebenso die Vernichtung wie die freundliche, lebensspendende Wärme: Erwinnere dich selbst immer wieder an diese Verantwortung, die du damit trägst.

AFFIRMATION

„Ich erkenne meine schöpferischen Kräfte und nutze sie.“

DIE RUNE GEBO

DIE FORM



GEBO

DAS BILD

Balken beim Hausbau
Gabe, Geschenk, Tauschgut

STICHWORTE

Geschenk; Tausch; Großzügigkeit; Wechselbeziehung; Umarmung; Treue;
Gefolgschaft; Kreuzen der Hände; Vereinigung; Sexualmystik.

DER RUNENVERS

*Ein Achtzehntes weiß ich, das ich aber nicht singe
vor Maid noch Mannesweibe,
als allein vor ihr, die mich umarmt,
oder sei es, meiner Schwester.
Besser ist, was einer nur weiß:
so frommt das Lied mir lange.*

*

*Das Geschenk ist für jeden Mann
Stolz und Lob,
Hilfe und Edeltum;
und jedem heimatlosen Abenteurer*

*ist es Gut und Nahrung jenen,
die nichts anderes haben.*

WEIHEHANDLUNG

Frage: Wie erlebst du das Mysterium der Zweiheit in der Einheit?

Erkenne die Vielheit in der Einheit und die Einheit in der Vielheit.

Stelle die Rune bei Sonnenaufgang, um dich von den Gaben des Kosmos durchfluten zu lassen.

WEISSAGUNG

Positiv aspektiert: Ekstase; Vereinigung; Gelingen; Großzügigkeit; Überfluß; Hochzeit; Gastfreundschaft; Austausch von Energien und Gedanken; harmonische Zusammenarbeit; (sexuelle) Harmonie; förderlicher Zusammenschluß zum gemeinschaftlichen Erreichen eines Ziels.

Negativ aspektiert: Blockaden; Entzweiung; Scheitern durch Zwistigkeiten; Geiz; Mißgunst; Mangel; Scheidung; Unwirtlichkeit; aneinander vorbeireden; Disharmonien; Zank und Uneinigkeit beim Anstreben eines Ziels; sexuelle Verklemmtheit; gebremste Ekstase.

Der Runenrat

Erlebe die Ekstase der Großmut und der Freigebigkeit. Klammere dich an nichts — dann können die Energien ungehindert zum Wähle aller fließen.

RUNENMAGIE

Schutzmagie: Verwende die Rune zur Förderung des Zusammenhalts (von Partnern, einer Gruppe, eines Projekts). Schutz vor Hader und Zwietracht, die von außen gesät werden. Sexualmagische Operationen.

Heilungsmagie: Verwende die Rune zur Kräftigung der inneren Mittung und zur Auflösung von Blockaden; Energien fließen lassen.

Talismantik: Glücksbringer für inneren und äußeren Reichtum; Liebesbringer; Amulette gegen Erstarrung materieller Ansprüche.

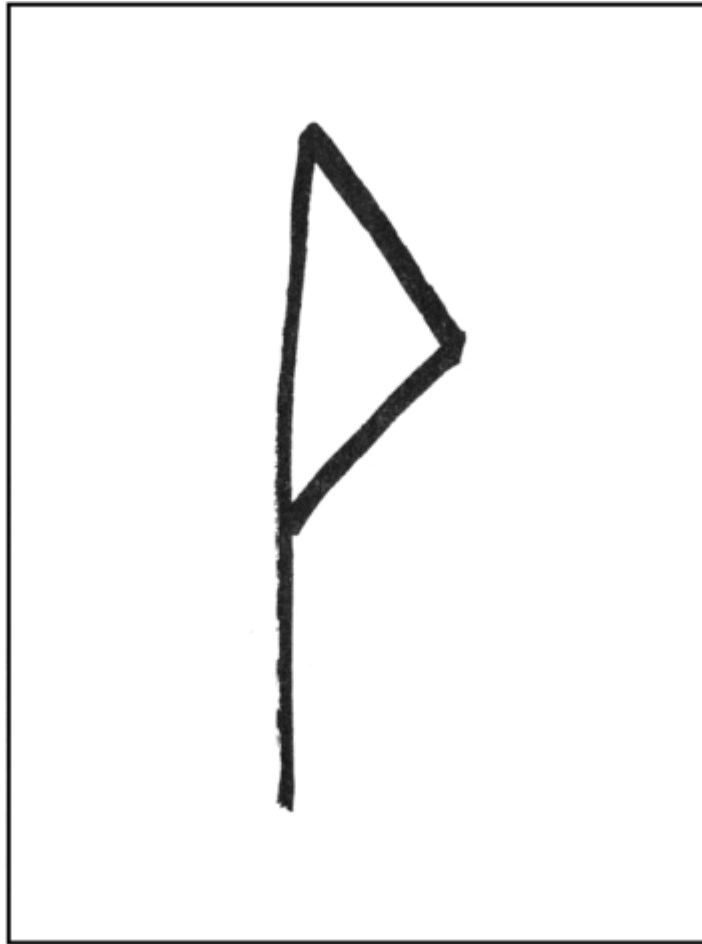
Die Rune GEBO ist die Verkörperung der Großzügigkeit und der Gastfreundschaft. Freigebigkeit ist das Prinzip des Strömen-lassens: Sei so unendlich erfüllt und reich wie der Kosmos selbst, dann werden dir auch alle seine Gaben zuteil. Durch Schenken und Geben legst du Kanäle des Überflusses frei. GEBO ist zudem das Mysterium der sexuellen Vereinigung zum Zwecke der Einweihung in das runische Weistum. Äußerst umsichtig aber gehe um mit dem Geschenk magischer Macht, das dir die Götter/dein Unbewußtes gemacht haben. Nutze es zum eigenen Wohle sowie zum Wohle aller. Schließlich achte und beachte die alchymische „Hochzeit“ zwischen den Gegensätzen, erkenne zugleich ihre Einheit und ihre Verschiedenheit und erschaffe aus ihr etwas Neues, das nur du zu erschaffen imstande bist und nur du allein.

AFFIRMATION

„Die unendlich freigebigen Kräfte des Kosmos strömen durch mich hervor.“

DIE RUNE WUNJO

DIE FORM



WUNJO

DAS BILD

Die Fahne
Sippenhanner

STICHWORTE

Freude; Vergnügen; Frohsinn; Anziehung; Sippe; Kameradschaft; Wohlwollen;
Geschwisterliebe; Vereinigung von Gegensätzen.

DER RUNENVERS

*Freude haben jene,
die nur wenig Sorgen,
Schmerz und Trauer kennen,
und jener, der selbst
Macht und Segen hat,
und ein Haus, das gut genug.*

WEIHEHANDLUNG

Frage: Was tust du, um dir ein „Heim der Seele“ zu erbauen?

Befreie dein Selbst vom Leid und pflege Gedeihen, Freude und einen gesunden Körper.

Stelle die Rune zur inneren „Heimatfindung“ und zur Kräftigung des Körpers.

WEISSAGUNG

Positiv aspektiert: Fröhlichkeit; Vergnügen; Freude; Gedeihen durch Zusammenarbeit; Glück; Wohlbefinden; Kameradschaft; zuverlässige Freunde; Zusammengehörigkeitsgefühl; Überwindung von Gegensätzen; Harmonie; gelungene Bindung; Treue.

Negativ aspektiert: Mißmut; Niedergeschlagenheit; Trauer; Mißlingen durch mangelnde Bereitschaft zur Zusammenarbeit; Unglück; Unbehagen; Untreue; Entfremdung; Entwurzelung; Verlust des Gruppenhalts; Disharmonie; Entzweiung; Fesseln.

Der Runenrat

Pflege aktiv die Beziehung zur physischen wie zur seelischen „Sippe“. Vernachlässige keine Freundschaften und bereinige etwaige Zwistigkeiten in deiner näheren Umgebung. Laß dich nicht herunterziehen, lebe fröhlich!

RUNENMAGIE

Schurzmagie: Verwende die Rune zur Steigerung deines Humors, des Frohsinns („frohen Sinns“) und zur Abwehr von äußeren Störfeuern durch Lachen. In der Gruppe: Stärkung der Zusammengehörigkeit („Wir sind ein Wille“).

Heilungsmagie: Verwende die Rune zur seelischen Aufheiterung und zur Förderung der Genesung durch Anheben der Gesundheitsmoral.

Talismantik: Ladung von Talismanen für Glück und Wohlbefinden; Amulette gegen Depressionen und Mutlosigkeit.

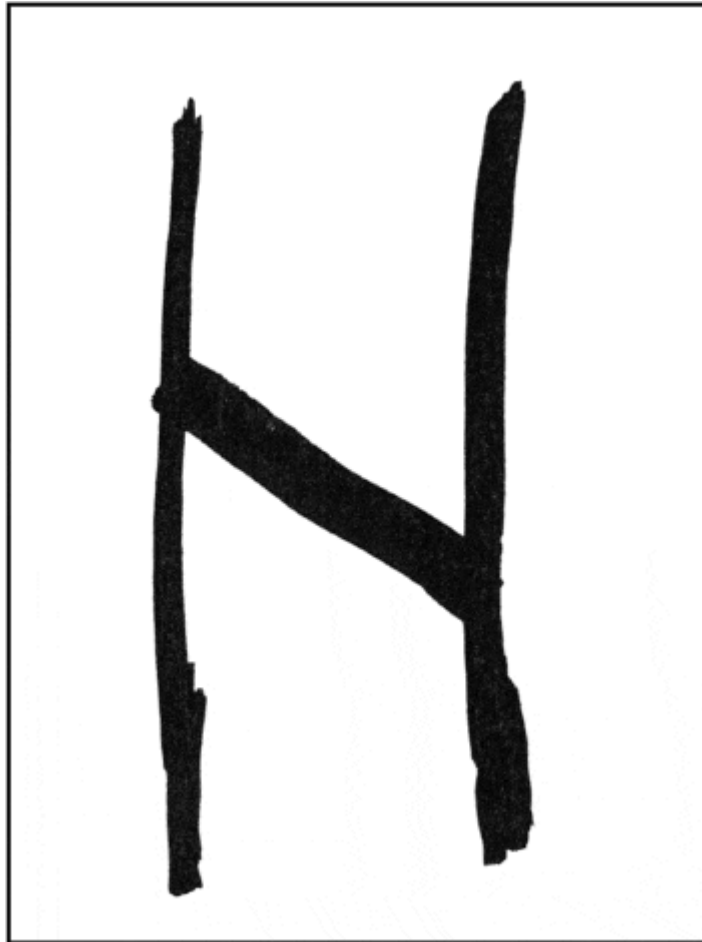
Die Rune WUNJO ist die fröhlichste Energie im Runenkosmos. Es ist der Frohsinn, der sowohl aus der Geborgenheit innerhalb der Gemeinschaft erwächst als auch aus der Zuversicht der inneren Gelassenheit und dem Unverhaftetsein. Wenn du der Entfremdung und Entwurzelung gegensteuerst, entfaltet sich aus deinem Inneren heraus die echte Heiterkeit, die das bewußte Erkennen der vielschichtigen Zusammenhänge und Verbindungen sogar zwischen unterschiedlichsten Dingen kennzeichnet. „Heilig“ heißt „ganz“ (engl. holy bzw. wholly): Laß Hand und Herz zusammenarbeiten, fördere den konstruktiven Zusammenhalt im Kollektiv, und sei es auch scheinbar noch so „klein“ (Zweierbeziehung, Familie, Interessengemeinschaft, Arbeitskollegen), dann herrscht ein „heiliger“ Zustand der Harmonie und des gemeinsamen Gelingens.

