

[http://images.google.de/imgres?imgurl=http://www.lokis-mythologie.de/bilder/bilder%2520goetter/odin%2520hang%2520am%2520baum.gif&imgrefurl=http://www.lokis-mythologie.de/Odins%2520Selbstopfer%2520php.html&usg=\\_\\_3ued7PdCH96LQK3btBUzl9I2Czo=&h=499&w=356&sz=14&hl=de&start=129&tbnid=MAU01XRI4QmQvM:&tbnh=130&tbnw=93&prev=/images%3Fq%3DYggdrasil%26gbv%3D2%26ndsp%3D20%26hl%3Dde%26sa%3DN%26start%3D120](http://images.google.de/imgres?imgurl=http://www.lokis-mythologie.de/bilder/bilder%2520goetter/odin%2520hang%2520am%2520baum.gif&imgrefurl=http://www.lokis-mythologie.de/Odins%2520Selbstopfer%2520php.html&usg=__3ued7PdCH96LQK3btBUzl9I2Czo=&h=499&w=356&sz=14&hl=de&start=129&tbnid=MAU01XRI4QmQvM:&tbnh=130&tbnw=93&prev=/images%3Fq%3DYggdrasil%26gbv%3D2%26ndsp%3D20%26hl%3Dde%26sa%3DN%26start%3D120)

# Odins Selbstopfer

## *Die Erlangung der Runen*

Odin ist beharrlich auf der Suche nach Weisheit, vereinnahmt von seiner Leidenschaft nach Wissen. Er geht sogar soweit, dass er ein Auge als Pfand gegen einen Schluck aus Mimirs Brunnen der Weisheit gibt, um seherische Kräfte zu bekommen. Danach raubt er von Gunnlöd den Dichtermet Odrörir, der ihm ekstatische und dichterische Fähigkeiten gibt. Letztlich hängt er sich an den Weltenbaum Yggdrasil als Opfer für sich selbst, verwundet von seinem eigenen Speer, bis er herabfällt und auf der Erde das Wissen der Runen zu erlangen. Er hängt dort ohne Essen und Trinken für neun Tage und Nächte, eine sehr wichtige Zahl in der nordischen Magie (es gab z.B. 9 Ebenen der Existenz), wobei er neun magische Gesänge und 18 magische Runen lernt (Havamal).



Sinn und Zweck dieses seltsamen Rituals, bei dem ein Gott sich selbst für sich selbst opfert, weil es nichts Höheres gibt, dem man sich opfern könnte, könnte sein dass man durch das Töten des Fleisches mystische Einsichten erlangt. Einige Wissenschaftler sind der Meinung, dass die alten Germanen glaubten, man könne nur vollkommene Kenntnis der Runen durch den Tod erlangen.

Man könnte dies als eine verdrehte Version des Todes Christi am Kreuz sehen, doch möglicherweise ist es wahrscheinlicher, dass diese Opfer-Episode den Einfluss des Schamanismus' zeigt, wo das symbolische Bezwingen eines "Weltenbaumes" durch den Schamanen eine gebräuchliche religiöse Praxis auf der Suche nach mystischem Wissen darstellt. Wir wissen, dass Opfer für die Götter, seien es menschliche oder andere, gemeinhin in oder an Bäume gehängt wurden, oft fixiert mit Speeren.

Einer von Odins Namen ist Ygg, und Yggdrasil bedeutet daher "Yggs (Odins) Pferd". Ein anderer Name Odins ist Hangatyr, der Gott der Erhängten. Er kann Tote erwecken oder befragen.

[Hier mehr zu Hangatyr.](#)

# *Hangatyr* - Name Wotans

Hangatyr ist ein Deckname Wotans.

Neun Nächte lang hängt Wotan als Hangatyr hungernd, durstend und von einem Speer verwundet, an der Weltenesche Yggdrasil. Am Ende dieser selbst gewählten Opferung erschaut er das Geheimnis der Runen.

*(Jesus wurde hungernd, durstend an ein Kreuz gehängt und von einem Speer verwundet )  
( => ein römischer Speer verwundete Jesus )*



[http://images.google.de/imgres?imgurl=http://volker-doormann.org/vaner1b.gif&imgrefurl=http://volker-doormann.org/edda04.htm&usg=\\_\\_0ZHB1DeevHXmNMen5Q9fvO1mVK4=&h=436&w=304&sz=146&hl=de&start=34&tbnid=C4APO\\_ZLa5WYZM:&tbnh=126&tbnw=88&prev=/images%3Fq%3D%2522odin%2522%2B%252B%2B%2522tor%2522%26gbv%3D2%26ndsp%3D20%26hl%3Dde%26sa%3DN%26start%3D20](http://images.google.de/imgres?imgurl=http://volker-doormann.org/vaner1b.gif&imgrefurl=http://volker-doormann.org/edda04.htm&usg=__0ZHB1DeevHXmNMen5Q9fvO1mVK4=&h=436&w=304&sz=146&hl=de&start=34&tbnid=C4APO_ZLa5WYZM:&tbnh=126&tbnw=88&prev=/images%3Fq%3D%2522odin%2522%2B%252B%2B%2522tor%2522%26gbv%3D2%26ndsp%3D20%26hl%3Dde%26sa%3DN%26start%3D20)

<http://volker-doormann.org/index.htm>

# Nordische Mythologie



## Vom Anfang der Welt

Es gab eine Zeit, da alles nicht war. Da war nicht Sand noch See, nicht das Meer und die Erde, nicht der Himmel mit seinen Sternen. Im Anfang war nur **Ginnungagap**, das gähnende, lautlose **Nichts**. Da schuf **Allvaters Geist** das Sein, und es entstand im **Süden Muspelheim**, das Land der Glut und des Feuers, und im **Norden Niflheim**, das Land der Nebel, der Kälte und Finsternis. Aus dem Norden, in Niflheim, entsprang ein tosender Quell, aus dem **zwölf Ströme** hervorbrachen. Die stürzten in den Abgrund, der Norden und Süden trennte, und erstarrten zu Eis

Aus Muspelheim flogen Funken auf das Eis, die Starre begann zu schmelzen, und der Riese **Ymir** taute daraus hervor und danach **Audhumbla**, eine riesige Kuh, von deren **Milch** Ymir sich nährte.



Eines Tages sank **Ymir**, nachdem er sich satt getrunken hatte, in tiefen Schlaf, und aus seinen Achselhöhlen wuchsen zwei Riesenwesen, **Mann** und **Weib**. Diesen beiden entstammt das Geschlecht der Frost- und Reifriesen.

Audhumbla, die nirgends Gras fand, leckte an den salzigen Eisblöcken, und ihre Zunge löste am **dritten Tage** einen Mann aus dem Eise, der war stark und schön und nannte sich **Buri**. Er erschuf aus eigener Kraft einen Sohn, der hieß Börs und nahm Bestla, die Tochter des Riesen Bölthorn, zum Weibe.

Börs zeugte mit Bestla drei Söhne: **Odin**, **Wili** und **We**. Mit ihnen kam das Göttergeschlecht der Asen

(=Asien) in die Welt.



Odin, Wili und We zogen aus, um die **Herrschaft über die Schöpfung** zu gewinnen. Sie erschlugen den alten Riesen Ymir. Die Blutströme aus Ymirs Wunden **überfluteten die Welt**, und alle Frostriesen ertranken. Nur ein einziger, **Bergelmir**, rettete sich mit seinem Weibe in einem Boot. Diese beiden wurden die Ahnen der späteren Riesengeschlechter.

Den toten Leib Ymirs warfen die Brüder Odin, Wili und We in den Abgrund zwischen Muspelheim und Niflheim und schufen aus ihm die **Erde**. Aus Ymirs Blut entstanden die **Wasser der Ströme und Meere**, aus seinem Fleisch die Erde, aus Knochen und Zähnen Berge und Felsen, aus seinem Schädel wurde die **Wölbung des Himmels** geschaffen. Als die Asen das Hirn des Riesen in den Himmel schleuderten, blieb es als Wolken in den Lüften hängen. Die Haare wurden zu Bäumen, die Augenbrauen bildeten einen Wall, der Midgard, das Land der Menschen, gegen das Meer und die Riesen schützen sollte.

Aus Funken, die von Muspelheims Feuer herüberstoben, schufen die Götter die **Sterne**, denen sie Namen gaben, und jedem wiesen sie seine **Bahn**.

Die Erde ward trocken und war vom Meere umgeben, und die Erde begann zu grünen.



Als Odin und seine Brüder einst am **Ufer des Meeres wanderten**, sahen sie am **Strande zwei Bäume**, die **Esche** (nordisch: Ask) und die Ulme. Die gefielen ihnen sehr.

Odin formte aus dem einen Baum, der Esche, den ersten Menschen, einen Mann. Aus der Ulme

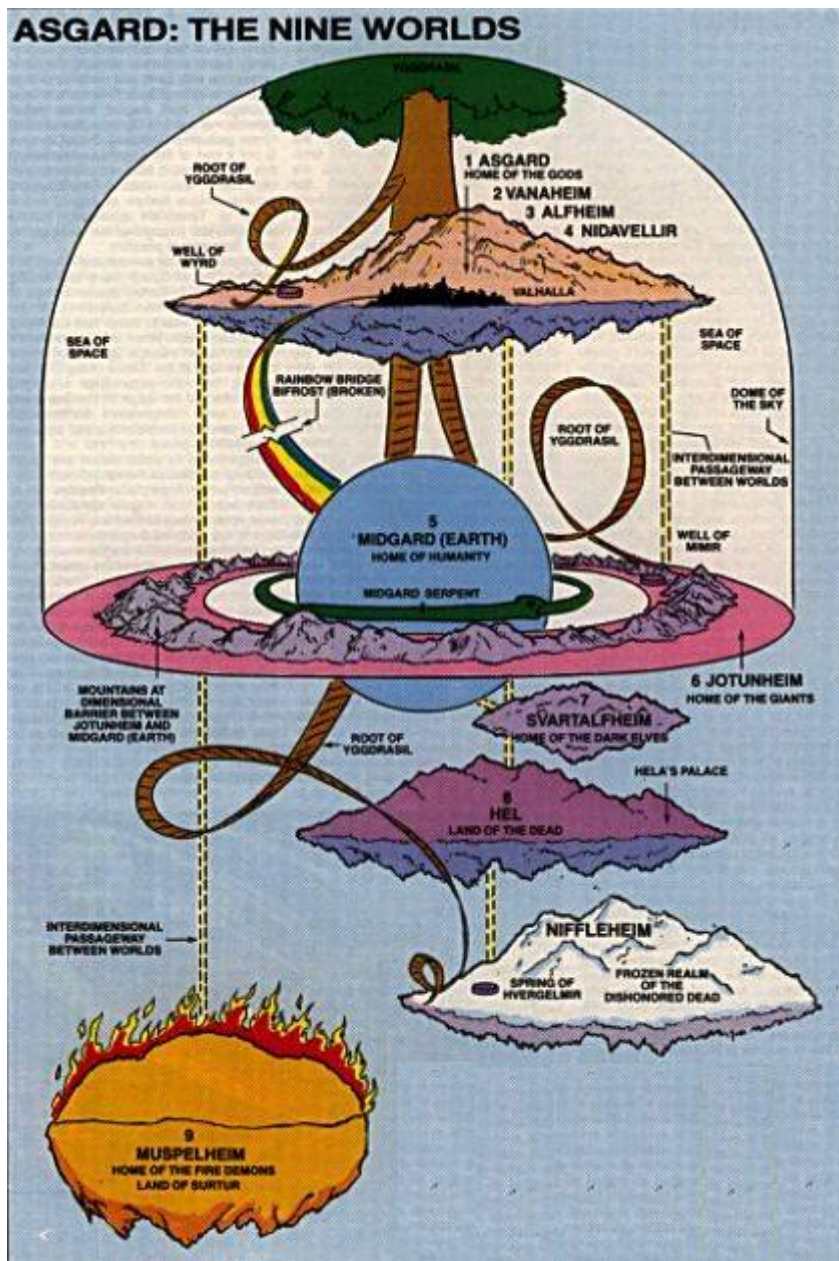
aber wurde ein Weib geschaffen. **Odin** hauchte ihnen **Leben** und **Geist** ein, **Wili** gab ihnen **Verstand** und **Gefühl**, und **We** schenkte ihnen die **Sinne des Gesichts und Gehörs**, dazu die Sprache.



**Neun** Reiche erschufen die Götter in der Welt, **drei** unterirdische, **drei** irdische und drei **himmlische**.

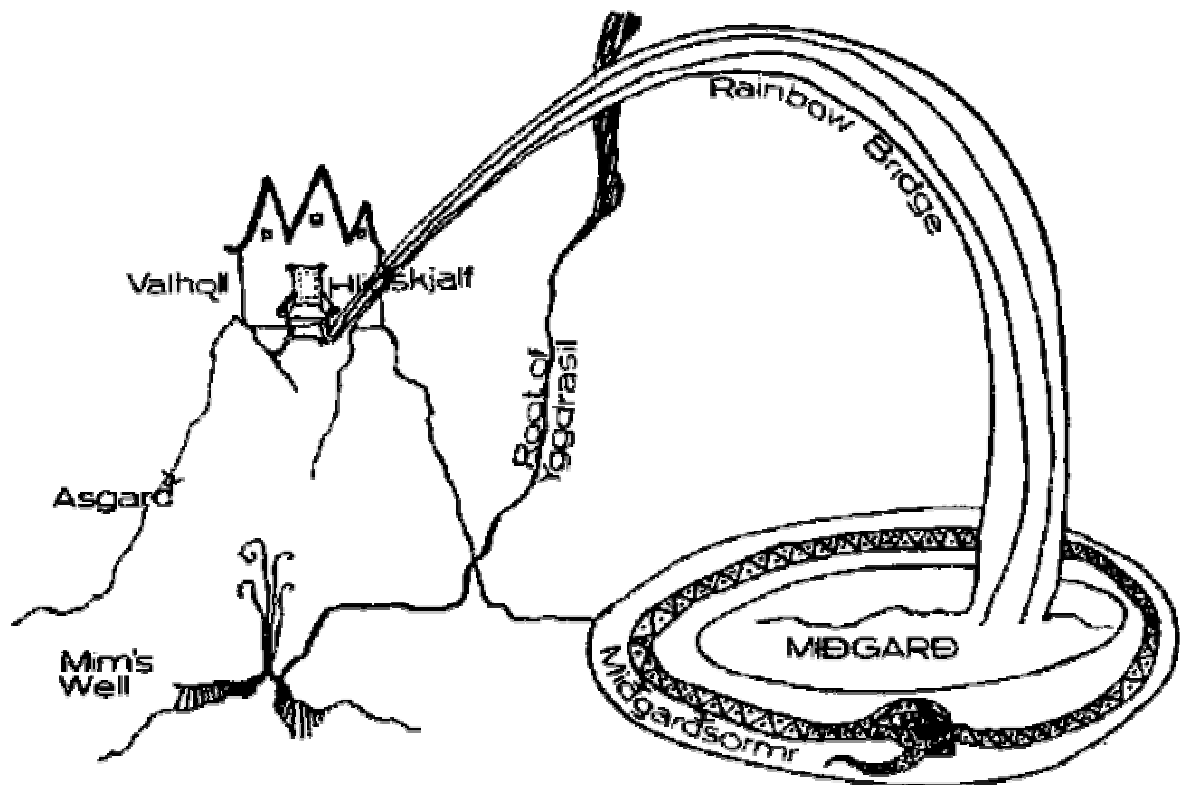
Tief im Innern der Erde liegt **Niflheim**, das Land des Eises und der **Toten**. **Niflhel** ist der tiefste Abgrund, in dem die Verbrecher und Meineidigen ihre Strafe erleiden. Schwarzalphenheim heißt das Land der Nachtzwerge, die verwachsen und häßlich sind, so daß von ihnen gesagt wird, es sei besser, sie nicht zu beschreiben. Sie sind vieler Künste kundig, schmieden köstliche Kleinodien und scharfe Schwerter und Waffen. Sie schrecken und quälen bei Nacht die Menschen, sind aber auch dankbar, wenn jemand ihnen in der Not geholfen hat.

Auf der Erde liegen **Midgard**, das von den Menschen bewohnt wird, und Riesenland, in dem die Frost- und Reifriesen hausen, dann **Wanenheim**, das Reich der Erd- und Wassergötter, die sich das Geschlecht der **Wanen** nennen.



Im Himmel ist **Muspelheim**, das **Feuerland**, gelegen, und **Lichtalfenheim**, wo die Lichtzwergel leben, schön von Gestalt und immer fröhlich. Sie sind Freunde der Menschen. Vor allem aber ist **Asgard** zu nennen, das **heilige Land der Asen**. Dort wohnen die Götter in **zwölf Schlössern**, die sie sich erbaut haben.

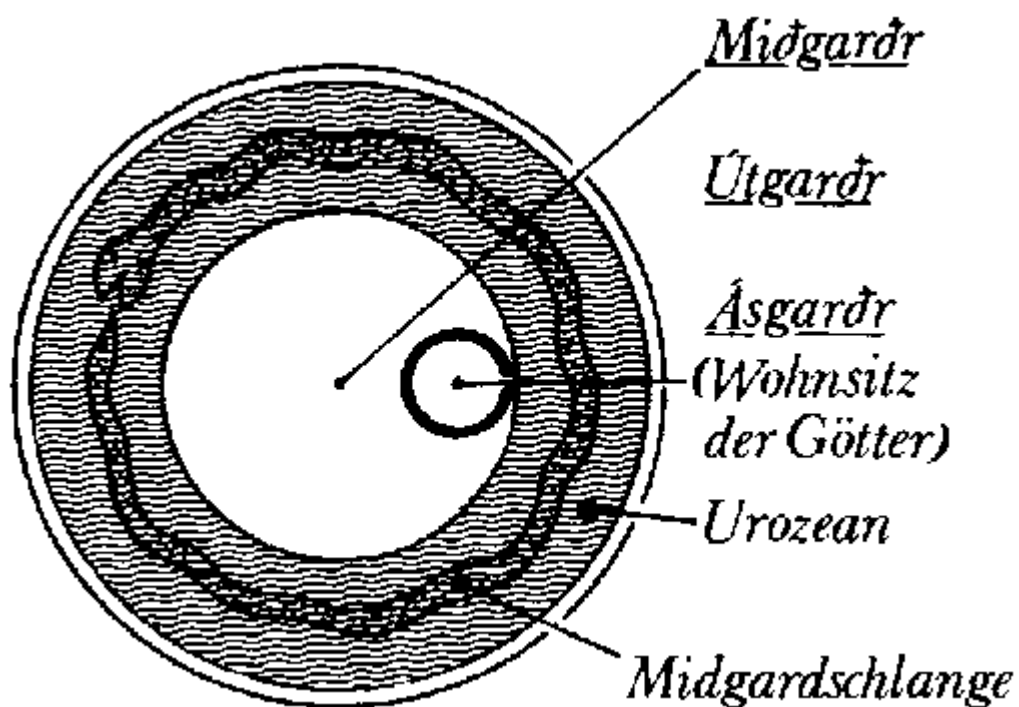
Eine gewaltige Brücke, **Bifröst**, der Regenbogen, verbindet Erde und Himmel. **Nur die Götter** können die Brücke überschreiten, die von dem klugen **Heimdall** bewacht wird.



Er trägt ein Horn, Gjallar genannt, mit dem er am Tage der Götterdämmerung die Asen zum Kampf rufen wird.

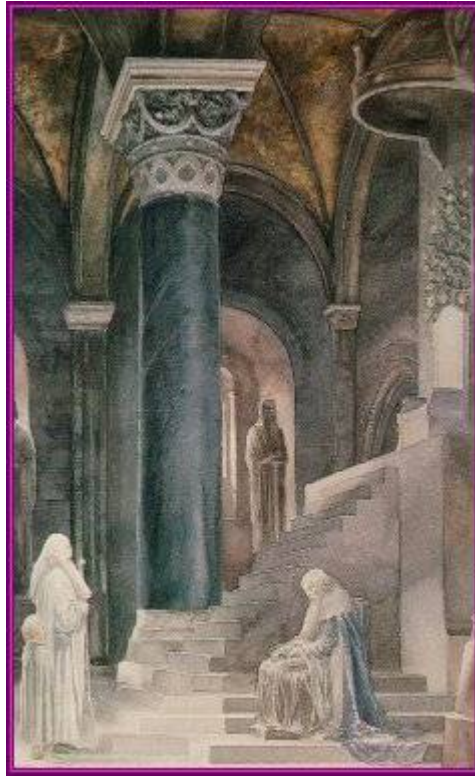
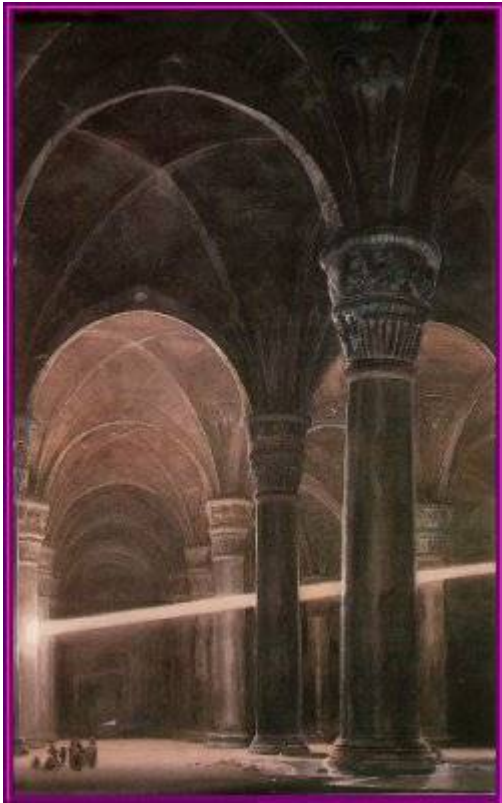
Aus Leib und Blut des gewaltigen Riesen Ymir haben Odin und seine Brüder die Welt erschaffen.

**Midgard** heißt die Erde, wo die Menschen wohnen. **Niflheim** ist das Reich der Toten. Genau in der Mitte der Welt, in Asgard, bauten sich die Götter, die Asen, ihre eigenen Wohnungen.



Dort thront **Odin**, der höchste Gott, den die Menschen auch **Wodan** nennen, in **Walhalla**, der

größten und prächtigsten Halle, und waltet über der Welt und über den Menschen.



Auf seinen Schultern sitzen zwei Raben, **Hugin**, der Gedanke, und **Munin**, das Gedächtnis, die auf sein Geheiß täglich ausfliegen, und raunen ihm ins Ohr, was sie gesehen und gehört haben.



In heiligen Nächten sprengt **Odin** auf **weißem Rosse** mit seinem Gefolge in wilder Jagd über die sturmgepeitschten Baumwipfel durch die Lüfte dahin.





Oft steigt er auch in menschlicher Gestalt, einen blauen sternbesäten Mantel um die Schultern und einen breitkrepigen Hut auf dem Haupt, zur Erde hinab, um den Sterblichen sein Mitgefühl zu zeigen, ihnen zu helfen und ihre Gastfreundschaft zu erproben.



Im Getümmel des Kampfes trägt der Waffengewaltige eine strahlende Rüstung und **Gungnir**, seinen mächtigen Speer.



Er nimmt am Kampfe nicht selbst teil, sondern reitet auf seinem **achtfüßigen Roß Sleipnir** über die Walstatt und zeichnet mit dem Speer die Männer, denen er den Tod bestimmt hat.



Die Walküren, Schlachtenjungfrauen von herrlicher Schönheit, begleiten ihn und tragen die Gefallenen auf ihren feurigen Rossen nach Walhalla empor.





**Odins** Sohn **Thor**, der auch **Donar** heißt, ist der kraftvolle Donnergott.



Er hilft Göttern und Menschen und gewährt besonders den Schwachen seinen Beistand; er hat Gewalt über Wind und Wogen, über Blitz und Donner.



Im rollenden Wagen, der von Böcken gezogen wird, fährt er auf den Wolken dahin, in der Rechten **Mjölhir**, den Hammer,



der nach dem Wurf in seine Hand zurückkehrt. Wie alle Götter wird auch er von den Menschen nicht in Tempeln verehrt, sondern in Hainen, von den Bäumen ist ihm die sturmfeste Eiche heilig.

In der Reihe der Göttinnen ist Odins Gemahlin **Frigga**, die mit Walvater den Thron in Asgard teilt, die **Königin der Götter und Menschen**; sie wird verehrt als gütige Frau, die für die Menschen sorgt, als Beschützerin der Ehe und der häuslichen Arbeit" sie gilt als Spenderin des Kindersegens.



Der Wagen, auf dem sie durch die Lande fährt, wird von Katzen gezogen, diese und andere häusliche Tiere, auch Schwalbe und Storch, sind ihr geheiligt, und der wahrsagende Kuckuck.

Segenspendend und Licht schenkend schreitet **Baldur**, der **Gott der Frühlingssonne**, der für das **Gute** und **Gerechte** kämpft, über die Erde. Sein Bruder ist der blinde **Hödur**, der **Gott des Winters**, der **Finsternis** und **Kälte**. Niemand liebt ihn, und überall, wo er herrschen darf, erstickt das Leben.

Odins Bruder **Loki**, der **Gott des Feuers**, das die Leichen verzehrt, zeigt wankelmütigen, oft tückischen Sinn und hält es bald mit den Asen, bald mit den Riesen, die im rauhen Nordland hausen und den **Frieden in der Welt zu stören trachten**; der **Fenriswolf** und die **Midgardschlange** sind Lokis furchtbare Kinder.

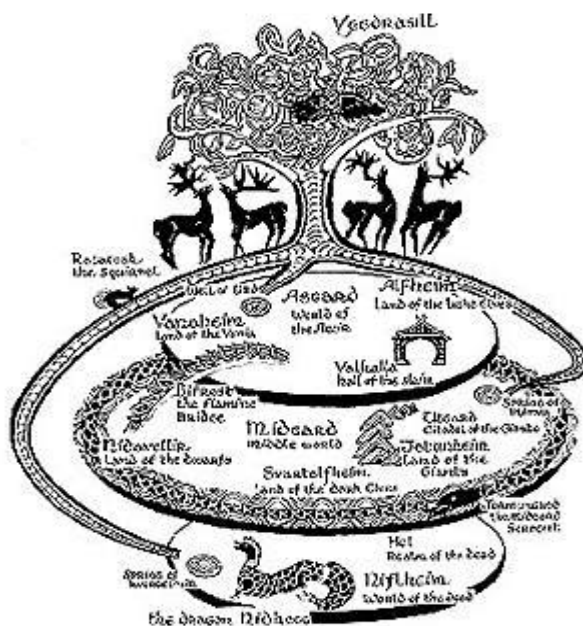


Ein alter Wahrspruch kündete den **Asen**, daß der **Wolf Fenris** ihren **Untergang** herbeiführen werde. Da fesselten die Götter ihn mit List, banden das Untier an einen Felsen im Meer und sperrten ihm den Rachen mit einem Schwert. Schauerlich heulte der Wolf in Schmerz und Wut.



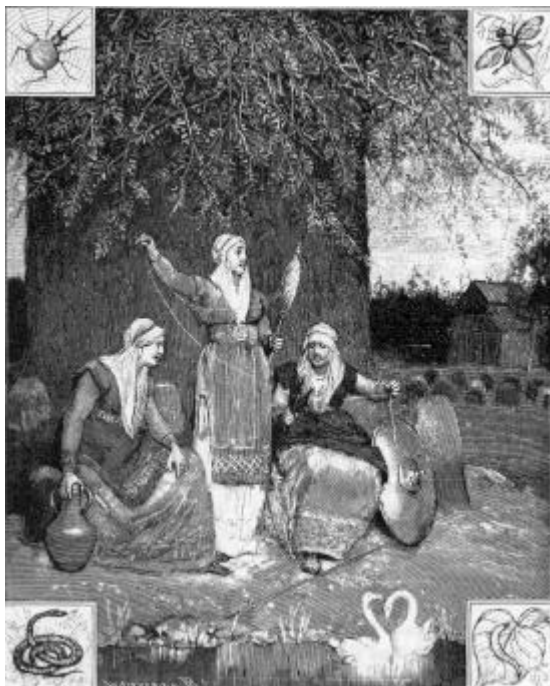
Am Tage der **Götterdämmerung** aber wird er sich befreien und gegen die Asen kämpfen, ebenso

wie die **Midgardschlange**, die auf dem Grunde des Meeres ruht und die ganze Erde mit ihrem Leib umschlingt.



In der **Mitte** von **Asgard** steht **Yggdrasil**, die immergrüne Weltesche, die mit ihrer **Krone** hoch über das **Himmelsgewölbe** hinausragt und ihre Äste über die ganze Welt hin breitet und mit ihren **Wurzeln** die **Hel**, das **Reich der Gewesenen**, deckt.

Am **Urdbrunnen**, an dem die **Esche** steht, wohnen die **Nornen**, sie heißen **Urd**, **Werdandi** und **Skuld** und wissen um das **Schicksal aller Götter und Menschen**. Denn niemand sonst kennt ganz das zukünftige Geschick, selbst **Odins Wissen ist Stückwerk**.



Nicht immer wird **Yggdrasil** grünen, denn **Nidhogg**, der **Drache**, nagt an ihren Wurzeln, und einst wird der Tag kommen, da die **Weltesche** welken muß.

Dann bricht **Ragnarök**, der Tag der **Götterdämmerung**, über Asgard herein; der Fenriswolf reißt sich von seinen Fesseln los, die Midgardschlange erhebt sich aus dem Meer, und die Riesen kommen, Götter und Helden sammeln sich zum letzten Kampf. Dann werden Asgard und Midgard vergehen, und alles Leben erlischt.

## Die Götterdämmerung

Bei Menschen und Göttern herrschte tiefe Trauer, seit der Todespfeil Baldur ins Herz getroffen hatte. Nur die finsternen Riesen, die Unholde und die mißgestalten Zwerge frohlockten, denn mit dem Erlöschen des Sonnenglanzes wuchs ihre Macht der Finsternis.

Böse Zeichen kündeten dem Walvater das Ende der goldenen Zeit, die Blätter der Weltesche Yggdrasil wurden welk, und die Asen begannen zu altern. Denn die schöne **Iduna, die Göttin der Jugend, trankte Yggdrasil** nicht mehr mit lebenspendendem Met.

Die Göttin Iduna war vermählt mit Odins Sohn **Bragi**, dem Skalden, der die Gabe der Weisheit und der Dichtkunst besaß. Wenn er in Asgard im Kreise der Götter die Harfe erklingen ließ, dann hingen alle an den Lippen des edlen Sängers und priesen die hohe, bezwingende Macht seines göttlichen Gesanges. Und wie Bragi, den liebenswürdigen Odinssohn, verehrten die Asen seine Gemahlin **Iduna**, deren Name "**Immergrün**" bedeutet und die im wundertätigen Met den Zauberschatz **ewiger Jugend** bewahrte.

Auf Iduna und ihre Hilfe setzte Odin seine Hoffnung. Er sandte nach ihr, doch mit Schrecken erfuhr er, daß die schöne Göttin verschwunden sei. Vergebens ließ Odin seine Raben ausfliegen, um nach der Entschwundenen zu suchen. Als sie nach langer, langer Zeit zurückkehrten, brachten sie schlimme Kunde: Iduna, die strahlende Göttin, weilte im **Totenreich der Hel**, von wo es **keine Rückkehr** gibt, und auch Bragi, ihr Gatte, war ihr dorthin gefolgt, und noch andere unheilvolle Zeichen wußten die Raben zu berichten. Den Geschöpfen auf der Erde entswinde die Lebenskraft, und in Mimirs heiligem Brunnen beginne die Weisheit zu versiegen.