AFFIRMATION

„Ich erkenne die Beziehungen zwischen allen Dingen und schmiede daraus eine fruchtbare Einheit.“

DIE RUNE HAGALAZ

DIE FORM



HAGALAZ

DAS BILD

Schneeflocke, Hagelkorn

Eis-Ei

Ursame

STICHWORTE

Hagel; Samen; Ei; Urschöpfung; Keimung; Schutz; Bann; Vollkommenheit; Gleichgewicht der Kräfte; Evolution; mystisches Wissen; Offenbarung.

DER RUNENVERS

*Ein Siebentes weiß ich, wenn hoch der Saale steht
über den Leuten in Lohe,
wie weit sie schon brenne, ich berge ihn noch:
den Zauber weiß ich zu zaubern.*

*

*Hagel ist das weißeste Korn,
er kommt hoch vom Himmel herab,
Windschauer schleudern ihn,
dann wird er zu Wasser.*

*

*Hagel ist ein kaltes Korn
und ein Graupelschauer
und die Krankheit von Schlangen.*

WEIHEHANDLUNG

Frage: Was tust du, um deinen Kontakt zum Urgrund des Seins zu erhalten oder wiederherzustellen?

Meditiere über die Keimung der ewigen Harmonie des Kosmos.

Stelle die Rune nach Belieben, wann immer es dich nach Erkenntnis des Weltganzen drängt.

WEISSAGUNG

Positiv aspektiert: reiches Gedeihen; Entwicklung neuer Möglichkeiten; Schutz; Geborgenheit; Gleichgewicht der Kräfte; Vollkommenheit; gesunde, harmonische Struktur; Keimen der Saat; Evolutionspotential; Fruchtbarkeit.

Negativ aspektiert: Verwüstung; Vereisung der Gefühle; Kältekatastrophe; Unnahbarkeit; Erfrieren; Erstarrung der Strukturen; energetischer Stillstand; tote Perfektion; Ersticken aller Entwicklung; zerstörtes Saatgut; Unfruchtbarkeit.

Der Runenrat

*Erkenne die Strukturen des Ganzen, das Lodern im Eis, das Frieren im Feuer.
Vorsichtige Handhabung konträrer Energien führt zu großen Entwicklungen.*

RUNENMAGIE

Schutzmagie: Verwende die Rune für den Schutz deiner eigenen Person und aller dir nahestehenden Menschen; ebenso für die Sicherung des Besitzstandes. Wenn es sein muß, setze sie zur aktiven Verteidigung ein („Hagelzauber“).

Heilungsmagie: Verwende die Rune zur Wiederherstellung der persönlich-kosmischen Harmonie, deren Störung die Erkrankung anzeigt. Gebäre Heilungskräfte mit Hilfe der HAGAL-Rune. Allgemeine Harmonisierung der feinstofflichen Körperenergien.

Talismantik: Talismane für jegliches Gedeihen; Amulette zur Abwehr von Angriffen und Katastrophenenergien, die „an die Substanz“ gehen.

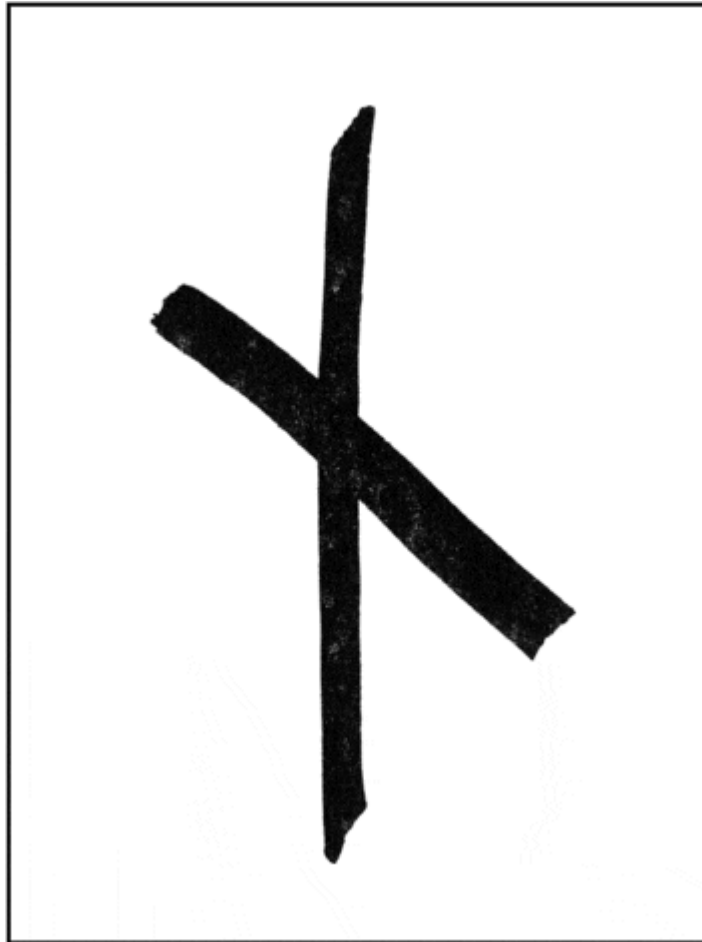
HAGAL ist die „Mutter der Runen“, denn aus ihr lassen sich alle anderen Runen entwickeln. Aus der Vereinigung von Feuer und Eis entstand den nordischen Mythen zufolge die Schöpfung. HAGAL vereint sie beide — wie alles andere — in sich und fügt sie zu einem harmonischen Ganzen. Strebe auf heitere Weise nach dieser Vollkommenheit, ohne daraus einen Leistungszwang zu machen. Denn was große Vereinigung bewirkt, kann, falsch verstanden oder gebraucht, umgekehrt auch katastrophale Auswirkungen haben. Die Rune HAGAL ist aufgrund ihrer gewaltigen Macht Fluch und Segen zugleich: Sie richtig zu handhaben, ist hier von allen Runen am schwierigsten — und am erfüllendsten. In der Arbeit innerhalb der Beschränkung des Allgeheges zeigt sich der wahre Runenmeister. Eine Rune, die Großes vermag und Großes verlangt. Begegne ihr stets mit Ehrfurcht und Umsicht!

AFFIRMATION

„Ich bin Teil der kosmischen Urkeimung.“

DIE RUNE NAUDHIZ

DIE FORM



NAUDHIZ

DAS BILD

Flut- und Bugwelle
Feuerbohrer
Reibefeuern

STICHWORTE

Flut; Reibefeuern; Schicksal; Not; Mangel; Elend; Zwang; Widerstand; Reibung;
Erlösung; Schlichtung; Erfindungsgabe.

DER RUNENVERS

*Ein Achtes weiß ich, das allein wäre
nützlich und nötig:
wo unter Helden Hader entbrennt,
da mag ich schnell ihn schlichten.*

*

*Not beklemmt die Brust,
wenngleich sie den Menschenkindern dennoch oft
Hilfe und Erlösung wird,
wenn sie sie beizeiten beachten.*

WEIHEHANDLUNG

Frage: Wie gut verstehst du den Sinn von Mangel und Entbehrung?

Lege jedes Schwarzweißdenken ab und erkenne, daß alles ineinanderspielt: Die Fülle und die Entbehrung, der Überfluß und der Mangel, Glück und Unglück, Leben und Tod.

Stelle die Rune nicht nur in Zeiten innerer oder äußerer Not, sondern gerade auch dann, wenn es dir besonders gut geht. Nicht etwa, um deine gute Laune zu dämpfen, sondern um stets das Ganze im Auge zu behalten, das Auf und Ab des Schicksals.

WEISSAGUNG

Positiv aspektiert: Ende eines Streits; Schlichtung; Erhalt der Ordnung; Kreativität in der Beschränkung; konstruktiver Druck; Aktivierung formender Kräfte; Befreiung von Zwängen; Widerstandskraft.

Negativ aspektiert: Not; Widerstand; Reibung; Hader; Elend; Auflösung der Ordnung; Niedergeschlagenheit; erdrückende Zwänge; Schwächung; Mangel an Manifestationsmöglichkeiten.

Der Runenrat

Nütze dein Schicksal, widerstrebe ihm nicht! (Guido von List)

RUNENMAGIE

Schutzmagie: Verwende die Rune zur Schlichtung von Streit und zur Besänftigung von Haß und Abneigung; ferner zum Abwenden jeglicher Not und von Leid; aktive Verteidigung durch Schwächung und Auszehrung des Angreifers.

Heilungsmagie: Verwende die Rune zur Abwehr und Verhinderung von Krankheiten aller Art sowie der negativen Begleitumstände von Erkrankungen (Depressionen, Mattheit, äußere Not usw.)

Talismantik: Verwendung zur Liebesmagie; Abwehr von Mangel und Elend; Stärkung der Intuition; Schutz und Abhärtung.

Die Rune NAUDHIZ (die sogenannte „Not“-Rune) ist in gewissem Sinne eine „Verstümmelung“ der HAGALAZ-Rune in ihrer „stabilen“, jüngeren Form: $\mathfrak{H} \rightarrow \mathfrak{X}$. Wo HAGALAZ Fülle ist, stellt NAUDHIZ die Beschränkung dar. Doch ist die Not bekanntlich oft die beste Lehrmeisterin. Durch Not können Gemeinschaften gefestigt werden, in der Not zeigt sich, welche Energien du wirklich zu mobilisieren imstande bist, hier zeigt sich, was tatsächlich in dir steckt. („Not macht erfinderisch.“) Allzuoft sehen wir in der Not nur einen unerwünschten „Schicksalsschlag“ — bedenke daher, daß in Zeiten der Not oft ein Großteil der Kräfte entsteht und erprobt wird, die essentiell sind für ein selbstbestimmtes Leben. Wende also die Not ab, so gut du kannst, aber nutze sie als wichtige Lernphase, wenn dir das nicht gelingt. Auch deine Not suchst nur du allein dir aus!

AFFIRMATION

„Ich nutze mein Schicksal.“

DIE RUNE ISA

DIE FORM



ISA

DAS BILD

Eis
Eiszapfen
Urmaterie

STICHWORTE

Eis; Urmaterie; Urstrom; Ursprung; Stille; Empfang; Sendung; das All-Ich; Schwarzes Loch.

DER RUNENVERS

*Ein Neuntes weiß ich, wenn Not mir ist,
vor der Flut das Fahrzeug zu bergen,
so wend ich den Wind von den Wogen ab
und beschwichtige rings die See.*

*

*Eis ist sehr kalt
und außerordentlich glatt;
es glitzert, klar wie Glas,
ganz wie Edelsteine,
ein Boden aus Frost
ist schön anzusehen.*

WEIHEHANDLUNG

Frage: Was tust du, um kosmische Energien zu empfangen und zu senden?

Mach dich empfänglich für feinstoffliche Wahrnehmung und meditiere über den Kosmos als Gewebe feinstofflicher Energien.

Stelle die Rune an drei aufeinanderfolgenden Tagen und Nächten auf einem Berggipfel sowohl zu Sonnenauf- als auch -Untergang, in der Mittagszeit und um Mitternacht. Werde zum Sender und Empfänger kosmischer Energien.

WEISSAGUNG

Positiv aspektiert: Gespür für unterschwellige Zusammenhänge; schwieriger, aber gelungener Übergang von einem Zustand in einen neuen; Expansion durch Konzentration; Selbstbeherrschung; Stärkung des Selbstbewußtseins; Zusammenhalt; Einflußmöglichkeiten.

Negativ aspektiert: Kältetod der Lebenskräfte; energetischer Stillstand; mißglückter Wechsel; kurzsichtige Egozentrik; Stumpfsinnigkeit; Blindheit; Erstarrung bei Bedrohung; Willensschwäche; Verblendung; Fehlplanung; Verlust und Mangel; arhythmisches Verhalten; Einflußlosigkeit.

Der Runenrat

Erkenne wahre Sachverhalte und laß dich nicht vom schönen Äußeren täuschen. (Auch nicht bei dir selbst!) Dann kannst du die Kraft der Rune konstruktiv zur Erlangung deiner Ziele (allein und im Kollektiv) nutzen.

RUNENMAGIE

Schutzmagie: Verwende die Rune zur Konsolidierung deiner Situation und zur Abwehr lähmender, „vereisender“ Einflüsse. Herstellung von Ruhe und regenerierender Stille.

Heilungsmagie: Verwende die Rune zur Wiederbelebung „erfrorener“ Lebenskräfte und zur Korrektur „entgleister“ Zustände; ebenso, um überaktive Feuerkräfte zu dämpfen.

Talismantik: Glücksbringer für das Gelingen angesichts widriger Umstände; Amulette gegen Lähmung durch widrige Umstände.

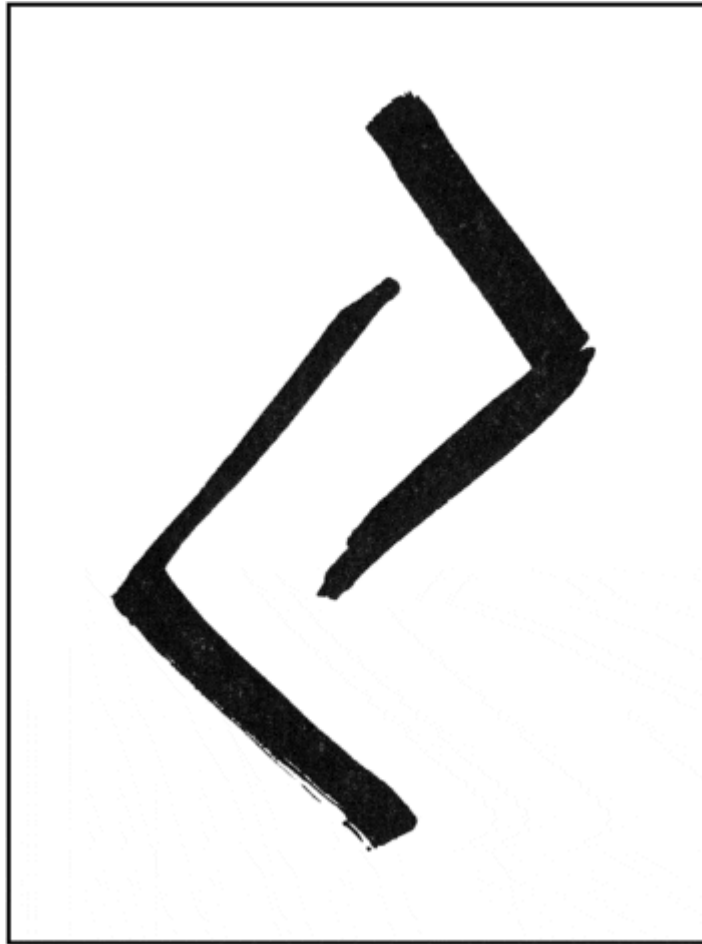
Die Rune ISA stellt die Konzentration auf das Wesentliche dar, wie es im Bild vom kosmischen Eis gezeigt wird. Eis ist sowohl schön („klar wie Glas, ganz wie Edelsteine“) als auch trügerisch und gefährlich: vermeide jede Form des „Kältetods“. Andererseits wirst du ISA auch als Dunkelrune erfahren müssen, wenn du ein wirklich reiches, erfülltes Leben führen willst, das nicht durch ausschließliches, klischeehaftes „Streben nach dem Positiven“ verzerrt wird. Das Runenuniversum ist weder „gut“ noch „böse“: Im Spannungsfeld zwischen dem expansiven, verzehrenden Feuer und dem kontraktiven, erfrierenden Eis findet alles Leben statt, das makro- wie das mikrokosmische. ISA fordert die Erkenntnis innerer Zusammenhänge. Verschließe dich deinen Problemen nicht, denn an ihnen kannst du in ungeahnte Höhen wachsen. Versuche, sowohl die positive als auch die negative Seite aller Dinge zu sehen. Übergänge werden manchmal von großen Schwierigkeiten begleitet - sei beharrlich und furchtlos. Dann werden dich die Kräfte des Kosmos unbegrenzt dabei unterstützen, zu deinem wahren Kern zu finden.

AFFIRMATION

„Ich erkenne die Schönheit des Eises.“

DIE RUNE JERA

DIE FORM



JERA

DAS BILD

Das Sonnenjahr

Die Ernte

Die Vermählung von Himmel und Erde

STICHWORTE

Jahreslauf; Ernte; gute Zeit; Lebenszyklus; Fruchtbarkeit; Harmonie; gesunder Rhythmus.

DER RUNENVERS

*Ein Zehntes kann ich, wenn Zaunreiterinnen
durch die Lüfte lenken,
so wirk ich, daß sie wirre zerstäuben
und als Gespenster schwinden.*

*

*Ernte ist die Hoffnung der Menschen,
wenn Gott, heiliger König des Himmels,
der Erde gestattet,
ihre strahlenden Früchte zu bescheren
den Edlen und den Bedürftigen.*

WEIHEHANDLUNG

Frage: Wann hast du zum letztenmal bewußt die Jahreszeiten wahrgenommen?

Erkenne die Zyklen des Kosmos und deine eigene Stellung darin. Bestimme, wann es für dich Zeit ist zu säen, und wann du ernten darfst.

Stelle die Rune ein Jahr lang jeweils zum Jahreszeitenwechsel und achte auf den Jahreslauf des Sonnenrads.

WEISSAGUNG

Positiv aspektiert: gute Zeit; Ernten der Früchte früherer Bemühungen; Handeln im Einklang mit natürlichen, organischen Gesetzen; Kreativität; Fruchtbarkeit; Belohnung; Entwicklung.

Negativ aspektiert: falsche Zeitplanung; Verlust durch falsches Handeln; Mißachtung natürlicher, organischer Zyklen; pedantisches Beharren auf überholten Zeitplänen; Ernteschäden; Stagnation.

Der Runenrat

Durch rechtes Tun zur rechten Zeit sicherst du Fortbestand und Gewinn. Ernte, was du gesät hast. Das bedeutet aber auch: Stehe für die Konsequenzen deines Tuns gerade.

RUNENMAGIE

Schutzmagie: Verwende die Rune zur Förderung deiner Projekte und zur Sicherung der Ernte. Ebenso zur sanften Herstellung von Frieden und Harmonie.

Heilungsmagie: Verwende die Rune zur Wiedererlangung eines gesunden Bezugs zu den natürlichen Zyklen; Korrektur organischer Verirrungen; Erdung.

Talismantik: Glücksbringer für längerfristige Unternehmungen; Amulette zur Abwehr von „Ernteschäden“ aller Art.

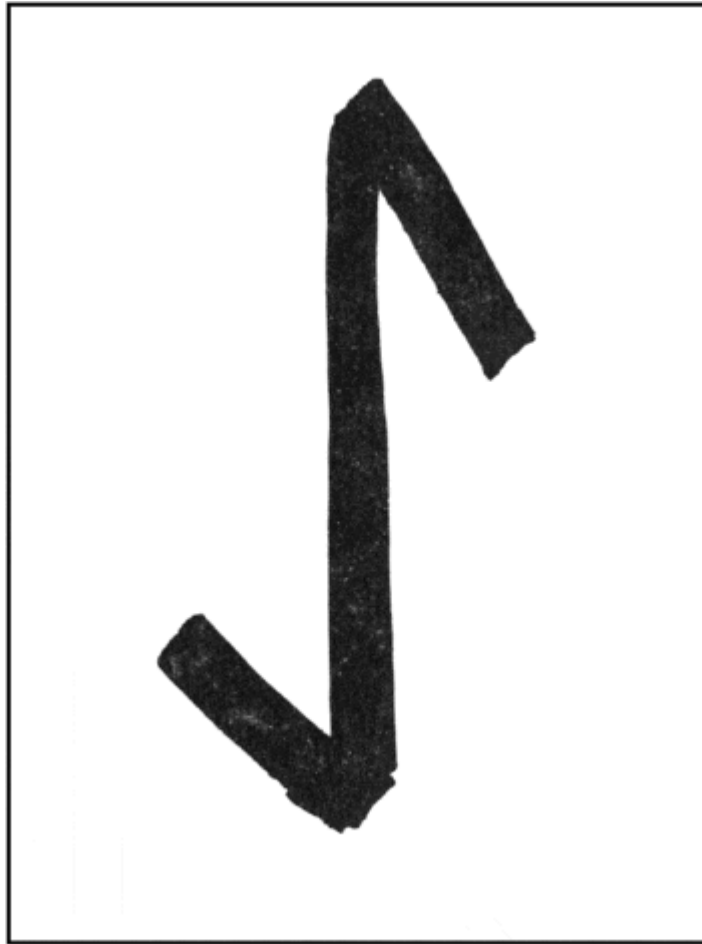
Die Rune JERA verkörpert den Jahreszyklus der Sonne und auch ganz allgemein der gesamtkosmische Zyklus. Richtiges, der Situation und ihren Gesetzen angepaßtes Verhalten in der Vergangenheit wird nun durch entsprechende Ernte belohnt. Genieße die Früchte deines Tuns und lege hinreichend „Saatgut“ zurück, um auch im nächsten Jahr reich ernten zu können. Erkenne die Zyklen der Natur und forciere nichts, wenn Ruhe angezeigt ist, handle aber (auch unter Überwindung eigener Trägheit und Lustlosigkeit), wenn die Zeit des Tuns gekommen ist. Möglicherweise wirst du nun mit großzügigen Menschen zusammentreffen, die deine Vorhaben unterstützen. Dann sei aufgeschlossen und empfänglich, überstürze nichts, lasse dich selbst aber auch nicht zu überstürzten Entscheidungen drängen. Dann wirst du deinen inneren und äußeren Reichtum mehren.

AFFIRMATION

„Ich ernte stets die reichen Früchte meines Tuns.“

DIE RUNE EIHWAZ

DIE FORM



EIHWAZ

DAS BILD

Die Eibe
Der Weltenbaum

STICHWORTE

Eibe; Weltenbaum; Verbindung; Weisheit; Vereinigung von Leben und Tod; ewiges Leben; Einweihung; Ausdauer; Schutz.

DER RUNENVERS

*Ein Sechzehntes kann ich, will ich schöner Maid
in Lieb und Lust mich freuen,
den Willen wandet ich der Weißarmigen,
daß ganz ihr Sinn sich mir gesellt.*

*

*Eibe ist von außen
ein rauher Baum
und hart, fest im Boden verankert,
Hüter des Feuers,
von Wurzeln gestützt,
Freude des Anwesens.*

WEIHEHANDLUNG

Frage: Um was dreht sich für dich das Leben?

Befasse dich mit den „großen Fragen“ des Daseins und damit, was du im Leben wirklich willst.

Stelle die Rune nur nach sorgfältiger meditativer Vorbereitung, am besten im Rahmen eines kleinen Exerzitiums, bei dem du dich eine Weile vom Alltagstrubel zurückziehst.

WEISSAGUNG

Positiv aspektiert: Kraftzuwachs; Einweihung in bisher Unerkanntes; Ausdauer; Zufriedenheit; Schutz vor unerwünschten Fremdeinflüssen; Selbstdisziplinierung; Beharrlichkeit; Triebfreude; Erfolg.

Negativ aspektiert: Schwächung; Verwirrung; Täuschung; Unzufriedenheit; ausgeliefert sein; Willensschwäche; Disziplinlosigkeit; Mangel an Ausdauer; Triebhaftigkeit; Scheinerfolg.