Voll düsterer Ahnungen hatte Walvater die unheilsschwere Botschaft vernommen. Er erkannte, daß das schicksalhafte Verhängnis unaufhaltsam seinen Lauf nehmen werde, nachdem der lichte **Baldur** und die jugendfrische Iduna zur **Hel** gefahren waren. In den Nächten hörten die Asen aus den Abgründen der Unterwelt den **Fenriswolf** heulen, Lokis schrecklicher Sohn zerrte gierig an seinen Ketten, denn er witterte, daß die Stunde seiner Befreiung nahe.

Als mit Baldurs Tod die Sonne ihren Glanz verlor, fiel ein harter langer Winter, der Fimbulwinter, ins Land. Schneegestöber dauerte an und starker Frost, rauhe Winde tobten, und der Winter schien kein Ende mehr zu nehmen.

In dem Wüten der Elemente war es, als liege Dämmerung auch in den Seelen der Menschen. Arges geschah unter Göttern und Menschen. Krieg erfüllte die Welt, Brüder töteten einander aus Habgier, Meineid und Mord, Ehebruch und Verletzung der Gastfreundschaft geschahen, und Gier und Gottlosigkeit herrschten.

Mit bitterer Sorge sahen die Götter im hohen Asgard, wie alle Ordnungen sich auflösten. Vergeblich schleuderte Thor seinen Hammer Mjölmir gegen die Riesen; denn unverletzlich saßen sie hinter den schützenden Eiswänden des Fimbulwinters. Vergebens ritt Odin auf pfeilschnellem Roß zum alten Mimir, dem Weisen; der Weisheitsbrunnen war wie von wildem Sturm bewegt, in ratloser Ohnmacht stand Mimir vor dem Verhängnis.

Da sprengt der Göttervater auf windschnellem Renner zurück nach **Walhall**, um Götter und Helden zum Kampfe zu rufen; denn das Unheil naht. Laut kräht der **hellrote Hahn** auf Asgards Dach, und krächzend antwortet der dunkelrote auf Hels Halle. Die Midgardschlange erhebt ihr furchtbares Haupt aus den Fluten des Meeres, und der Grenzwall, der Midgard schützt, bricht. In Todesangst fliehen die Menschen in die Gebirge und bergen sich in Höhlen, denn nun reißt sich der **Fenriswolf** aus seinen Banden los, daß die Erde im Innersten erbebt.

Stürmisch braust das Meer über seine Ufer, und es kommt ein Schiff gefahren, das von **Loki** gesteuert wird, und alle Riesen sind bei ihm. Es ist Naglfari, das Nägelfahrzeug: es ist aus Finger- und Zehennägeln der Toten erbaut, welche die Menschen ehrfurchtslos seit langem zu schneiden unterlassen hatten. Der Fenriswolf, dessen gähnender Rachen Himmel und Erde berührt, verschlingt Sonne und Mond, und Finsternis breitet sich über die Welt.

**Ragnarök**, der Tag der Entscheidung, bricht an. Es birst der Himmel, und in unendlichen Scharen

kommen Muspelheims Söhne geritten. **Surtur**, der Urweltriase, reitet an der Spitze, und rings um ihn her lodert alles von Brandfackeln. Wild entschlossen ziehen sie nun hinaus auf das Feld Wigrid, die Kampfebene, und mit ihrem Heereszuge sammeln sich zum Streite alle Mächte der Finsternis.

Da dröhnt über Asgard hin das **Gjallarhorn**, mit dem Heimdall die Götter zum Kampfe ruft. Es ertönt so laut, daß man auf der ganzen Welt seinen Schall hört. Wenn es zum drittenmal gellt, öffnen sich Walhalls Tore weit, und der glänzende Heerwurm der Götter und Helden reitet hervor. Die Spitze führt Walvater in leuchtender Rüstung, den Goldhelm auf dem Haupte, und Gungnir, den nie fehlenden Speer, in der Faust.

Auf Wigrid, der Walstatt des Weltenringens, beginnt die letzte entsetzliche Schlacht. Wodans Waffe wütet unter den herandrängenden Riesen, und gleich dem herabsausenden Blitz fährt Thors Hammer gegen die Scharen der Unholde; in den Reihen der Asen wütet, Schrecken verbreitend, **Lokis** Sohn, der grimmige Fenriswolf; unverwundbar zeigt er sich gegen alle Waffen der Götter. Loki und Heimdall töten sich gegenseitig.

Mit **Mjöltnir**, dem **Hammer**, **zerschmettert Thor** den Kopf der **Midgardschlange**; doch auch für ihn ist es der letzte Kampf: der Gifthauch des sterbenden Drachen reißt den gewaltigen Asen mit in den Tod.



**Tyr** stößt auf Garm, den **Höllenhund**; doch während dieser dem Kriegsgott die Kehle zerreißt, führt der Ase mit seinem Schwerte gegen das Untier den Todesstoß.



Lange kämpft Odin mit dem Fenriswolf, der sich mit entfesselter Kampfesgier auf den Göttervater stürzt, und am Ende verschlingt der Weltenwolf Walvater.

Was hilft es, daß **Widar**, Odins gewaltiger Sohn, zur Rache herbeieilt und den Wolf zermalmt?



Walvater, der Herr von Asgard, ist tot! Für die Asen ist das Ende gekommen.

**Surtur** dringt in Asgard ein und schleudert den Feuerbrand in die Halle, daß ringsum die glühende Lohe zum Himmel emporschlägt, und auch Midgard geht in der gierigen Flamme auf. Die ganze Welt geht in Flammen auf, und die wohlgefügte Ordnung des Weltalls, einst von den Asen in weiser Sorge geschaffen, ist dahin, der allgemeine Untergang ist da. Der Abgrund der **Hel** öffnet sich und verschlingt die Toten.

Schwarz wird die Sonne, die Erde versinkt. Vom Himmel fallen die heiteren Sterne.

Glutwirbel umwühlen die allnährende Weltesche. Die heiße Lohe bedeckt den Himmel. -So heißt es in dem Liede aus altersgrauer Zeit, und wenn **Yggdrasil**, der Weltenbaum, donnernd zusammenstürzt, ist die Welt der Götter und der Menschen in den Wassern versunken.

Doch bedeutet nach der Sage der ungeheure Weltenbrand, der Asgard und Midgard vernichtet hat, nicht das Ende. Das Feuer hat alles geläutert, alle Schuld gesühnt, und das **goldene Zeitalter, das einst geherrscht hat, kann wiederkehren.**

Ein **Weltentag** mit seinem Guten und Schönen, aber auch mit seiner Schuld und seinen Fehlern ist abgelaufen, und ein **neuer Tag ist angebrochen**. Aus dem Meere, dessen Wogen die Welt der Asen verschlungen haben, erhebt sich eine neue Erde mit grünen Fluren, die keines Menschen Hand besät hat.



Und wie jener erste Tag beginnt auch dieser mit dem Zustand der Unschuld und des Friedens, mit dem vollkommenen Glück.

Auch die Sonne hat eine Tochter geboren, die nicht minder schön ist als die Mutter und die nun in ihrer Bahn wandelt.

Und unter den Wurzeln der Weltesche in Urds Brunnen haben sich zwei Menschenkinder verborgen gehalten, **Lif** und **Lifthrasir**, das **Leben** und die **Lebenskraft**. Aus ihnen erwächst ein neues Geschlecht, das die Erde bewohnt.

Ein neues **Asgard** entsteht. **Baldur**, der strahlende **Lichtgott** und sein Bruder Hödur, der Gott der lichtlosen Winterzeit kehren aus **Hels Totenreich** zurück. Auch Thors Söhne, die ihres Vaters gewaltigen Hammer auf dem Schlachtfelde fanden, nehmen Besitz von den goldenen Götterstühlen. Nicht gilt es mehr die Frost- und Eisriesen zu zermalmen; denn das finstere Riesengeschlecht ist nicht zu neuem Leben erstanden nur friedlichem Tun dient der Hammer. Ungetrübter Friede herrscht von nun an in den himmlischen Höhen.

## Baldurs Tod

**Baldur**, Odins und Friggas Sohn, war der schönste und edelste unter den Göttern. Der blühende Jüngling, der Gott des Lichtes und des Frühlings, des Guten und des Gerechten, wurde von allen Asen am meisten geliebt.

Eines Tages träumte die Göttermutter Frigga einen bösen Traum. Sie sah, wie **Hel**, die **Todesgöttin**, ihren Lieblingssohn Baldur entführte. Auch Baldur träumte, daß sein junges Leben von Gefahren bedroht sei. Da beschwor Odin die uralte **Wala**, die **Seherin** der Hel, aus ihrem Grab, um sichere Kunde zu erfahren. Auf die Frage, wen man im Reiche der Hel erwarte, erhielt er die Antwort: "Baldur, den Guten, erwartet man. Hödur, sein blinder Bruder, wird ihn töten."

Die Asen und Göttinnen hielten, voll Sorge um das Leben ihres Lieblings, Rat und faßten den Beschluß, daß alle Geschöpfe, die im Himmel und auf Erden sind, einen heiligen Eid schwören sollten, Baldur niemals etwas anzutun. Frigga selbst nahm Feuer und Wasser, Riesen und Elben, Menschen, Tiere und Pflanzen in strenge Eidespflicht.

Von nun an verfehlte jede Waffe, die man, um den neuen Bund zu erproben, gegen Baldur richtete, ihr Ziel. Ja es wurde zu fröhlicher Kurzweil unter den Asen, nach Baldur Geschosse zu werfen; doch keines traf ihn.

Am Rate der Götter hatte auch der verschlagene und ränkesüchtige **Loki** teilgenommen. Während die Götter nun mit Baldur ihr Spiel trieben, wandte er sich, als Bettlerin verkleidet, an die gütige Frigga und entlockte ihr ein Geheimnis: auf einer Eiche vor Walhallas Tor wuchs der Mistelstrauch. Diesen, so verriet Frigga, hatte sie nicht schwören lassen, weil er ihr zu schwach und unbedeutend erschienen war.

Schnell entfernte sich Loki, nahm seine wahre Gestalt an und eilte zur Eiche. Er schnitt ein Zweiglein der Mistelstaude ab und kehrte in den Kreis der Götter, die immer noch ihr fröhliches Spiel trieben, zurück. Untätig abseits stand nur Baldurs Bruder, der blinde Hödur. "Wie soll ich mitspielen, da ich doch des Augenlichts beraubt bin?" versetzte er mißmutig auf Lokis Frage.

"Spanne den Bogen, hier ist ein Pfeil", sagte Loki und reichte ihm den Mistelzweig, "ich werde für dich zielen!"

Der blinde Hödur tat nach dem Geheiß des bösen Gottes, und, wie vom Blitz getroffen, sank Baldur entseelt zu Boden.

So hatte sich die Weissagung der Wala grausam erfüllt.

Nur Odins Wort, daß Hödur ein dem Baldur vorherbestimmtes Schicksal vollzogen habe, schützte den Mörder vor der Rache der Götter.

Dann schickten sie sich auf Geheiß des Göttervaters an, Baldurs Leichnam zu bestatten.

Nie zuvor hatte in Asgard und auf der Menschenerde so tiefe Trauer geherrscht wie jetzt um Baldur, den lieblichen Gott.

Am Strande des Meeres hatten die Asen Baldurs Schiff aufgestellt und auf ihm den Scheiterhaufen errichtet. Als sie den Leichnam obenauf legten, konnte **Nanna**, die Gattin Baldurs, den Anblick nicht länger ertragen, und ihr Herz brach vor Gram. So betteten die Asen sie an Baldurs Seite.

Alle Götter gaben dem toten Sonnengott Worte der Hoffnung mit auf den Weg. Niemand jedoch weiß, was Odin dem edlen Toten ins Ohr flüsterte.

Thor legte die Flamme an den mächtigen Scheiterhaufen. Dabei stieß er ein Zwerglein, Lit mit Namen, das ihm vor die Füße kam, mit einem Tritt in die Flamme, daß es verbrannte.

**Dann schoben die Riesen das Schiff in die Fluten** und ließen es die hohe See gewinnen. Immer mächtiger griff in dem wilden Fahrtwind die Flamme um sich, und einer riesigen Opferfackel gleich

jagte Baldurs Schiff zum letzten Male über das Meer.

Als die Springflut gierig nach den brennenden Balken griff und ihre Glut in die Tiefe zog, war es den am Gestade harrenden Asen, als versinke die ganze Welt ringsum in Dämmerung.

Niemand trauerte mehr um Baldurs Tod als seine Mutter Frigga. War Baldur, der Frühlingsgott, den Asen und der Menschenwelt nun für immer entrissen? Sollte Hel, die Göttin des Totenreichs, sich nicht erweichen lassen, den Götterliebbling freizugeben?

Auf Friggas inständige Bitten entschloß sich Hermodur, der Götterbote, seinen Bruder zu befreien.

"Ich gebe dir **Sleipnir**, mein Roß, für die lange Wegstrecke", sagte Odin zu seinem Sohne, "es wird dich sicher ans Ziel führen, denn ihm ist der Weg bekannt."

**Neun** Nächte ritt der Götterbote, bis der achtfüßige windschnelle Renner die Brücke, die zur **Hel hinabführte**, erreichte.



Hermodur wagte es kühn, in das Reich der Toten einzudringen. Bald sah er **Baldur**, den geliebten Bruder, schlafbefangen und bleich, an **Nannas** Seite sitzen. Er flüsterte ihm Worte des Trostes zu. Aber lange mühte sich der Götterbote vergeblich, die düstere Hel zur Milde zu stimmen. Mit eisiger Kälte blickte sie ihn an. Dann ließ sie ihre Stimme vernehmen: "Wer gestorben ist, bleibt meinem Reiche verfallen. Auch Baldur gehört der Hel. Trotzdem will ich die Bitte der Götter erfüllen und ihm die Freiheit wiedergeben, wenn alle Geschöpfe der Welt, ob lebende oder tote, ihn beweinen. Verweigert auch nur ein einziges Geschöpf diesen Anteil der Tränen, so bleibt Baldur für alle Zeit im Reiche der Toten!"

Hermodur eilte, zum Asenhof zurückzukehren. Baldur und Nanna gaben ihm Geschenke mit auf den Weg, die er Odin und Frigga mitbringen sollte.

Dort in Walhalla warteten alle voller Spannung auf den abgesandten Boten. Und voller Hoffnung sandte Frigga sogleich die Alben, ihre Boten, in die Welt hinaus, um alle Geschöpfe für Baldurs Heimkehr zu gewinnen. "Denkt an meinen geliebten Sohn, den Frühlingsgott", ließ sie ihnen sagen, "und weinet über seinen Tod, so wird die Göttin der Unterwelt ihm die Heimkehr gewähren."

Friggas Mühen schien nicht umsonst: alle Geschöpfe, zu denen ihre Boten kamen, waren voller Erbarmen und weinten um den toten Lichtgott. Schon machten sich die Alben auf den Heimweg.

Alle Wesen, sogar die starren Steine, hatten Anteil an Baldurs Schicksal gezeigt. Da trafen die Alben in düsterer Felsenhöhle eine grimmige Riesin, **Thögg** mit Namen, die hatte um Baldurs Tod keine Träne geweint, und kein Bitten und Flehen konnte sie rühren.

So blieb Baldur im Reiche der Hel.

Nicht wenige der Asen, die mit Betroffenheit die Weigerung des finsternen Weibes vernahmen, glaubten, daß hier Loki sein haßerfülltes Werk fortsetze.

Wo war der hinterhältige Mörder geblieben? Inmitten des Entsetzens, das bei Baldurs Ermordung alle

gepackt hielt, hatte der heimtückische Loki entkommen können. Er floh nach Riesenheim und verbarg sich dort in einem einsamen Versteck. Die Götter aber fanden seine Spur. Doch als sie sich dem Hause, dessen vier Fenster nach allen Himmelsrichtungen gingen, näherten, machte sich der verschlagene Loki eilig davon. Er verwandelte sich, wie er es oft zu tun pflegte, in einen Lachs und verbarg sich unter einem Wasserfall. Vorher hatte er ein Netz, das er sich eben fertigte, um zu erproben, ob man ihn damit fangen könne, ins Feuer geworfen.

Das wurde ihm zum Verhängnis, denn in der Asche noch erkannten die Götter die Form des Netzes und wußten nun, wo und mit welchem Mittel sie ihn fangen sollten. Mochte Loki sich auch immer wieder der Verfolgung entziehen, die Götter fingen ihn schließlich in den Maschen des von ihm erfundenen Netzes.

Die Rache der Asen war so schrecklich wie das Verbrechen, das Loki begangen hatte. Sie führten ihn auf eine Insel im Reiche der **Hel** und **schmiedeten** ihn dort an einen **scharfkantigen Felsen**, daß er kein Glied regen konnte. Über dem Haupte des Verräters befestigten die Rächer eine **Natter**, die ihm unablässig ihr **Gift** aufs Antlitz träufelte. Zwar teilte **Sigyn**, Lokis Gattin, das schwere Los des Verdammten. Tag und Nacht saß sie neben dem Gefangenen und fing das Natterngift in einer Schale auf. Doch wenn die Schale voll war und das treue Weib sich erhob, um sie auszuleeren,



wurde Loki von brennendem Schmerz gequält, dann wand er sich, daß ganz **Midgard** erschüttert wurde und die Erde erzitterte. Dieses Erzittern nennen die Menschen Erdbeben. In solchen grausigen Nächten heult der **Fenriswolf**, und die **Midgardschlange** regt sich in der Tiefe des Meeres, die Wogen rauschen wild empor, und Sturmfluten branden wider den Wall, mit dem die Götter Midgard gegen die See geschützt haben.



[http://images.google.de/imgres?imgurl=http://www.die-dunkle-dimension.de/run/odin.gif&imgrefurl=http://www.die-dunkle-dimension.de/p-mag11.htm&usq=\\_\\_ajiqLVVu7PbXk6YdC4oNyOryxgE=&h=256&w=197&sz=15&hl=de&start=52&tbnid=2VbZMD0JHUMhLM:&tbnh=111&tbnw=85&prev=/images%3Fq%3D%2522odin%2522%2B%252B%2B%2522tor%2522%26gbv%3D2%26ndsp%3D20%26hl%3Dde%26sa%3DN%26start%3D40](http://images.google.de/imgres?imgurl=http://www.die-dunkle-dimension.de/run/odin.gif&imgrefurl=http://www.die-dunkle-dimension.de/p-mag11.htm&usq=__ajiqLVVu7PbXk6YdC4oNyOryxgE=&h=256&w=197&sz=15&hl=de&start=52&tbnid=2VbZMD0JHUMhLM:&tbnh=111&tbnw=85&prev=/images%3Fq%3D%2522odin%2522%2B%252B%2B%2522tor%2522%26gbv%3D2%26ndsp%3D20%26hl%3Dde%26sa%3DN%26start%3D40)



- [1. Die Runenschrift](#)
  - [1.1. Was Runen sind](#)
  - [1.2. Das Runenalphabet Futhark](#)
  - [1.3. Verschiedene Futharks](#)
  - [1.4. Die Entscheidung für das Ältere Futhark](#)
  - [1.5. Die Umsetzung des Alphabets in Runenschrift](#)
- [2. Runenmythologie](#)
  - [2.1. Der mythologische Ursprung](#)
  - [2.2. Odins Runenlied](#)
- [3. Die Geschichte der Runen](#)
  - [3.1. Nur wenige Überlieferungen](#)
  - [3.2. Der historische Ursprung](#)
  - [3.3. Die Irrwege der Forscher](#)
  - [3.4. Die Runen im Mittelalter](#)
  - [3.5. Die Runen in der Neuzeit](#)
  - [3.6. Der Mißbrauch der Runen im Dritten Reich](#)
- [6. Der Runenkalender](#)
- [7. Eigene Runensteine](#)
  - [7.1. Kaufen oder Selbermachen](#)
  - [7.2. Nicht bloß eine Bastelarbeit](#)
  - [7.3. Das richtige Material](#)
  - [7.4. Das Färben der Runen](#)
  - [7.5. Runen aus Stein](#)
  - [7.6. Runen aus Metall](#)
  - [7.7. Runen aus Holz](#)
  - [7.8. Runen aus Ton](#)
  - [7.9. Die Runenweihe](#)
- [8. Runenmagie](#)
  - [8.1. Der Runenmagier](#)
  - [8.2. Runische Schutzmagie](#)
  - [8.3. Runische Heilungsmagie](#)
  - [8.4. Runenamulette und -talismane](#)

- [3.7. Runen heute](#)
- [4. Grundsätzliches zu den Runen](#)
  - [4.1. Runen für jedermann](#)
  - [4.2. Die Voraussetzungen für den Suchenden](#)
  - [4.3. Der Einstieg in die Runenwelt](#)
  - [4.4. Der Umgang mit Runen](#)
- [5. Die Bedeutung der einzelnen Runen](#)
- [9. Runenorakel](#)
  - [9.1. Grundsätzliches zur Runendivination](#)
  - [9.2. Fragetechniken](#)
  - [9.3. Runenziehen und -werfen](#)
  - [9.4. Das Odinsorakel](#)
  - [9.5. Das Zeitachsenorakel](#)
  - [9.6. Das Dreirunen-Orakel](#)
  - [9.7. Das Runenkreuz](#)
  - [9.8. Die Auswertung des Orakels](#)

## 1. Die Runenschrift

### 1.1. Was Runen sind



Die Schullehre sagt, daß Runen die Schriftzeichen der alten germanischen und nordischen Völker sind, welche ein Alphabet bilden, das durchaus mit den römischen, griechischen, kyrillischen oder hebräischen Alphabeten vergleichbar ist. Diese Feststellung ist zwar richtig, aber dennoch nur ein kleiner, eher nebensächlicher Teil dessen, was Runen tatsächlich sind.

Die Runen wurden ursprünglich nicht als Schrift entwickelt, sondern die Runenschrift der germanischen und nordischen Völker entwickelte sich umgekehrt erst aus den Runen. Ursprünglich waren die Runen religiöse, mystische und magische Bildsymbole, die für Zauber und Orakel gebraucht wurden und als Lehrmittel den Menschen die religiösen, philosophischen und moralischen Werte ihres Volkes vermittelten. Die Runen sind eine Entwicklung äußerst bodenständiger, schamanisch denkender und fühlender Völkerstämme, die sogar noch in ihren heiligsten Weihehandlungen nie den Kontakt zur Alltagswirklichkeit verloren haben.

Hinter jedem einzelnen Bildsymbol verbirgt sich ein Teil der germanischen und nordischen Schöpfungsgeschichte und des Göttermythos, ein Aspekt des Lebens, eine mystische und moralphilosophische Botschaft, eine magische Wirkung, eine Orakelbedeutung, ein Ratschlag für das Leben und vieles mehr. Runen stehen für Archetypen, die vereinfachte Charakter- und Verhaltensmuster vertreten, und die man in den nordischen Göttern und damit auch im Menschen selbst wiederfindet.

Erst später, vor etwa 2.200 Jahren, wurden die Bildsymbole zu den Runenlinien vereinfacht, um sie besser benutzen zu können, doch Inhalt, Bedeutung und Wirkung blieben gleich. Und ganz nebenbei konnte man sie durch die Reduzierung ihrer Form auf einfache und klare Linien auch als Schrift benutzen. Aber sie haben dadurch bis heute nichts von ihrem Zweck, ihrer Botschaft und ihrer Kraft verloren.

Tatsächlich stellt der Gebrauch der Runen als Schrift zu anderen als kultischen und magischen Zwecken wohl eine späte Erscheinung dar, denn zunächst dienten sie ausschließlich dem Zauber und dem Zugang zur göttlichen Macht. Jede Rune stellte eine eigene Kraft dar, die der Runenkundige erfahren, zähmen und beispielsweise in einem Zauber benutzen oder auf einen Gegenstand übertragen konnte, etwa um daraus ein Amulett oder einen Talisman zu machen.

Die Runen nur als Schreibschrift zu deuten, wäre für einen germanischen Heiden ebenso wie es für

einen Christen wäre, wenn man zum Beispiel jedes Buch der Bibel zu einem Symbolzeichen zusammenfassen würde, dann aber den Inhalt der Bücher und die Botschaft des Symbols vergäße, diese Zeichen zu einem Alphabet verbände und damit dann seine tägliche Einkaufsliste schriebe. Eine absurde Vorstellung - und doch wurde mit den Runen bisher meistens genau so verfahren.

Das Wort "Rune" bedeutet "geheim" oder "verborgen" und ist eng verwandt mit dem deutschen Wort "raunen" (ein Geheimnis flüstern), so wie auch die ältere, vorindogermanische Form "Reu" flüstern bedeutet. Möglicherweise entstand dieses Wort aus der Orakelfunktion der Runen, die dem Kundigen auf geheimnisvolle Weise Botschaften zukommen ließen, sie ihm, auf für Außenstehende unverständliche Art, "zuraunten". Das Wort "Geraune" hieß im Althochdeutschen "Giruni" und hatte die Bedeutung Geheimnis und geheime Ratsversammlung. Auffällig sind Eigennamen wie "Heidrun", "Gudrun" oder "Sigrun".

Das hochdeutsche Wort "Rune" selbst entstand zwar erst im 17. Jahrhundert, baut aber auf Vorformen auf, die in allen germanischen Dialekten zu finden sind. Im Gotischen, Altsächsischen und Althochdeutschen gibt es die Form "Runa", im Altnordischen "Runar" (Mysterien), im Altenglischen "Run" ("runian" bedeutet flüstern und "leodrunan" sind Liedrunen), im skaldischen Altisländisch "runi" (Freund, Gefährte, Berater, "runnr" bedeutet Waldland), im Mittelwalisischen "Rhin" (magischer Zauber), im Finnischen "Runo" (Lied, Gesang, Beschwörung) und im Altnordischen und Altirischen "Rún" (wie noch heute im Irischen), wo es "Geheimnis" bedeutet. Die Form "Rûne" stammt aus dem Mittelhochdeutschen und wird der direkte Vorfahr des althochdeutschen "Rune" (Geheimnis, Mysterium) und des heutigen Begriffs gewesen sein. Die Herkunft all dieser Formen ist umstritten. Viele Forscher gehen von einer Entlehnung aus dem Keltischen aus, aber endgültig fest steht diese Aussage nicht.

Das heutige Wort "Buchstabe" stammt aus der Tradition des Runenritzens. Der Römer Tacitus überliefert, daß einzelne Runen auf Buchenholzstäbchen geritzt wurden. Aus diesen Buchenholzstäbchen bildete sich das Wort Buchstabe, das zunächst nichts mit Büchern, sondern mit Buchen zu tun hat. Das Wort Buch bildete sich nämlich erst sehr viel später daraus.

Das Ritzen von Runen in Holzstäbchen war bei den Germanen Bestandteil der runenmagischen Praxis. Für eine Divination wurden diese Runenstäbe in einer bestimmten Weise geworfen und dann ihrer Lage und Bedeutung nach interpretiert. Auch das deutsche Wort "Zaubern" wurde eventuell von der magischen Runenpraxis abgeleitet. Nach verschiedenen Quellen läßt sich sagen, daß die Färbung der Runen oft mit Zinnober durchgeführt wurde, weshalb "Zinnobern" der Ursprung von "Zaubern" sein könnte. Die Redewendung "Zinnober machen" für zuviel Aufwand betreiben, könnte also auf rituelle Praktiken hindeuten. Da oftmals für jede Weissagung ein neuer Satz Runenstäbe angefertigt wurde und dies mit dem Einfärben (und dem Herstellen der Zinnober-Farbe) ziemlich aufwendig war, kann hieraus ein Erklärungsansatz für diese Redewendung abgeleitet werden.

Runen strahlen eine merkwürdige Mischung aus Faszination und Ehrfurcht aus. Man spürt ihre Kraft und jene Weisheit, die sie über die Jahrhunderte hinweg überliefern. Runen helfen dem Menschen, der sich auf sie einläßt, bei einer Reise in sein inneres Selbst. Sie stellen eines von vielen Toren ins unerforschte Innerste der Seele dar. Runenwissen ist stets auch Seelenwissen. Das Unbewußte hat erfahrungsgemäß einen viel unmittelbareren Zugang zu ihm als der rationale Verstand, und es kommuniziert über Symbole - und das können sehr gut auch Runen sein.

## 1.2. Das Runenalphabet Futhark

Runen besitzen Lautwerte, denen entsprechend man sie eben auch als Schriftzeichen verwenden kann,

so wie beim lateinischen Alphabet auch. Anders als bei diesem haben die Runen darüberhinaus auch Eigennamen. Die germanischen und nordischen Völker gaben ihren Runenzeichen Namen, welche sich auf Aspekte ihres täglichen Lebens und ihrer Mythologie bezogen. Dadurch transformierten sie die einfachen Piktogramme in ein magisches Alphabet, welches zur Magie und Divination benutzt werden konnte.

Während beim römischen Alphabet das "A" auch nur "A" heißt und das "B" nur "B" (aber "Be" gesprochen wird) ist es bei den Runen eher mit dem "Y" vergleichbar, welches im Deutschen den Eigennamen "Ypsilon" hat. Hieran erkennt man, daß das "Y" ursprünglich nicht zum römischen Alphabet gehörte und im Deutschen dann einen Eigennamen erhalten hat (auch wenn dieser dem Griechischen entlehnt wurde), wohingegen das "Y" zum Beispiel im Englischen auch nur einen Lautwert ("Why") als Namen erhalten hat. Ähnlich wie beim "Y" hat jede Rune einen Eigennamen, welcher mit ihrem Lautwert beginnt.

Ein Runenalphabet wird "Futhark" genannt. Dieser geheimnisvoll klingende Name ist eigentlich nur ein künstlicher Begriff für das Runenalphabet, der aus den Lautwerten der ersten sechs Runen gebildet wird. Das Wort "Futhark" hat zwar sieben Buchstaben, doch liegt dies daran, daß das "th" bei den Runen ein einziger zusammenhängender Buchstabe ist, wie im nordischen "þ". Korrekt müßte man eigentlich "Fuþark" schreiben, doch soll hier die deutsche Schreibweise beibehalten werden.

So setzt sich der Name "Futhark" aus den ersten sechs Runen **F**ehu, **U**ruz, **Th**urisaz, **A**nsuz, **R**aidho und **K**enaz zusammen:



Ähnlich ist auch das Wort "Alphabet" entstanden, ebenfalls ein Kunstwort, nur wird dieses aus den Namen der ersten beiden Buchstaben des griechischen Alphabets, "Alpha" und "Beta" gebildet, vielfach nennt man das Alphabet aber auch einfach das "ABC". Deshalb ist man bei den Runen einen ähnlichen Weg gegangen. Das Futhark besitzt allerdings eine andere Reihenfolge als das Alphabet, denn es beginnt mit "F" und endet mit "O". Auch das griechische Alphabet endet mit "O", beginnt aber, wie das lateinische, mit "A".

Im Gegensatz zur lateinischen und griechischen Schrift können Runen außerdem von rechts nach links geschrieben und gelesen werden, ebenso wie im Hebräischen und Arabischen. Interessanterweise sind in archaischen Zeiten alle als "heilig" angesehen Schriftsysteme linksläufig gewesen, und diese Schreibweise gilt als die älteste überhaupt. Das älteste etruskische Schriftdokument (Schreibtafel von Marsilina, 8. Jahrhundert v.u.Z.) zeigt eine linksläufige Alphabetanordnung, ebenso wie der älteste lateinische Schriftfund (Forumstein, 6. Jahrhundert v.u.Z.) linksläufig gehalten ist. Bei den Römern wurde die Entwicklung zur rechtsläufigen Schreibrichtung erst im 3. Jahrhundert v.u.Z. abgeschlossen.