Der Runenrat

Strebe in allem die Vollendung an und bedenke das Ende. Entlarve die Täuschung und finde Zufriedenheit im Erkennen deiner wahren Ziele.

RUNENMAGIE

Schutzmagie: Verwende die Rune als starken Schutz vor fremden Zaubern („Vor Eiben kann kein Zauber bleiben“); ebenso, um ungewollte Einflüsse zu bannen sowie zur aktiven Verteidigung, wobei du genau dosieren solltest, um eine überzogene Wirkung zu vermeiden.

Heilungsmagie: Verwende die Rune, um zu erfahren, welche schicksalhaften Faktoren zur Erkrankung geführt haben (psychosomatische Ursachenforschung).

Talismantik: Talismane für Liebesmagie und Bindungszauber; Amulette gegen Täuschung und Verwirrung.

Die Rune EIWAZ stellt die vertikale Achse des Weltenbaums dar, das ordnende Prinzip, um das sich alle Schöpfung rankt. Ihre Kraft zu erkennen bedeutet, die eigene Bestimmung zu finden. Gehe bei deiner Suche nach deinem persönlichen Lebenssinn in die Tiefe und gib dich nicht mit oberflächlichen Erklärungen zufrieden. Nur du selbst kannst zur eigenen Wahrheit gelangen, kein Meister und kein Lehrer kann dir diese Aufgabe abnehmen. Werde, der du bist! Entlang der Eibensäule steigt der runische Schamane in die Welten höherer, übergeordneter Erkenntnis empor: Hier steht dein Tor zum Transpersonalen. Das ewige Leben in Form der ewigen Wiederkehr aller Dinge: Dies ist die Frucht der „giftigen“ Eibe, deren Ausdünstungen sowohl Offenbarungen als auch Täuschungen bescheren können. Erkenne, daß Leben und Tod eins sind, dann werden Angst und Trug von dir weichen.

AFFIRMATION

„Ich erkenne meine wahre Bestimmung.“

DIE RUNE PERTHRO

DIE FORM



PERTHRO

DAS BILD

Los- oder Würfelbecher
Norne/Schicksalsgöttin
Zeit

STICHWORTE

Losbecher; Schicksalsspruch; Gesetz von Ursache und Wirkung; „Karma“;
Gleichzeitigkeit allen Geschehens; Zeit.

DER RUNENVERS

*Die Losschachtel ist stets
Spiel und Gelächter
unter kühnen Männern,
wo die Krieger
im Biersaal froh beisammen sitzen.*

WEIHEHANDLUNG

Frage: Was tust du, um deine Bestimmung zu erkennen?

Meditiere über die Gleichzeitigkeit allen Geschehens. „Schicksal“ (altnordisch: Orlög) ist nicht unbeugsame Vorherbestimmung, sondern das kosmische Gesetz von Ursache und Wirkung.

Stelle die Rune zur Offenbarung der Faktoren, die dein Schicksal bestimmt haben und noch immer bestimmen.

WEISSAGUNG

Positiv aspektiert: Glück; „schicksalhafte“ Fügung; Wissen um Ursachen und Wirkungen; Geselligkeit; Wachstum; gute Zeitqualität; günstiger Zeitpunkt; Befreiung.

Negativ aspektiert: Vernichtung durch Genußsucht; „grausames“ Schicksal; Verwechslung von Ursachen und Wirkungen; Einsamkeit; Stagnation; ungünstige Zeitqualität; Befangenheit.

Der Runenrat

Erkenne das Wirken der Nomen (Schicksalsmächte) und verschließe nicht die Augen vor schicksalhaften Fügungen. Die Zeit ist eine flüchtige Illusion. Wenn du versuchst, sie in ein starres Schema zu pressen, wird sie sich dir verweigern.

RUNENMAGIE

Schutzmagie: Verwende die Rune zur Herbeiführung günstiger Zeitpunkte für ein Vorhaben; Weissagung zum Erkennen von Einflußfaktoren.

Heilungsmagie: Verwende die Rune zur Aufheiterung und Aktivierung der Lebensgeister, und um die „Musik des Lebens“ zu vernehmen.

Talismantik: Förderung von grundsätzlichen, „in die Tiefe gehenden“ Projekten; Förderung der Weissagungsfähigkeiten; Erkennen der eigenen Bestimmung.

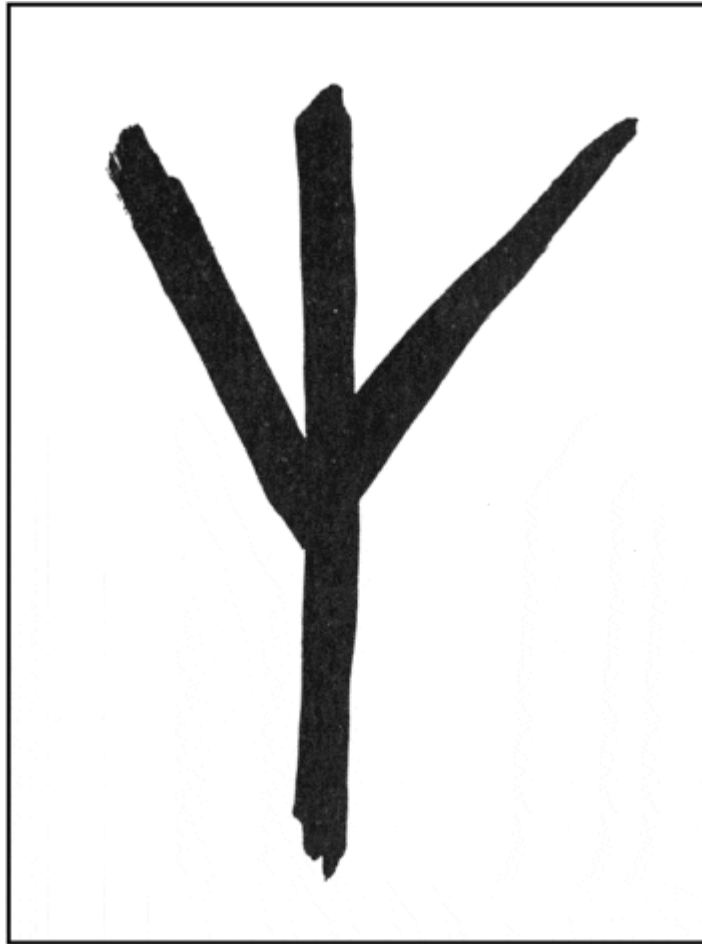
PERTHRO ist die „Schicksalsrune“ im nordischen Sinne. Das Spinnen der drei Nornen der „Vergangenheit“, „Gegenwart“ und „Zukunft“ verkörpert sich in dieser Glyphe, ohne jedoch unabwendbare „Vorherbestimmtheit“ zu meinen. Erkenne den kosmischen Plan des Werdens. „Dies ist der Lohn von jenem, man tadele das Schicksal nicht.“ Blicke in die Tiefen deines Seins und erkenne dich selbst als Ursachengeber, damit du nicht länger bloßer Wirkungsempfänger bleibst. Schwimme stets mit dem Strom - solange es dein eigener Strom ist! Kompromißlose Nutzung der dir gegebenen Zeit führt in die Ewigkeit des Jetzt und zu seinem unerschöpflichen Kraftspeicher. Indem du dein Bewußtsein in die Bereiche jenseits von Zeit und Raum eintreten läßt, wirst du zum Schmied deines eigenen Schicksals.

AFFIRMATION

„Jeder Augenblick ist eine Ewigkeit.“

DIE RUNE ELHAZ

DIE FORM



ELHAZ

DAS BILD

Die Hörner des Elchs
Die Wurzeln und das Astwerk des Baumes
Ein fliegender Schwan

STICHWORTE

Elch; Schutz; Eibe; Eibenbogen; Erhabenheit; die kosmische Antenne; Kontakt zum Überpersönlichen; Kraft; Glück; Lebenskraft.

DER RUNENVERS

*Ein Fünfzehntes kann ich, das Volkrötir, der Zwerg,
vor Dellungs Schwelle sang;
den Äsen Stärke, den Alben Gedeihn,
hohe Weisheit dem Hroptatyr.*

*

*Des Elchs Riedgras hat seine Heimat
meist im Sumpf,
es wächst im Wasser
und verwundet grimmig
und rötet [„brennt“] mit Blut*

*jeden Mann,
der auf beliebige Weise
versucht es zu greifen.*

*

*Der Mensch ist die Freude des Menschen
und die Mehrung des Staubes
und die Zier der Schiffe.*

WEIHEHANDLUNG

Frage: Was tust du, um dich mit dem Kosmos „kurzzuschließen“?

Blicke über den Tellerrand deines Alltagslebens, werde eins mit dem Überpersönlichen.

Stelle die Rune bei Sonnenaufgang auf einem Berggipfel und/ oder meditiere mit ihr über deine Stellung im Weltganzen.

WEISSAGUNG

Positiv aspektiert: glückliches Gelingen eines Vorhabens; Schutz und Kraft durch Offenheit für das Außen; Gesundung; Wohlstand.

Negativ aspektiert: scheitern durch Selbstabkapselung; Schwächung durch Mißbrauch der Kraft; Minderung; Vereinsamung; Leid.

Der Runenrat

Werde aktiv und laß dich von den Kräften des Kosmos durchfluten. Das kosmische Selbst verleiht dir intuitive Erkenntnis, lausche auf die innere Stimme. Großzügigkeit bringt Mehrung für alle.

RUNENMAGIE

Schutzmagie: Verwende die Rune zur Abwehr unerwünschter Einflüsse und zur Stärkung deines Kreises; Verteidigung durch den zu deinen Schutzwesen hergestellten Kontakt.

Heilungsmagie: Verwende die Rune zur energetischen Aufladung bei der Selbstheilung und zur Heilung anderer; Bestrahlung mit der ELHAZ-Rune.

Talismantik: Glücksbringer für Wohlstand und Weisheit.

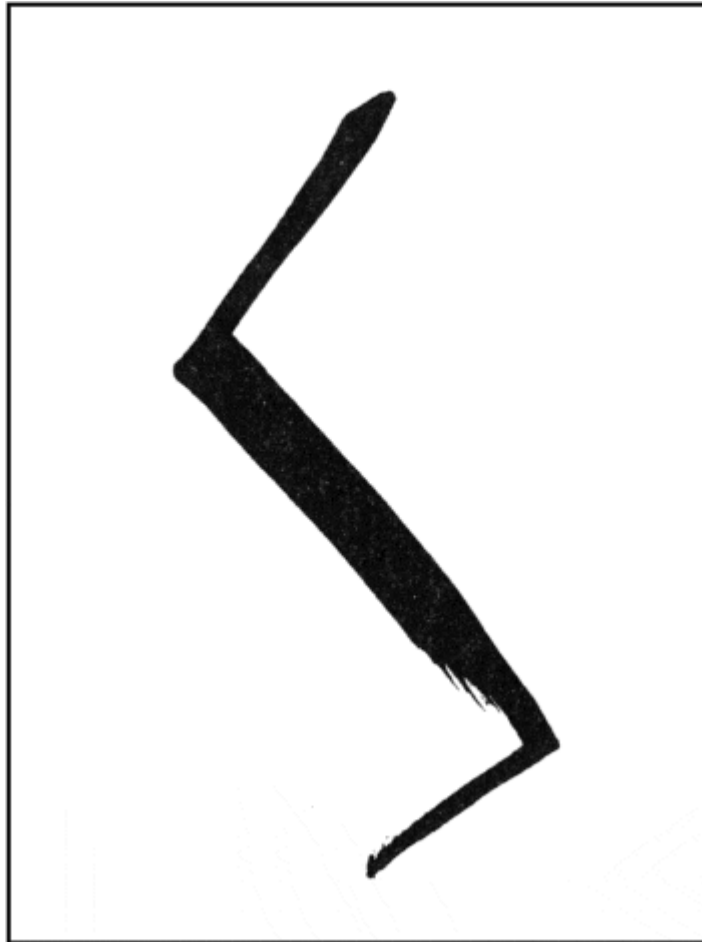
Die Rune ELHAZ ist das Symbol der Wiedergeburt und der Erneuerung. Mensch und Menschheit vereint im Bewußtsein um ihren kosmischen Auftrag - werde eins mit dir selbst! Indem du dich in Einklang mit deiner Umgebung und deinem wahren Willen bringst, erlangst du Kraftzuwachs, materielle und spirituelle Mehrung, wirst zur „Antenne“ transpersonaler Energien. Die Kontaktschaltung zum kollektiven Unbewußten führt dich über die Grenzen des Alltags-Ich hinaus. Du kannst mehr, als du jetzt glauben magst, denn du stehst nicht allein. Das Wissen der Menschheit und der Ahnen steht dir zur Verfügung, du mußt dich nur dafür öffnen.