Runen sind im Gegensatz zu den Buchstaben anderer Schriftsysteme nicht richtungsbestimmt, und weil ihre Einzelelemente in verschiedene Richtungen streben, prägen sie sich schwer ein. Sie können sowohl linksläufig als auch rechtsläufig geschrieben und gelesen werden, auch serpentinenartig zeilenweise abwechselnd rechts- und linksläufig, also "bustrophedon", d.h. "wie ein Ochse das Feld pflügt".

Selbst eine senkrechte Anordnung der Zeichen ist möglich, man kann sie sogar auf den Kopf stellen ("Sturzrunen"). Innerhalb von Runentexten verwendete man häufig Worttrenner, die in der Regel aus Punkten oder kleinen Einkerbungen bestehen.

Der Begriff "Futhark" ist neueren Datums, die Germanen selbst haben ihr "Alphabet" sicherlich nicht so genannt. Er ist auch allgemein die bekannteste und verbreitetste Bezeichnung für die Runenreihe und soll daher hier beibehalten werden.

Eine andere Bezeichnung ist zwar ebenfalls ein Kunstwort, trägt jedoch der möglichen





Linksläufigkeit der Runenreihe Rechnung und setzt sich daher, von ihrem Ende ausgehend, rückwärts aus den drei letzten Runen **Othala**, **Dagaz** und **Ingwaz** zu "Oding" zusammen, in Runen dann natürlich ebenfalls linksläufig Ing, D und O geschrieben:

Was die Runen ganz wesentlich vom lateinischen Alphabet unterscheidet, ist die Tatsache, daß jede Rune nicht nur einen phonetischen Laut, einen numerischen Wert und einen Namen hat, sondern auch eine symbolische Bedeutung.

So steht beispielsweise die erste Rune **F** "Fehu" nicht nur für den Laut "F", sondern auch für das Wort "Vieh". Hieran wird ihre magische und divinatorische Beziehung festgemacht. Damit kann Fehu im übertragenen Sinne dann für beweglichen Besitz und Reichtum, aber auch für magische Kraft stehen und symbolisiert alles, was sich damit verbindet.

### 1.3. Verschiedene Futharks

Das klassische **Ältere Futhark** oder auch gemeingermanische Futhark, welches auch hier Grundlage aller runischen Betrachtungen sein soll, besteht aus 24 Runen. Es entstand ca. 200 v.u.Z. und blieb bis etwa 500 u.Z. die allgemeingültige Form. In Skandinavien blieb das ältere Futhark bis ins 8. Jahrhundert allgemein in Gebrauch (die Zeit der Eddas). Im Volk überlebte es bis ins späte Mittelalter.

**F U Th A R K G W H N I J Ei P Z S T B E M L Ng D O**

Das Ältere Futhark wird mit seinen 24 Runen in 3 Gruppen, "Geschlechter" oder "Familien", den sogenannten Aettir (altnordisch: Achten) à 8 Runen eingeteilt, weil man den Zahlen Drei und Acht besondere Kraft zusprach. Jedes Aett (altnordisch: Acht; eigentliche altnordische Schreibweise: Ætt) wird einer Gottheit zugeordnet. Dies sind Freyr, Hagal beziehungsweise Hel und Tyr.

#### Aett des Freyr (Die Ebene der Schöpfung)









<b>F</b> F Fehu	<b>U</b> U Uruz	<b>Th</b> Th Thurisaz	<b>A</b> A Ansuz	<b>R</b> R Raidho	<b>K</b> K Kenaz	<b>G</b> G Gebo	<b>W</b> W Wunjo
-----------------------	-----------------------	-----------------------------	------------------------	-------------------------	------------------------	-----------------------	------------------------

Freyrs-Aett, auch Aett der Bauern (der erschaffenden Kräfte) oder Fehu-Aett genannt, wirkt im feinstofflichen, schöpferischen Bereich der Welt, auf ihm baut alles weitere auf.

#### Aett der Hel (Die Ebene der menschlichen Bestimmung)

<b>H</b> H Hagalaz	<b>N</b> N Naudhiz	<b>I</b> I Isa	<b>J</b> J Jera	<b>Ei</b> Ei Eiwaz	<b>P</b> P Perthro	<b>Z</b> Z Algiz	<b>S</b> S Sowilo
--------------------------	--------------------------	----------------------	-----------------------	--------------------------	--------------------------	------------------------	-------------------------

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

Aett des Tyr (Die Ebene der Transformation)							
							
T	B	E	M	L	Ng	D	O
Tiwaz	Berkana	Ehwaz	Mannaz	Laguz	Ingwaz	Dagaz	Othala

Tyrs-Aett, auch Aett der Krieger (der Kräfte von Traum und Zerstörung) oder Tiwaz-Aett, kommt in der Menschenwelt zum Wirken, und seine acht Runen sind sehr leicht auf das Wirken und Wollen der Lebewesen der Erde zu übertragen.

Das Ältere Futhark besitzt sechs Vokale, nämlich U, A, I, Ei, E und O, und 18 (3 × 6) Konsonanten. Jedes Aett enthält zwei Vokale. Das lateinische Alphabet kennt nur fünf Vokale, daher setzt man in Deutschen den eigentlich Eiwaz zugeordneten Vokal "Ei" aus zwei lateinischen Buchstaben zusammen. Die sechs Vokale des Futhark bezeichnet man auch als Urvokale oder Umlaute, da sie als Laute bei verschiedenen Urgefühlen ausgestoßen werden (Angst und Grusel "U", Wohlsein und Laben "A", Ekel und Erschrecken "I", Heiterkeit "Ei", Ärger oder Ehrverletzung "E" und Ehrfurcht oder Lob "O").

Manche Bücher über Runen fügen dem Älteren Futhark eine **25. Rune** hinzu. Diese ist allerdings eine reine Erfindung des jüdisch-amerikanischen Autors Ralph Blum (1982) und rein neuzeitlich (da historisch nicht belegt). Sie heißt "Wyrd" oder Odins Rune und hat kein eigenes Zeichen, ist eine Leerrune. Ihre Bedeutung ist "Schicksal, Vorsehung, Karma". Dies ist jedoch romantisierender Unsinn, denn das Wyrd (altnordisch: Schicksal) wird bereits von der Rune Naudhiz vertreten und braucht somit keine eigene Rune. Odin hat ebenfalls eine ihm zugeordnete Rune, nämlich Othala. Somit ist die Leerrune "Wyrd" nicht nur symbolisch völlig überflüssig, sondern auch historisch und mythologisch unkorrekt.

So wie das römische Alphabet in einigen modernen Sprachen kleine Unterschiede aufweist (das niederländische ij, das deutsche ß und die Umlaute, die skandinavischen Sonderbuchstaben etc.), hat auch das altnordische Futhark unterschiedliche Varianten entwickelt. Diese entstanden im Lauf der Jahrhunderte in verschiedenen nordeuropäischen Ländern. Die Forschungsarbeiten, die sich mit der Entstehung des Futhark beschäftigen, werden zusätzlich durch diese unterschiedlichen Ausprägungen erschwert. Einige Runen haben nämlich voneinander abweichende Schreibweisen, Lautverknüpfungen, Namen und Bedeutungen.

Die Runen bestanden zunächst, wie im Älteren Futhark, gewöhnlich nur aus geraden, senkrechten und diagonalen Linien. Das kommt daher, daß Runen ursprünglich hauptsächlich in Stein gemeißelt oder in hölzerne, knöcherne oder metallische Gegenstände geritzt wurden, was eine überwiegend senkrechte Strichführung erfordert. Man nennt dies eine epigraphische Schrift, weil sie senkrechte Striche (Stäbe) mit schräg abstehenden Zweigen bevorzugt, waagerechte Linien und Rundungen hingegen vermeidet. Daher eignet sie sich so gut zum Einritzen. Ihre geradlinigen Formen ergaben sich also auch aus praktischen Gründen.

Angepaßt an die Schreibtechnik auf Papier konnten die Runen in späterer Zeit auch abgerundet werden, daher kamen im Laufe der Jahrhunderte in den späteren Runenalphabeten auch gerundete Formen dazu. Es gibt allerdings auch Funde, welche belegen, daß die frühe Ingwaz-Rune als Kreis, die Jera-Rune als zwei versetzte Halbkreise und einige weitere Runen-Buchstaben mit Rundbögen geschrieben wurden. In harte Oberflächen wurden sie jedoch auch weiterhin als gerade Linien graviert. Die typischen Formen der Runen werden wie Druckbuchstaben geschrieben. Eine kursive, die einzelnen Zeichen verbindende "Schreibschrift" gab es bei den Runen nicht, da sie eher mythologische Bedeutung hatten als die einer Alltagsschrift.

Das **Jüngere Futhark** oder auch Dänisches oder Nordisches Futhark genannt, entwickelte sich zwischen 600 oder 700 bis um 800 oder 850 (nicht genau nachweisbar) in Skandinavien. Zu dieser Zeit änderte sich dort die Sprache, und die Runen wurden angepaßt, um die Laute darzustellen.

Allerdings besteht das Jüngere Futhark aus nur 16 Runen.



Diese wunderliche Reduzierung liegt darin begründet, daß durch die Christianisierung den germanischen Vorfahren die Kraft genommen werden sollte, und man aus diesem Grund die Runenreihe um die mächtigsten Runen zurechtstutzte. Somit fehlten hier natürlich einige Laute, denn die nur 16 Zeichen reichten bei weitem nicht aus, den gesamten Lautbestand der Sprache zu erfassen. Einige Runen mußten deshalb doppelt belegt werden und mehrere Laute vertreten. Dadurch mußte man später einige Runen durch Punkte ergänzen, um beispielsweise K von G, T von D und P von B unterscheiden zu können. Die Form der Runen wurde ebenso geändert und vereinfacht.

Das Jüngere Futhark brachte mehrere Varianten hervor, meist länderspezifisch, und kam dann auch nach Island und Grönland. Dies alles, wie auch die Anwendung verschiedener Schreibregeln, die in der Wikingerzeit bei der Abfassung von Runentexten zur Anwendung kamen, machen es mitunter so schwierig, ja unmöglich, einen Runentext, den man allein von den Zeichen her "lesen" kann, auch richtig zu deuten.

Das auch spöttisch als "Wikingerrunen" bezeichnete Jüngere Futhark ist lediglich als verstümmelte Degeneration des Älteren Futhark anzusehen.

Das **Angelsächsische Futhark**, oder auch **Anglofriesisches Futhark** genannt, umfaßte 28 und später 33 Runen, wobei die zusätzlichen Runen für bestimmte Lautvarianten entwickelt wurden. Es entstand etwa im 5. Jahrhundert, zuerst in Friesland. Zu dieser Zeit fielen die Angelsachsen in Britannien ein, und ähnliche Runen traten zum ersten Mal auf der britischen Insel auf. Die Form einiger Runen änderten sich, besonders A/O, C/K, H, J, S und Ng, und die Änderung der Sprache brachte zunächst vier und zwischen ca. 700 bis 900 fünf weitere neue Runen mit sich, damit das Alphabet die neuen Laute darstellen konnte.



Das Angelsächsische Futhorc überdauerte die Christianisierung und war bis ins 10. Jahrhundert gebräuchlich, stellt aber dennoch eine unzweifelhaft christlich geprägte Verfälschung des ursprünglichen Älteren Futharks dar.

Daneben gibt es noch andere Reihen mit zum Beispiel 26 oder 23 Runen. Diese verschiedenen Reihen waren in unterschiedlichen Gebieten gebräuchlich, und die Unterschiede in der Anordnung und der Anzahl bezeichnen lokale Unterschiede in Sprache und Schreibweise.

Das **Armanen-Futhark** mit seinen 18 Runen aus dem frühen 20. Jahrhundert ist eine künstliche Erfindung des österreichischen Romanciers und Runenforschers Guido List alias Guido von List (05.10.1848 bis 17.05.1919). Der Wotanist List war ursprünglich Kaufmann und arbeitete dann in Wien als Sekretär des Österreichischen Alpenvereines und als völkischer Schriftsteller. Mit seinem 1912 erschienenen Buch "Das Geheimnis der Runen" postulierte er die beiden Hauptfehlschätzungen, welche die deutsche esoterische Runenliteratur des ganzen 20. Jahrhunderts nachhaltig in die Irre führten.



Guido List



List behauptete zum einen, daß das ältere Buchstabensystem der Germanen 16 Zeichen besessen hätte und verwechselte somit Jüngerer und Älteres Futhark. Weil List sich zum anderen unbedingt das eddische Hávamál, das Runenlied Odins, mit seinen 18 Strophen erklären wollte, meinte er, daß die 18 Strophen als Beweis für ein noch älteres Runensystem mit 18 Stäben zu werten seien.

Nach eigener Aussage erschaute List 1902 im Geist das von ihm kurzerhand erfundene, entfremdete Armanen-Futhark (das eigentlich ein "Futhork" ist), als er nach einer Star-Operation mit verbundenen Augen verweilen mußte, und begründete darauf seine esoterischen Schauungen. List und seine Anhänger, die ihn wie einen Propheten verehrten und es teilweise noch bis heute tun, gingen davon aus, daß es ein "wahres" Alphabet der Runen gegeben haben müsse, von dem jeder Stab einer der 18 Eddastrophen des Odinslieds entspreche.

Diese Annahme sowie dieses erfundene Futhark sind jedoch profan und historisch nicht nachweisbar. Die Texte der 18 Edda-Strophen passen in keinem Falle zu den tradierten Begriffen jener Runen, die Guido List ihnen zuordnete. Die zwei Zeichen, die ihm zu fehlen schienen, (E und G) mußte er aus angelsächsischen Runenreihen entlehnen. Trotzdem verbreitete sich das Konstrukt wegen der Geschlossenheit seiner Gesamtkomposition, dem damaligen Nichtvorhandensein alternativer Runenesoterik und einer damals breiten Schicht interessierter Laien, die nach gehaltvollen Runendeutungen verlangten.

List war der Begründer der Runen-Esoterik und der Ariosophie. Er brachte den Okkultismus in die völkische Bewegung ein. Nach Auffassung Lists waren die "Armanen" die geistigen Führer, Lenker und Priester der Germanen, insbesondere der "Arier". Dies ist jedoch eine unhistorische Erfindung Lists. List behauptete, die Armanen hätten über ein Geheimwissen verfügt, welches nach der Christianisierung mittels der Runen verschlüsselt worden sei. List betrachtete sich selbst als letzten Magier der Armanen. Als Feind glaubte er eine "internationale jüdische Verschwörung" ausmachen zu können. Lists Menschenbild war durch und durch rassistisch und antisemitisch, was sich auch in seinen Werken widerspiegelt.

List führte auch die doppelte S-Rune (von ihm "Sig-Rune" genannt) als "Symbol der reinen arischen Rasse" ein und lieferte somit den Nationalsozialisten das Zeichen für ihre "SS" abgekürzte "Schutzstaffel", berüchtigter Träger nationalsozialistischer Politik und Ideologie. Überhaupt stützt sich die Vorliebe der Nazis für Runen und deren Umsetzung als Symbole auf Häuser, Flaggen und Uniformen ganz auf Lists Pseudo-System.

Lists Schüler Lanz von Liebenfels gründete 1905 in Wien die neugermanisch-rassistische "Guido-von-List-Gesellschaft", welche sich zu einem Zentrum des Antisemitismus entwickelte und von Wien aus auch das deutsche Kaiserreich erreichte. List selbst gründete 1911 den "Hohen Armanen Orden" (HAO) als inneren Zirkel der List-Gesellschaft, der in seinen Publikationen einen primitiven Rassenokkultismus mit theosophischem Einschlag vertrat, aber keine Breitenwirkung erreichte.

Leider trifft man das Armanen-Futhark auch heute in Büchern, die Runen behandeln, immer wieder als ernstgenommenes und vermeintlich echtes System an, und es hat sowohl die Werke nachfolgender Autoren als auch die praktische Runenarbeit im deutschsprachigen Raum bis heute fehlerhaft geprägt. Da es sich hierbei nicht um ein ursprüngliches System handelt, wird an dieser Stelle auch nicht näher darauf eingegangen.



#### 1.4. Die Entscheidung für das Ältere Futhark

Runen sind archetypische, heilige Zeichen des mittel- und nordeuropäischen Kulturkreises, die in ihren Ursprüngen weit in die Jahrtausende vor der Zeitenwende zurückgehen und die bis ins hohe Mittelalter in Gebrauch waren. Sie sind weit mehr als nur Schriftzeichen, nämlich universelle Symbole für kultisch-mythische Anwendungen.

Die lange Nutzungsdauer sowie die weite geographische Verbreitung der Runen führt zwangsläufig zu der Erkenntnis, daß es im Laufe der Zeit zu vielerlei Weiterentwicklungen bei Interpretation und Ausgestaltung der Runenmythologie gekommen sein muß, insbesondere bei deren Wiederentdeckung in der Neuzeit. Daher kann niemand im Zuge der heutigen Wiederentdeckung runischer Mysterien behaupten, "den einzigen", "den richtigen" oder gar "den göttlichen" Schlüssel zur "alleinseligmachenden" Runenerkenntnis zu besitzen.

Niemand hat ein Patent auf Runen - ganz im Gegenteil: Das Gebot der germanischen Glaubens- und Dogmenfreiheit gebietet es geradezu, jede ernsthafte individuelle Auseinandersetzung mit den heiligen Zeichen germanischer Vorfahren zu achten und zu respektieren, auch wenn man manche daraus abgeleitete Erkenntnis oder Schlußfolgerung nicht teilen mag. Aber wenigstens sollten Runenerkenntnisse doch auf historischen Fakten und Quellen beruhen, wenn sie ernstgenommen werden wollen.



Vor diesem Hintergrund liegt der Grund, hier nur das Ältere Futhark für magische Zwecke vorzustellen, darin, daß es zum einen am ursprünglichsten und unverfälschtesten durch äußere Einflüsse ist und hier die Kräfte noch am nächsten an der ursprünglichen Quelle liegen, was auch spürbar ist, zum anderen gibt es bei seiner Abfolge beeindruckende Parallelen mit der Entstehung der Welt (nach der Edda) und dem kalendarischen Jahreslauf. Beim Älteren Futhark paßt einfach alles zueinander und ist in logischer und auch in kultisch-mythologischer Hinsicht stimmig. Diese ursprünglichste Quelle vermag daher am nachhaltigsten zu überzeugen. Sie eignet sich am besten für den Einstieg zum Runenwissen und verwirrt am wenigsten, da sie vor Klarheit sprudelt.

### 1.5. Die Umsetzung des Alphabets in Runenschrift

Die Zuordnung lateinischer Buchstaben zu den einzelnen Runen ist nicht als exakte Entsprechung, sondern nur als Hilfskonstruktion zu verstehen. Bei der Umsetzung von lateinischer Schrift in Runenschrift richtet man sich nach dem Laut. Beim V benutzt man daher entweder den F-Laut (zum Beispiel Vogel) oder den W-Laut (zum Beispiel Vase), je nach Aussprache. Beim Y kann man ebenso entweder den J-Laut oder den I-Laut verwenden.

A Ansuz		H Hagalaz		Ng Ingwaz		Th Thurisaz	
B Berkana		I Isa		O Othala		U Uruz	
C Kenaz		J Jera		P Perthro		V Fehu / Wunjo	
D Dagaz		K Kenaz		Q Kenaz+Wunjo		W Wunjo	
E Ehwaz		L Laguz		R Raidho		X Kesnaz+Sowilo	
Ei Eiwaz		M Mannaz		S Sowilo		Y Jera / Isa	
F Fehu		N Naudhiz		T Tiwaz			

Nach Auffassung mancher Runologen wird die Rune Eiwaz nicht zum Schreiben benutzt, weil sie auch als Schlüssel zu anderen Welten verwendet werden kann - und in freundschaftlichen Briefen hat der nicht unbedingt etwas zu suchen. Wenn man dieser Auffassung folgt, kann man für "ei" auch wie im Deutschen "e" und "i", also Ehwaz und Isa schreiben. Persönlich sehe ich jedoch keinen Grund, nicht alle Ur-Vokale des Futhark auch zu nutzen, denn "magische" Wirkungen funktionieren schließlich immer nur so, wie sie auch gemeint wurden.

## 2. Runenmythologie

### 2.1. Der mythologische Ursprung

Wie alle Sakralschriften der Menschheit sollen auch die Runen der Überlieferung zufolge göttlichen Ursprungs sein. Legenden zufolge war der Ase Odin (altnordisch: Óðinn) oder Wotan, die höchste Gottheit des nordischen Pantheons, der erste, dem das Geheimnis der Runen enthüllt wurde. Odin vereint in sich Aspekte als Göttervater, Kriegsgott und Gott der Magie, in denen sich sowohl die Herrscher als auch die Goðen (germanische Priester) wiedererkennen konnten.

Odin war als Gott der Magie und der Weisheit ewig auf der Suche nach größerem Wissen und gab sogar eines seiner Augen hin, um aus einer Quelle der Weisheit trinken zu dürfen. Um das Geheimnis der Runen zu ergründen, scheute er nicht einmal das größte Opfer. Mit dem Speer fügte er sich eine lebensgefährliche Verletzung zu, um sich dann neun Tage und Nächte qualvoll kopfunter und ohne Nahrung und Wasser an einen vom Wind gepeitschten Baum zu hängen (die fälschlicherweise Weltenesche genannte Welteneibe Yggdrasil). Jeden Tag und jede Nacht erschienen ihm jeweils eine Rune als Vision. In Odins Runenlied (siehe dort) ist dies überliefert.



Odins Leiden und das Empfangen der Runen als Vision ähnelt der Einweihung eines Schamanen, denn das Überkopfhängen an einem Baum ist eine unter Schamanen bekannte Praktik zum Erreichen eines ekstatischen Zustandes, der spirituelle Erlebnisse (die sogenannte "Seelenreise") und Nahtoderfahrungen hervorrufen kann. Heute weiß man, daß die Eibe (die "Weltenesche" war eigentlich eine Eibe, deren altnordischer Name "Barraskr" Nadelesche bedeutet und falsch als Esche übersetzt wurde) unter bestimmten Umständen einen Wirkstoff absondern kann, der diese Wahrnehmungen unterstützt.

Odin war der erste Vitki (altnordisch: Runenmagier) und der erste Schamane der Mythologie. Einer seiner vielen Namen lautet Yggr, was "der Schreckliche" bedeutet. Das altnordische "Drasil" bedeutet Pferd. Aus diesen beiden Worten setzt sich Yggdrasil zusammen, der Name für die fälschlich als Weltesche bezeichnete immergrüne Welteneibe. Der Baum gilt als "das Pferd des Schamanen", und Yggdrasil ist symbolisch Odins Pferd für seine Reisen zwischen den neun Welten des germanischen Multiversums.

Aus der Sicht heutiger Ethnologen und Anthropologen erscheint es sehr wahrscheinlich, daß es sich bei diesem Martyrium des Gottes tatsächlich um die Einweihung eines Schamanen handelte, zumal einiges dafür spricht, daß Odin ursprünglich eine historische Gestalt gewesen ist, die im Laufe der Zeit zum Gott erhoben wurde.

Demzufolge wären die Runen die Vision eines altgermanischen Schamanen oder Stammeszauberers, wären sie intuitiv empfangen und danach weiterentwickelt worden. Auf ähnlichen Visionen gründen sämtliche Weltreligionen. Ob bei Moses Offenbarung der Zehn Gebote, Buddhas Erleuchtung oder Mohammeds Empfangen des Koran - stets gibt es einen Religionsstifter, der in einem nichtalltäglichen Bewußtseinszustand Wissen empfing oder aktivierte, das sein eigenes Leben und das seiner Anhänger entscheidend verändern und prägen sollte.

Auch wenn sich der historische Urschamane, den man später als Gott Odin verehrte, im Dunkel der Urgeschichte verlieren mag, führte doch seine Runenschau, seine Vision, zu einem eigenen Kult, dem Odinismus, der in manchen abgelegenen Teilen Europas auch die germanische Christianisierung bis heute überlebte und inzwischen sogar in Island wieder zu einer staatlich anerkannten Religion geworden ist. Das Christentum brauchte lange, bis es die Spuren der heidnischen altgermanischen Religion beseitigt hatte. Doch alte Kulte sterben mühsam, gänzlich auszurotten sind sie fast nie, und so hat es im Norden seit dem Mittelalter immer wieder starke Bestrebungen gegeben, den Odinismus - teils christlich verbrämt, teils unverhüllt neuheidnisch - wiederaufblühen zu lassen.

Die Runen sind, zusammen mit den Erzählungen und Liedern der Edda, das Haupterbe der altgermanischen Kulturen geworden. Bis heute haben sie nichts von ihrem alten Zauber eingebüßt - und ebensowenig von ihrer Macht. Denn wer heute mit ihnen arbeitet, dem offenbaren sie immer wieder ihre Geheimnisse, selbst mitten in einer übertechnisierten, naturfernen Gesellschaft. In diesem Sinne sind die Runen unsterblich.

Der Legende nach sind Runen älter als der Fels, in grauer Vorzeit von den Weisen geschaut, den Menschen von Göttern übergeben, auf daß sie diesen Schatz hegen und pflegen, auf daß sie ihrem Leben damit Gedeihen beschereu mochten. Runen sind Verbindungstore zu einem Bewußtsein jenseits des Gewöhnlichen. Ihr "göttlicher" Ursprung ist mindestens insoweit "wahr", als sie den Suchenden zu etwas Größerem führen können, als er selbst es ist.

Jede einzelne Rune ist ein Sinnzeichen und ein Repräsentant eines höheren heiligen Konzeptes. Sie symbolisiert in der Form des schriftlichen Zeichens die ewigen gestalt- und zeitlosen Ideen des menschlichen Seins. In der Rune wird der energetische Prozeß und der Kraftfluß in ideographischer Funktion manifestiert.

Die Rune Tiwaz zum Beispiel trägt in sich nicht nur den Namen des Gottes Tyr, sondern in ihr ist die gesamte Macht und Kraft dieses Gottes immanent. Die Rune wird als Energiespeicher der Kräfte gedacht und in diesem Sinne angewandt. Die altnordischen Namen "meginrúnar" und "ginnorúnar" (Zauberrunen) bestätigen dies. So gibt es für die verschiedenen magischen Zwecke spezielle Runenkombinationen, wie zum Beispiel die "sigrúnar" (Siegesrunen; zweimal Tiwaz ritzen).



## 2.2. Odins Runenlied

In der Edda ist der Verlauf der höchsten Einweihung im Hávamál zu finden. Demzufolge hing Odin, vom Speer verwundet, neun Tage und Nächte am Weltenbaum und erlitt die schlimmsten Qualen. Nach dieser Zeit des Leidens erhielt er als Belohnung die Einweihung in die Runenmagie. Er empfing achtzehn mächtige Zauberslieder, von denen jedes einer Rune entsprechen könnte. Die Namen oder Formen der Runen werden in dem Lied nicht erwähnt, aber wenn man die Bedeutung der Runen kennt, erkennt man sie im Runenlied (altnordisch: Rúnatal) wieder.



Auf der linken Seite wird hier das altnordische Original wiedergegeben, auf der rechten Seite die deutsche Übersetzung.

Veit eg, að eg hékk  
vindga meiði á  
nætur allar nú,  
geiri undaður  
og gefinn Óðni,  
sjálfur sjálfum mér,  
á þeim meiði,  
er manngi veit,  
hvers hann af rótum renn.

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,  
von dem niemand weiß,  
aus welcher Wurzel er wuchs.

Við hleifi mig seldu  
né við hornigi,  
nýsta eg niður,  
nam eg upp rúnar,  
æpandi nam,  
féll eg aftur þaðan.

Sie boten mir  
nicht Brot noch Met,  
da neigt' ich mich nieder,  
auf Runen sinnend,  
lernte sie seufzend,  
endlich fiel ich zur Erde.

Fimbulljóð níu  
nam eg af inum frægja syni  
Bölþórs Bestlu föður,  
og eg drykk of gat  
ins dýra mjaðar,  
ausinn Óðreri.

Hauptlieder neun  
lernt' ich von dem weisen Sohn  
Bölthorns, des Vaters Bestlas,  
und ich trank einen Trunk  
des teuern Mets  
aus Odhrörir geschöpft.

Þá nam eg frævast  
og fróður vera  
og vaxa og vel hafast.  
Orð mér af orði  
orðs leitaði,  
verk mér af verki  
verks leitaði.

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.

Rúnar munt þú finna  
og ráðna stafi,  
mjög stóra stafi,  
mjög stinna stafi,  
er fáði fimbulpulur  
og gerðu ginnregin  
og reist Hroftur rögna,

Runen wirst du finden  
und Ratestäbe,  
sehr starke Stäbe,  
sehr mächtige Stäbe,  
Erzredner ersann sie  
und Götter schufen sie  
uns sie ritzte der hehrste der Herrscher.

Óðinn með ásum,

Odin den Asen,



en fyr álfum Dáinn,  
Dvalinn dvergum fyrir,  
Ásviður jötnum fyrir,  
eg reist sjálfur sumar.

Veistu hve rísta skal?  
Veistu hve ráða skal?  
Veistu hve fáa skal?  
Veistu hve freista skal?  
Veistu hve biðja skal?  
Veistu hve blóta skal?  
Veistu hve senda skal?  
Veistu hve sóa skal?

Betra er óbeðið  
en sé ofblótið,  
ey sér til gildis gjöf.  
Betra er ósent  
en sé ofsóið.  
Svo Þundur um reist  
fyr þjóða rök,  
þar hann upp um reis  
er hann aftur of kom.

Ljóð eg þau kann  
er kannat þjóðans kona  
og mannskis mögur.  
Hjálp heitir eitt  
en það þér hjálpa mun  
við sökum og sorgum  
og sítum gervöllum.

Það kann eg annað  
er þurfu ýta synir  
þeir er vilja læknar lifa.

Það kann eg þriðja  
ef mér verður þörf mikil  
hafts við mína heiftmögu.  
Eggjar eg deyfí  
minna andskota,  
bítat þeim vopn né velir.

Það kann eg ið fjórða  
ef mér fyrðar bera  
bönd að bóglimum.  
Svo eg gel  
að eg ganga má,  
sprettur mér af fótum fjötur  
en af höndum haft.

Það kann eg ið fimmta  
ef eg sé af fári skotinn  
flein í fólki vaða,  
flýgura hann svo stinnt

den Alfen Dain,  
Dwalin den Zwergen,  
Alswid den Riesen,  
einige ritzte ich selbst.

Weißt du wie man ritzen soll?  
Weißt du wie man raten soll?  
Weißt du wie man finden soll?  
Weißt du wie man erforschen soll?  
Weißt du wie man bitten soll?  
Weißt du wie man opfern soll?  
Weißt du wie man senden soll?  
Weißt du 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,  
dann entwich er  
dahin, wo er herkam.

Lieder kenn ich  
die kann die Königin nicht  
und keines Menschen Kind.  
Hilfe verheißt mir das erste  
denn helfen mag es  
in Streiten und Zwisten  
und in allen Sorgen.

Das kann ich als anderes  
des alle bedürfen,  
die heilkundig heißen.

Das kann ich als drittes  
des ich bedarf  
meine Feinde zu fesseln.  
Die Spitze stumpf  
ich dem Widersacher,  
mich verwunden nicht Waffen noch Listen.

Das kann ich als viertes  
wenn der Feind mir schlägt  
in Bande die Bogen der Glieder.  
Sobald ich es singe  
so bin ich ledig,  
von den Füßen fällt mir die Fessel  
der Haft von den Händen.