AFFIRMATION

„Ich bin Teil des kosmischen Ganzen und werde vom Strom der Einheit getragen.“

DIE RUNE SOWILO

DIE FORM



SOWILO

DAS BILD

Sonne
Sonnenrad

STICHWORTE

Sonne; Wille; Lebenskraft; Sieg; Gelingen; Erfolg; Hoffnung; Ehre.

DER RUNENVERS

*Ein Elfes kann ich, wenn ich zum Angriff soll
die treuen Freunde führen,
in den Schild sing ich's, so ziehen sie siegreich,
heil in den Kampf, heil aus dem Kampf,
bleiben heil, wohin sie ziehn.*

*

*Die Sonne wird von Seeleuten
stets erhofft,
wenn sie weit hinausfahren
über's Bad der Fische,
bis sie den Wogenhengst
an Land bringen.*

WEIHEHANDLUNG

Frage: Wie verbindest du die Kräfte von Himmel und Erde in deinem Leben?

Meditiere über das siegreiche Rad der Sonne, das jeden Tag aufs neue aufgeht und versinkt, das Prinzip von Kommen und Gehen.

Stelle die Rune bei Sonnenaufgang und laß dich von der Kraft der Sonnenstrahlen durchfluten.

WEISSAGUNG

Positiv aspektiert: Ziel in Aussicht; gute Reise; weise Führung; Grund zur Hoffnung; Bewegung; Wissenszuwachs; Willensstärke; Konsequenz; Klugheit; Sieg; Erfolg; Tatkraft; Spontaneität.

Negativ aspektiert: Ziellosigkeit; blinder Aktionismus; schlechte Reise; unkluge Führung; Stillstand; geistige Erstarrung; Willensschwäche; Inkonsequenz; Niederlage; Scheitern; Trägheit; Tretmühle.

Der Runenrat

Erkenne die wahren Stärken und Schwächen der Situation, deiner selbst und die deiner Partner, und berücksichtige sie in deiner Planung. Lausche dem Rat deiner inneren Stimme und handle danach.

RUNENMAGIE

Schutzmagie: Verwende die Rune zur Durchsetzung deines magischen Willens im Einklang mit deiner Bestimmung und deinen Möglichkeiten. Abwehr von lebensbedrohenden, die Vitalität angreifenden Einflüssen. Schutz von Gruppenvorhaben.

Heilungsmagie: Verwende die Rune zur Harmonisierung und Stärkung der Chakras (altnordisch: hvel).

Talismantik: Talismane zur Stärkung von Geist, Seele und Körper (Kraftspeicher).

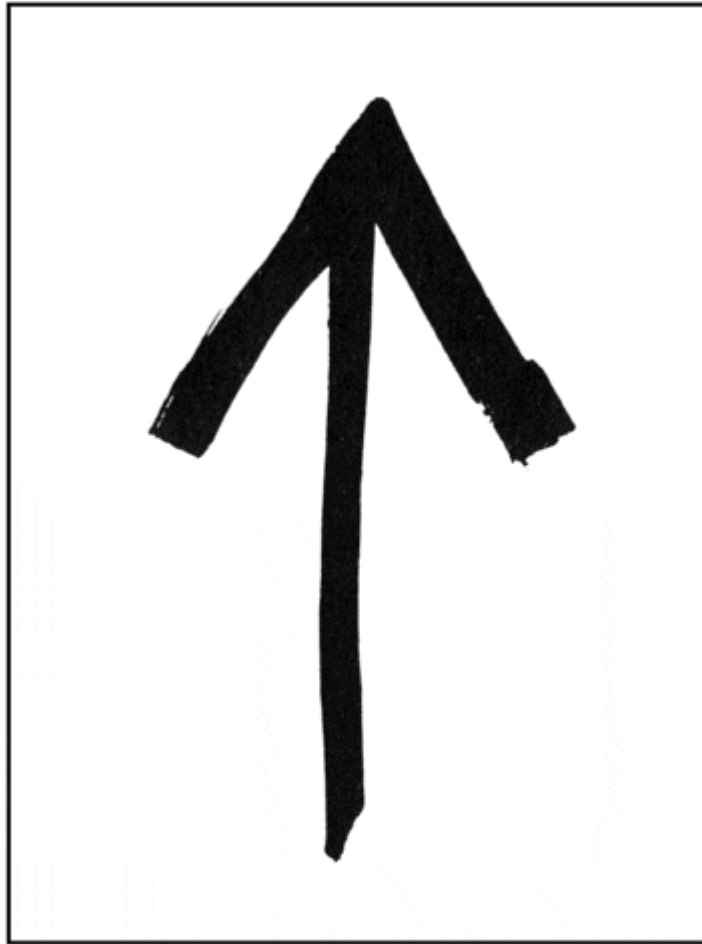
Die Rune SOWILO steht für die Dynamik des Sonnenprinzips, das in der indogermanischen Geisteswelt als weiblich gesehen wird. Das Sonnenrad symbolisiert das unentwegte, zielgerichtete Strömen der Kräfte. Hier drückt sich der magische Wille des Kosmos aus: Werde eins mit ihm, dann hast du den stärksten Verbündeten, den du bekommen kannst. Bejahe das Strahlen der wärmenden Kraft, sei selbst warmherzig und zugleich entschlossen. Finde den gesunden Mittelweg zwischen Milde und unbittlicher Konsequenz. Vermeide jede Grausamkeit gegen andere — und auch dir selbst gegenüber. Es ist genug für jeden da, denn die Sonnenkraft ist unerschöpflich. Daher übe dich in Großzügigkeit auf allen Ebenen und stähle Willen und Tatkraft.

AFFIRMATION

„Ich bin eins mit meinem Willen.“

DIE RUNE TIWAZ

DIE FORM



TIWAZ

DAS BILD

Das Himmelsdach, der Stern
Speerspitze
Ruhm

STICHWORTE

Der Gott Tyr; Recht; Gesetz; Selbstaufopferung; Gerechtigkeit; Ordnung; gerechter Sieg.

DER RUNENVERS

*Ein Zwölftes kann ich, wo am Zweige hängt
vom Strang erstickt ein Toter,
wie ich ritze das Runenzeichen,
so kommt der Mann und spricht mit mir.*

*

*Tyr ist ein Stern,
von Treue
den Edlingen,
stets auf seiner Bahn
über den Nebeln der Nacht*

trägt er nie.

*

*Tyr ist der Einhändige unter den Äsen;
der Schmied muß oft blasen.*

WEIHEHANDLUNG

Frage: Was tust du, um auf aktive Weise für Gerechtigkeit einzutreten?

Meditiere über das „Gegensatz“-Paar Geist/Materie und versuche, die diese Spannung ausmachenden „Widersprüche“ zu verstehen und zu harmonisieren.

Stelle die Rune in Zeiten des Konflikts, um im Einklang mit dem kosmischen Gesetz zu handeln.

WEISSAGUNG

Positiv aspektiert: Treue; Vertrauen; sichere Gefolgschaft; gerechtes Urteil; verdienter Sieg; Ordnung schaffen; Selbstaufopferung; Zuverlässigkeit; methodisches Vorgehen.

Negativ aspektiert: Untreue; Vertrauensmißbrauch; unzuverlässige Gefolgschaft; Verkopfung; Ungerechtigkeit; Ungleichgewicht; unnützes Selbstopfer; Durcheinander.

Der Runenrat

Übe und verlange selbst Treue auch in schwierigen Zeiten. Zuverlässigkeit und Vertrauenswürdigkeit sind gefordert, wenn die Gerechtigkeit siegen soll.

RUNENMAGIE

Schutzmagie: Verwende die Rune zur Förderung der Gerechtigkeit und der Loyalität. Abwehr von Mißtrauen und Hader. Aktive, kämpferische Verteidigung.

Heilungsmagie: Verwende die Rune zur Offenbarung der „inneren Gesetzmäßigkeiten“ und der Notwendigkeit der Erkrankung (heilen durch Erkennen).

Talismantik: Förderung des Zusammenhalts; Sieg im Kampf; Amulette gegen Konflikte.

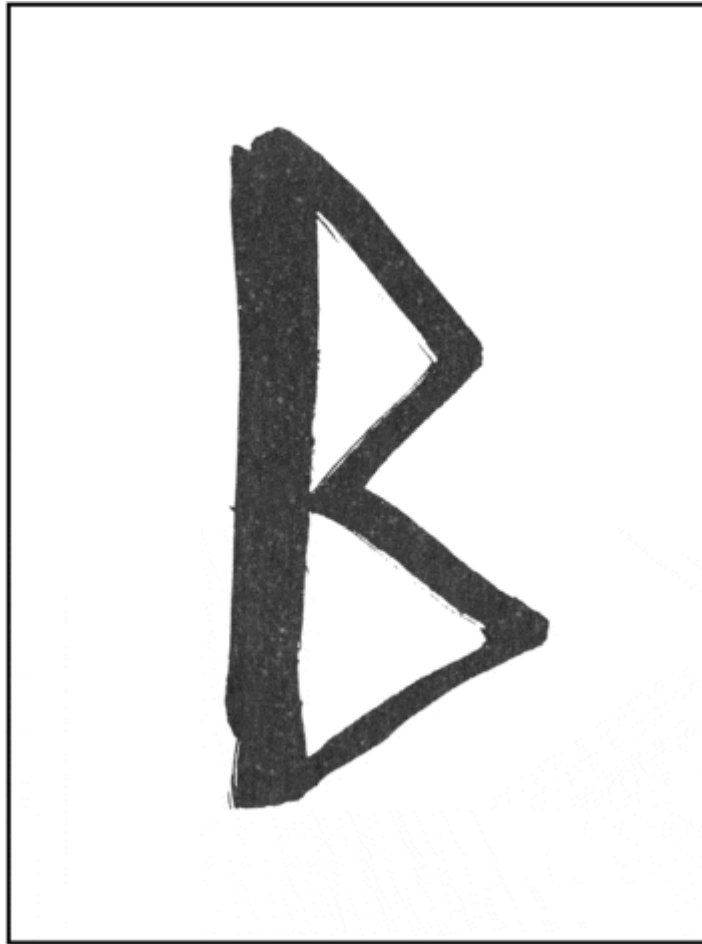
Die Rune TIWAZ stellt nach einer gängigen Deutung das von der Weltensäule Irminsul gestützte Himmelsdach dar. Nur wenn die Energien des Himmels im Gleichgewicht mit denen der Erde stehen, kann das Leben gedeihen. Stelle in dir selbst und in deiner Umgebung diese Harmonie (wieder) her. Zudem gilt Tyr, dem diese Rune zugeordnet ist, als Gott des Krieges: Sieg in kämpferischen Auseinandersetzungen ist angezeigt, sofern du in der Vergangenheit „gerecht“, also deinen eigenen und den kosmischen Gesetzen entsprechend gehandelt hast. Erwarte keine mühelosen Fortschritte. Die Botschaft dieser Rune lautet „gerechter Kampf“, der Anstrengung und Treue gegenüber den eigenen Prinzipien erfordert.

AFFIRMATION

„Mein Schild ist die Gerechtigkeit.“

DIE RUNE BERKANO

DIE FORM



BERKANO

DAS BILD

Die Birke

Die Brüste der Erdmutter

STICH WORTE

Birke; Brüste; Erdmutter; Mutterschaft; Frieden; Fruchtbarkeit; Menschenopfer; Sein und Werden; das Empfangende; das Bergende; Behausung.

DER RUNENVERS

*Ein Dreizehntes kann ich, soll ich ein Degenkind
mit Wasser bewerfen,
so mag er nicht fallen im Volksgefecht,
kein Schwert mag ihn versehren.*

*

*Die Birke ist ohne Frucht,
dennoch trägt sie Glieder ohne fruchtbaren Samen;
sie hat schöne Äste,
hoch auf ihrem Wipfel
ist sie prachtvoll bedeckt,
beladen mit Blättern,*

den Himmel berührend.

WEIHEHANDLUNG

Frage: Was tust du, um täglich wiedergeboren zu werden?

Meditiere über das Prinzip der Erdmutter in ihrem lichten, Freude spendenden und in ihrem dunklen, schrecklichen Aspekt.

Stelle die Rune zur Kontaktschließung mit der Erde und um das wahre Wesen der Natur zu erkennen.

WEISSAGUNG

Positiv aspektiert: Energiebündelung und -bewahrung; Neuanfang; langsame Veränderungen; Wohlstand; Erdung; Schutz; Geborgenheit; Raffinesse; Empfänglichkeit; Fruchtbarkeit; Schutz vor Enthüllung; Realismus.

Negativ aspektiert: Energieverlust und -Vergeudung; stockende Entwicklung; Erstarrung; Mittellosigkeit; Borniertheit; Betrug; Selbsttäuschung; Gerissenheit; blockierte Empfangsbereitschaft; Heimlichkeiten; Phantasterei.

Der Runenrat

Wohlstand heißt: „Es steht wohl um dich.“ Pflege den Kontakt zur Erde in jeder Hinsicht: körperlich, geistig, seelisch.

RUNENMAGIE

Schurzmagie: Verwende die Rune zur Stärkung des Schutzes und zur Sicherung des „Hauses“ im weitesten Sinne, also des gesamten persönlichen Umfelds (Revierschutz).

Heilungsmagie: Verwende die Rune zur Erhöhung der physischen Standfestigkeit und um Knochengerüst und Muskulatur, Widerstandskraft und Beharrungsvermögen zu stärken. Richtiges „Stehen“ lernen, Erdung.

Talismantik: Amulette gegen Bedrohung des Besitzstandes von außen; Talismane zur Förderung von (langsam wachsendem) Reichtum und der Fruchtbarkeit.

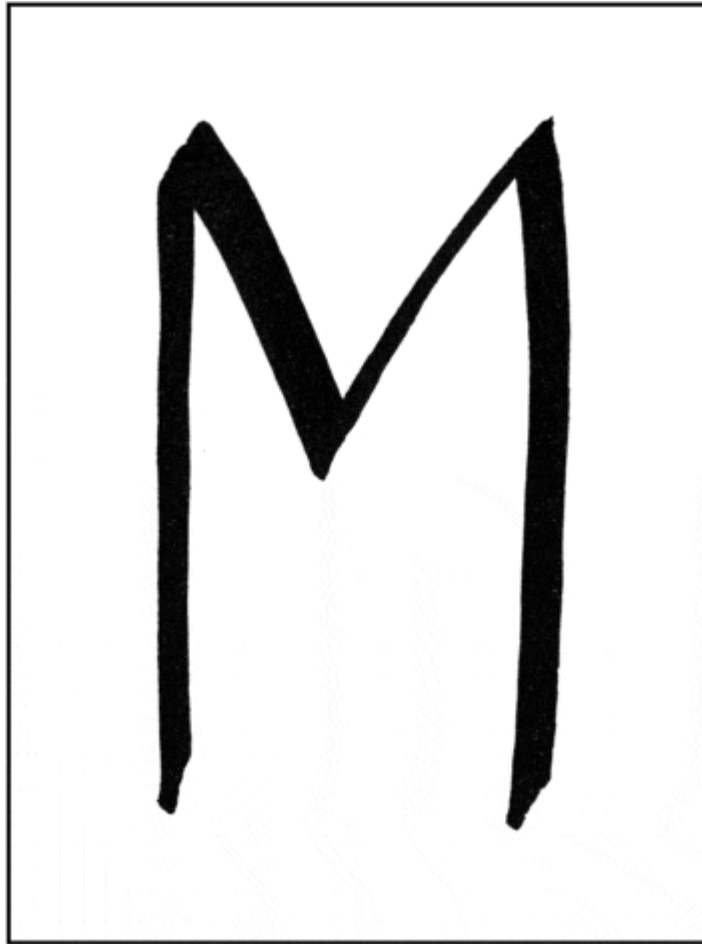
Die Rune BERKANO steht wie der Birkenzweig selbst für die Urerdmutter, für das weibliche Prinzip schlechthin. Setze dich mit deiner eigenen Weiblichkeit auseinander. Als Frau: Erkenne dich selbst im Verhältnis zu deinem Animus. Als Mann: Erkenne dich selbst im Verhältnis zu deiner Anima. Werde empfänglich für die Kräfte des Kosmos. Durchschaue die Täuschung und sei geschickt, wenn du selbst Täuschung einsetzen mußt. Erfolg kommt oft nur in kleinen Schritten, übe also Geduld. Realistische Einschätzung der Gegebenheiten und Sorgfalt im Detail sichern deinen Erfolg. Es muß auch überflüssig gewordener, „welker“ Ballast abgeworfen werden. Sei barmherzig, aber konsequent. Meide jede Sentimentalität.

AFFIRMATION

„Ich erkenne das Weibliche in mir und liebe es.“

DIE RUNE EHWAZ

DIE FORM



EHWAZ

DAS BILD

Das Pferd

Das Luftroß Odins (Sleipnir)

Die Zwillinge

STICHWORTE

Pferd; Reiten; Bewegung; Zwillinge; Teamarbeit; Symbiose; Fruchtbarkeit; Frieden; Sinnlichkeit; Schutz; Vertrauen; Treue.

DER RUNENVERS

*Das Pferd ist für die Krieger
der Helden Gesippe,
ein Stürmer, stolz zu Hufe.
Darüber die Recken
auf Kriegsrossen
Rede wechseln,
und stets ist es ein Trost
den Rastlosen.*

WEIHEHANDLUNG

Frage: Was tust du, um das Zusammenwirken von Geist und Körper, von Herz und Hand, von „Roß und Reiter“ zu verwirklichen?

Zusammenarbeit aller beteiligten Kräfte ist das Geheimnis von Frieden, Fruchtbarkeit, Erfolg und Wohlstand. Treue und Zuverlässigkeit ermöglichen Gemeinsamkeit.

Stelle die Rune zur Förderung dieser Erkenntnis.

WEISSAGUNG

Positiv aspektiert: dynamische Harmonie; gute Zusammenarbeit; eingespieltes Team; Vertrauen; Loyalität; gemeinsame Bewegung auf dasselbe Ziel hin; Ehe; Partnerschaft; kollektives Gelingen; Einheit von „Herz“ und „Hand“, von Theorie und Praxis.

Negativ aspektiert: erstarrte Harmonie; Verflachung; Denk- und Gefühlsklischees; Selbstzufriedenheit; Kritiklosigkeit; Auflösung im anderen; Selbstverlust; kollektive Trägheit; Diskrepanz zwischen Wollen und Tun; leere Hoffnung auf Bewegung.

Der Runenrat

Erkenne den Wert deines „Reittiers“ - gleichviel, ob dies ein reales Tier, ein menschlicher Partner (oder mehrere) sei - oder ob es sich dabei um Theorien, Arbeitshypothesen oder andere Hilfen handelt, mit denen du von einer Realität in die andere „reitest“.

RUNENMAGIE

Schutzmagie: Verwende die Rune zur Konsolidierung kollektiver Zusammenarbeit und zur Abwehr von Tendenzen zu träger, unkritischer Selbstzufriedenheit und -gerechtigkeit; ebenso zur Stärkung aller fruchtbaren Symbiosen.

Heilungsmagie: Verwende die Rune zur Förderung der Beweglichkeit sowie zur Harmonisierung symbiotischer Prozesse im Körper und im Geist.

Talismantik: Talismane für Treue und Zuverlässigkeit sowie für gute Zusammenarbeit und Einigkeit. Amulette gegen „Übermaß an Harmonie“ und gegen Störfeuer von außen.

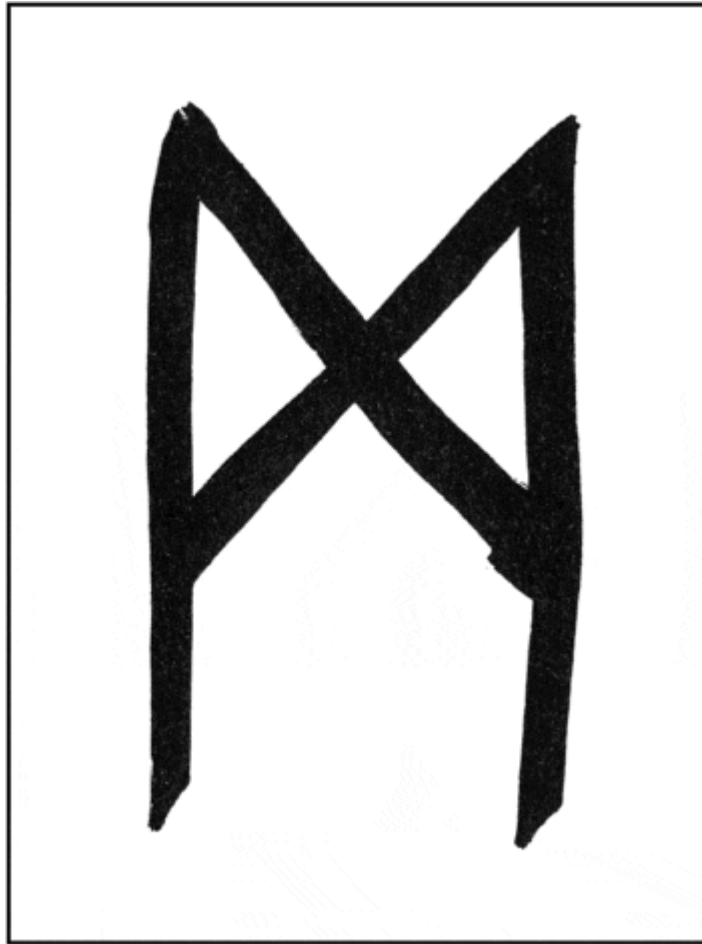
EHWAZ ist eine „Zwillingsrune“. Sie verkörpert die geschickt herbeigeführte oder natürlich gewachsene Symbiose zwischen grundverschiedenen Kräften oder Elementen (Mensch und Pferd). Eine solche konstruktive Dualität beflügelt, verleiht dir Tempo in deinem Handeln. Verschließe nicht die Augen vor der Andersartigkeit, nur so kannst du sie achten, nur so wird sie dir mit Achtung gegenüberreten. Und verschließe auch nicht die Augen vor dem gemeinsamen Ziel - so erreichen beide, was sie anstreben und was ihnen gebührt. Verlässlichkeit, Treue und gegenseitiges Geben und Nehmen sind die Grundlagen jeder fruchtbaren Beziehung. Strebe eine discordia concors an, eine angenommene Vielfalt, anstatt deine Energien darauf zu vergeuden, durch vorschnelle Vereinfachungen eine falsche Einigkeit zu erzwingen, die schon bald unter der geringsten Belastung zerbricht.