Das kann ich als fünftes  
wenn ich sehe einen Pfeil gefährdend fliegen  
übers Heer daher,  
wie hurtig er fliege

að eg stöðvigak  
ef eg hann sjónum of sék.

ich mag ihn hemmen  
erschau ich ihn nur mit dem Sehen.

Það kann eg ið sjötta  
ef mig særir þegn  
á rótum rásviðar,  
og þann hal  
er mig heifta kveður,  
þann eta mein heldur en mig.

Das kann ich als sechstes  
so wer mich versehrt  
mit harter Wurzel des Holzes,  
und den andern allein  
der mir es antut,  
verzehrt der Zauber, ich bleibe frei.

Það kann eg ið sjöunda  
ef eg sé hávan loga  
sal um sessmögum.  
Brennurat svo breitt  
að eg honum bjargigak,  
þann kann eg galdur að gala.

Das kann ich als siebentes  
wenn hoch der Saal steht  
über den Leuten in Lohe.  
Wie breit sie schon brenne  
daß ich sie noch berge,  
den Zauber weiß ich zu zaubern.

Það kann eg ið átta  
er öllum er  
nytsamligt að nema.  
Hvar sem hatur vex  
með hildings sonum,  
það má eg bæta brátt.

Das kann ich als achttes  
das allen wäre  
nützlich und nötig.  
Wo Hader zu entbrennen scheint  
mitten unter Helden  
da vermag ich ihn schnell zu schlichten.

Það kann eg ið níunda  
ef mig nauður um stendur  
að bjarga fari mínu á floti.  
Vind eg kyrri  
vogi á  
og svæfik allan sæ.

Das kann ich als neuntes  
wenn Not mir ist  
vor der Flut das Fahrzeug zu bergen.  
Ich wende den Wind  
von den Wogen ab  
und beschwichtige rings alle See.

Það kann eg ið tíunda  
ef eg sé túnriður  
leika lofti á.  
Eg svo vinnk  
að þeir villir fara  
sinna heimhama,  
sinna heimhuga.

Das kann ich als zehntes  
wenn ich sehe Zaunreiterinnen  
durch die Lüfte lenken.  
Ich wirke so  
daß sie wirre zerstäuben,  
zu Gespenstern werden  
als Gespenster schwinden.

Það kann eg ið ellefta  
ef eg skal til orustu  
leiða langvini.  
Undir randir eg gel  
en þeir með ríki fara,  
heilir hildar til,  
heilir hildi frá,  
koma þeir heilir hvaðan.

Das kann ich als elftes  
wenn ich zum Angriff soll  
die treuen Freunde führen.  
In den Schild fing ich's,  
so zieh'n sie siegreich,  
heil in den Kampf,  
heil aus dem Kampf,  
bleiben heil wohin sie ziehn.

Það kann eg ið tólfta  
ef eg sé á tré uppi  
váfa virgílná.  
Svo eg ríst  
og í rúnum fák  
að sá gengur gumi  
og mælir við mig.

Das kann ich als zwölftes  
als ich sah am Zweige hängend  
vom Strang erstickt ein Toter.  
Wie ich ritze  
das Runenzeichen  
so kommt der Mann  
und spricht mit mir.

Það kann eg ið þrettánda  
ef eg skal þegn ungan  
verpa vatni á.  
Munat hann falla  
þótt hann í fólk komi,  
hnígura sá halur fyr hjörum.

Das kann ich als dreizehntes  
soll ich ein Degenkind  
in die Taufe tauchen.  
So mag er nicht fallen  
im Volksgefecht,  
kein Schwert mag ihn versehren.

Það kann eg ið fjórtánda  
ef eg skal fyrða liði  
telja tíva fyrir.  
Ása og álfa  
eg kann allra skil,  
fár kann ósnotur svo.

Das kann ich als vierzehntes  
soll ich dem Volke  
der Götter Namen nennen.  
Asen und Alfen  
kenn ich allzumal,  
wenige sind so weise.

Það kann eg ið fimmtánda  
er gól Þjóðrörir  
dvergur fyr Dellings durum.  
Afl gól hann ásum  
en álfum frama,  
hyggju Hroftatý.

Das kann ich als fünfzehntes  
das sang Volkrörir  
der Zwerg vor Dellings Schwelle.  
Den den Asen sang er Stärke  
den Alfen Gedeihn,  
hohe Weisheit dem Hroptatyr.

Það kann eg ið sextánda  
ef eg vil ins svinna mans  
hafa geð allt og gaman.  
Hugi eg hverfi  
hvítarmri konu  
og sný eg hennar öllum sefa.

Das kann ich als sechzehntes  
will ich schöner Maid  
in Lieb und Lust mich freuen.  
Den Willen ich wandel  
der Weißarmigen  
und daß sich mir ganz ihr Sinn gesellt.

Það kann eg ið sautjánda  
að mig mun seint firrast  
ið manunga man.  
Ljóða þessa  
mun þú Loddfáfnir  
lengi vanur vera.  
Þó sé þér góð ef þú getur,  
nýt ef þú nemur,  
þörf ef þú þiggur.

Das kann ich als siebzehntes  
daß schwerlich wieder  
die holde Maid mich meidet.  
Dieser Lieder  
magst Du, Loddfafnir,  
lange ledig bleiben.  
Doch wohl Dir, weißt Du sie,  
Heil dir, behältst Du sie,  
selig, singst du sie.

Það kann eg ið átjánda  
er eg æva kennig  
mey né manns konu,  
allt er betra  
er einn um kann,  
það fylgir ljóða lokum,  
nema þeirri einni  
er mig armi ver  
eða mín systir sé.

Das kann ich als achtzehntes  
das ich aber nicht singe  
vor Maid noch Mannes Weibe,  
als allein vor ihr  
die mich umarmt,  
oder sei es meiner Schwester,  
besser ist was einer  
nur weiß  
so frommt das Lied mir lange.

Nú eru Hávamál kveðin  
Háva höllu í,  
allþörf ýta sonum,  
óþörf jötna sonum.  
Heill sá er kvað,  
heill sá er kann,

Des Hohen Lied ist gesungen  
in des Hohen Halle,  
den Erdensöhnen not,  
unnütz den Riesensöhnen.  
Wohl dem, der es kennt,  
wohl dem, der es kann,

njóti sá er nam,  
heilir þeir er hlýddu.

lange lebt, der es erlernt,  
Heil allen, die es hören.

### 3. Die Geschichte der Runen

#### 3.1. Nur wenige Überlieferungen

Von großer Bedeutung ist die Feststellung, daß es sich bei den Runen um Zeichen handelt, die aus einer magisch-bildlichen Tradition heraus entstanden und nicht aus einer sprachlichen heraus. Bevor die germanischen Völker überhaupt eine Schrift besaßen, machten sie Gebrauch von Bildsymbolen, die sie in Stein und Felsen ritzen. Aus der Frühzeit sind überall in Europa Felszeichnungen (Petroglyphen) erhalten geblieben, mit denen man versuchte, wichtige Ereignisse und religiöse Ideen symbolisch festzuhalten.

Diese prähistorischen Felszeichnungen oder nordisch "Hällristningar" datieren aus der zweiten Bronzezeit (ca. 1300 v.u.Z.), und sind vermutlich im Zusammenhang mit indoeuropäischen Fruchtbarkeits- und Sonnenkulten zu sehen. Die Felszeichnungen schließen Abbildungen von Menschen und Tieren, Teilen des menschlichen Körpers, Waffenmotive, Sonnensymbole, Hakenkreuze und verschiedene quadratische und kreisförmige Zeichen ein. Zahlreiche Hällristningar, aber auch Runensteine, sind noch heute in Deutschland und ganz Skandinavien zu sehen.

Der Übergang dieser Symbole zu der vereinfachten Runenform aus geraden Linien und Winkeln wird heute aus liguisitischer und phonetischer Sicht in der Zeit um 200 v.u.Z. vermutet. Die Runen sind somit älter als das christliche neue Testament.

Leider ist die überwiegende Mehrzahl aller Runenschriftstücke auf wenig beständigen Materialien wie Holz, Knochen Leder und Stoff geschrieben worden. Sehr wenige Holzgegenstände sind bis heute erhalten geblieben, und so bilden die Runensteinfunde Nordeuropas, neben Amuletten und Waffen, die Hauptquelle der erhaltenen Inschriften. Die Inhalte sind nicht einfach festgehaltene Informationen, sondern oft symbolischer und magischer Natur. Bewegliche Objekte wurden zum Teil erst auf den weiten Fahrten der Träger zu den heutigen Fundorten gebracht. Der bisher älteste Runenfund ist die Brosche von Meldorf an der Westküste Jütlands, die auf etwa 50 v.u.Z. datiert wird.

Die Gründe für solche Beschriftungen sind sehr unterschiedlich, manchmal wurde das Eigentum an einer Sache erklärt, ein andermal verewigte sich der Handwerker. Am wichtigsten war jedoch die magische Verwendung. Als Liebes- oder Schutzzauber, Amulett oder Talisman, Segen oder Fluch wurde die Runenmacht damit auf den Gegenstand übertragen. Ebenso wurden Runenstäbe aus Buchenholz zur Wahrsagerei verwendet.

Ein Grund für die Seltenheit schriftlicher Überlieferungen der alten Germanen könnte darin begründet sein, daß damals der Gebrauch von Schrift, wie man ihn heute kennt, nicht üblich war. Mystisches Wissen wurde durch Erzählertraditionen weitergegeben und durfte nicht niedergeschrieben werden. Weil der Mensch buchstabengläubig ist und dazu neigt, alles Geschriebene als unverrückbare Wahrheit anzusehen, stur daran festzuhalten und Zweifler unter Berufung auf diese Schriften abzuweisen, führt ihn diese scheinbare Sicherheit für seine Meinung und Ansicht aber in eine starre Abhängigkeit, in der er jede Verantwortung leicht abgeben kann, denn schließlich steht es ja so geschrieben. Die Christen halten es so mit ihrer Bibel.

So etwas war jedoch nicht im Sinne der germanischen Priester, denn es führt auf einem magischen oder esoterischen Weg nicht sonderlich weit. Ein magisch denkender und handelnder Mensch ist

selbst verantwortlich für sein Leben und seine daraus entstehenden Taten, somit natürlich auch für sein Wissen. Die Runen als Sinnbilder ermöglichen einen großen Raum für Deutungen und fördern damit die Phantasie der Betrachter, öffnen den Zugang zur anderen Welt. Runen lassen sich nicht festlegen. Alle Auslegungen stimmen auf ihre Art und Weise - zumindest für den Menschen, der sie er- und gefunden hat. Sie können nie allgemeingültig sein, weil die Runen, wie jedes andere magische System, eine selbst zu erarbeitete Deutung erfordern.

Ihre genauen Bedeutungen können nicht festgeschrieben werden. Bestimmte Grundmuster und Ideen bleiben bestehen, doch darauf beschränkt sich die Festlegung dann auch schon. Die Betrachtung eines Bildes kann bei unterschiedlichen Menschen zu unterschiedlichen Empfindungen und Erkenntnissen führen. Genauso ist es auch bei den Runen.

Der nordisch-germanische Urglaube ist eine der wenigen sittlich und philosophisch wirklich hochstehenden Religionen der Menschheitsgeschichte. Typisch für ihn ist eine Lehre ohne zwingend vorgegebene "allgemeingültige" Dogmen, in der auch die Runenbotschaft für jeden individuell ist.

### 3.2. Der historische Ursprung

Der tatsächliche Ursprung der Runen liegt wissenschaftlich noch immer im Dunkeln, und es gibt unterschiedliche Theorien und Meinungen. Im germanischen Kulturgebiet ist es schwierig, herauszufinden, woher die Runen kamen und welchen Einflüssen sie in all den Epochen unterworfen waren.

Der bisher allgemein anerkannten Theorie nach hat höchstwahrscheinlich die Berührung zwischen dem Kulturgut des Südens und des Nordens in Deutschland die Entwicklung der Runen beeinflusst. Archäologische Funde setzen den Ursprung in Norditalien an. Dort gab es Kontakt zu den Etruskern und ihrer Buchstabenschrift. Dieser könnten auch die Runenformen entlehnt sein.

Die lateinische Schrift entwickelte sich ebenfalls aus der etruskischen, und die Ähnlichkeit zwischen lateinischen Buchstaben und den Runenzeichen (viele sind bei gleichem Lautwert fast identisch) ist zu groß, um ignoriert werden zu können. Das etruskische und das griechische Alphabet weisen ebenfalls Gemeinsamkeiten auf. Die Runen sind daher dem lateinischen und griechischen Alphabet zwar ähnlich, aber nur indirekt mit ihnen verwandt, nämlich über das etruskische. Diese verblüffende Ähnlichkeit führte früher jedoch einige Forscher in die Irre und ließ sie annehmen, die Runen hätten sich aus dem lateinischen und griechischen Alphabet entwickelt.

Die Praxis des Wahrsagens aus Losen wurde sowohl unter den norditalischen als auch den germanischen Völkern gepflegt. Die einen verwendeten Buchstaben, die anderen Bildsymbole. So könnten zwei verschiedene Traditionen miteinander vermischt worden sein, einerseits die alphabetische Schrift, auf der anderen Seite der symbolische Gehalt.

Möglicherweise hatte irgendein Angehöriger eines germanischen Stammes sowohl die Muße (ein oft übersehener Faktor) als auch das erstaunliche phonetische Gespür dafür, die Bildsymbole zu der vereinfachten Symbolik einer alphabetischen Schrift des Futhark nach einem etruskischen Vorbild heraus zu entwickeln, welches er irgendwo in den Alpen kennengelernt haben könnte.

Einer neueren, aber noch nicht allgemein anerkannten Theorie von 2006 zufolge gehen die Runen jedoch auf das etwa 3.000 Jahre alte phönizische Schriftsystem des östlichen Mittelmeerraums zurück. Auch die etruskische und die lateinische Schrift, der die Runen ähneln, stammen schließlich über den Umweg der griechischen Schrift von der phönizischen ab. Eine Herleitung der Runen ohne Anleihen

bei anderen Schriftsystemen unmittelbar aus dem phönizischen Alphabet würde nicht nur einige Besonderheiten der Runenschrift erklären, sondern spräche auch für direkte und äußerst intensive Kontakte der Germanen mit den Phöniziern, wofür es auch weitere sprachliche und kulturelle Anhaltspunkte gibt.

Nach dieser Theorie stammt die Runenschrift von der westlichsten Variante des phönizischen Alphabets ab, wie sie im karthagischen Weltreich des dritten Jahrhunderts v.u.Z. gebräuchlich war. Zu der Zeit verfügte dieses Reich über die größte Kriegs- und Handelsflotte und erstreckte sich bis Westafrika, Spanien sowie zu den großen Inseln des westlichen Mittelmeers. Das würde auch zeitlich passen, weil man die Entstehung der Runen auf etwa 200 v.u.Z. datiert.

Die Theorie der phönizischen Herkunft der Runenschrift beantwortet unter anderem die bislang offene Frage, warum das Runenalphabet mit F statt mit A beginnt. In der karthagischen Schrift hatte der erste Buchstabe die Gestalt eines F. Im Germanischen hat dieser Buchstabe nicht nur die Gestalt, sondern auch den Lautwert eines F, da der Name des Buchstabens Aleph im Phönizischen wie in allen semitischen Sprachen "Rind" bedeutet, was die Germanen mit Fehu "Vieh" wiedergaben.

Bei den Germanen bedeuten die Buchstaben wie bei den Semiten immer auch etwas Konkretes, das über den bloßen Zeichencharakter des Buchstabens hinausgeht. Ihre Schrift grenzt sich damit von derjenigen der Griechen oder Römer ab, bei denen das Zeichen ohne solche konkrete Zusatzbedeutung einfach als Alpha, Beta oder Gamma beziehungsweise A, B oder C benannt wird.

Diese Unterschiede deuten darauf, daß die Germanen das Schreiben direkt von den Phöniziern gelernt haben und nicht auf dem Umweg etwa über die Griechen, Etrusker oder Römer. Das würde auch erklären, warum die Germanen M und N nicht vor einem Konsonanten schrieben, denn dies taten auch die Phönizier nicht. Und noch ein Unterschied zum Lateinischen und Griechischen paßt in diese Theorie. Die Germanen schreiben, wie auch die Phönizier, keine Doppelkonsonanten, sondern stets die einfachen Konsonanten.

Die sich aus dieser neuen Theorie ergebenden Konsequenzen sind nicht nur für die linguistische Fachwelt weitreichend. Denn sollte sich die Theorie weiter bestätigen, muß es einen direkten und intensiven Kontakt zwischen Germanen und Phöniziern, genauer den karthagischen Phöniziern, die von den Römern Punier genannt wurden, gegeben haben.

Im Gegensatz zu früheren Erklärungsansätzen kann diese Theorie auch erklären, warum die ältesten Runenfunde in den skandinavischen Regionen zwischen Nord- und Ostsee gefunden wurden statt nahe des Römischen Reiches. Sie beantwortet auch die Frage nach den Gründen für die außerordentlich frühe Verfügbarkeit eines eigenen alphabetischen Schreibsystems im Norden Europas.

Die Vorstellung, welche ungeheure Macht jenen wenigen verliehen war, die den Gebrauch der symbolischen Zeichen zum Ausdruck menschlicher Gedanken beherrschten, fällt heute schwer, da Lesen und Schreiben allgemein verbreitet sind.

Die Runebuchstaben (Runastafr) wurde zu einem Gefäß für intuitives Wissen, das je nach dem Geschick dessen, der die Kunst des "Runemal", des Runenlegens, ausübte, immer reichhaltiger wurde. Von Anfang an hatten die Runen auch eine rituelle Funktion, als Lose ebenso wie zur Weissagung und Anrufung höherer Mächte, die das Leben des Stammes beeinflussen könnten.

Die Kunst der Runenmeister berührte jeden Aspekt des Lebens, vom allerheiligsten bis zum alltäglich-praktischen. Es gab Runen und Zaubersprüche zur Beeinflussung des Wetters, der Gezeiten, der Gesundheit und der Liebe. Runen wurden auf Amulette und auf Waffen geritzt wie auch auf den Türsturz von Häusern und an den Bug von Wikingerschiffen geschnitzt.



### 3.3. Die Irrwege der Forscher

Es gab und gibt einige Theorien, die sich inzwischen als falsch oder zumindest als unwahrscheinlich oder unglaubwürdig erwiesen haben. Weil sie sich jedoch noch immer in manchen, sogar modernen Lehrwerken wiederfinden, soll an dieser Stelle kurz auf die verbreitetsten Fehltheorien eingegangen werden.

Eine davon unterstellt, daß germanische Stämme (Kimbern und Teutonen) auf der italienischen Halbinsel einfielen, dort mit dem nordetruskischen und lateinischen Alphabet in Berührung kamen, die wichtige Bedeutung der Schrift erkannten und nach diesem Vorbild die Runen schufen. Diese Theorie ist nicht sehr überzeugend, denn sie läßt die alten Germanen als einfalls- und kulturlose Barbaren erscheinen, was sich jedoch im Hinblick auf ihre Kunst, ihre Religion und ihre frühen Bildsymbole als unglaubwürdig herausstellt. Außerdem fanden diese Eroberungszüge Ende des zweiten vorzeitlichen Jahrhunderts statt (die Römer schlugen die Teutonen 102 v.u.Z. bei Aqua Sextiae und die Kimbern 101 v.u.Z. bei Vercellae), die Runen sind zu diesem Zeitpunkt aber bereits etwa 100 Jahre alt gewesen.

Die Theorie, daß das Futhark sich aus der römischen (lateinischen) Schrift entwickelte, entstand Mitte des 19. Jahrhunderts. Zu dieser Zeit glaubte man ebenfalls noch, daß die Germanen als Heiden nicht fortschrittlich genug gewesen sein konnten, um eine eigene Schrift zu entwickeln. Man war der Auffassung, daß die Germanen blutrünstige Wilde gewesen wären und keine Kultur besessen hätten. So kam man zu dem Schluß, daß jegliche Kultur (also auch die Schrift) von den Römern "importiert" wurde. Dabei stützte man sich auf die Ähnlichkeit zwischen den Runen und der lateinischen Schrift. Diese Theorie hielt sich einige Zeit, mißachtet jedoch einige Tatsachen. Im Römischen wurde von links nach rechts geschrieben, im Germanischen zunächst von rechts nach links. Einige Runen haben überhaupt keine Entsprechung in der lateinischen Schrift, zum Beispiel das Th (Thurisaz), das Ei (Eiwaz) oder das Ng (Ingwaz). Einige lateinische Buchstaben fehlen bei den Runen. Außerdem waren die germanischen Priester den imperialistischen Römern, welche sie als Invasoren erlebten, nicht gerade freundlich gesonnen, warum sollten sie also so schreiben wie ihre Feinde? In Wahrheit haben ja die Runen und die lateinische Schrift einen gemeinsamen Vorfahren, das Etruskische, was die Ähnlichkeit vieler Zeichen erklärt.

Man glaubte ebenfalls, das Futhark habe sich aus dem Griechischen entwickelt. Auch zwischen den griechischen Schriftzeichen und den Runen gibt es Gemeinsamkeiten, aber auch einige, nicht zu verachtende Unterschiede. Zumindest erlebten die Germanen die Griechen nicht als Eroberer und Unterdrücker, sondern als Händler. Sie waren also keinesfalls mit den Römern zu vergleichen. Die Griechen brachten den Kelten sogar die Kunst des Münzprägens bei. Ein weiterer Hinweis könnte sein, daß sich bei der Wanderung der Indoeuropäer, also vorkeltischer Stämme, ein Teil nach Süden zu den griechischen Inseln bewegte, der Rest aber in Richtung Donau zog. Doch Beweise für die Theorie der Entwicklung der Runen aus dem griechischen Alphabet gibt es keine, und wahrscheinlicher ist, daß die Ähnlichkeiten von einer gewissen Anlehnung des etruskischen Alphabets an das griechische herrühren.

Eine weitere Theorie vermutete, daß sich die Runen eigenständig im Norden Europas entwickelt hätten. Diese Theorie ist relativ beliebt und weit verbreitet. Belegt wird dies durch runenähnliche Zeichnungen, welche in Nordeuropa gefunden und um 3500 v.u.Z. datiert wurden. Allerdings enthalten diese Zeichnungen nur Symbole, keine Schriftzeichen oder ähnliches. Man denkt, daß sich daraus das Futhark entwickelte (ca. 400 u.Z. in Skandinavien). Die Runen wurden jedoch erst später als Schriftzeichen eingesetzt, als Zauberzeichen aber nachweislich schon 50 v.u.Z. und höchstwahrscheinlich sogar schon seit 200 v.u.Z.

Ferner gibt es noch die Theorie, daß die Runen aus der Vinca-Schrift entstanden wären. Die Vinca-

Schrift ist die älteste bekannte Schrift der Menschheit. Die Vinca-Kultur (ca. 5300 bis 3500 v.u.Z.) war vor allem auf dem Balkan, aber auch in Ungarn und Rumänien verbreitet. Die Vinca-Schrift besteht aus ca. 200 Zeichen, die keine Buchstaben, sondern Zeichen für Silben und Laute waren. Einige dieser Zeichen ähneln den Runen. Der Untergang der Vinca-Kultur ist ein Rätsel geblieben. Es wird angenommen, daß es zu einem Zusammentreffen mit den Indoeuropäern gab und die Vinca-Kultur zerschlagen wurde. Das ist allerdings reine Spekulation, und für diese Theorie gibt es keinerlei Beweise. Außerdem hätte man aus der Zwischenzeit (immerhin 3.300 Jahre) ebenfalls runenähnliche Zeichen finden müssen. Zudem sind die Runen recht einfache Symbole und aus ganzen 200 Zeichen lassen sich bestimmt mit gutem Willen etliche Ähnlichkeiten herauslesen.

Es gibt noch einige weitere Theorien, mache davon wirklich haarsträubend, aber darauf soll an dieser Stelle nicht weiter eingegangen werden, da sie auch schon von allein als absurd erkannt werden dürften, was bei den hier vorgestellten Fehlhypothesen jedoch nicht immer so offensichtlich sein dürfte.

### 3.4. Die Runen im Mittelalter

Runen stehen für Weisheit und Wohlergehen, Worte und Taten, Götter und magische Kräfte. Sie haben sowohl mystische als auch ganz praktische Bedeutung. Die altnordischen Völker waren sehr realistisch und betrachteten Religion und Zauberei als Teil ihres Alltags. Wenn eine bestimmte Kombination von Runen Glück oder Schutz versprach, dann war es für einen Krieger sinnvoll, sie bei sich zu tragen.

Runen wurden auf Häuser gemalt, um das Böse abzuwehren. Krieger ritzen sie in die Griffe ihrer Schwerter ein, um stark im Kampf zu sein. Hebammen zeichneten sie auf die Handflächen gebärender Frauen, um die Gesundheit von Mutter und Kind zu gewährleisten. Schamanen benutzten sie, um mit den Toten zu kommunizieren und Flüche oder Segen zu verhängen. Wanderpriester reisten von Stadt zu Stadt und lasen aus den in Holz eingeritzten Symbolen die Zukunft.

Zur Zeit des römischen Reiches lebten die Völker der Germanen in Nord- und Osteuropa. Aufgrund ihrer Stärke und ihrer Gefährlichkeit errichteten die Römer einen Schutzwall, den Limes (lat.: Grenze). Aber auch er konnte die starken germanischen Völker nicht lange aufhalten. Nach dem Zusammenbruch des römischen Imperiums im 5. Jahrhundert brachen die verschiedenen Stämme auf, um im Zuge der sogenannten Völkerwanderung fast ganz Europa zu besiedeln. Viele Sprachen europäischer Länder gehen auf germanische Wurzeln zurück, zum Beispiel deutsch, englisch, schwedisch, norwegisch, dänisch, niederländisch und isländisch.

Der Einfluß der Runen auf ihre Zeit war unbestreitbar. Stammesführer und Ratgeber des angelsächsischen Englands nannten ihre Beratungen, die sie in geheimen Sitzungen hielten, "Runen". Als Bischof Wulfila die Bibel ins Gotische des vierten Jahrhunderts übersetzte, gebrauchte er in Markus 4,11 ("Euch ist's gegeben, das Geheimnis des Reiches Gottes zu wissen") das Wort "Runa" für "Geheimnis".

Als sich das Christentum im Mittelalter in Nordeuropa ausbreitete, wurde der Glaube an die altnordischen Götter gewaltsam verdrängt, aber er verschwand nicht ganz. Die beiden Religionen existierten bis zu einem gewissen Grad nebeneinander. Viele Kreuze und Grabsteine in Nordeuropa zeigen auf einer Seite den gekreuzigten Christus und auf der anderen Szenen aus der altnordischen Mythologie. Die Inschriften waren oft nicht im römischen Alphabet, sondern in Runen eingeritzt und galten als Zauberformeln.



Neben ihrer Funktion als Schrift, dienten die Runen auch als ein System von Symbolen zur Magie und Wahrsagerei (Divination), etwas, das der Kirche natürlich ein Dorn im Auge war, ebenso wie die untrennbar mit den Runen verbundene germanische Mythologie und der Glaube. Obwohl die katholische Kirche den Gebrauch der Runen zu unterbinden versuchte, wurden sie weiterhin zum Schreiben und zu esoterischen Zwecken benutzt. Erst allmählich verschwanden die Runen als allgemeines Schriftsystem, und mit der fortschreitenden Christianisierung setzte sich mehr und mehr die lateinische Schrift durch.

Das Ältere Futhark, welches um 200 v.u.Z. entstanden war, blieb bis etwa ins 6., beziehungsweise 7. Jahrhundert allgemeingültig. Bemühungen der Kirche, es zu verdrängen, führten schließlich in Skandinavien zwischen 600 und 850 (manche Quellen schränken diesen Zeitraum auf 700 bis 800 ein) das Jüngere Futhark, welches auf 16 Runen reduziert war und dem so viele ursprüngliche Symbole genommen waren. Es wurde sozusagen durch christliche Einflüsse "entschärft" und verlor an mythischer Kraft, war somit nicht mehr so gefährlich für die Kirche wie das Ältere Futhark. Trotzdem überlebte Letzteres im schreibunkundigen Volk bis ins Hochmittelalter.

Das angelsächsische Futhark, ein um typische Laute zunächst auf 28, dann auf 33 Runen erweitertes Runenalphabet überlebte ebenfalls und war bis ins 10. Jahrhundert verbreitet.

Runen zierten viele Dinge, von Münzen bis Särgen, und in einigen Fällen waren sie sogar durch die Kirche sanktioniert. Das Volk kannte einfache Runensprüche, und die Runen wurden bei bestimmten Fragen zur Hilfe gezogen.

Die Runenmeister oder Vitki der Teutonen und Wikinger trugen auffallende Gewänder, an denen man sie leicht erkennen konnte. Geehrt, willkommen und gefürchtet zugleich, waren diese Schamanen vertraute Gestalten in Stammeskreisen. Die Runenmeister schüttelten ihre Runenbeutel und verstreuten die Runensteine auf der Erde. Die Steine, deren Schriftseite oben war, wurden anschließend gedeutet.

Es gibt Quellenbelege dafür, daß eine ansehnliche Zahl der Runenkennner Frauen waren. Der unbekannte Verfasser der Sage von Erich dem Roten, die im 13. Jahrhundert entstand, überliefert eine anschauliche Beschreibung einer damaligen Runenmeisterin: "Sie trug einen Mantel, der mit Steinen gesäumt war. Über dem Kopf und um den Hals war eine Kapuze, gefüttert mit weißem Katzenfell, in der Hand trug sie einen Stab mit einem Knauf am Ende, und an ihrem Gürtel, der das lange Gewand zusammenhielt, hing ein Zauberbeutel".

Mit der Christianisierung Nordeuropas verschwand der Gebrauch der Runen. Zuletzt waren die Runen, in erster Linie die Jüngere Form, bis ins 17. Jahrhundert in Island in Gebrauch. Noch im Jahr 1639 existierte auf Island ein Kirchenerlaß, der den Gebrauch von Runen verbot. In diesem Jahr verbot die Kirche auch ganz allgemein jedwede magische Kunst, um "das Böse aus Europa zu treiben".

Mit den Runenmeistern starb auch deren Weisheit aus, und das Wissen der Runenkundigen ging verloren. Nichts ist geblieben als die Sagas, die weit verstreuten Fragmente runischen Sagengutes und die Runen selbst.

### 3.5. Die Runen in der Neuzeit

Ende des 19. Jahrhunderts wurden die Runen im Zuge der völkischen Bewegung wiederentdeckt, und die wissenschaftliche Runenforschung (Runologie) begann sich zu entwickeln. Aber erst im frühen

20. Jahrhundert wurde die Runen-Tradition von deutschen Mystikern und Magiern neu belebt und durch Guido List wieder gesellschaftsfähig gemacht - nur machte er seine eigene Phantasieversion daraus.

Etwa seit Anfang des 20. Jahrhunderts haben sich mehrere Personen um die Erforschung der zuvor in Vergessenheit geratenen Runen verdient gemacht. Man muß aber dabei, um Mißverständnisse zu vermeiden, im Hinterkopf behalten, daß die damalige Runenforschung in einer Zeit beheimatet war, beziehungsweise dort ihren Anfang nahm, die stark von antisemitischen und rassistischen Strömungen beeinflusst war. In ihren Schriften überlagern diese politischen und rassistischen Tendenzen oft die eigentlichen Forschungsergebnisse über die Runen. Dabei handelt es sich um die persönlichen Ansichten der Autoren - das Runenwissen selbst ist nicht politischer Natur, sondern bezieht sich auf ganz andere Bereiche menschlicher Existenz. Die neueren Schriften haben das überzeugend dargelegt.

1921 veröffentlichte Philip Stauff, der aus der Schule Guido Lists kam und unkritisch dessen 18'er Runenerfindung übernahm, das Büchlein "Runenhäuser". Darin bemühte er sich, runische Heilszeichen im Balkengefüge mitteldeutscher Fachwerkbauten aufspüren zu wollen, welche damals die Bewohner segnen und schützen sollten. Diese Theorie wird auch von einigen modernen Runenbüchern noch getragen.

Zwar findet man in alten Fachwerkhäusern in den Balken des Fachwerks tatsächlich Runenformen wieder, doch es erscheint unwahrscheinlich, daß sich das satte, christlich angepaßte Bürgertum beziehungsweise die Handwerksmeister, welche ihre Häuser erbauten, mehr in mystisch-mythologischen Denkkategorien bewegten als in statisch-ästhetischen.

Das Fachwerk-Ständerhaus als hochmittelalterliche Erfindung fiel in die Zeit rücksichtslosesten christlichen Terrors, der eine öffentliche Zurschaustellung heidnischer Symbolik ohne Beifügung eigener Interpretationen nicht geduldet hätte. Zwar ist es nicht gänzlich unmöglich, daß Anhänger des im Volk überlebenden Heidentums wirklich Runen im Fachwerk versteckt haben, doch muß der Suchende hierbei zwischen statischer Funktion und Kunst am Bauwerk zu unterscheiden verstehen. Nicht alles, was wie eine Rune aussieht, ist auch als solche eingesetzt worden.

### 3.6. Der Mißbrauch der Runen im Dritten Reich

Die historischen Ereignisse auf deutschem Boden in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts haben es für heutige Runenkundige (Runologen) geradezu zur Pflicht gemacht, sich und die Runen deutlich von diesen Geschehnissen zu distanzieren und darüber aufzuklären, daß Runen, die damit verbundenen Lehren und ihr Gebrauch nichts, aber auch gar nichts mit nationalsozialistischer Ideologie zu tun haben und diese Verbindung in der Vorstellung vieler nur das traurige Resultat eines relativ kurzzeitigen Mißbrauchs ist, denen auch die Runen selbst zum Opfer gefallen sind, und der sich leider in den Köpfen vieler festgesetzt hat.

Der nationalsozialistische Staat schenkte mit seiner Hinwendung zu den Ursprüngen und seiner Kraftsuche aus den Wurzeln der deutsch-germanischen Kultur den Runen eine gewisse Aufmerksamkeit. Die meisten der damals im Umlauf befindlichen Runenthesen basierten allerdings sämtlich auf Irrtümern und streckenweise sogar auf Scharlatanerie. Die damals zugrundegelegten Runentheorien von List und Wirth sind falsch.

Die neuzeitlichen Erkenntnisse, welche auf historischen Quellenfunden beruhen, welche damals noch nicht bekannt waren, trennt heutige Runenkunde von allen eventuellen Belastungen aus dieser tragischen Zeit. Die Hauptprotagonisten der nationalsozialistischen Runendeutung spielen im heutigen

Runendenken absolut keine Rolle mehr. Das runische Lehrgebäude der altgermanischen Religion wurde nachweislich vor mehr als 2.000 Jahren begründet und kann mit dem Gedankengut des Dritten Reiches in keinen ursächlichen Zusammenhang gebracht werden.

Die Runen sind eben weitaus älter als ihr politischer Mißbrauch im Dritten Reich, ihre ursprünglichen Ideen und Lehren sind gänzlich andere, und man kann die Runen nicht dafür verantwortlich machen, daß sie zu Symbolen nationalsozialistischer Willkürherrschaft geworden sind. Das wäre nicht nur unhistorisch gedacht, es käme auch einer völlig ungerechtfertigten und oberflächlichen Pauschalverurteilung gleich.

Die Runen wurden auswendig gelernt und vergessen, sie wurden aufgeschrieben und verbrannt, sie wurden geachtet und verachtet, gebraucht und mißbraucht. Den germanischen beziehungsweise nordischen Völkern galten sie als heiliges, göttliches Wissen - dem deutschen Faschismus als willkommenes Werkzeug, um seine "völkischen Ideale" historisierend (aber dabei, wie jede Politideologie, historisch verfremdend bis verfälschend) aufzupolieren.

Die blitzförmige Rune Sowilo, aus dem Jüngeren Futhark als Sinnbild siegender Kraft als doppelte "Sig-Rune" für das Zeichen der "SS" abgekürzten "Schutzstaffel", berüchtigter Träger der nationalsozialistischen Politik und Ideologie, mißbraucht, war für die Germanen dagegen ein Symbol der Sonne und der Dynamik des Donnerkeils. Das Hakenkreuz, zwei Sowilo-Runen des Älteren Futhark überkreuz gelegt, war ursprünglich das Sonnenrad (die Swastika) - ein Symbol des Guten. Symbole machen sich nicht schuldig, wenn der Mensch in sie hineinprojiziert, was ihm gerade in sein Weltbild paßt..



Die Vorliebe der Nationalsozialisten für Runen, basierend auf den "völkischen" erfundenen Armanen-Runentheorien von List und Wirth, spiegelte sich im nationalsozialistischen Alltag wieder. Wie auch das Hakenkreuz wurden Runen auf Flaggen, Gebäuden und Uniformen angebracht.



**Heinrich Himmler**

Die Nazis verbreiteten, daß Runen Überreste einer "früharischen" esoterischen Geheimschrift seien. Vor allem in höheren SS-Kreisen bekamen Runen eine mystische Bedeutung, dafür hatten Karl Maria Wiligut (Gründer des Armanenordens), Karl Theodor Weigel (selbsternannter "Ahnenerbe"-Forscher) sowie Heinrich Himmler ("Reichsführer SS") gesorgt. Wiligut (alias "Weisthor") führte auch die sogenannten Totenkopfringe der SS ein, auf denen "Runensinnsprüche" standen, die fast wörtlich aus Lists Buch entnommen waren.

Leider stößt man heute noch immer in Büchern oder Internetpublikationen über die Runen auf Interpretationen und Behauptungen, die auf den Irrtümern der "völkischen" Autoren List und Wirth basieren, oder nationalsozialistische Propaganda enthalten. Der aufmerksame Leser wird sie vor allem an bestimmten Schlagworten und Gedankenrichtungen erkennen, die es im Zusammenhang mit Runen weder historisch vor dem 20. Jahrhundert gab noch in der seriösen Forschung nach der mythologischen und magischen Bedeutung der Runen vorkommen, da sie schlicht falsch und reine Erfindungen nationalsozialistisch geprägter Autoren sind, welche lediglich zu Propagandazwecken ein der damaligen Ideologie entsprechendes Runenbild schaffen wollten.

Solche Schlagworte, bei denen man aufmerksam und sehr kritisch werden sollte, sind beispielsweise "völkisch", "Entartung", "Germanentum", "Reinerhaltung des Blutes" und "Reinerhaltung der Rasse". Überhaupt kommt alles, was irgendwie mit "Rassen" oder "reiner Abstammung" und Ähnlichem zu tun hat, aus dieser Richtung, denn solche Aspekte lassen sich weder in historischen Runentexten

finden noch bei ernsthafter Betrachtung der Runenbedeutungen mit historischem Hintergrund in sie hineininterpretieren.

Texte, die solche Dinge enthalten, sind mit großer Vorsicht zu betrachten, denn diese Postulierungen können ein Hinweis darauf sein, daß das gesamte Konzept von dieser Ideologie geprägt ist und somit unrichtige Runenlehren wiedergibt.

Die deutschen Rechtsradikalen haben sich wegen der Runen-Mystik im Dritten Reich und aufgrund der Verbote zum Beispiel des Hakenkreuzes auf Runen als sinntragende Zeichen verlegt. Vor allem die Rune Othala, aber auch andere Runen, wie Hagalaz (einst Wappen der 6. SS-Gebirgsdivision), werden gerne als Zeichen für nationalsozialistische Gesinnung von Neonazi-Organisationen benutzt.



Das echte Runensystem des älteren Futhark dagegen ist traditionsreich, aber weder starr noch dogmatisch. Wie allen guten Analogiesysteme besitzen seine Runen eine Flexibilität und Vielseitigkeit, die sich letztendlich gegen jede mißbräuchliche Einengung durchsetzen muß, weil sie diese einfach überlebt. Runen sind niemals politisch. Sie beinhalten universelles Wissen, und dieses läßt sich eben nur bedingt einschränken oder verfälschen und auch niemals für sehr lange.

Die Runen und ihre Lehren sind ein wichtiges kulturelles Erbe, denn sie verkörpern Religion, Mythologie und Ideale der alten Germanen, welche ja die Vorfahren und Ahnen der meisten im deutschsprachigen Raum lebenden Menschen sind.

Dies allein ist Grund genug, sich mit den Runen zu beschäftigen, aber dazu bedarf es eines unverkrampften, entideologisierten Verhältnisses zu ihnen, um damit auch die Vorteile nutzen zu können, welche die Arbeit mit den Runen bietet. Ebenso wenig wie von NS-Interpretationen sollte man sich aber auch von den keulenschwingenden Attitüden und Plattitüden eines Pseudogermanentums irritieren lassen.

All dies ist nicht notwendig, um die Kraft der Runen zu spüren und jene Weisheit zu erahnen, welche sie in sich bergen. Unvoreingenommenheit reicht dazu völlig aus - manchmal ist diese jedoch die am schwersten zu erfüllende Voraussetzung.

### 3.7. Runen heute

Nach dem zweiten Weltkrieg und mit dem Beginn des Esoterik-Booms gab es eine zweite Wiederauferstehung der Runen, nachdem sie zuvor so pervertiert wurden. Heute werden sie von immer mehr Heiden und Asatru wiederentdeckt.

Die Runenreihe wurde geschaffen, um den Menschen einen bildlich-magischen Zugang zu innerem wie äußerem Wissen zu ermöglichen, das die Zeiten überdauern und in allen Lebenslagen anwendbar sein sollte. Beim Älteren Futhark ist dies bis heute der Fall.

Viele Elemente der altnordischen Sprache haben sich in den modernen skandinavischen Sprachen und im Englischen, Niederländischen und Deutschen erhalten. Isländisch ist die dem Altnordischen am engsten verwandte Sprache.



In den Runen ist eine starke Kraft enthalten, die auf der Gefühlsebene wirkt

und selbst bei Menschen, die keinerlei Ahnung von Runen haben, ebenfalls ihre Wirkung zeigt. Beispiele sind das Zeichen der amerikanischen und vieler deutscher Notarzwagen (Hagalaz des Jüngeren Futhark), das Andreaskreuz (Gebo) vor Bahnübergängen und die Schutzzeichen, in Form der Eiwaz-Rune, gegen Feuer und unerwünschten Besuch aus der Unterwelt an vielen Häusern. Selbst die Kirche hat sich der Runenkraft bedient, indem sie aus der Wonne-Rune Wunjo (P-Form) und der Gaben-Rune Gebo (X-Form) eine Binderune schuf, das Zeichen des Pax Christi (lat.: Frieden Christi).



Heutzutage glauben Runenkundige, daß die Runen Orakelfunktion haben und mit den Ratsuchenden auf einer Ebene seines Unterbewußtseins über die Symbolsprache in Interaktion treten, um Situationen zu klären und Wahlmöglichkeiten aufzuzeigen. Runen können nicht wirklich die Zukunft vorhersagen, aber sie können Fragen klären und Entscheidungen anzeigen, die im tiefen Unterbewußtsein schon längst getroffen sind, ohne daß das Bewußtsein davon Kenntnis besitzt.

Die Runen sind als symbolisches System wiederentdeckt und als Orakel sehr populär geworden. Sie sind aber wesentlich mehr als eine außergewöhnliche Version der Tarotkarten. Sie sind ein Schlüssel zum Leben und Glauben der Menschen zur damaligen Zeit und lehren viel über die Lebensweise der Menschen, die sie geschaffen haben. Es waren Menschen, deren Leben direkter mit der Natur und ihren "Geistern" verbunden waren, als es die meisten Menschen heute sind.

#### 4. Grundsätzliches zu den Runen

Jede Rune ist weit mehr als ihr phonetischer Wert oder ihre symbolische Entsprechung. Mit jeder einzelnen Rune sind weitläufige Zusammenhänge verbunden. Die Runen sind Teil der heidnischen Religion, verflochten mit den Mythen und Liedern der Edda, und sie sind auch gleichzeitig zeitlose, archetypische Symbole.

Im magischen System des Futhark ergänzen sich die Kräfte und ergeben erst zusammen betrachtet ein vollständiges Bild. Man hat es sozusagen mit 24 einzelnen Formen der Kraft oder Energie zu tun, die sich zu unterschiedlichen Zwecken einsetzen lassen.

Aktive und passive Runen ziehen sich gleichmäßig abwechselnd durch das gesamte Futhark. Diese Analogien bei der magischen Arbeit sowie bei der Erkenntnissuche zu beachten, kann interessante Ergebnisse bringen.

Wenn man mit ihnen arbeitet, offenbaren sie immer wieder ihre Geheimnisse, selbst heutzutage. Ihr "göttlicher" Ursprung offenbart sich mindestens insoweit, als sie den Suchenden zu etwas Größerem führen können als er selbst es ist.

##### 4.1. Runen für jedermann

Runen haben jedem etwas zu bieten, wenn man nur bereit ist, sich ihrer Macht für eine Weile anzuvertrauen, ihrer Botschaft eine Zeitlang zu lauschen. Dabei spielt es überhaupt keine Rolle, welche Weltanschauung, Religion oder politische Richtung man vertritt. Runenwissen ist universelles Wissen.

Für jeden Menschen sind sie etwas anderes, und die Wahrheit wird wohl irgendwo dazwischen liegen, für den einen mehr in der einen, für den anderen mehr in der anderen Richtung. Das muß jeder für sich selbst herausfinden und bestimmen.

Doch die Runen drängen sich niemandem auf - kein wahres Wissen tut das. Ebenso wenig kann man umgekehrt Runenwissen erzwingen. Die Runen öffnen sich, wenn man sich ihnen öffnet, und dazu gehört Bereitschaft. Es mag sein, daß nur der Zeitpunkt ungünstig ist, und man zu einer anderen Zeit einen besseren Zugang findet. Es mag sein, daß man den leisen Ruf der Runen schon immer vernommen hat, es mag auch sein, daß man ihn niemals hören wird. Es hängt ganz vom Menschen ab, und es ist allein seine Entscheidung, die Welt der Runen zu betreten, darin zu verweilen oder sie wieder zu verlassen.

Bereitschaft für das Runenwissen läßt sich nicht erzwingen. Wenn die Runen dem Suchenden seinen Weg zu einem erfüllten, selbstbestimmten Leben nicht ein Stück freier und unabhängiger von Zwängen machen, dann soll er sie aufgeben, weil sie ihm nichts bringen, und die Beschäftigung mit diesem Thema wäre reine Zeitverschwendung. Es hat keinen Sinn, Zeit und Kraft aufzuwenden, seltsame Zeichen und Namen auswendig zu lernen, in ihr Symbolsystem einzudringen und es mühsam verstehen zu lernen, wenn das Ergebnis in keinem vernünftigen Verhältnis zum Aufwand steht.

Wenn der Suchende aber entdecken sollte, daß die Runen ihm eine ganze Fülle neuer Bilder und Kräfte, Erkenntnisse und Handlungsmöglichkeiten erschließen können, dann sollte er sich nichts von anderen einreden und sich nicht verunsichern lassen.

Der Versuch, Runen als politisch dubios, psychologisch gefährlich und auf Selbsttäuschung beruhend darzustellen, wird mit Sicherheit immer wieder vorkommen, sobald andere von der Runenvorliebe erfahren. Die Frage nach der "Wahrheit" kann, darf und soll jeder Mensch nur für sich allein beantworten.

#### 4.2. Die Voraussetzungen für den Suchenden

Wer die Runen und ihre Kraft verstehen will, sollte sich freimachen von tausendjährigem christlichem Unverständnis und hundertjährigem neuzeitlichem Mißverständnis. Er sollte auch das Schwarz-Weiß-Denken hinter sich lassen. Runen sind wie Odin selbst vollkommen neutral, und der Vitki oder Runenmeister kann mit ihnen ebenso töten wie heilen. So neutral kann nur eine Instanz sein, die sich jenseits der menschlichen Vorstellungen von Gut und Böse befindet, ebenso wie die Magie.

Für viele Wirkungen gibt es keine brauchbaren Worte, da Runen auf drei Ebenen aktiv sind: konstruktiv (positiv), neutral und destruktiv (negativ). Positiv und negativ sind hierbei keine Wertungen, sondern Ausformungen der neutralen Energieform, welche in eine der beiden Richtungen verstärkt wurde.

Jede der Runen läßt sich in allen diesen drei Ebenen anwenden, wobei es meistens auf die Stellung der Rune ankommt. Pauschal wäre eine aufrechte Rune positiv und eine umgekehrte negativ zu werten, doch dem ist nicht immer so. Hier heißt es für den Suchenden ausprobieren und es selbst erspüren. Patentrezepte gibt es bei den Runen nicht.

Wer mit Runen arbeiten möchte, muß sich dennoch ein gewisses Grundverständnis durch das Studium historischer Quellen erwerben. Allein mittels Intuition und Phantasie ist ein Vordringen in die Welt der Runen schwerlich möglich. Wer mit frei ausgedachten Runensystemen à la Guido List oder Schwund-Systemen aus heidnischer Verfallszeit hantiert, vermag kein echtes Verständnis zu erhalten, geschweige denn zu vermitteln. Trotz allem individuellen Interpretationsspielraums ist zumindest die Grundbedeutung der Runen historisch festgelegt.

Vergleicht man die Ergebnisse verschiedener Autoren, die sich mit dem mythischen Aspekt der Runenkunde beschäftigen, so wird man feststellen, daß diese an manchen Stellen nicht unbeträchtlich voneinander abweichen. Dies ist darin begründet, daß die Runen wie kein anderes System dazu geeignet sind, auf die Persönlichkeitsstruktur des Menschen einzugehen.

Wer mit heidnischer Überzeugung "jeder ist sein eigener Priester" nach Befreiung von jeglichem Dogmatismus strebt, dem sind die Runen magische Hilfsmittel und Werkzeuge dieses Glaubens. Die Unterschiede der Lehren widersprechen einander nicht, denn in ihnen liegt der individuelle Ausdruck der Persönlichkeitskräfte der Magier und das Wissen um die Unmöglichkeit einer einzigen dogmatischen Wahrheit. Jede Lehre ist für denjenigen wahr und richtig, der ihr folgt. Ein anderer mag auch einer anderen Lehre folgen, wenn diese für ihn ebenfalls wahr und richtig ist. Runen sind für jeden so individuell unterschiedlich wie der heidnische Glaube selbst.

#### 4.3. Der Einstieg in die Runenwelt

Es gibt keine fertigen Gebrauchsanweisungen oder Patentrezepte, wie man "am besten" die germanische Runenlehre in seine ganz persönliche Lebensführung einbauen kann. Dies wäre nämlich gleichbedeutend mit der Aufstellung eines für alle gültigen und verpflichtenden Einheitsdogmas und verstieße schon deshalb gegen das Prinzip der germanischen Geistesfreiheit.

Außerdem wäre dies auch praktisch gar nicht möglich, weil die germanische Seele ihre Gottheit stets bei sich selbst, tief im Inneren des einzelnen Individuums, sucht. Von außen kann sie daher höchstens Anregungen und Impulse für diese Suche aufnehmen, niemals aber Durchführungsverordnungen.

Weil Runenwissen eben individuell und zutiefst persönlich ist, ist es empfehlenswert, die Runen auf ganz unbekümmerte Weise selbst zu erforschen, nur so erschließen sie sich auch auf ganz persönliche Art. Dabei sollte man die Deutungsversuche irgendwelcher selbsternannter "Runenmeister", "Historiker", "Eingeweihter" und "Runenpriester" völlig beiseite lassen. Esoterisches Wissen ist individualistisch und nur so gelangt man ganz persönliche, auf einen selbst abgestimmte Macht und Freiheit - die Macht über sein eigenes Schicksal und die Freiheit vom Vermittlungsmonopol selbstzufriedener, verfetteter Priesterkasten.

Selbstverständlich wollen auch die Runen und ihre Gesetze erst einmal "erlernt" werden. Sie stehen dem heutigen Menschen historisch fern genug, um seinen durch eine jahrhundertlang in eine runenfeindliche Richtung verlaufene Geschichte geprägten Verstand vor einige Rätsel zu stellen. Das ist nicht immer leicht und verlangt nach Aufmerksamkeit, gutem Willen und etwas Geduld.

Doch gibt es eine Instanz im Inneren des Menschen, die einen sehr viel leichteren Zugang zu diesem weitgehend in Vergessenheit geratenen, tief vergrabenen Wissen um die kulturelle und seelische Geschichte hat als die reine Vernunft.

Das Unbewußte reagiert bei entsprechender Schulung sehr feinfühlig auf sprachlich kaum noch

faßbare Aussagen aus dem Reich der Runen. Runen beinhalten universelle Weisheiten, und diese schlummern noch heute tief im Inneren des Menschen und warten, bis es ihnen gestattet wird, wiederaufzuerstehen und Teil des Lebens zu werden.

Der Einstieg in die Welt der Runen ist in den meisten Fällen eine Angelegenheit, welche einige Zeit benötigt. Deshalb sollte hier nichts überstürzt werden. Die runischen Kraftströme sind zwar allgegenwärtig, der Zugang dazu muß aber erst durch Bewußtseinsformung und -erweiterung geschaffen werden.

Die Runen sind in dem Sinne "gefährlich", als sie vom Runenkundigen verlangen, daß er sich an ihre manchmal etwas herbe Energie langsam und behutsam akklimatisiert. Ebenso wie man zum Beispiel seinen Körper nur langsam an ein Leben in den Tropen gewöhnen kann, verlangt auch das Bewußtsein nach einer langsamen Gewöhnung, nach "Akklimatisierung", an die Welt der Runen. Runen, ihre Sprache und ihre Botschaften wollen erst erlernt werden, auch wenn ihre universellen Wahrheiten schon längst tief im Unterbewußtsein vorhanden sind. Man übe sich daher ein wenig in Geduld und übertreibe es nicht.

Zunächst sollten sämtliche Runen in Ruhe betrachtet und die Beschreibungen gelesen werden. Oftmals führt dies bei bestimmten Runen bereits zu einem ersten Kontakt, welchem dann auf jeden Fall nachgegangen werden sollte. Diese stehen demjenigen dann nahe, und der Zugang wird mit diesen besonders leicht gelingen. Hat man erst einmal den Bezug zu einer Rune hergestellt, folgen die anderen meist automatisch nach.

Indem man einen spielerischen Ansatz wählt und sich die Runen "spielend" erarbeitet, löst man sich von allen Zwängen. Man muß nicht erst großartig studieren, bevor man sich daran wagen darf, die erste Rune in die Hand zu nehmen und zu befragen.

#### 4.4. Der Umgang mit Runen

Runenerkenntnisse sind individuell und für jeden Menschen anders und dürfen deshalb nicht verabsolutiert werden. Was sonst geschehen kann, das haben zahllose "Runensekten" immer wieder gezeigt: Antisemitismus, verlogene Deuschtümelei, irrationaler Ausländerhaß, Kriegsgelüste, Herrenmenschentum und so weiter.



Besonders sollte man es vermeiden, in seinen persönlichen Runenoffenbarungen mehr zu sehen als das, was sie eben tatsächlich sind: ganz persönliche Mitteilungen des Unterbewußtseins an einen selbst. Sie dürfen nicht verallgemeinert werden, denn es gibt eine unendliche Zahl persönlicher, individueller Wahrheiten, und es wäre fatal, die Runen dazu verwenden zu wollen, anderen Menschen mit ihrer Hilfe einmal mehr eine Wahrheit aufzuzwingen, die nicht die ihre ist.

Man sollte Runen mit Respekt begegnen, aber nicht mit übertriebener Ehrfurcht. Runen sind schließlich Hilfsmittel für den Magier - ihre Macht kommt stets aus dem eigenen Inneren. Runen können durchaus auch Spaß vertragen, sie begrüßen ihn sogar. Die alten Germanen waren nämlich nicht halb so humorlos, wie ihre heutigen Erben sie oft darstellen.



## 5. Die Bedeutung der einzelnen Runen

Im Folgenden wird die Bedeutung aller 24 Runen des Älteren Futhark ausführlich erklärt, sowohl in historischer und mythologischer als auch in magischer Hinsicht. Die zugeordneten Bäume, Pflanzen, Kräuter, Edelsteine, Farben und Elemente sind nicht unbedingt ernst zu nehmen, da sie von Runenforschern und Esoterikern des frühen 20. Jahrhunderts stammen und nicht auf historischen Quellen beruhen. Wem sie gefallen, der kann sie übernehmen, wem sie nicht gefallen, der ändert sie nach eigenem Geschmack oder läßt sie einfach weg. Bei den Beschreibungen selbst allerdings wurde Wert auf einen historisch und mythologisch fundierten Hintergrund gelegt.

 <p><b>F</b> Fehu  <i>germanisch:</i> Fehu  <i>gotisch:</i> Faíhu  <i>altenglisch:</i> Foeh  <i>altnordisch:</i> Fé</p>	<p><i>Bedeutung:</i> <b>Vieh</b>  <i>Lautwert:</i> <b>F</b>  <i>Zahl:</i> <b>1</b>  <i>Schreiben:</i> F / V  <i>Kraft:</i> aktiv  <i>Geschlecht:</i> weiblich  <i>Aett:</i> 1. Freyr  <i>Götter:</i> Freyr, Freyja</p>	<p><i>Baum:</i> Holunder  <i>Pflanze:</i> Maiglöckchen  <i>Kraut:</i> Brennessel  <i>Edelstein:</i> Moosachat  <i>Farbe:</i> helles Rot  <i>Elemente:</i> Feuer, Erde  <i>Halbmond:</i> 12.  Vollmond  <i>Zeit ca.:</i> Mitte Nov. - Anfang Dez.</p>
<p><i>Schlagworte:</i></p>	<p><b>Vieh</b>, Rindvieh, Tierherde, Geld, materieller Besitz, Eigentum, Nahrung, archetypische Energie der Bewegung, ewiges Werden, bewegliche Form der Macht, aussendende Rune</p>	

**Bedeutung:** Übersetzt bedeutet der Name Fehu "Vieh", genauer: Rindvieh, und man mag in der äußeren Form dieser Rune zwei Hörner erkennen, symbolisch für ein Rind des Viehbestands. Tiere oder Tierherden, insbesondere Rinderherden, wurden früher mit Reichtum gleichgesetzt, denn wer viele Tiere besaß, hatte erstens genügend zu essen und zweitens ein wichtiges Tauschobjekt. Fehu steht somit für Besitz und Reichtum, und auch Geld und materieller Besitz, der nicht gerade aus Viehherden besteht, kann sich in dieser Rune ausdrücken. Im Allgemeinen steht Fehu daher heute für Geld und bewegliches Eigentum (im Gegensatz zum unbeweglichen Eigentum, welches die letzte Rune Othala symbolisiert). Für Geld steht auch das englische "fee" (Gebühr), welches etymologisch von Fehu abstammt (beziehungsweise vom davon stammenden altenglischen "Foeh"). Geld ist auch Ausdruck von Energie - ohne Geld fehlt auch Energie, so zumindest im modernen Lebenskonzept. Fehu ist damit auch Kraft, symbolisiert durch die Kraft des Rinds, mit welcher der Mensch erst in der Lage ist, einen Acker zu pflügen. Fehu ist die Urenergie, die ganz am Anfang der Schöpfung stand. Diese Urenergie ist groß und gewaltig, vor allem aber unkontrolliert, chaotisch und kaum faßbar. Ein Mensch, der in Ekstase oder in einen Wutausbruch verfällt, stellt dieses chaotische Energie ausgezeichnet dar. Mit Fehu ist man reich, und man ist fest in seinem Urgrund verankert, so daß man jedem Sturm unerschütterlich entgegentreten kann. Gleichzeitig sagt Fehu aber, daß ein großzügiger Umgang mit Geld und beweglichem Besitz allgemein die einzige Möglichkeit ist, Streit und Kampf aus Habgier zu verhindern. Die Rune fordert auf, nicht am Reichtum festzuhalten, sondern ihn weiterzugeben, ihn zu teilen. Die Rune steht auch für den immateriellen Besitz eines Menschen, der sich in seinem "guten Ruf" (Ruhm) ausdrückt. Auf der spirituellen Ebene ist Fehu die Fähigkeit, die geworfenen Runen bei der Divination zu interpretieren.

Immer wieder stößt man auch auf die Deutung "Feuer" für Fehu. Diese scheinbare Lautübereinstimmung ist jedoch eine von mehreren Fehlinterpretationen des Prof. Friedrich Fischbach, ein von romantischem Deutschtum getragener Wiesbadener Forscher, der mit seiner 1900 erschienenen Schrift "Ursprung der Buchstaben Gutenbergs", den Grundstein zur Fehlentwicklung der esoterischen Runenliteratur legte. Er verglich antike Schriftzeichen mit den Runenformen, um deren hieroglyphischen Ursprung herauszufinden. Hierbei ging er bewußt streng einseitig vor, indem er bemüht war, jedes Runenzeichen aus der Sicht des von ihm überbetonten Feuerkults zu verstehen, was

zwangsläufig zu Irrtümern und der Verwechslung der Urenergie mit dem Urfeuer in Muspelheim führen mußte. Obwohl seit 1874 der Runologe Wimmer darauf hingewiesen hatte, daß das 16'er Futhark das jüngere System ist, beharrte Fischbach auf dem überholten Standpunkt, es handele sich dabei um das Ur-Futhark. Er machte jene tragischen Fehler, welche später Guido List und andere Autoren aufgriffen und übernahmen. Leider findet man sogar in der modernen Literatur immer wieder diese frei erfundene Interpretation Fischbachs, für die es keine historischen Quellenbelege gibt.