AFFIRMATION

„Ich erkenne die Verschiedenheit in der Einheit und die Einheit in der Verschiedenheit.“

DIE RUNE MANNAZ

DIE FORM



MANNAZ

DAS BILD

Mann/Mensch

Vermählung von Himmel und Erde

STICHWORTE

Mensch; Menschheit; Menschlichkeit; soziale Ordnung.

DER RUNENVERS

*Der Mann/Mensch ist in seiner Freude
seiner Sippschaft lieb,
auch wenn beide
voneinander scheiden werden;
denn der Herr will
durch sein Gebot
dies schwache Fleisch
der Erde übergeben.*

WEIHEHANDLUNG

Frage: Was tust du, um deine eigene Menschlichkeit und die anderer zu erkennen? Erfahre täglich das Wirken der kosmischen Ordnung und die wahre Menschlichkeit in dir und in anderen.

Stelle die Rune zur Unterstützung deiner Meditation, am besten eine Woche lang etwa drei- bis viermal täglich. Sie kann dir auch dabei dienen, die Erinnerung an uraltes Wissen zu wecken.

WEISSAGUNG

Positiv aspektiert: Menschlichkeit; Kraft und Erkenntnis durch höheres Wissen; großer Durchblick; glückliches Zusammenleben; Einsicht in kollektive Zusammenhänge; Gemeinsamkeit; kollektive Ordnung; Toleranz.

Negativ aspektiert: Orientierungsverlust; mangelnder Durchblick; Verwirrung durch Verkennen kollektiver Zusammenhänge; Auflösung kollektiven Zusammenhalts; Entfremdung; Verrohung; Vereinsamung; Verblendung; Intoleranz.

Der Runenrat

Erkenne das Wesen der Menschlichkeit, nimm die Menschen so, wie sie wirklich sind, und nicht etwa so, wie du sie gern hättest oder wie das System es von ihnen verlangt.

RUNENMAGIE

Schutzmagie: Verwende die Rune für die Erkenntnis menschlicher Bedingtheit und Größe. Abwehr gegen Fehleinschätzungen anderer.

Heilungsmagie: Verwende die Rune zur Herstellung absoluter Ehrlichkeit, auch was Sinn und Ziel der Erkrankung angeht. Behebung von Selbsttäuschung und Umnachtung.

Talismantik: Talismane für Liebeszauber und Vereinigung sowie für atavistische Magie (Arbeit mit vorgeschichtlichen Bewußtseinsstufen) und Schamanismus. Ebenso zur Erlangung höherer Erkenntnisse. Amulett gegen Trennungs- oder Lösungszauber.

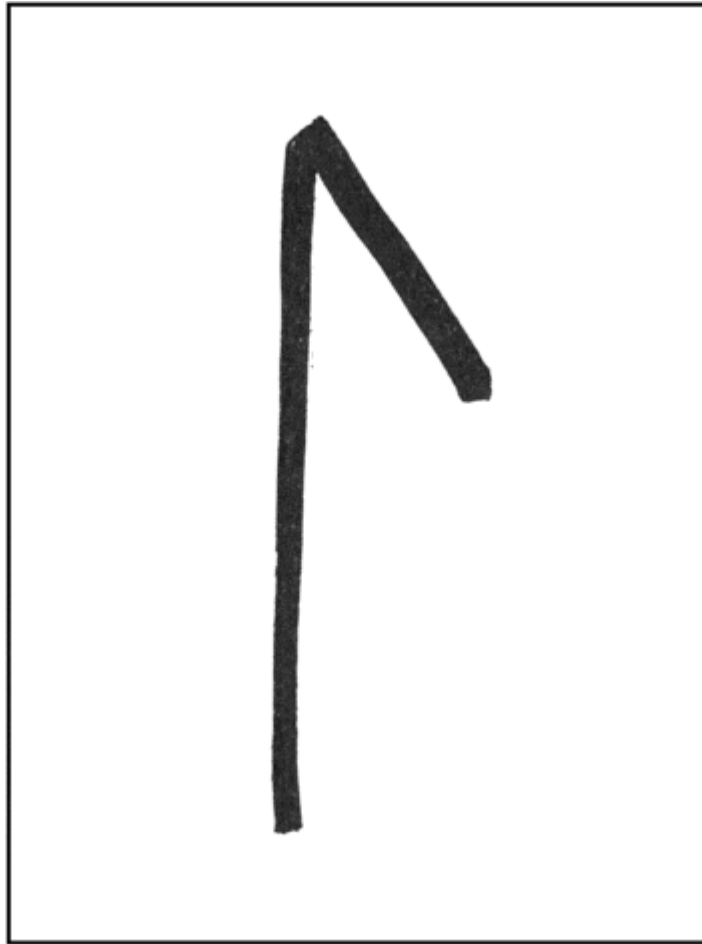
Auch die Rune MANNAZ symbolisiert die Vereinigung von „Himmel“ und „Erde“, allerdings in ihrem „Mondaspekt“ - auf der Ebene des Unterschwelligen und Intuitiven. Hier findest du zur Menschenkenntnis, die aus echtem Erkennen geboren wird und nicht etwa aus dem Zynismus der Enttäuschung oder der Verachtung. Nutze die Rune zur Herstellung der Verbindung zur Vergangenheit, zur Reaktivierung des Gedächtnisses (so genannte „Erberinnerung“). Mit ihr bekämpfst du auch erfolgreich die Furcht vor der Wahrheit. MANNAZ ist eine „Spiegelrunen“ in dem Sinne, als sie dir dein wahres Wesen offenbart — sofern du es wagst, diesem Wesen ins Auge zu blicken. Gelingt dir dies, so hast du die alte Forderung aller geistigen Lehren - das „Erkenne dich selbst“ — ein Stück erfüllt. Doch ist dies eine Lebensaufgabe, die du niemals beenden können wirst. Genieße das Spiel der Enttäuschung.

AFFIRMATION

„Ich bin Mensch.“

DIE RUNE LAGUZ

DIE FORM



LAGUZ

DAS BILD

Gewässer Meer, Welle Lauch

STICHWORTE

Urwasser; Gesetz; Ursprung; Einweihung; Leben; Tugend; Wachstum; Vitalkraft; strenge Prüfung.

DER RUNENVERS

*Ein Vierzehntes kann ich, soll ich des Volkes Schar
der Götter Namen nennen,
Äsen und Alben kenn' ich allzumal;
wenige sind so weise.*

*

*Wasser erscheint den Menschen
endlos,
wenn sie sich hinauswagen
auf unsicherem Schiff
und die Meereswogen
sie sehr erschrecken
und der Wogenhengst
seinem Zaume nicht gehorcht.*

WEIHEHANDLUNG

Frage: Wie verhältst du dich bei strengen (Lebens-)Prüfungen?

Verschaffe dir Klarheit über dein eigenes Durchhaltevermögen und deine Standhaftigkeit angesichts von Schicksalsprüfungen - und über die gewaltigen Kräfte in deinem Inneren, die es dir ermöglichen, solche Prüfungen zu bestehen.

Stelle die Rune in Zeiten schwerer Schicksalsschläge, um diese besser zu meistern - oder zu ihrer Abwendung durch rechtzeitiges Lernen und Erkennen dessen, was dir das Schicksal zur Aufgabe machen will. So förderst du deine Weiterentwicklung.

WEISSAGUNG

Positiv aspektiert: Einweihung; strenge, aber durchaus zu meisternde Prüfung; sofortiges Handeln; Weiterentwicklung durch Entbehrungen; Wachstum; Seefahrt; lange Reise; Schicksalsfahrt.

Negativ aspektiert: aus Furcht Verweigerung der Einweihung; Ausweichmanöver; Verzögerungen; Stagnation; Unbeweglichkeit; enges, unflexibles Denken; Feigheit; Verlust der Vitalkraft; Vergiftung.

Der Runenrat

Handle unverzüglich! Schiebe nichts mehr auf die lange Bank. Lerne, den „Wogenhengst“ [= Schiff] zu zähmen, der dich über die Wasser des Lebens trägt.

RUNENMAGIE

Schutzmagie: Verwende die Rune zur Stärkung deines Durchhaltevermögens in widrigen Umständen. Schutz vor Verrat aus Furchtsamkeit und vor Giftzaubern.

Heilungsmagie: Verwende die Rune, um Kräuterwissen zu erlangen und anwenden zu lernen.

Talismantik: Talismane, um Kräuterwissen zu erlangen und für sicheres Reisen. Amulette gegen Vergiftungen sowie gegen Unfälle.

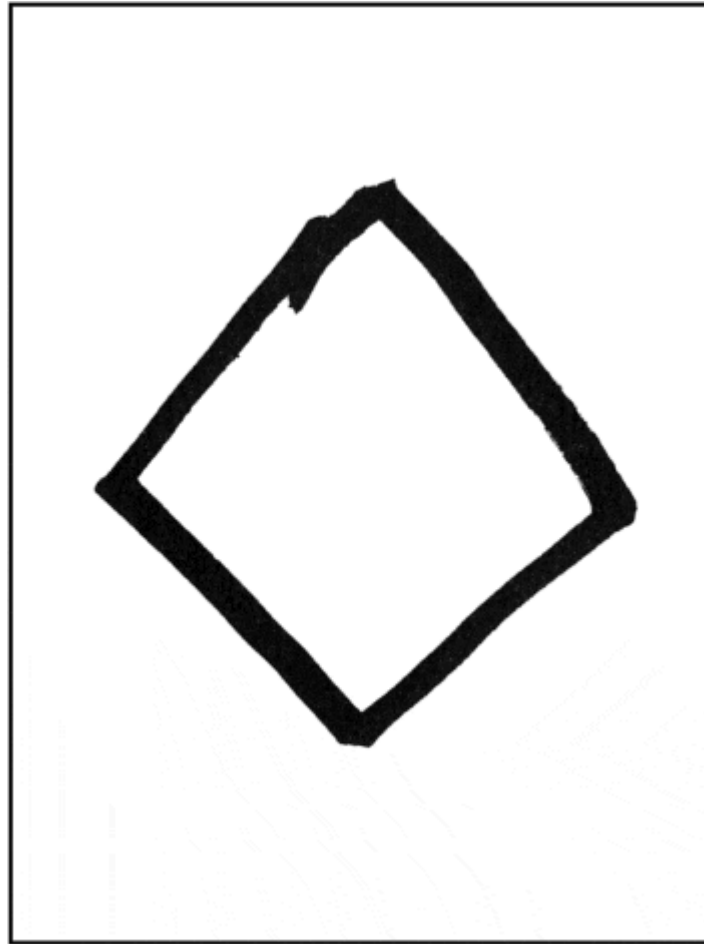
Die Rune LAGUZ symbolisiert das Prinzip des kosmischen Urwassers (Ursuppe). Sie ist das Tor zu deinem Unbewußten, zu den verborgenen Kräften und Mächten, die oft deinen Alltag bestimmen, ohne daß du es merkst. Bedenke, daß auch das „innere Paradies“ seine Giftschlangen kennt und daß es für Verdrängungen meistens einen guten Grund gab. Sei umsichtig bei der Offenlegung tiefenpsychischer Inhalte und Sorge vorher, dabei und danach für eine gründliche Erdung. Der Lebensweg des bewußten Menschen ist nicht ohne Gefahren — doch in dir ruhen auch die Macht und die Kraft, diese Gefahren zu meistern und aus Schicksalsschlägen gestählt hervorzugehen. Fürchte dich nicht vor der Reise, aber beginne sie erst dann, wenn du über genügend Selbstdisziplin verfügst. Mut ist ebenso gefordert wie innere Gelassenheit und heitere Zuversicht.