**Mythologie:** Fehu ist die reine archetypische Energie der Bewegung und Ausdehnung im Multiversum. Fehu ist Ausdruck der allumfassenden und allgegenwärtigen Macht und wird durch die anstürmende Rinderherde symbolisiert. In der germanischen Schöpfungsgeschichte entstand die Welt aus Dampf, als das Feuer Muspelheims und das Eis Niflheims (siehe Isa) einander berührten und bekämpften. Dies steht sinnbildlich für eine Synthese aus Urenergie (nicht mit Urfeuer zu verwechseln) und Urmaterie. Fehu steht aber nicht für die undifferenzierte, homogene Macht der Urenergie, sondern eher für das Mysterium ihres ewigen, wunderbaren Wirkens innerhalb des ganzen Multiversums. Diese Rune ist für die der Fruchtbarkeit zugrundeliegende Kraft zuständig und ebenso sowohl für die der Erschaffung als auch der Zerstörung und das harmonische Zusammenwirken dieser beiden Extreme, aus denen dann die evolutionäre Kraft hervorgeht. Fehu ist die archetypische Kraft, welche den ewigen Prozeß des Entstehens, des Werdens, des Vergehens und neuen Werdens in Gang setzt. 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. Fehu, als Symbol für die Fruchtbarkeit und Mehrung des Viehs, ist Freyr zugeordnet, dem nordischen Gott der Ekstase und der Fruchtbarkeit. Er wird mit einem großen erigierten Penis dargestellt und sein Heiligtum war in Upsala (Schweden). Er sorgt für die Fruchtbarkeit der Menschen, der Tiere und der Natur. Freyr steht mit Fehu in enger Verbindung, und ihm werden auch die ersten acht der 24 Runen zugeschrieben (Freyrs-Aett)

**Magie:** Wie aus dem bereits Gesagten unschwer zu entnehmen ist, kann man die Rune Fehu für ganz gezielte magische Bereiche einsetzen: Energie, Fruchtbarkeit, Ekstase und Reichtum. Im Ruhezustand ist sie neutral, erst durch die Intentionen des Anwenders wird die Richtung festgelegt, in die es gehen soll. Magie ist neutral, und man kann sie für gute und schlechte Dinge einsetzen. Man kann sie dazu benutzen, um Energie anzuziehen, nur muß man frühzeitig bremsen, denn sonst wird die Energie zu viel, und die Arbeit verfällt ins Chaotische, Unkontrollierte. Wenn man die aufgenommene Energie dann nicht mehr kanalisieren, sie nicht mehr anwenden kann, dann kommt es zu einem Energiestau, und man explodiert auf die eine oder andere Weise - ganz nach Veranlagung. Fehu will mit seinem Konzept des Geldes und Reichtums auch daran erinnern, daß vor jeder spirituellen Reise zunächst die materielle Sicherheit des Daseins hergestellt werden sollte, welche auch Grundlage spiritueller Energie ist. Erst wenn man mit beiden Beinen im Leben steht und Sicherheit im Leben hat, ist es auch sicher, spirituell andere Welten zu bereisen und sich sicher auf dem magischen Weg fortzubewegen. Sind diese materiellen Grundlagen nicht gegeben, führt der spirituelle Weg noch weiter vom Selbst weg, so daß man schließlich den Boden unter den Füßen und jeglichen Zugang zur Alltagswelt verliert. Fehu ist sowohl die Realität des Alltags wie auch der Katalysator für alles, was dahinter liegt. Es ist das Heim, in das man nach jeder Wanderung wieder Heimkehren muß, und sich dort den einfachen Freuden des Lebens hinzugeben. Wie Fehu Sinnbild des beweglichen Besitzes ist, so steht sie auch für bewegliche Energie, sozusagen das "bewegliche Kapital des Geistes". Im magisch-psychischen Bereich ist das Konzept der beweglichen und übertragbaren magischen Macht eng mit dem altgermanischen Begriff des "Hamingja" (oft als "Glück" übersetzt, meint aber positive Energie) verbunden. Diese Energie kann von einem Einzelwesen ausgehen und ist eine mittels Fehu kanalisierte, auf ein Ziel gerichtete expansive Kraft, welche die Projektion seelischer Wesenheiten und magischer Macht von einem Menschen auf einen anderen oder von einem Menschen auf ein Objekt erleichtert.

**Anwendung:** Konstruktiv wirkt Fehu auf das Fließen von Energie, neutral liefert Fehu bewegliche Energie und destruktiv verwandt, blockiert sie das Fließen, und der Geldbeutel wird immer leichter. Fehu ist außerdem eine Fruchtbarkeitsrunen.

**Wirkung:** Stärkung der psychischen Kräfte. Übertragung oder Projektion von Kraft. Förderung der persönlichen und gesellschaftlichen Weiterentwicklung sowie Vergrößerung des persönlichen Reichtums. Beeinflussung beweglicher Güter, Zerstörung feindlichen Besitzes. Amulett gegen finanzielle Schwäche oder Bedrohungen. Talisman für materielle Mehrung.

**Heilrune:** Zuständig für den Brustbereich und gegen Atmungsbeschwerden. Kräftigung bei Krankheit und in Zeiten seelischer Krisen, Heilung erkrankter Fortbewegungsorgane.

**Orakelbedeutung:** Finanzielle Stärke und Wohlstand in der Gegenwart und der nahen Zukunft. Gewonnener und/oder erworbener Besitz.

**Runenbotschaft:** Man hüte und mehre seinen Besitz, denn er gibt Sicherheit und Unabhängigkeit. Aber man verhafte sich ihm nicht und blockiere sich nicht durch Geiz. Noch höher als materiellen Besitz ehre man den verborgenen Wert in seinem Inneren. Wer die Kräfte dieser Rune mißbraucht, um seine egoistischen Ziele durchzusetzen, wird auch den Fluch des Goldes erfahren. Man lerne, seine eigene Macht und seine eigene Kraft anzunehmen, erst dann kann man sie nutzen, um seine persönliche Entwicklung und die der anderen, der Gesellschaft und der Menschheit als Ganzes zu fördern. Reich sein heißt "reiches Sein" - man werde reich, innerlich wie äußerlich, dann kann man sein Leben so gestalten, wie es seiner Bestimmung und/oder seinem eigenen Willen entspricht.



**Uruz**

germanisch: Uruz

gotisch: Úrus

altenglisch: Úr

altnordisch: Úr

**Bedeutung:** Auerochse

**Lautwert:** U

**Zahl:** 2

**Schreiben:** U

**Kraft:** passiv

**Geschlecht:** männlich

**Aett:** 1. Freyr

**Götter:** Thor (auch Loki, Odin)

**Baum:** Birke


**Pflanze:** Kapuzinerkresse

**Kraut:** Sumpfmooß

**Edelstein:** Granat

**Farbe:** dunkles Grün

**Elemente:** Erde

**Halbmond:** 12.  Neumond

**Zeit ca.:** Ende Okt. - Ende Nov.

**Schlagworte:**

**Auerochse**, Opferstier, Heilung, Quelle der ordnenden und formgebenden Kräfte, kosmischer Same, natürliche Ordnung

**Bedeutung:** Diese Rune symbolisiert durch die typische Krümmung ihres Rückens einen Auerochsen (germanisch: Ur), und dieser ist Sinnbild für die gewaltige Kraft der 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 steht sozusagen zwischen Himmel und Erde und schöpft aus diesen Gegensätzen die Kraft, die unverwundbar werden läßt. Sie ist das Symbol für die Eigenart eines Menschen, der erdverbunden, kämpferisch und doch nie ganz von dieser Welt nach Höherem strebt. Der Auerochse verkörpert ungeheure Energie, die solange ruhig bleibt, bis sie gereizt wird. Dann kommt die Aggression zum Zuge, mit welcher das Tier um seine Freiheit und sein Leben kämpft. Aggression wird in der heutigen Gesellschaft negativ bewertet, doch tatsächlich ist es doch die allen Menschen innewohnende Kraft, mit der man sich durchsetzen kann, mit der man wieder in die Freiheit gelangt. Die Verteufelung der Aggression läßt heute die Schwachen über die Starken herrschen. Ein gesunder und bewußter Umgang mit dieser Energie macht den Menschen vollständiger und mächtiger. Wird die Aggression heruntergeschluckt, frißt sie einen auf. Allein der Wille vermag die potentielle Energie der Aggression in Bahnen der Kreativität zu lenken. Uruz gilt auch als Gottesstier-Opferrune, da sie im Runenkalender in die Zeit des zweiten Disenopfers

(altnordisch: Dísablót), beziehungsweise Samhain fällt (um Ende Oktober).

**Mythologie:** Der Auerochse ist ein Wildrind, das früher in fast ganz Europa angetroffen wurde. In der Bronze- und Eisenzeit zogen große Herden durch Norddeutschland. Der Auerochse wurde im 17. Jahrhundert ausgerottet und ist in den 1980'er Jahren wieder "zurück"-gezüchtet worden. Der Auerochse steht für das Wild, wie Fehu für das domestizierte Vieh steht. Der Auerochse ließ sich niemals vom Menschen domestizieren, es war immer ein freies, stolzes Tier, behielt seine Ursprünglichkeit und verteidigte tapfer und wehrhaft sein Revier. Daher ist Uruz die Rune der starken Persönlichkeit mit einer großen Regenerationsfähigkeit. Uruz ist die Rune für den Gott der heiligen Jagd und seines Schamanen. Dies ist der erste Schritt aus der Sicherheit Fehus heraus, in Richtung der Ungezwungenheit. Dieser Schritt ist aber auch mit einem Risiko verbunden. Uruz steht auch für Sterblichkeit und die Erkenntnis des Todes. Die Rune wird daher als Tor zur Unterwelt gesehen. Die Energie dieser Rune ist roh und ungestüm, maskulin, und eng mit dem Element Feuer verbunden. Mit der Tötung eines Urs bewiesen Jünglinge ihre Männlichkeit. Der Junge der seinen ersten Auerochsen tötete wurde zum Mann und damit in die ersten Mysterien des Erwachsenseins eingeweiht, die Sterblichkeit allen Seins. Uruz wird auch als Urdbrunnen (Urd war eine der drei Nornen, Schicksalsgöttinnen) gesehen, welcher Gesundheit, Leben und Einfachheit verleiht und das wesentliche Selbst offenbart.

**Magie:** Die Rune Fehu brachte Energie, doch dies ziemlich unkontrolliert und chaotisch. Die logische Folge ist nun Uruz, welche diese chaotische Energie in eine bestimmte Form bringt. Uruz verkörpert aber eben nicht die Form, sondern die formgebende Kraft. Weiterhin steht Uruz mit der Erdkraft in Verbindung. Man findet diese Kraft in den Kraftlinien (sogenannte Ley-Linien) der gesamten Erde wieder, welche diese wie ein Netz umspannen. Viele Kraftplätze finden sich an und auf ihnen und ihren Kreuzungspunkten. Wer sensibel ist, kann diese Kraftlinien wahrnehmen, ebenso wie die Germanen es taten. Sie erbauten darauf ihre heiligen Plätze, aus welchen dann im Zuge der Christianisierung Kapellen, Kathedralen und Kirchen wurden. Stonehenge, Glastonbury, die Externsteine, Chartre, Prag, der Heiligenberg bei Heidelberg - dies sind alles Orte auf diesen Kraftlinien. Manchmal findet man 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 kann man die Energie der Erde besonders deutlich wahrnehmen. Manchmal hat man solche Punkte sogar mitten in der Wohnung. Mit Uruz kann man die Erdenergie mit in seine Arbeit einbeziehen und sie nutzen. Mit dieser Kraft kann man heilen und wird selbst geheilt. Uruz verleiht jugendliche Kraft und fördert die Regeneration der physischen Gesundheit. Man vermag mit ihr so stark und mutig wie ein Auerochse zu werden, vorausgesetzt, man läuft nicht ständig vor seiner eigenen Kraft davon. Die Energie, welche durch die Fehu-Rune angezogen wird, vermag Uruz durch die Kraft des Willens in die Tat umzusetzen. Auch wenn es vonnöten sein sollte, einen chaotischen Zustand wieder in geordnete Bahnen zu lenken, empfiehlt sich diese Rune. Die Kraft von Uruz ist gefährlich, kann zwar begrenzt kontrolliert, nie aber gezähmt werden. Sie steht für Freiheit, Ungezügeltheit und überwältigende Kreativität, d.h. wenn man sie einzusperren versucht, wird sie einen Ausweg finden ("Das Leben findet einen Weg").

**Anwendung:** Uruz entspricht positiv einer beständigen, kraftvollen Erdenergie, neutral der ruhenden Erdkraft und negativ der zerstörerischen Kraft der Erde und dem Tod. Der negative Aspekt der Uruz-Rune ist die blinde Wut, die unkontrollierte Aggression, die Durchsetzung des eigenen Willens ohne Rücksicht auf andere Menschen und die Bedürfnisse der eigenen Seele. Menschen, die sich selbst besonders wichtig nehmen und bei der Ausführung ihrer Ideen über Leichen gehen, entsprechen diesem negativen Aspekt. Eine andere Schattenseite von Uruz ist das krankhafte Alles-in-eine-Form-Pressen. 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 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.



**Wirkung:** Kreatives Erschaffen und Formen äußerer Umstände durch Willenskraft und Imagination beziehungsweise Inspiration. Erlangen von Stärke, Entschlossenheit und Ausdauer. Heilung und

Aufrechterhaltung eines guten geistigen und körperlichen Gesundheitszustandes. Anziehen von glücklichen äußeren Umständen. Induktion von Erdenergie. Konzentrationsfördernd. Bewußtmachen von Kausalitäten. Erkennen und Verstehen des Selbst. Schutz vor Nachlässigkeit und Unzuverlässigkeit bei materiellen Unternehmungen. Erdung und organische Kräftigung, Steigerung der Vitalität. Talisman für die Stabilisierung und Konkretisierung geschäftlicher Vorhaben und Sicherung von Grund und Boden.

**Heilrune:** Zuständig für die Muskulatur, die körperliche Kraft, die Stärkung der Abwehrkräfte und die Förderung einer gesunden körperlichen Konstitution. Uruz steht eng mit der Tätigkeit des Heilens in Verbindung. Dabei geht es um die Heilung anderer Menschen und der von sich selbst. In Odins Runenlied heißt es zu Uruz: "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 Uruz zurückführen. Uruz findet bei Heilungen Verwendung, meistens in Kombination mit anderen Runen. Fehu und Uruz ergänzen sich ausgezeichnet.

**Orakelbedeutung:** Körperliche Kraft und Schnelligkeit, kann sich auf den Befrager und andere beziehen.

**Runenbotschaft:** Man achte auf das, was einen im tiefsten Inneren bewegt und antreibt und stelle den Kontakt zu seinem eigenen Ursprung (wieder) her. Man sei stark, bodenständig, wehrhaft und selbstbewußt. Man werde sich seiner wahren Ursprünge bewußt und bleibe ihnen treu - aber entwickle auch weiter, was einem gegeben wurde. Man lerne, mit beiden Beinen fest auf dem Boden zu stehen, aber auch zu gehen. Sorgfalt in kleinen Dingen bringt Kraft und innere Ruhe. Man richte seinen Blick auf das Höhere und schöpfe so aus der Quelle der Urkraft.

 <p><b>Thurisaz</b>  <i>germanisch:</i> Phurisaz  <i>gotisch:</i> Piup  <i>altenglisch:</i> Thorn  <i>altnordisch:</i> Þurs</p>	<p><i>Bedeutung:</i> <b>Riese</b>  <i>Lautwert:</i> <b>TH</b>  <i>Zahl:</i> <b>3</b>  <i>Schreiben:</i> Th  <i>Kraft:</i> aktiv  <i>Geschlecht:</i> männlich  <i>Aett:</i> 1. Freyr  <i>Götter:</i> Thor</p>	<p><i>Baum:</i> Eiche, Weißdorn  <i>Pflanze:</i> Mondviole  <i>Kraut:</i> Gartenlauch  <i>Edelstein:</i> Saphir  <i>Farbe:</i> leuchtendes Rot  <i>Elemente:</i> Feuer  <i>Halbmond:</i> 11.  Vollmond  <i>Zeit ca.:</i> Mitte Okt. - Anfang Nov.</p>
<p><i>Schlagworte:</i></p>	<p><b>Riese, Dämon Schaden, Chaos, gegen die Ordnung gerichtete Kräfte, Polarität von Leben und Tod</b></p>	

**Bedeutung:** Thurisaz bedeutet Riese (altnordisch: Thurse) und später bei den Angelsachsen auch Dorn. Thurisaz steht in enger Verbindung zu den Riesen, welche sich nach der nordischen Mythologie als Unholde für alle Unwetter und Naturkatastrophen 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 entläßt sich nun in Thurisaz. Sie ist die erste der "Hindernis"-Runen. Diese Hindernisse müssen nicht notwendigerweise zerstörerischer Natur sein, sondern sie werden dem Suchenden in den Weg gelegt, um ihn zu stärken. Man kann kein mutiger Held sein, ohne nicht vorher einen Drachen erschlagen zu haben. Die Lehre dieser Rune lautet: "Aus (schlechter) Erfahrung wird man klug.", auch im Sinne von: "Man muß sein Schicksal auf sich nehmen und das Beste daraus machen." Was im ersten Augenblick ein negatives und zerstörerisches Element ist, kann sich durchaus in eine wichtige Lehrstunde verwandeln und der Beginn einer positiven Wende sein. Die Riesen scheinen böse und

zerstörerisch gegenüber den Asen, aber sie stehen auch für Wechsel und Veränderung und bereiten den Weg für Neues. Thurisaz steht für ungezähmte Kräfte und Chaos, die sich gegen die göttliche Ordnung wenden.

Oft wird Thurisaz auch als Thors-Rune fehlinterpretiert, Aber Thurisaz bedeutet eben gerade nicht Thor. Diese falsche Annahme mag an der lautlichen Ähnlichkeit liegen, ist aber eine Verwechslung der Thursen mit deren Erzgegner Thor. Diesen Irrtum begründete 1900 Prof. Friedrich Fischbach, und er setzt sich, von Guido List und anderen Autoren brav aufgegriffen, bis heute in zahlreichen Werken über Runen fort. Auch die Fehldeutung des Runensymbols als Thors Hammer Mjölnir, wofür es keinen Quellennachweis gibt, beruht auf diesem Irrtum. Daß Thor in Wahrheit keine ihm zugeordnete Rune besitzt, liegt daran, daß das ältere Futhark sehr viel früher entstand als der Glaube an Thor/Donar, der erst etwa Anfang des Frühmittelalters aufkam.

**Mythologie:** Thurisaz ist die Rune der Riesen. Um die Bedeutung dieser Rune zu verstehen, muß man die Rolle der Riesen in der germanischen Mythologie genauer betrachten. Im Schöpfungsmythos sind die Riesen die ersten Wesen, die aus dem leeren Raum, dem Ginnungagap und den in ihn hineindringenden Urelementen Feuer und Eis gezeugt worden sind. Ymir (der Rauschende) heißt der erste Riese. In ihm sind beiderlei Geschlecht vereinigt, von ihm stammen alle Riesen ab, und diese zeugen schließlich die Götter Odin, Wili (Höfnir) und We (Loki). Diese töten dann Ymir, um aus dem toten Körper die Erde zu bilden und Ordnung in das Urchaos der Welt zu bringen. Die Riesen werden in ein Gebiet außerhalb der gehegten Welt (Asgard und Midgard) verbannt oder haben ihren Wohnsitz in den Elementen, die sie darstellen. Von nun an gibt es Feindschaft zwischen den Göttern und dem Geschlecht der Riesen, die immer wieder versuchen, ihre eingeschränkte Macht zurückzugewinnen und wieder das Urchaos und die Macht der Urelemente über die Welt hereinbrechen zu lassen. Der einzige, der es im germanischen Götterhimmel mit den Riesen aufnehmen kann, ist der Gott Thor oder (in Deutschland) auch Donar genannt. Der Kampf der Götter, insbesondere der Kampf Thors gegen die Riesen, symbolisiert nichts anderes, als der Kampf der Ordnung gegen das Chaos. Darum ist Thor den Menschen auch beschützender Freund gegen die Uргewalten der Natur und gegen Unheil und Gefahr. Deshalb ist Thor als Gegenspieler der Riesen dem bäuerlichen Menschen verlässlicher Freund und Beschützer im Kampf gegen die Uргewalten der Natur. Thor vertreibt die Riesen mit seinem Hammer Mjölnir (der Zermalmer), den man zum Schlagen benutzen, aber ebenso auch werfen kann, wobei er wie ein Bumerang wirkt. Eine weitere, allerdings angelsächsische Bedeutung der Thurisaz-Rune ist im Schlaf- und Todesdorn Wotans zu sehen, mit der er die ungehorsame Walküre in Schlaf versetzt, sie so dem irdischen Schicksal geweiht wird und sie den Weg der Entmachtung und Erniedrigung als ehemals weibliche (vanische) Gottheit, durch die Vorherrschaft des Mannes, gehen muß. Die Erweckung der Walküre durch den Helden basiert auf dem urindogermanischen Mythos des Erweckens der sich im Winterschlaf befindlichen Natur durch die Kraft der Sonne im Frühjahr.

**Magie:** Thurisaz ist eine der mächtigsten Runen des Futhark und auch die Unberechenbarste. Daß diese schon an dritter Stelle kommt, ist eine Prüfung für alle Menschen, die sich mit den Runen wirklich auseinandersetzen wollen. Viele hören genau an diesem Punkt damit auf, sich weiter für Runen zu interessieren, denn sie bemerken plötzlich, daß es wirklich funktioniert und man spürt, daß das Runensystem nicht nur Esoterik-Geschwätz ist, sondern daß tatsächlich Kraft dahinter steckt - und die verträgt nicht jeder. Thurisaz bringt den Menschen mit der unkontrollierbaren Kraft seines Unbewußten in Verbindung. Wenn man sie unterdrückt, regt sie sich erst recht. Thurisaz zwingt einen dazu, sich mit seinen Schatten auseinanderzusetzen, und wahrscheinlich ist das der Grund, warum so viele Menschen es bei Thurisaz mit den Runen auch wieder aufgeben. Die wilde psychische Kraft von Thurisaz ist auch in der Tat nicht ungefährlich, weil diese Rune sozusagen an der Schwelle des Bewußtseins operiert und sehr problematisch werden kann, wenn man nicht weiß, was im Unbewußten eigentlich vor sich geht. Die ursprünglich chaotische Energie von Fehu wird durch Uruz in verwendbare Bahnen gelenkt und kann in Thurisaz als Explosion ans Tageslicht treten. Ein ordentlicher Wutanfall ist Thurisaz. Aber auch das Wissen um seine Kraft und Unbesiegbarkeit symbolisiert diese Rune. Gerade aus diesem Grund stellt sie eine der mächtigsten aktiven Schutzrunen des Systems dar. Darüber hinaus bietet sie Hilfe bei Studien und Meditationen, und führt zur Selbstdisziplin. Man kann die Rune zur aktiven Verteidigung in jeder Form verwenden. Wie in der

Realität auch, sollte man dabei ohne Sentimentalität vorgehen, aber auch jede unnötige Grausamkeit vermeiden.

**Anwendung:** Konstruktiv angewandt, kann diese Rune aktiven Schutz darstellen, in neutraler Form ähnelt sie einem Energiestoß und destruktiv ist Thurisaz eine chaotische, alles zerstörende Energie. Thurisaz 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. Thurisaz kann in einer Botschaft als Warnung dienen und wird neben Isa in Flüchen verwendet.

**Wirkung:** Aktive Verteidigung. Zerstören von Feinden. Fluch (altnordisch: Nidstang). Umsetzen des Willens in Handlung Vorbereitung für die Entwicklung in allen Bereichen. Liebesmagie. Amulette gegen Gewaltausübung durch Gegner. Talismane für Liebesbeziehungen.

**Heilrune:** Man kann Thurisaz auch mit den Schmerzen einer schweren Geburt in Verbindung bringen. Die Kräfte, die während der Geburt eines Kindes walten, lassen einen wirklich die gewaltigen Urkräfte nachvollziehen, welche die Gebärende ganz und gar erfassen, mit sich reißen in einen Zustand zwischen Leben und Tod, um schließlich doch das Leben siegen zu lassen.

**Orakelbedeutung:** Schmerzvolle Ereignisse, Disziplin, Wissen, Fokus, gerichtete Energie, Dorn. Thurisaz deutet an, daß ein Konflikt oder ein Problem endgültig nur mit einer Konfrontation gelöst werden kann und durch Kompromisse und zögerliches Abwarten nur aufgeschoben wird. Probleme verschlimmern sich, wenn man sie ignoriert. Thurisaz könnte in seiner Wirkung mit Hagalaz verwechselt werden. Thurisaz symbolisiert jedoch die rohe Gewalt, die von den Ordnungsmächten der Natur in Schach gehalten wird, während Hagalaz die Kräfte symbolisiert, die in der Materie wohnen und aus dieser freigesetzt werden. Hagalaz ist daher eine Rune, die auf verschiedene Energiezustände hinweist, die ihre Wirkung in der Welt unterschiedlich vollziehen. Hagel kann die Ernte vernichten, tut dieses jedoch äußerst selten. Hagel wird hingegen sehr schnell von seinem festen Zustand wieder in den Flüssigen versetzt, wechselt seine Energie unmittelbar, wird wieder zu Wasser und dient der Fruchtbarkeit des Feldes. Das Zusammentreffen von Hagalaz und Thurisaz ist ein äußerst ernster Zustand. Ein solcher Zustand würde im Extremfall bei einem Reaktorunfall eines Atomkraftwerkes oder bei der Explosion einer Atombombe entstehen. Hier treffen rohe Gewalt und energetische Umwandlung auf absolut zerstörerische Weise zusammen. Man kann nur hoffen, daß einem die Kombination von Hagalaz und Thurisaz erspart bleibt. Das Antreffen der beiden Runen für sich allein kann zwar Unannehmlichkeiten und auch Schmerzen bedeuten, aber niemals die Bedrohung der eigenen Existenz. So kann die Kombination von Thurisaz und Naudhiz auf einen bedrohlichen Zustand hinweisen, der durch Gewalt entsteht. Das können die Gewalten der Natur sein, oder sie können auf einen Unfall hinweisen. Die Kraft von Hagalaz kann man durch tiefe Reife- und Transformationsprozesse nutzen lernen. Naudhiz zwingt durch seine Macht zur Wandlung, aber gegen die Macht von Thurisaz schützen nur die Götter (beziehungsweise das Göttliche im Menschen), denn es gibt keine Verbindung zwischen Menschen und Riesen, nur zwischen Riesen und Göttern, und die Götter treten wieder mit den Menschen in Verbindung, beziehungsweise sind als Archetypen im Menschen verankert.

**Runenbotschaft:** Man sei sich 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. Man vertraue seinem Willen und seinem innerem Impuls. Man diene mit diesen Kräften der Schöpfung. Man tue, was zu tun ist.





**F** Ansuz

germanisch: Ansuz

gotisch: Ansus

altenglisch: Ós

altnordisch: Áss

**Bedeutung:** Wind

**Lautwert:** A

**Zahl:** 4

**Schreiben:** A

**Kraft:** passiv

**Geschlecht:** männlich

**Aett:** 1. Freyr

**Götter:** Odin

**Baum:** Esche


**Pflanze:** Purpurwinde

**Kraut:** Fliegenpilz

**Edelstein:** Smaragd

**Farbe:** dunkles Blau

**Elemente:** Luft

**Halbmond:** 11.  Neumond

**Zeit ca.:** Ende Sep. - Mitte Okt.

**Schlagworte:**

**Wind**, Atem, Inspiration, Gott (Ase), Ekstase, spirituelle Macht, Wort, Dichtung, Gesang, Wissen, Mund (Quelle göttlicher Äußerungen)

**Bedeutung:** Diese Rune symbolisiert den Wind, welcher alles durchdringen kann. Der Wind steht auch für die Kommunikation. Diese Rune repräsentiert die gewaltige Energie und Stärke von Uruz, kombiniert mit der Disziplin und Erfahrung von Thurisaz. Diese Elemente werden auch in Odin kombiniert, der die Charakteristiken des Häuptlings mit denen des Schamanen kombiniert. Odin ist der Gott des Krieges und der Weisheit. Ansuz ist eine ausbalancierte Rune. Wie bei Fehu entscheiden sich viele Menschen an diesem Punkt ihrer Reise zu verharren. Ansuz repräsentiert Macht, sowohl weltlich wie auch magisch, und ihre Macht kann sehr verführerisch sein. Odin lernte die Lehren der ersten drei Runen und so ist es ihm möglich, weise zu herrschen, aber eigentlich ist dies nur ein neuer Anfang. Es fehlen noch viele Elemente in diesen drei Runen und damit auch in seiner Erfahrung.

**Mythologie:** Ansuz unterstützt den Kontakt zu den Gottheiten, und Odin hat einen besonders starken Bezug zu ihr. 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 Zeitepoche, denn zu Beginn der nordischen Kultur steht Odin noch nicht an der Spitze der Götter. Ursprünglich befand sich Tyr dort und wurde später durch Odin verdrängt. Odin ist es schließlich auch, der im späteren Verlauf der Geschichte den ersten Menschen den Atem (Önd, Ond oder Anda) verleihen wird. In Indien nennt man diesen Lebensatem Prana, manche deutschen Mystiker nannten es Od, und im allgemeinen heißt die Lebensenergie auch heute noch in Deutschland Atem oder Odem. Ansuz steht also in enger Verbindung mit den Asen und so auch mit Odin. Manchmal wird in der Form der Ansuz-Rune der wehende Umhang des Gottes Odin gesehen. Ihre Form könnte aber auch auf das Piktogramm eines fliegenden Raben zurückgehen (wenn man sie um 90° nach links dreht). Der Rabe ist ebenfalls ein Sinnbild Odins, denn zwei Raben begleiten ihn überall hin. Sie heißen Hugin (Sinn, Gedanke) und Munin (Erinnerung, Wille) und raunen dem Gott ins Ohr, was sie auf ihrem Flug durch die Welt sahen und tragen ihm Informationen aus aller Welt zu. Die Asen spenden den Menschen den Atem, die Luft zum Leben und die Luft des Lebens. Die beiden Runen Thurisaz und Ansuz halten das kosmische Gleichgewicht aufrecht, Ansuz als Prinzip der Ordnung und Thurisaz als Prinzip des Chaos. So verwundert es auch nicht, daß Odin, welcher ja von den Riesen abstammt, oft selbst als Gott des Chaos auftritt und sich immer mit einem Fuß am Rand der sogenannten Legalität bewegt. Odin gleicht in vielem 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 ist die Rune des Odin als Gott der Magie und der Ekstase, die Rune des Empfangens, des Bewahrens, des Umwandeln und des Ausdrückens von spiritueller Macht und göttlichem Wissen. Diese Kraft wird direkt von den Asen empfangen und in der Menschheit transformiert, um dann gegenüber dem Multiversum wieder in Form magischer und religiöser Handlungen zum Ausdruck gebracht zu werden. Ansuz verkörpert das Medium, durch welches göttliches Wissen empfangen wird, den Träger dieser Macht, und die Kraft selbst, die sich als ekstatischer Zustand manifestiert. Diese Gleichheit von Träger und Inhalt kommt bei den Symbolen für einen Zustand der Inspiration oder der Ekstase häufig vor. In der nordischen Mythologie sind sowohl der poetische Met der Inspiration als auch das Gefäß, welches ihn enthält,



unter dem Namen Odhroerir (derjenige, der Inspiration auslöst) bekannt. Ansuz ist die Ekstase, aus der ein großer Schatz an Weisheit und Wissen hervorgeht. Ansuz ist die Rune des Wortes, des Gesanges, der Dichtkunst und der magischen Beschwörung (Galdr) als Träger und Ausdrucksform magischer Kraft. Ansuz verkörpert die magische Kraft der Vorfahren, etwas, das von einer Generation an die andere weitergegeben wurde. Ansuz stellt ein ekstatisches Konzept dar, das die stabile institutionelle Kraft der Heimrune Othala ergänzt. Das Wissen und die Magie der Sprache empfangen die Ahnen von den Göttern und gaben es an alle weiteren Generationen durch das gesprochene Wort weiter, den Atem des Lebens. Hier liegt ein entscheidender Unterschied zwischen der mündlichen und der schriftlichen Form von Überlieferung. Ansuz ist die Rune der Poeten. Sie zeigt den ersten Schrei eines Neugeborenen, den letzten Schrei eines Sterbenden und das Flüstern in der Dunkelheit, welches die Angst vertreibt. Es ist die Rune der wilden Jagd, der Götter, welche die heulenden Winde reiten, die verlorenen Seelen sammeln und in die Arme der wartenden Ahnen führen. Sie kann dazu verwendet werden, Inspiration und Verständnis auszulösen. Sie fördert poetische Fähigkeiten.