AFFIRMATION

„Mut und Zuversicht durchströmen mich.“

DIE RUNE INGWAZ

DIE FORM



INGWAZ

DAS BILD

Der Gott Ing
Der Erdgott
Die männlichen Genitalien

STICHWORTE

Ing; Erdgott; Held; Ruhe; Gärung; Einsamkeit; Geduld.

DER RUNENVERS

*Ing war der Erste
unter den Ostdänen
geschaut von Männern,
bis er wieder ostwärts [„zurück“]
ging über die Woge;
sein Wagen folgte nach;
so nannten die Hardingen
den Helden.*

WEIHEHANDLUNG

Frage: Wieviel Geduld hast du mit dir selbst?

Erkenne, daß Phasen der Ruhe im Leben ebenso notwendig sind, wie Zeiten eifrigen Tuns. Übe Selbstbesinnung.

Stelle die Rune in der Abgeschiedenheit zur Federung der „inneren Gärung“, damit das Wachstum in Ruhe gedeihen kann.

WEISSAGUNG

Positiv aspektiert: Ruhephase; aktives inneres Wachstum; Gärungszeit; Geduld; Schwangerschaft; Fruchtbarkeit; Besinnung; Einkehr; gezügelte Dynamik.

Negativ aspektiert: Entfremdung; Realitätsverlust; Abkapselung; Autismus; Lähmung; Entwicklungsstörung; Ungeduld; Unfruchtbarkeit; blinder Aktionismus.

Der Runenrat

Übe Geduld und lausche in dich hinein. Laß die Dinge sich organisch entwickeln, erzwingen nichts.

RUNENMAGIE

Schutzmagie: Verwende die Rune zur Absicherung von Gärungsprozessen und neuen Vorhaben, die sich noch im Planungs- oder Anfangsstadium befinden.

Heilungsmagie: Verwende die Rune bei der Schwangerschaft und zur Förderung einer gesunden Fruchtbarkeit.

Talismantik: Talismane für Fruchtbarkeit und organisches Gelingen. Amulette gegen Entwicklungsstörungen.

Die Rune INGWAZ steht für den historischen Helden und/oder Gott Inguaz beziehungsweise Ing, der als Erdgottheit in frühen Zeiten eine große Rolle spielte. Diese Runenkraft ist die Verkörperung der Ruhephase, der konstruktiven Pause, und du solltest sie bei dir zulassen, wann immer deine innere Stimme dir dies nahelegt. Vermeide jede Zersplitterung von Energien und lerne Geduld und Besinnung, wenn du vorher allzu hektisch gelebt haben solltest. Gärung will ungestört bleiben, sonst geht sie in Fäulnis über. Bedenke dieses Mysterium der seelischen Alchemie und vermeide, ungeduldig nachzuschauen, ob es denn „endlich schon so weit“ ist! Pflege eine offene Ruhe - kapsele dich nicht in Subjektivismus ab, sondern bleibe empfänglich für alles, was deine Entwicklung fördern kann.

AFFIRMATION

„Ich übe Geduld und genieße meine innere und äußere Ruhe.“

DIE RUNE DAGAZ

DIE FORM



DAGAZ

DAS BILD

Der Tag
Das Licht des Tages
Tagstern (Morgen- und Abendstern)

STICHWORTE

Tag; Tageslicht; Tagstern; Zwielight; Grauzone; Ritualfeuer; Synthese der Polaritäten.

DER RUNENVERS

*Der Tag ist der Botschafter des Kosmischen,
teuer den Menschen,
des Göttlichen Licht;
Freude und Hoffnung
für arm und reich,
allen nützlich.*

WEIHEHANDLUNG

Frage: Was wirst du tun, um mystische Inspiration zu erhalten und die Synthese der Polaritäten zu schauen?

Dies ist die am stärksten der Mystik verbundene Rune des Älteren Futhark, sie führt dich direkt in die Transzendenz jenseits der Polaritäten. Deshalb ist es auch nicht möglich, hier weitere Empfehlungen für ihren Gebrauch bei der Weihehandlung zu geben, denn das ist eine unmittelbare, zutiefst persönliche Angelegenheit zwischen dem Kosmischen und dir.

WEISSAGUNG

Positiv aspektiert: mystische Erkenntnis; Erwachen; Zugang zum Ideellen; Verwirklichung von Idealen; Hoffnung; Lebensvision.

Negativ aspektiert: Verblendung; Fanatismus; Hoffnungslosigkeit; Verrat der Ideale; Orientierungsverlust; Finsternis.

Der Runenrat

Suche das Ideal überall - es verbirgt sich vielleicht auch dort, wo du es am wenigsten vermutest.

RUNENMAGIE

Schutzmagie: Verwende die Rune zur Förderung mystischer Erkenntnisse.

Heilungsmagie: Verwende die Rune im Zustand der Gesundheit, um dieses Wohlergehen im Kosmischen zu festigen.

Talismantik: —

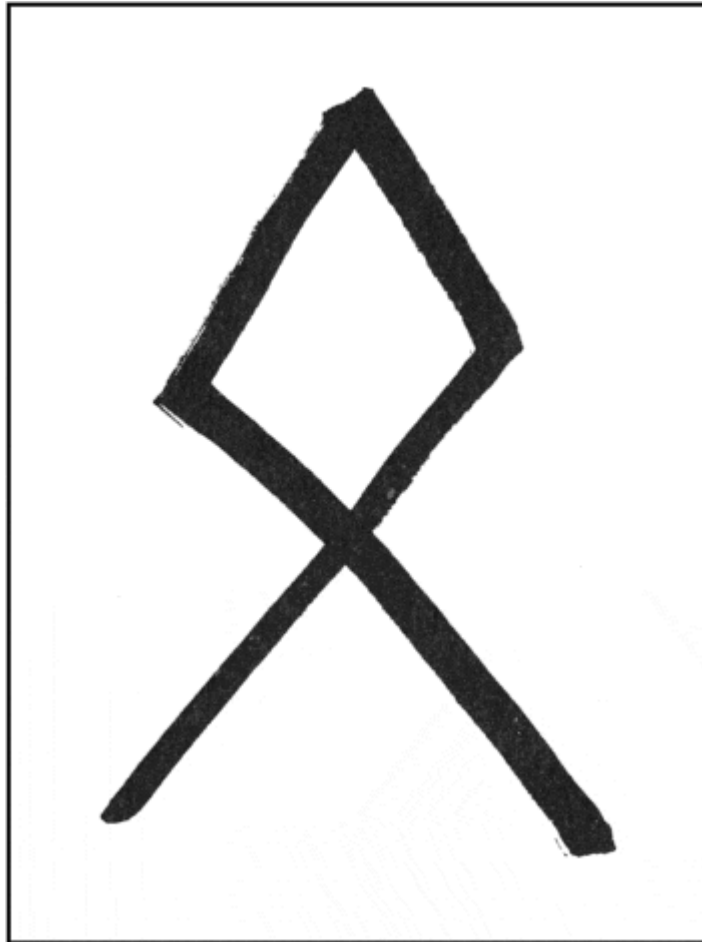
Die Rune DAGAZ symbolisiert den „Tagesstern“ (Morgen- und Abendstern) und somit das Licht der Erkenntnis und der Erleuchtung. Sie steht für deine persönlichen Ideale, für die Offenbarung des Kosmischen, Überpersönlichen. Durch sie und in ihrem Kraftstrom überwindest du die Polaritäten von Licht und Finsternis - doch in diesem Falle weniger durch aktives Handeln als durch Demut und Empfänglichkeit. Wer ihre Macht mißachtet, tritt nie aus der „Grauzone“ der Schattenexistenz hervor, bleibt verblendet von den Illusionen des Alltags und seiner Anforderungen (vgl. Platons Höhlengleichnis), huldigt der kurzsichtigen Selbstsucht und scheitert letztlich als Mensch wie als Runenmagier.

AFFIRMATION

„Das Kosmische offenbart sich mir.“

DIE RUNE OTHALA

DIE FORM



OTHALA

DAS BILD

Erbe
Besitz
Heimat, Heim

STICHWORTE

Ererbter Besitz; Grund und Boden; Heimat; Heimstatt; Hort; (kollektiver) Wohlstand; Verwurzelung; Befestigung; Gesetz und Freiheit; Sippe.

DER RUNENVERS

*Das Gut ist sehr teuer
jedem Manne,
wenn er genießen kann, was recht ist
und der Sitte entsprechend
in seinem Heim, am meisten im Wohlstand.*

WEIHEHANDLUNG

Frage: Was bedeutet für dich innere und äußere „Heimat“?

Erkenne deine materiellen Wurzeln (Bodenständigkeit) -sowohl auf der feststofflichen als auch auf der geistigen Ebene. Du bist ein Geschöpf des Bodens.

Stelle die Rune zur Stärkung deiner inneren und äußeren Verwurzelung barfuß auf nackte Erde.

WEISSAGUNG

Positiv aspektiert: innere Heimat; materieller Wohlstand; Offenheit gegenüber dem Fremden und Außen durch innere Festigung und Verwurzelung; kollektive Sittlichkeit; Selbstbewußtsein; Gruppenordnung; Freiheit; produktive Nutzung des Besitzstandes; Grundbesitz.

Negativ aspektiert: „Blut und Boden“-Ideologie; fanatische Schollengebundenheit; Rassen- und Fremdenhaß; Totalitarismus; Sklaverei; Ausbeutung; Armut; Mangel an Sitte; innere Entwurzelung; Heimatlosigkeit; katastrophale Verstöße gegen Kollektivinteressen.

Der Runenrat

Erkenne die wahre Bedeutung deines Selbst in seiner Einbindung in materiellen Besitz, in das Kollektiv und dessen Gesetze — und schaue auch die wahre Freiheit, die sich aus „Einsicht in die Notwendigkeit“ ergibt. Das gegenseitige Geben und Nehmen ist die Grundlage aller freien Entfaltung.

RUNENMAGIE

Schlitzmagie: Verwende die Rune um deinen Besitz zu sichern und die kollektive Ordnung aufrechtzuerhalten. Förderung des Stammesbewußtseins.

Heilungsmagie: Verwende die Rune zur Erdung und um bei Selbstabkapselung ins kollektive Geschehen einzubinden.

Talismantik: Talismane zur Offenbarung von Erbinformationen der Ahnen; Reichtum und Wohlstand (Grunderwerb). Amulette gegen Verlust und Bedrohung des (kollektiven) Besitzes.

Die Rune OTHALA symbolisiert alles, was sich unter den Begriffen „ererbter (Grund-)Besitz“ und „Sippe“ zusammenfassen läßt. Sie zeigt das Heimatgefühl im positivsten Sinne an: als Einssein mit den eigenen materiellen und geistigen Ursprüngen. In der Zeit des Nationalsozialismus wurden sie und das Prinzip, für das sie steht, mit eminenter politischer Wirksamkeit mißbraucht: als „Blut- und Boden“-Ideologie, zur Propagierung von „Schollengebundenheit“, „Lebensraum im Osten“, „Wehrbauerntum“, „Rassenzucht“ und so weiter. Darin zeigen sich die Gefahren, die sich durch die Mißachtung des Prinzips der Rune OTHALA in Zeiten der Entwurzelung und sittlichen Verrohung auftun. Erkenne die Rune in ihrer wahren Bedeutung: Sie hat nichts mit geistloser „Heimattümelei“ zu tun und meint nicht nur die geographische, sondern auch die geistige Heimat und den Erbbesitzstand. Deine Ahnen leben in dir — lasse ihr Wissen in deinem Inneren wieder aufblühen.

AFFIRMATION

„Ich erkenne und bejahe meine geistigen und materiellen Wurzeln.“