**Magie:** Ansuz steht für den Wind, in dessen Säuseln das Flüstern Odins allgegenwärtig ist. Ansuz hilft, weise Entscheidungen zu treffen, verleiht Erfolg und Führerschaft und ist eine Hilfe bei Divination und Magie. Was Thurisaz fesselt, kann Ansuz lösen. Mit dieser Rune ist es möglich, sich aus den Fesseln der eigenen Ängste zu befreien, um der Selbsterkenntnis näherzukommen. Eine wichtige Funktion von Ansuz ist neben der Befreiung aus verschiedenen Fesseln die Möglichkeit zur Kontaktaufnahme mit den Göttern - also den von ihnen repräsentierten Kräften und Archetypen im Menschen. Wenn man sich in einer verwickelten Situation befindet, fängt man manchmal zu beten an. Dieses Beten stellt eine Art der Kontaktaufnahme dar, und in der Regel bekommt man auch durch die Ansuz-Kraft Hilfe. In diesem Augenblick durchflutet den Menschen die kosmische Inspiration (das unbewußte Wissen) und hilft ihm aus dem Schlamassel heraus. Über die Ansuz-Rune kann man Kontakt zu den Göttern (dem Unterbewußtsein) und zur Geschichte seines Volkes aufnehmen. Ob dies in Form von Gebet oder Meditation geschieht, ist dabei nicht von Bedeutung. Fehu und Ansuz stehen in einer engen Beziehung zueinander. Fehu repräsentiert das kosmische Feuer, die chaotische Energie des Lebens, während Ansuz für das geistige Feuer des Lebensatems steht. Bei der magischen Arbeit kann man Ansuz benutzen, um Kontakt mit seinen Vorfahren aufzunehmen und über diese Visualisierungshilfe zu den Quellen des alten (unbewußten) Wissens zurück zu gelangen. Auch wenn man sich bei der Arbeit der Hilfe der weisen Götter (ebenfalls unbewußtes Wissen) bedienen möchte, kommt diese Rune zum Einsatz. 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: Immer dann, wenn es Zeit für frische Luft ist, kommt Ansuz zum Zuge. Im negativen Sinne kann diese Rune auch dazu verwendet werden, einem Lebewesen den Atem zu nehmen. Zu diesem Zweck bedient man sich noch weiterer Runen, so daß sich eine wirkungsvolle Binderune ergibt. "Den Atem nehmen" bedeutet in kleinerem Rahmen, jemanden zum Schweigen zu bringen und im Großen, jemandem das Leben, beziehungsweise die geistige Kraft nehmen.

**Anwendung:** Positiv angewandt, stärkt Ansuz die Kommunikation mit den Gottheiten beziehungsweise dem Archetypischen im Menschen, neutral stellt sie die überall vorkommende Energie des Universums dar und in ihrer negativen Ausformung bringt sie den Anwender zurück zu allem Irdischen. Gerade bei der sogenannten negativen Ausformung dieser Rune erkennt man die Sinnlosigkeit jeglicher Wertung in diesen Bereichen.



**Wirkung:** Steigerung sowohl der aktiven als auch der passiven magischen Kraft divinatorischer Fähigkeiten. Überzeugungskraft des sprachlichen Ausdrucks, Macht der Suggestion und Hypnose. Erlangen von kreativer Weisheit, Inspiration, Ekstase und Kommunikation mit Göttlichem. Verbannung von Tod und Furcht durch das Wissen. Förderung der Inspiration und Überzeugungskraft, Zugang zu Ekstase und Kreativität. Amulette gegen Intrigen und üble Nachrede. Talismane für sprachliche Aktivitäten und zur Steigerung der Intuition und Sensitivität.

**Heilrune:** Zuständig für Mund, Zähne und Sprachstörungen. Behandlung von Organen des Sprechens und deren Erkrankungen, unterstützend bei Heilsuggestionen. Ansuz kann auch als Lebensretter-Rune

dienen. Man kann zum Beispiel nach einem schweren Unfall während der Erste-Hilfe-Maßnahmen Anszu projizieren, um Hilfe und Unterstützung der Götter (in diesem Fall innere Heilkräfte) zu gewährleisten.

**Orakelbedeutung:** Segnungen, vor allem in Zusammenhang mit Religion. Der Trost des Glaubens. Autorität, Führer, Balance zwischen Körper und Geist, Gerechtigkeit.

**Runenbotschaft:** Man erkenne die Macht des richtigen Gedankens. Man lasse die Inspiration zu, indem man sich ihr von ganzem Herzen öffnet. Man lege alle Vorurteile ab. Man lausche der göttlichen Stimme in seinem Inneren, man finde die Wahrheit und werde wahrhaftig. Gemeint ist der Geist Odins oder Wotans, die Verständigung mit dem Göttlichen im Menschen selbst. Hier wird die Einheit zwischen menschlichem Bewußtsein und göttlichen Gedanken symbolisiert; auch im Sinne der platonischen Ideenlehre, wonach alle Gedanken Erinnerungen sind, die aus dem göttlichen Ursprung des Menschen kommen. Die Raben Hugin (Gedanke) und Munin (Erinnerung) als Begleiter Odins zeigen die Wichtigkeit dieses Prinzips. Gedanken und Erinnerungen sind die ständigen Weggefährten im Leben.

 <p><b>R</b>Raidho  <i>germanisch:</i> Raiðo  <i>gotisch:</i> Raiða  <i>altenglisch:</i> Ráð  <i>altnordisch:</i> Reið</p>	<p><i>Bedeutung:</i> <b>Reiten</b>  <i>Lautwert:</i> <b>R</b>  <i>Zahl:</i> <b>5</b>  <i>Schreiben:</i> R  <i>Kraft:</i> aktiv  <i>Geschlecht:</i> männlich  <i>Aett:</i> 1. Freyr  <i>Götter:</i> Thor</p>	<p><i>Baum:</i> Eiche  <i>Pflanze:</i> Löwenmaul  <i>Kraut:</i> Beifuß  <i>Edelstein:</i> Chrysopras  <i>Farbe:</i> leuchtendes Rot  <i>Elemente:</i> Luft  <i>Halbmond:</i> 10.  Vollmond  <i>Zeit ca.:</i> Mitte Sep. - Anfang Okt.</p>
<p><i>Schlagworte:</i></p>	<p><b>Reiten</b>, Rhythmus, Reisen (auch Geist- und Astralreisen), Weg, Wagen, Konzentration der Kraft auf ein Ziel, Urteil, Ratschlag, innere Ordnung, Reise der Seele nach dem Tod, Reise-Amulett</p>	

**Bedeutung:** Raidho bedeutet Ritt und Rhythmus. Die Rune symbolisiert den Rhythmus des Reitens, der Bewegung und die Gabe, zur rechten Zeit am rechten Platz zu sein, und somit Glück im Leben zu haben. Raidho ist das Gesetz des Wirklichen und umschreibt die Reise Suchender auf den Wegen der geistigen Welt ihrer Vorfahren. Sie symbolisiert die Bewegung und Entwicklung nach den Naturgesetzen. Damit kann Raidho auch als Rune des Schicksalsprinzips gesehen werden, als Vollendung der Lebensgesetze in und um dem Menschen. Raidho beschreibt den Weg des Lebens, den der Mensch in einer feindlichen und fremden Umwelt zu durchreisen hat. Die Erfahrungen, die er auf seiner Lebensreise sammelt, ermöglicht es ihm, sein Urteilsvermögen zu entwickeln und Weisheit zu erlangen. Immer wieder wird der Krieger getrieben, durch die feindliche Welt zu reiten, diese in all seinen Erscheinungsformen kennenzulernen und so Wissen und Urteilsvermögen zu erlangen, indem er die Gesetze des Lebens kennen und verstehen lernt. Dies steht in Verbindung mit der germanischen Rechtsprechung, die sich an den Naturgesetzen orientiert. Sie strebt den Ausgleich oder die Wiederherstellung des durch menschliche Tat wider den Naturgesetzen gestörten Gleichgewichtes an. Nur derjenige kann Recht sprechen, der genug von der Welt gesehen hat und sich nicht scheut, immer wieder in sie hinauszutreten. Die verwöhnten Sprößlinge einer dekadenten Wohlstandsgesellschaft sind nicht in der Lage, Recht zu sprechen, sie sind nur die Knechte der Entfremdung von der Weisheit der Ahnen. Erkenntnisse möchten in die Tat umgesetzt werden. Wissen, das nicht umgesetzt werden kann oder wird, ist trocken und verliert seine Kraft; ganz besonders in Zusammenhang mit der eigenen

Entwicklung. Gerade diesen Prozeß beschreibt die Abfolge Ansuz-Raidho vortrefflich. Das durch Ansuz gewonnene Wissen (die Inspiration des göttlichen Geistes) wird durch die folgende Raidho-Rune in Bewegung gebracht. Das Gehen, das Reisen und die Fortbewegung schlechthin sind die treffenden Sinnbilder dieser Rune, und zu all dem gehört auch der Rhythmus, und damit hat man den wichtigsten Aspekt dieser Rune dazugewonnen: Reisen im eigenen Rhythmus fordert den richtigen Weg. Letzterer ergibt sich nämlich ganz von selbst, wenn man sich wirklich in seinem eigenen Rhythmus bewegt und die Fremdbestimmung, soweit es nur geht, hinter sich läßt. Das Leben bringt es mit sich, daß man sich nach anderen Menschen richten muß, daß man sich zum Beispiel bei seiner Lohnarbeit nach einem fremden Rhythmus zu richten hat - dabei gibt man sich selbst teilweise auf und verläßt den eigenen Weg. Dabei wären Menschen, die ihren eigenen Takt und ihre eigenen Zeiten gefunden haben, wesentlich zufriedener mit sich selbst, und vor allem wären ihre Leistungen wesentlich effizienter. Raidho steht für eine Suche, eine Reise oder allgemein den rechten (im Sinne von "richtig") Weg. In diesem Zusammenhang steht Raidho auch für die Strecken, welche die Sonne und die Sterne auf ihren zyklischen Bahnen zurücklegen. Jeder kann mit etwas Übung auf einem Pferd kurze Entfernungen zurücklegen. Das Geheimnis dieser Rune ist unter anderem aber die Ausdauer. Hohe Ziele erreicht man nur, wenn man das Ziel nicht aus den Augen verliert und mit echtem Willen den Weg hinter sich bringt, ohne sich dabei durch Probleme vom Ziel abbringen zu lassen.

**Mythologie:** Raidho steht mit Thor im Zusammenhang und symbolisiert das Rad seines Streitwagens. Dreht man die Rune um 90° im Uhrzeigersinn, kann man diese Symbolik erkennen. Raidho ist auch das Rad des Sonnenwagens. Raidho steht für den Weg im Leben eines jeden und wie er mit anderen Wegen zusammentrifft oder sie kreuzt. In der nordischen Mythologie werden diese Pfade als Fäden auf einer Spindel des Schicksalsrades gesehen, die von den Nornen gesponnen werden. Die Nornen sind drei Schwestern, die nahe bei der Wurzel Yggdrasils wohnen und diese mit dem Wasser aus der Quelle des Wyrd (altnordisch: Schicksal) begießen. Sie spinnen sowohl die Fäden der Götter, wie auch die der Menschen, aber was am wichtigsten ist, sie verstehen die Zusammenhänge zwischen Runen und Magie. Dieses komplexe Gebilde aus Fäden bildet ein Netzwerk. Jedes Ereignis formt einen anderen Weg auf diesem Netz. Wenn man an einem Faden vibriert, zittern viele andere mit ihm. So können bestimmte Ereignisse wieder zurück auf die Sicherheit Fehus schlagen, ohne daß man dies wirklich wollte. Raidho erinnert daran, daß, obwohl man seine Ziele erreicht hat (Ansuz), das Leben stetig weiter geht und man auch nicht stehen bleiben kann. Vielleicht kommt man sogar dort an, wo man gestartet war, aber auf einer anderen Ebene, die Reise endet niemals...

**Magie:** Raidho ist als Rune des Rhythmus und des Tanzes auch grundsätzlich die Rune des Kultes und der Rituale. Das Wort Ritual stammt sogar etymologisch von Raidho ab. Man "reitet" ein Ritual in einem bestimmten Rhythmus, und jedes Ritual ist auch eine Reise in die geistige Welt. Das Ritual ist eine rhythmische Abfolge von magischen Handlungen, mit der man die Persönlichkeit und somit die Umwelt verändern kann (wie innen - so außen). Da Raidho ganz wesentlich mit dem Rhythmus des Lebens zusammenhängt, kann man diese Rune natürlich dazu verwenden, wieder in diesen Rhythmus hinein zu kommen und dann zur rechten Zeit am rechten Ort zu sein - was wiederum die Wunder des Lebens ermöglicht. Durch Raidho kann man sich den Lebensweg ebnen, da man über die Stolpersteine hinwegsetzt. Durch die Raidho-Kraft wird man zum Ritter seines eigenen Lebensweges, man reitet selbst und wird nicht geritten. Raidho beschützt das Reisen. Alles, was man mit dem Reisen in Verbindung bringen kann, trifft meist auch auf Raidho zu. Ein Raidho-Amulett ist ein guter Schutz für ein Fahrzeug.

**Anwendung:** Konstruktiv angewandt, bringt Raidho die 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.

**Wirkung:** Förderung ritueller Fähigkeiten und Erfahrungen. Hilfe zum Zugang zu "innerer Führung". Stärken des Bewußtseins für richtige und natürliche Vorgänge. Verschmelzen des persönlichen mit dem Weltrhythmus. Erfahrung von Gerechtigkeit. Förderung von Mobilität. Beschleunigen oder Stabilisieren von Zyklen. Festigung der eigenen Mitte. Schutz auf Reisen. Sieg bei Gerichtsprozessen.

Amulette gegen Prozeßverluste und Reiseunfälle. Talismane für Gerichtsverhandlungen und Reisen. Die negativen Aspekte von Raidho sind: Stagnation, Unbeweglichkeit, Verlieren des Rhythmus beziehungsweise der Kontrolle über das "Pferd". Somit kann man die dunkle Seite der Rune auch benutzen, um jemandem "vom hohen Roß" zu werfen. Die Beschäftigung mit Raidho oder die Wirkung ihrer Energie trägt manchmal seltsame Früchte, denn um in den eigenen Rhythmus zu kommen, zerstört die Rune oft den alten völlig. Die alten, längst überfällig gewordenen Mauern werden niedergerissen, und man steht vor einem Scherbenhaufen, aus dem man mit neuem Rhythmus und neuer Identität wieder ins Leben hervorgeht.

**Heilrune:** Zuständig für Beine und Gesäßbacken. Einsatz zur Wiederherstellung einer gesamtorganischen Ordnung von Geist und Körper. Behandlung rhythmischer Störungen.

**Orakelbedeutung:** Reise, sowohl physische als auch weltanschauliche. Die richtige Entscheidung fällen und ausführen. Die Rune kann für einen Vorgang der Veränderung stehen.

**Runenbotschaft:** Man lerne die Welt und ihre natürlichen Gesetze kennen, nach denen sich alles bewegt. Man werde durch sie weise und gerecht. Bei Raidho geht es um den Rhythmus und um den eigenen Weg. Man sollte einfach mal sein eigenes Leben betrachten und sehen, wieviel davon von einem selbst bestimmt wird und wieviel man wegen den Anforderungen von außen macht. Man sollte versuchen, hierbei mindestens ein Verhältnis von 51:49 herzustellen. Dabei ist es ausgesprochen wichtig, daß man erst einmal wieder lernt, etwas für sich selbst zu tun, somit herauszufinden, was man selbst will und - natürlich - seinen eigenen Rhythmus zu finden. Selbständig arbeitende Menschen haben es da wesentlich leichter als die Knechte von Lohn und Brot, aber es geht bei beiden, wenn der Willen und die Inspiration vorhanden sind. Man denke einfach nur an die bisherige Abfolge des Futhark: Fehu liefert die Energie, Uruz die Bodenständigkeit und den Willen, Thurisaz die Wut und die Kraft, Ansuz die göttliche Inspiration des Geistes und Raidho den Rhythmus des eigenen Lebens. Nach dem Willen und dem Geist formt sich nun der Rhythmus einer Struktur heraus und kann Anwendung finden. Ein Pferd hört man schon von weitem kommen, man erkennt dessen Geschwindigkeit am Rhythmus des Hufschlags. Somit erschließt sich hier die Bedeutung der Raidho-Rune in Bezug auf das Reiten, einer der wichtigsten Fortbewegungsmethoden früherer Zeiten. Das Pferd ist ja seit seiner Domestizierung ein Freund des Menschen, und es gibt wohl nur wenige Tiere, mit denen man eine so innige 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. Es geht bei dieser Rune jedoch nur um die Symbolik oder die Tätigkeit des Reitens und nicht um das Pferd selbst. Dieses kommt erst im letzten Aett zum Zuge. Raidho steht mit dem Prinzip der Fortbewegung in Verbindung und dank des Laufs der Zeit kann man sich bewegen, ohne den Ort zu verlassen. Die Zeit wird zum Transportmittel der Entwicklung. Mit den Runen kann man verändernd auf den Rhythmus des Lebens einwirken.



Kenaz

germanisch: Kenaz,  
Kaunaz

gotisch: Kusma

**Bedeutung:** Feuer

**Lautwert:** K

**Zahl:** 6

**Schreiben:** K / Q / X

**Kraft:** passiv

**Geschlecht:** weiblich

**Aett:** 1. Freyr

**Götter:** Heimdall, Freyja

**Baum:** Föhre, Kiefer

**Pflanze:** wilde Rose

**Kraut:** Sumpfdotterblume

**Edelstein:** Blutstein

**Farbe:** helles Rot

**Elemente:** Feuer

**Halbmond:** 10. Neumond

**Zeit ca.:** Anfang Sep. - Ende Sep.

(Schwellung) <i>altenglisch:</i> Cén <i>altnordisch:</i> Kaun (Geschwür)		
<i>Schlagworte:</i>	<b>Feuer</b> , Fackel, Kien(span), Erneuerung durch Tod und Opfer, Rune des Schmiedes und des Künstlers, Transformation, sexuelle Liebe, Entzündung, Schaden durch Feuer, Geschwür, assoziiert mit dem Kulten der Göttin Nerthus	

**Bedeutung:** Kenaz bedeutet Kien(span), Fackel oder Feuer. 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. In der modernen Version bedeutet das schottische "Ken" soviel wie "wissen" oder "verstehen", und so sollte diese Rune auch interpretiert werden. Heute werden Inspiration und Wissen häufig mit Licht gleichgesetzt: "jemandem geht ein Licht auf", oder bildlich erscheint er mit einer Glühbirne über dem Kopf. So bildlich kann man diese Rune auch deuten. Kenaz steht auch für das Licht von Sonne und Mond, und die Rune ähnelt in der Form doch einer Mondsichel. Anders als bei Thurisaz erlaubt Kenaz lediglich kleine Stücke der Weisheit zu erfahren, nur soweit man es braucht. Meistens kommt die Erkenntnis in Form einer plötzlichen Eingebung, und man sieht dann klar, was sonst verborgen war. Diese Denkweise ist mehr mit der rechten Gehirnhälfte verbunden, der Hälfte, die bei Frauen ausgeprägter ist. Dem Reisenden durch die Runen wird mit Kenaz ein weibliches Element mitgegeben. Kenaz ist das Symbol für Umwandlung jeder Art, ob diese im Inneren eines Menschen stattfindet (in Form einer Erleuchtung) oder diese sich auf der Ebenen der Umformung von Energie in Materie vollzieht. Auch das Feuer einer Idee und Erkenntnis, die im Inneren brennt und den Menschen erleuchtet, ist hier gemeint. Kenaz ist auch das Feuer der Leidenschaft, das im Menschen brennt und ihn zu verzehren droht. So versinnbildlicht Kenaz darüberhinaus die sexuelle Energie, die der Eingeweihte zu seiner Wandlung und Vollkommenheit nutzt. Auch diese Energie muß in geordneten Bahnen gehalten werden. Kenaz mahnt, den Körper rein zu halten, denn alles, womit man sich schadet und seine Lebensenergie schwächt, geht auch auf seine Nachkommen über. Kenaz ist aber wie ein Parabolspiegel eben auch ein Spiegel. Schaut man in einen so geformten Spiegel hinein, sieht man seltsam aus, aber durch den vergrößernden Effekt, kann man einzelne Dinge besser erkennen (Schminkspiegel sind deshalb häufig Hohlspiegel). Ähnlich ist es auch in der nicht ganz so alltäglichen Wirklichkeit. Kenaz verwandelt das Selbstbild erheblich. Das Feuer der Erkenntnis erhellt schonungslos das vergrößerte Detail, und somit kommt man wieder bei der Bedeutung dieser Rune als Fackel an. Reflektieren bedeutet auch, über etwas nachzudenken und es mit dem Intellekt zu durchleuchten, sich eine eigene Meinung zu etwas zu bilden. Man schafft sich also ein eigenes Bild, welches sich aus den erhaltenen Informationen und den eigenen Erfahrungen zusammensetzt. Die Reflektion des Intellekts erleuchtet also das Bewußtsein und bringt Licht in das Dunkel des Unterbewußtseins. Kenaz ist auch für das Konzept der Verwandtschaft (engl.: kin) von Bedeutung, besonders in Zusammenhang mit jenem Teil der Stammesüberlieferungen, der eine Einheit der lebenden und toten Stammesmitglieder vertritt. Eine andere, aber sekundäre Bedeutung von Kenaz ist im Jüngerem Futhark in Form der Kaun-Rune zu finden, die statt der Kenaz-Rune im Älteren Futhark jetzt den K-Laut vertritt. "Kaun" bedeutet im Nordischen Geschwür und das damit verwandte gotische "Kusma" (Schwellung), und geraten die Kenaz-Kräfte außer Kontrolle, mag Kenaz tatsächlich zum Geschwür werden, welches ungezügelt wächst und ein negatives Feuer (Fieber, Entzündung, Wundbrand) verursacht. Die Zerstörung des Gesunden durch destruktive Energie ist die Bedeutung der Kaun-Rune.

**Mythologie:** Ein weiterer Aspekt von Kenaz ist die Erzeugung eines Dritten aus der Vereinigung von Zweien. Gegensätze werden in einer ästhetischen Art und Weise zusammengefügt und das Ergebnis dieser Vereinigung im Sichtbaren manifestiert. Kenaz ist daher die Rune menschlicher Leidenschaft, Lust und sexueller Liebe in ihrer positiven Bedeutung. Hier liegt die emotionelle Wurzel der Kreativität in allen Bereichen. Dieser Aspekt der Rune entspricht in vielem der Göttin Freyja. In der Halle spendet die Fackel Licht und Sicherheit, die dunkle Nacht wird erhellt, der Mensch kann in

seinem Schein kreativ tätig sein oder gesellig beisammen sitzen, um das Nachtmahl einzunehmen. Kenaz ist die Idee, welche die dunkle Götternacht erhellt und im neuen Göttertag umgesetzt wird. Auf jeden Fall ist hier ein schöpferischer Moment in Form von Lichtwerdung und Transformation versinnbildlicht. Die Kraft, die in diesem Vorgang steckt, beherrscht der Mensch und nutzt sie, um kreativ zu formen. Kenaz ist das heilige Feuer des Herdes, an dem die Germanen ihr Ahnenopfer dargebracht haben, und das heilige Feuer der Schmiede, das die göttliche Schaffenskraft symbolisiert. Kenaz verkörpert das Mysterium der Regeneration durch Tod oder Opferung. Sie ist die Rune des Feuers, d.h. des vom Menschen kontrollierten Feuers in Form der Fackel. Rituell gesehen ist Kenaz das Feuer der Schöpfung, des Opfers, der Feuerstelle und der Esse - vom Menschen kontrolliertes und einem bestimmten Zweck dienendes Feuer. Die Verbrennung als Begräbnisritual erleichtert die Transformation der psychischen Aspekte des Menschen in neue und regenerierte Formen und verhindert ihren Rückfall in die physische Ausgangsform. Im Opferfeuer wird das Fleisch des Opfertiers gegart und geheiligt und damit vorbereitet für den Genuß durch Götter und Menschen. Das Feuer wird stets als transformierende und regenerierende Kraft angesehen.

**Magie:** Kenaz ist in der Tat wie ein Parabolspiegel. Bei einem solchen wird etwas eingefangen und wieder abgestrahlt, wobei alles Eingefangene auf einen Brennpunkt gebracht wird - so auch bei Kenaz. Mit ihrer Hilfe kann man auch magisch sehr genau "peilen" beziehungsweise feststellen, aus welcher Richtung etwas kommt. Ob das nun positive Energie eines Freundes ist oder sogar ein magischer Angriff (im ersten Moment unterscheiden sich diese Wahrnehmungen sowieso selten), man kann es anpeilen und orten. Selbstverständlich geht das auch mit allen anderen Formen von "Sendern". Man wird durch Kenaz aber nicht zum einem Empfänger, denn man nimmt nicht auf, sondern sammelt und fokussiert lediglich. Das ist ein wesentlicher Unterschied. Gerade aus diesem Grund eignet sich Kenaz auch hervorragend dazu, magische Angriffe (oder wie immer man diese wenigen Momente im Leben auch betiteln mag, bei denen man ganz deutlich spürt, daß etwas von außen auf einen einwirkt und die Schutzschichten des eigenen Raumes durchbrechen will) abzuwehren. Das auf einen Gesendete wird ganz einfach gesammelt und wieder zurückgeschickt. Mit dieser Technik zieht man sich auch keinen Ärger zu, solange man diese Energie nicht noch zusätzlich verstärkt - einfach nur zurückschicken, das genügt völlig. Im Runenlied Odins heißt es: "...so wer mich versehrt ... und den andern allein der mir es antut, verzehrt der Zauber, ich bleibe frei." Odin schickt mit der Rune Kenaz den Runenzauber wieder zurück zum Absender und bleibt unversehrt. Kenaz verkörpert außerdem die Fähigkeit und den Willen, etwas hervorzubringen und zu erschaffen. Sie ist deshalb die Rune des Künstlers und Handwerkers und ein Symbol für die technischen Aspekte der Magie. Die kontrollierte Macht der Psyche wird mit der kontrollierten Energie der Natur kombiniert und aus dieser Verbindung geht das Werk hervor. Feuer hat aber auch einen zerstörerischen Aspekt, der dann wirkt, wenn die Macht von Kenaz unkontrolliert eingesetzt wird. Das Element Feuer ist zunächst undifferenziert, kann aber als Herdfeuer oder Hausbrand völlig unterschiedliche Konsequenzen hervorrufen. Wenn es ausbricht, kann es als grundlegendes Element der Schöpfung im spirituellen Sinne sowohl Kreation als auch Zerstörung bewirken. Eine angemessene Kontrolle dieser Kraft ist sehr wichtig.

**Anwendung:** 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 Hintern. Einer der negativen Aspekte dieser Rune wäre ihre Anwendung als unerwünschtes, bewußtseinserweiterndes Instrument bei Menschen, die nicht darum gebeten haben. Man macht ihnen dann sprichwörtlich "Feuer unter dem Hintern", 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 bezwingen eine weitere Hürde auf dem Lebensweg. Auch ein noch so gut gemeinter Versuch, einen Menschen auf seinem Weg weiterzubringen, kann mehr Schaden als Nutzen anrichten, wenn er nicht selbst darum gebeten hat. Derartige gut gemeinte Hilfe kann eine sehr negative Ausübung von Magie sein.



**Wirkung:** Fördert die Fähigkeiten auf allen Gebieten. Kreative Inspiration. Prozesse der Regeneration und Heilung. Liebe (insbesondere die sexuelle). Schutz vor Feuer. Besänftigen von cholericem Temperament. Aktive Verteidigung, Gegenangriffe. Amulette gegen Brandausbrüche, Fieber und

Entzündungen. Talismane zur Steigerung von Kreativität und sexuellem Erfolg.

**Heilrune:** Behandlung von Entzündungen, Vereiterungen, Brandwunden und Fieber, Erkrankungen des Genitalbereichs, Heilung von Augenleiden. Kenaz verstärkt Heilungsprozesse.

**Orakelbedeutung:** Möglichkeit gesundheitlicher Probleme sowie allgemeiner geistlicher und körperlicher Kränklichkeit oder des Unbehagens. Kenaz kann Gefahr oder eine innere Sperre darstellen, die zum Erreichen der eigenen Ziele überwunden werden muß. Aber es kann auch Weisheit, Einsicht, die Lösung eines Problems, eine kommende kreative Phase, Inspiration oder Erleuchtung bedeuten.

**Runenbotschaft:** Man halte seinen Geist, seine Seele und seinen Körper rein, damit sich die schöpferische Kraft, die in einem wohnt, entfalten kann und auch für seine Nachkommen erhalten bleibt. Man entwickle Klarheit über die konstruktiven Aspekte seiner Leidenschaften und nutze sie zur Förderung seines Lebens. Man lerne, kreativ mit den Kräften des Feuers auf allen Ebenen umzugehen. Feuer kann Leben erhalten und es auch zerstören - vom Menschen allein hängt es ab, wie er es nutzt.

 <p><b>X</b>Gebo  <i>germanisch:</i> Gebo  <i>gotisch:</i> Giba  <i>altenglisch:</i> Gyfu  <i>altnordisch:</i> Gipt</p>	<p><i>Bedeutung:</i> <b>Gabe</b>  <i>Lautwert:</i> <b>G</b>  <i>Zahl:</i> <b>7</b>  <i>Schreiben:</i> G  <i>Kraft:</i> aktiv  <i>Geschlecht:</i> beide / neutral  <i>Aett:</i> 1. Freyr  <i>Götter:</i> Odin</p>	<p><i>Baum:</i> Ulme  <i>Pflanze:</i> Eberraute  <i>Kraut:</i> Stiefmütterchen  <i>Edelstein:</i> Opal  <i>Farbe:</i> dunkles Blau  <i>Elemente:</i> Luft  <i>Halbmond:</i> 9.  Vollmond  <i>Zeit ca.:</i> Mitte Aug. - Anfang Sep.</p>
<p><i>Schlagworte:</i></p>	<p><b>Gabe</b>, Geschenk (auch aus den Geistwelten), Austausch, Gefolgschaft, Gabe der Götter an treue Gefolgsleute</p>	

**Bedeutung:** Gebo bedeutet Geschenk oder Gabe. Das Prinzip von Gebo beinhaltet dabei auch die Gegengabe, die sich aus einem Geschenk ergeben muß. Geschenke sind nicht nur Aufmerksamkeiten, sondern initiieren eine soziale Bindung. Gebo ist die Rune der Verbindung, besonders der Verbindung zwischen Menschen. Bis jetzt war die Reise durch die Rune eine einsame. Diese Rune repräsentiert die Orte, an denen man mit anderen interagiert und erlaubt eine Form der bewußten Beziehung zu anderen. Solche Beziehungen werden durch den Austausch gegenseitiger Geschenke gefestigt. Das Zeichen eines Geschenks als Symbol eines Schwurs oder eine Bundes ist ein sehr altes Ritual, so zum Beispiel im Lehnswesen. Man verschenkte Land und band damit die Bewohner an sich. Im Gegenzug mußte der Schenker das Land im Kriegsfall beschützen. Aber auch der Ring zwischen zwei Liebenden zeigt eine Verbindung durch Geschenke. Geschenke an die Götter haben die gleiche Grundlage. Diese Geschenke zeigen die Loyalität zu dem Gott und erwarten im Gegenzug die Akzeptanz des Gottes. Man erwartet aber direkt keine Gegenleistung. Gebo findet sich oft als Symbol der Gastfreundschaft im Gebälk von Fachwerkhäusern, manchmal absichtlich, meist aber aus statischen Gründen. Die Gebo-Rune zeigt sich durch das Überkreuzen zweier Balken als Struktur, die sich auch im Multiplikationszeichen  $\times$  wiederfindet, ein Symbol für Mehrung und Wechselbeziehung zwischen zwei Kräften, die mehr ergeben als nur die Summe ihrer Teile.

**Mythologie:** Das Göttertrio Odin, Wili (Hömir) und Ve (Loki) belebte die noch hölzernen ersten Menschen Ask und Embla, 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 Götter 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 die Regenbogenbrücke Bifröst statt, welcher die Brücke zwischen Asgard und Midgard darstellt. Auf diesem Wege kommen die Energie und die Gaben der Götter auf die Erde. Durch diesen gerechten Austausch entsteht Stabilität. 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 vier Elemente und die sich aus deren Kräften ergebende energetische Stabilität auf der Erde. Die Opferriten waren Mittelpunkt der germanischen Religion. Sie stellten eine Initiation dar, welche die Verbindung zu den Göttern ermöglichte. Der Germane opferte nicht aus Angst, sondern aus Dankbarkeit und zum symbolischen Erhalt des natürlichen Gleichgewichts für empfangene und erwünschte Gaben. Gebo ist die Rune der "Gabe der Götter" an die Menschen und umgekehrt. Ein Verhältnis gegenseitigen Gebens und Nehmens herrscht zwischen Menschen und Göttern, zwischen Mensch und Mensch, Mensch und Natur. Wer nicht gibt, dem wird nicht gegeben, der tritt aus dem so wichtigen Austausch heraus, entzieht sich jeden Wirkens und der Weiterentwicklung in der Welt. Das Gebo-Prinzip kommt in dieser gegenseitigen Abhängigkeit von Geben und Empfangen voll zum Ausdruck. Man lebt durch seine Götter (die man als archetypische Prinzipien im Inneren trägt), und sie leben durch den Menschen. Der diese Wechselbeziehung eingegangene Mensch wird zu einem Teil des Göttlichen und erfährt die Gaben der Götter in all ihrem Reichtum und ihrer Faszination (aus Gebo gehen Ingwaz und auch Othala hervor). Wer sich öffnet und sich den Göttern zum Geschenk macht, erhält den unendlichen Reichtum des germanischen Erbes als Gegengabe und die Verpflichtung, dieses Erbe zu pflegen und weiterzugeben. Die Götter sind solange tot, wie man nicht an sie glaubt. Findet man seinen Glauben an sie wieder, damit den Glauben an einen selbst, werden sie mit jedem einzelnen Menschen, der sich ihnen zuwendet, unendlich an Kraft gewinnen. Auch das genetische Material ist etwas, was von den Göttern als ewiges Geschenk und Verpflichtung gegeben wurde. Das menschliche Chromosom hat mit seinen beiden Chromatiden weiblichen und männlichen Ursprungs die Form der Gebo-Rune. Auch in der geschlechtlichen Beziehung zwischen Mann und Frau wirkt das gegenseitige Verhältnis von Geben und Empfangen. In diesem Bündnis verschmelzen beide zu einem schöpferischen Ganzen. Ohne dem, was der eine gibt, ist der andere unvollständig. Die Germanen wußten um dieses Mysterium, darum sah der Germane seine Frau als ihm ebenbürtig an. Er schätzte ihre weiblich-intuitive Geisteskraft, ihre Kreativität und ihre lebensspendende Liebesfähigkeit als höchste Werte und war sich der Tatsache bewußt, daß sie zusammen Teil des heiligen Lebenszyklus sind. Die Frau hatte in der germanischen Gesellschaft ihren festen Platz als Mutter, Hüterin der Sippe, Heilerin, runenkundige Seherin und Priesterin und genoß in ihren Funktionen hohes Ansehen. Sie war dem germanischen Mann Kameradin in allen Lebenssituationen, wenn es sein mußte, auch mit der Waffe in der Hand. In der germanischen Mythologie erscheint sie als weise und wissend. Der Mann erhöhte sich erst durch sie zum Helden oder König, ja sogar der Auf- und Untergang eines ganzen Reiches ist von der richtigen Verbindung zwischen Mann und Frau abhängig. Auch die Walküren wählen den Helden und küren den König. Die südländische Mißachtung und Erniedrigung des Weiblichen kam erst mit dem Christentum in die nordisch-germanische Welt und erreichte ihren Gipfel in der systematischen Ausrottung wissender Frauen durch die Inquisition.

**Magie:** Man kann diese Rune benutzen, um disharmonische Zustände wieder ins Gleichgewicht, in Harmonie zu bringen. Auch 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 das "Geschenk" wieder zurückkommt. Um zwei Menschen, Frau und Mann (also zwei entgegengesetzte Polaritäten), zusammenzubringen, kann man Gebo ebenfalls verwenden, denn sie harmonisiert. 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 steht ferner in Bezug zur Ekstase - sei es nun die Ekstase, welche beim Zusammensein eines Paares entsteht oder die gnostische Ekstase eines



magischen Rituals. Die Ekstase selbst harmonisiert (wie Gebo) unausgeglichene Kräfte. Aus der Vereinigung zweier Kräfte geht eine dritte hervor, und das ist Wunjo, die achte Rune des Futhark. Setzt man Gebo zur Harmonisierung und Zusammenführung zweier im Inneren befindlicher entgegengesetzter Kräfte ein, so wird eine Dritte daraus hervorgehen. Man kann diese Rune als Seelenmedizin verwenden, um Spannungen aufzulösen und in kreative Energie umzuwandeln. Gebo steht auch für das Mysterium der psychischen Vereinigung zweier oder mehrerer Menschen, um eine schöpferische Macht hervorzubringen, welche die Summe ihrer Einzelkräfte übersteigt. Es ist auch die Rune der sexuellen Magie. In altgermanischen Zeiten wurden sexuelle Magie besonders zur Erlangung göttlichen Wissens und göttlicher Weisheit praktiziert. Gebo ist die Rune der (nichtsexuellen) Liebe unter Geschwistern und der psychosexuellen Kraft, die zwischen zwei Kraftpolen ausgetauscht wird - zwei menschlichen oder zwei göttlichen. Im letzteren Fall steht Gebo für die sexuelle Lebenskraft, wie sie in der Fruchtbarkeitsmagie und in schamanischen Praktiken Anwendung findet.

**Anwendung:** Gebo ist die erste der fünf im Futhark vorkommenden Runen, die weder wend- noch umkehrbar sind. Man kann Gebo drehen und wenden, wie es einen beliebt, sie bleibt doch immer die Gleiche. So gibt es auch nur einen neutralen Aspekt und dieser ist das Prinzip, daß alles was man in die Welt gibt, auch wieder zurückkommt. Der negative Aspekt einer Gebo-Rune wäre allenfalls 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 ein Austausch stattfindet, bekommt man nach dem Magiergesetz seine Flüche eines Tages auch irgendwie wieder zurück.

**Wirkung:** Sexualmagie (Einweihung durch Sexualmagie), mystische Vereinigung. Steigerung der magischen Kräfte. Harmonie zwischen Geschwistern und Liebenden. Magischer Einfluß im Reich der Götter und der Menschen. Erlangen von Weisheit. Fördern des Gruppenzusammenhalts. Schutz vor Unterwanderung und Zwietracht. Liebeszauber. Amulette gegen Geiz, Erstarrung und unberechtigte materielle Ansprüche anderer. Talismane für Liebe und Wohlstand Für Bindezauber sowie für Segensprüche oder Flüche.

**Heilrune:** Zuständig für Vergiftungen, Kräftigen der inneren Mitte, Auflösen von Blockaden, Freisetzen des Energieflusses, Harmonisieren sexueller Strömungen.

**Orakelbedeutung:** Geschenke oder Gabe, sowohl im Sinne von Opfer als auch von Großzügigkeit, Verträge und persönliche Beziehungen. Gebo kann auch eine Verbindung, Liebe, Heirat oder Partnerschaft bedeuten.

**Runenbotschaft:** Man sei großzügig und gebe, denn daran erkennt man den wahren Wert eines Menschen. Man erlebe die Ekstase der Großmut und der Freigebigkeit. Man klammere sich an nichts - dann können die Energien ungehindert zum Wohle aller fließen. Am Ende wird man doch alles Materielle zurücklassen. Das gegenseitige Geben und Nehmen ist die Grundlage aller freien Entfaltung. Doch auch das Zuviel verabscheuen die Götter ebenso wie das Zuwenig. Man gebe auch sich selbst dem Göttlichen und empfangen dessen Gaben. Im Hávamál steht geschrieben: "Der Freund soll dem Freunde Freundschaft gewähren und Gabe gelten mit Gabe. Hohn mit Hohn soll der Held erwidern, und Losheit mit Lüge."



**P** Wunjo

germanisch: Wunjo

gotisch: Winja  
(Weide)

altenglisch: Wynn

altnordisch: Vend

*Bedeutung:* **Wonne**

*Lautwert:* **P**

*Zahl:* **8**

*Schreiben:* W / V / Q

*Kraft:* passiv

*Geschlecht:* männlich

*Aett:* 1. Freyr

*Götter:* Odin

*Baum:* Esche

*Pflanze:* Rittersporn

*Kraut:* Flachs

*Edelstein:* Diamant

*Farbe:* Gelb

*Elemente:* Erde

*Halbmond:* 9.  Neumond

*Zeit ca.:* Anfang Aug. - Anfang Sep.

*Schlagworte:*

**Wonne**, Freude, Sippe, Stamm, gemeinsame Wurzel und Herkunft, harmonisches Zusammenleben, Kameradschaft, Vereinigung unterschiedlicher Kraftfelder, Abwesenheit von Leid und Kummer

**Bedeutung:** Wunjo bedeutet Wonne oder Freude und ist Ausdruck jener wohligen Zufriedenheit, die man in früheren Zeiten Wonne nannte. Diese Rune symbolisiert das Geschenk für die viele Arbeit, welches man unter Freunden findet, die einem auch in den schlimmsten Situationen nicht in den Rücken fallen. Wunjo ist die letzte Rune des ersten Aetts und steht damit für das Ende des ersten Zirkels und für die Vorbereitung der nächsten Gruppe. Es ist eine sehr positive und stabile Rune, aber ebenso ein Ort, an dem viele Menschen auf ihrer Reise verweilen. Sie ist mit Walhalla verbunden, denn ihr Paradies währt nicht ewig (in Walhalla wartet man auf die Götterdämmerung Ragnarök). Wie der Reichtum Fehus ist das Glück Wunjos nur eine temporäre Illusion. Man hat den Erfolg nur auf einer Ebene erreicht und es gibt noch viele Weisheiten zu lernen. Wunjo ist allerdings ein willkommener Ruhepunkt auf der Reise, eine Ort an dem man auftanken kann und sich auf den Rest der Reise vorbereiten sollte. Es ist auch der Zeitpunkt zu reflektieren, was man erreicht hat. Wunjo zeigt ein Stückchen von dem, was möglich ist, aber wenn man sich zu früh nach diesen fernen Zielen streckt, werden sie verschwinden, bevor man die Ziele erreichen kann. Das magische Werkzeug Wunjo als Hammer birgt eine große Palette an Möglichkeiten. Man kann beginnen, Pläne zu schmieden, denn jetzt ist ein Punkt der Ruhe und Zufriedenheit erlangt, den man nicht dazu nutzen muß, sich faul auszuruhen. Man kann auch einen Schritt weitergehen und sich in das Aett der Zauberer vertiefen. Niemand muß, doch jeder kann, wenn er will. Die bisher erarbeiteten Kräfte und Möglichkeiten des Bauern-Aetts geben die Standfestigkeit, die man benötigt, um in das Aett der Zwischenwelten zu gelangen. Mit Lebensfreude läßt es sich bekanntlich besser arbeiten als mit einer Portion Angst und Weltenschmerz. Wie man die Kraft von Wunjo letztendlich nutzt, bleibt individuell. Sie kann dazu dienen, Zufriedenheit herzustellen, zu seinem Stamm zurückzufinden oder eben, um Erwirtschaftetes im Leben zu sichern und zu erhalten. Mit Wunjo ist man nun am Ende des ersten Aett angekommen. Begonnen hat alles mit der feurigen Kraft, die für Fruchtbarkeit (Fehu) stand. Der Weg des Bauern ging weiter mit dem Auerochsen Ur (Uruz), die chaotischen Kräfte der Wetterriesen, der Thursen (Thurisaz) machten ihm zu schaffen, aber die Hilfe der Götter oder Asen (Ansuz) war ihm gewiß, und er erkannte den Rhythmus (Raidho) der Jahreszeiten. Er besann sich in stillen Stunden und sann über die gemachten Erfahrungen, sammelte Wissen und Kenntnis (Kenaz), welches er zusammen mit Freunden als Geschenk (Gebo) austauschte, um schließlich und endlich in seinem Stamm, seiner Familie die Wonne (Wunjo) seine ihm gebührende Stellung einzunehmen.

**Mythologie:** In der Welt der alten Germanen war die Gesellschaft "stammesorientiert", denn ein starker traditioneller Clan bot den wirkungsvollsten Schutz gegen Eindringlinge von außen oder ein totalitäres System von innen. Indem er der Ehre und der Integrität des Stammes den Vorrang einräumte, war der Einzelne am besten imstande, seine Freiheit zu wahren. Wunjo verkörpert das Mysterium des harmonischen Zusammenlebens verschiedener verwandter Kräfte. Innerhalb der Stammesgemeinschaft stellt dies die Quelle höchster Freude dar. Wenn alle Mitglieder des Stammes in harmonischer Weise zusammenarbeiten, während sie in ihre Umwelt integriert sind, so herrscht ein wahrhaft heiliger Zustand. Wunjo wird offenbart, wo Menschen sich in ihrem Urgrund vereint erleben

(aus Laguz wird Wunjo). Sie ist die Rune der Seelenverwandtschaft, auf deren Grundlage Menschen ihre fruchtbaren Beziehungen aufbauen sollten, und der man als verbindende Gemeinsamkeit Vertrauen schenken kann. Wunjo ist dem beschert, der ohne große Kämpfe ein ausgeglichenes Leben führen darf und in Einheit mit dem Göttlichen lebt. Wunjo ist der Wunsch, der am Anfang jeden Werdens steht und die Kräfte des Willens freisetzt. Er beinhaltet die Erinnerung an das Urzentrum, in welchem der Mensch in Einheit mit dem Göttlichen leben durfte und die er im tiefsten Inneren seiner Seele wieder anstrebt. Der Wunsch und der Wille sind die Kräfte, die den Weg zur inneren und äußeren Harmonie und Vollkommenheit öffnen. Das Symbol Wunjos erinnert an eine Stammesfahne oder, liegend gezeichnet, an einen Pflug beziehungsweise einen Hammer. All diese Attribute stehen für das Ziel des Bauern-Aett, da ein Pflug es möglich macht, den Boden zu bewirtschaften und somit das Leben zu sichern, ein Hammer für die gestalterischen Fähigkeiten eines Schmiedes steht und der Anblick der Stammesfahne bei den Vorfahren Freude auslöste. Heutzutage fällt es schwer, sich diesen nationalen Stolz, diesen Zusammenhalt sowie die damit verbundene Sicherheit und Freude eines Clans, eines Stammes oder eines Volkes zu vergegenwärtigen. Mit genügend Geschichtswissen weiß man schließlich auch um die Schattenseiten eines Fahnen-Treue-Eides. Die Fahne symbolisiert den Stamm und somit die Vollkommenheit, den Frieden und die Freude der Ahnen. Wunjo erinnert auch an das Wünschen, und Odin ist der Erfüller der Wünsche. Der Nikolaus ist der verchristlichte Nachfahre Odins.

**Magie:** Diese Rune umschreibt ausgewogene Energiezustände, die den vollkommenen Zustand der Harmonie erreicht haben. Gegensätze werden aufgehoben, es findet zusammen, was zusammen gehört; sei es aus Gleichheit oder aus Gegensätzlichkeit heraus. Wunjo entsteht bei der Verschmelzung von Mann und Frau als Einheit, die sich aus Gegensätzlichkeit ergibt und beglückt. Freude ist aber auch da, wo Gegensätzlichkeit noch nicht entstanden ist und sich alles in ungestörter energieloser Ruhe befindet. Wenn man einmal seinen Seelenweg gefunden hat, trifft man fast immer auf Menschen, die sich für die gleichen Dinge interessieren, eine ähnliche Lebensphilosophie ihr eigen nennen, und mit denen man ziemlich schnell auf einen Nenner kommt. Vieles mag unterschiedlich erscheinen, doch im Wesenskern ähneln sich diese Menschen ungemein. Wollte man aus dieser Gemeinschaft nun eine Gruppe bilden, die zusammen einen Stamm oder einen Clan repräsentiert - also eine lebendige Gruppe - dann könnte man 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 keinen befehlenden Anführer 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 seiner Ansichten wegen Schlechtes will, braucht die Wunjo-Rune in ihrem magischen Konzept. Wunjo kann dazu verwendet werden, um entgegengesetzte runische Kräfte "auf einen Stamm", beziehungsweise 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. Das christliche Pax Christi-Zeichen entspricht nämlich genau einer Binderune aus Wunjo und Gebo und hegt ähnliche Absichten, und wieder einmal hat die Kirche etwas Urheidnisches gestohlen. Wunjo kann benutzt werden, um Wünsche in Zusammenhang mit dem Weg des Willens zu verwirklichen. Wunjo verleiht 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 Macht dieser Rune hilft bei der Förderung von Kameradschaft und Wohlwollen zwischen Brüdern und Schwestern und spielt damit eine wichtige Rolle bei der Aufrechterhaltung von Gesellschaften und Gilden. Wunjo repräsentiert die Energie, die unterschiedliche Kraftfelder vereint, und ist damit ein äußerst wertvolles Konzept für die Runenmagie. Mit Hilfe dieser Energie ist dem Runenmagier möglich, mehrere Runen zu einer einzigen harmonischen Kraft zu vereinen, die auf ein spezifisches Ziel ausgerichtet werden kann.



**Anwendung:** 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.

**Wirkung:** Stärkt Verbindung und Zusammengehörigkeit. Beschwören von Kameradschaft und Harmonie. Verhindert Entfremdung. Glück und Wohlbefinden. Bewußtwerden der Vielschichtigkeit der Beziehungen zwischen allen Dingen. Verbindung der Runen für spezifische Zwecke. Steigern von Humor, Heiterkeit, allgemeinem Wohlbefinden und der eigenen Anziehungskraft. Amulette gegen Mutlosigkeit, Depression und Pessimismus Talismane für allgemeines Glück, Erfolg eines Unternehmens, Wohlbefinden und Zusammenhalt in Familien und anderen Gemeinschaften. Wunjo verhilft zu Gemeinschaften, Gruppengeist, gemeinsame Arbeit an einem Projekt und Integration innerhalb einer bestimmten Gruppe.

**Heilrune:** Zuständig für Atemstörungen und allgemeiner Schmerzlinderung. Einsatz zur seelischen Aufheiterung und Steigerung der Lebensfreude. Behandlung von Potenzproblemen. Förderung der Genesung durch Stärkung des Gesundheitsbewußtseins.

**Orakelbedeutung:** Wonne, Freude, Erfolg, Anerkennung, Belohnung, das Erreichen von Zielen, aber auch die Möglichkeit des Übertreibens. Bei Zügelung allgemeiner Erfolg und Wertschätzung.

**Runenbotschaft:** Der Wunsch eröffnet die Welt des Willens. Man wünsche sich die Einheit, die einen stark macht. Freude in der Gemeinschaft und Freude durch die Gemeinschaft. Durch den eigenen Beitrag wird die Gemeinschaft bereichert und durch die Vielfalt der Gemeinschaft ergänzt man die eigenen Mängel. Durch dieses Prinzip wird eine Sippe nach außen hin zu einem geschlossenen, widerstandsfähigen Ganzen, welches von den Eigenheiten aller Mitglieder lebt. Man pflege deshalb aktiv die Beziehung zur physischen wie zur seelischen "Sippe". Man vernachlässige keine Freundschaften und bereinige etwaige Zwißtigkeiten in seiner näheren Umgebung. Man lasse sich nicht herunterziehen, sondern lebe fröhlich.

 <p><b>N</b>Hagalaz  <i>germanisch:</i> Hagalaz  <i>gotisch:</i> Hagl  <i>altenglisch:</i> Hægl  <i>altnordisch:</i> Hagall</p>	<p><i>Bedeutung:</i> <b>Hagel</b>  <i>Lautwert:</i> <b>H</b>  <i>Zahl:</i> <b>9</b>  <i>Schreiben:</i> H  <i>Kraft:</i> aktiv  <i>Geschlecht:</i> weiblich  <i>Aett:</i> 2. Hel  <i>Götter:</i> Hella, Holda</p>	<p><i>Baum:</i> Eibe und Esche  <i>Pflanze:</i> Farn  <i>Kraut:</i> Maiglöckchen  <i>Edelstein:</i> Onyx  <i>Farbe:</i> helles Blau  <i>Elemente:</i> Wasser  <i>Halbmond:</i> 8.  Vollmond  <i>Zeit ca.:</i> Mitte Jul. - Anfang Aug.</p>
<p><i>Schlagworte:</i></p>	<p><b>Hagel</b>, Graupeln, zerstörerische Naturkräfte, Zerstörung (auch von eigenen Hindernissen)</p>	

**Bedeutung:** Diese Rune bedeutet Hagel und ist kalendarisch dem Juli/August zugeordnet, eine Zeit, in der es tatsächlich häufig hagelt. Zusätzlich steht Hagalaz für die harte Form der Reinigung und Heilung. Hagalaz gehört zu einer der mysteriösesten Runen. Sie leitet die Einweihung in das Reich zwischen den Welten ein, beziehungsweise dem Verständnis dafür. Es ist die Rune des heiligen Haines im Kosmos. Diese Rune umfaßt alles. Hagel zerstört zwar die Ernte, doch gerade diese Zerstörung offenbart ein Geheimnis. Hagalaz enthält sowohl zerstörerisches Potential in Form des Hagels, aber auch die Kraft der Transformation, da das Eis zu Wasser wird, wenn es den Boden erreicht. Dieses Wasser trägt dann wieder zu Fruchtbarkeit und Wachstum bei. Damit ist es Zeichen für die Entstehung von Neuem durch die Zerstörung von Altem. Hagalaz spiegelt ein Ereignis wider, auf das man keinen Einfluß hat, welches über einem hereinbricht mit der Gewalt eines Hagelsturms, und das ertragen werden muß. Dieses Ereignis kann zerstörend wirken, schärft aber zugleich auch die

Vorsicht für zukünftige, ähnliche Situationen. Man kann in einem derartigen Geschehen auch das Wirken der Naturkräfte sehen, denen der Mensch in solchen Situationen einfach untergeordnet ist.

Oft wird die Hagel-Rune Hagalaz wegen des gleichklingenden Anlautes auch in Bezug zu Hel, beziehungsweise deren Erscheinungsformen als Holle, Berchta oder Perchta, gesetzt, wofür es jedoch keine direkten Quellenbeweise gibt.

**Mythologie:** Die Idee, daß etwas Altes zerstört werden muß, um Neues zu erschaffen zieht sich durch die ganze Mythologie. Insbesondere in der Erzählung von Ragnarök. Dieser Mythos ist wichtig zum Verständnis dieser Rune. Deshalb liegt diese Rune auch zwischen Kenaz (Feuer) und Isa (Eis) und erinnert an den nordischen Schöpfungsmythos. Beide haben zerstörerische Kräfte in sich, doch zusammen schufen sie die Welt. Die Verbindung von zwei Balken durch einen Querbalken stellt genau dieses Zusammenwirken der Kräfte im Runensymbol dar. Das Hagelkorn stellt ein Symbol für das brodelnde "Rauhreif-Ei" dar, das Ymir enthält, den Ur-Riesen des Rauhreifs. Ymir entstand aus der Kreuzung des Weltenfeuers von Muspelheim mit dem Welteneis von Niflheim. Diese Rune enthält das Grundmuster des gesamten Seins. Hagalaz ist eine Art Weckruf, ein Hinweis auf etwas Neues. Nur wer auch loslassen kann hat die Hände frei für Neues. Allerdings ist diese Handlung häufig mit negativen Erfahrungen verbunden. Hagalaz repräsentiert das vollendete Modell, das die potentielle Energie neutraler Macht im Multiversum enthält, die aus der dynamischen, schöpferischen und generativen Einheit von Feuer (Energie) und Eis (Materie) entsteht. Die Rune beschreibt die ewige kosmische Harmonie. In der germanischen Religion und Mythologie stellt die Zahl neun die heiligste und geheimnisvollste aller Zahlen dar. Die fälschlich als Weltesche bezeichnete immergrüne Welteneibe Yggdrasil besteht aus neun Welten, Odin hing neun Nächte lang an jenem Baum, um die Runen zu empfangen, der Gott Heimdall wurde von neun Müttern geboren und so weiter. Es ist die Zahl der Vollendung, die zu einer Expansion von Macht und Produktivität führt. Hagalaz ist die Mutter der Runen, einerseits auf Grund ihres numerischen Wertes, andererseits wegen ihrem Formsymbolismus.

**Magie:** Hagalaz steht für stetige Evolution innerhalb eines vorgegebenen Rahmens. Es ist das Zeichen des Schutzes und des Banns, da der vollendete und harmonische Charakter dieser Rune besondere Sicherheit mit sich bringt und dem Eindringen disharmonischer Elemente vorbeugt. Hagalaz sorgt für Schutz und gleichzeitig für Verwirrung und Zerstörung. Man kann sie (mit Vorsicht) auch für Rachezauber benutzen.

**Anwendung:** Konstruktiv angewandt führt diese Rune zum Verständnis einer ganz besonderen weiblichen Kraft. Neutral umfaßt sie alles, und destruktiv angewandt, kann sie den Menschen in die eigenen Tiefen führen.

**Wirkung:** Vollkommenheit und Gleichgewicht der Kräfte. Mystische und göttliche Erfahrung und Wissen. Operationen der Entwicklung und Evolution. Schutz. Fördern der Fruchtbarkeit und des Keimens auf allen Ebenen. Harmonisieren, Bannen von unerwünschten Fremdeinflüssen, aktive Verteidigung oder Angriff. Ausbrechen aus zerstörerischen Strukturen. Amulette gegen Angriffe und Katastrophen jeder Art. Talismane für das Gelingen von Vorhaben.

**Heilrune:** Zuständig für Wunden, Schnitte und Blutkrankheiten, Wiederherstellung der persönlich-kosmischen Harmonie, Steigerung der Heilungskräfte, Harmonisierung der Körperenergien, Förderung der Fruchtbarkeit.

**Orakelbedeutung:** Unkontrollierte Kräfte, sei es im Unbewußten oder außerhalb in der physischen Welt, dort vor allem das Wetter. Plötzlicher Verlust, Zerstörung, drastische Änderungen, Prüfungen.

**Runenbotschaft:** Nur aus der Zerstörung des Alten kann etwas Neues entstehen. Die Verbindung gegensätzlicher Kräfte schafft Harmonie. Man erkenne die Strukturen des Ganzen, denn vorsichtige Handhabung konträrer Energien führt zu großen Entwicklungen.



✠ Naudhiz

germanisch: Nauðiz

gotisch: Nauþs

altenglisch: Nýd

altnordisch: Nauðr

*Bedeutung:* **Not**

*Lautwert:* N

*Zahl:* **10**

*Schreiben:* N

*Kraft:* passiv

*Geschlecht:* weiblich

*Aett:* 2. Hel

*Götter:* Skuld

*Baum:* Buche, Eberesche

*Pflanze:* Krokus

*Kraut:* Wiesenknöterich

*Edelstein:* Lapislazuli

*Farbe:* tiefes Schwarz

*Elemente:* Feuer

*Halbmond:* 8.  Neumond

*Zeit ca.:* Anfang Jul. - Ende Jul.

*Schlagworte:*

**Not**, Einengung, Zwang, Wendung der Not, Kraft des Widerstandes, Polarität des Schicksalsbegriffes, Rune der Nornen, Ursache menschlicher Sorgen

**Bedeutung:** Naudhiz bedeutet Not, beziehungsweise Zwänge. Wer in Not ist, kann eine Wende herbeiführen, ist man nicht in Not, so führt diese Rune unweigerlich zu dieser. Naudhiz beinhaltet das Konzept der Notwendigkeit. Durch äußere Umstände gezwungen und in die Ecke getrieben, entwickelt die Rune die Konzepte für eine Verbesserung der Lage. Ähnlich wie bei Thurisaz werden Konflikte nur dann lösbar, wenn man die Konfrontation mit ihnen sucht. Beim Konzept von Naudhiz wird diese Konfrontation allerdings durch die Umstände erzwungen. Einmal in die Enge getrieben, entfalten sich ungeahnte Kräfte, und eine nie gekannte Motivation, dieser Situation noch einmal zu entkommen. Der Stab der Rune zeigt die Entzündung des Notfeuers. Das Zeichen kann auch als Feuerbohrer interpretiert werden, welcher zum Überleben oder Entzündendes Notfeuers benötigt wurde. Naudhiz ist ein Konzept mit zwei Seiten. Es steht für den Begriff des Elends, aber auch für die Erlösung aus diesem Elend. Die Rune steht für das selbst erzeugte Feuer, die brennende Not, entstanden durch Reibung und Widerstand gegen die Erfüllung der menschlichen Pflichten sowohl materieller wie auch spiritueller Natur. Naudhiz repräsentiert die vom Willen gelenkte Handlung, verbunden mit Wissen und Weisheit, die als eine Gegenkraft zu den negativen Kräften fungieren kann.

Eine andere, umstrittene und historisch nicht nachweisbare Interpretation sieht in der Rune den Knoten, welcher zum Knüpfen eines Netzes gebraucht wird. Das Netz der Nornen werde aus diesem Knoten gewoben, heißt es.

**Mythologie:** Das Prinzip dieser Rune, sein Schicksal selbst in die Hand zu nehmen, um sich aus der Not zu befreien ist typisch für das Heidentum, insbesondere Asatru, und es steht im klaren Gegensatz zur christlichen fatalistischen Ergebenheit in das Schicksal, die zur Resignation führen muß. Wenn Hagalaz der drohende Kochlöffel ist, dann ist Naudhiz der leere Topf. Sie ist eine freundliche Erinnerung daran, daß nicht alles so ist wie es sein sollte. Das Leben ist aus dem Tritt und nichts ist so wie es sein sollte. Egal wieviel man auch hat, es scheint nie zu auszureichen. Auf der andere Seite kann diese Unzufriedenheit mit dem Ist-Zustand auch zu einem neuen Anfang führen und der erste Schritt zu Veränderung einleiten. Naudhiz steht für die Unausgewogenheit zwischen dem eigenen Verlangen und den tatsächlichen Zuständen. Aber auch dieses Bewußtsein alleine kann schon eine Erleuchtung sein. Es bringt einen dazu, die eigene Situation genauer zu analysieren und sich mit einer Lösung zu beschäftigen. Naudhiz bringt den Menschen wieder zurück auf seinen spirituellen Pfad, wenn er von ihm etwas abgekommen ist. Nach einer umstrittenen Theorie sollen auch die Nornen, welche das Geschick der Menschen wirken, mit dieser Rune in Verbindung stehen.

**Magie:** Infolge der dem Symbolismus dieses Zeichens innewohnenden sexuellen Elemente wurde die Naudhiz-Rune zu einem machtvollen Werkzeug isländischer Liebesmagie. Sie hat auch eine stark beschützende Funktion - besonders auf spirituellen Gebiet. Diese Rune sollte nicht nur in Zeiten

innerer oder äußerer Not Beachtung finden, sondern gerade auch dann, wenn es einem besonders gut geht - nicht etwa, um die gute Laune zu dämpfen, sondern um stets das Ganze im Auge zu behalten, das Auf und Ab des Schicksals.

**Anwendung:** Positiv führt Naudhiz aus der Not heraus, neutral symbolisiert sie die Arbeit der Nornen und negativ führt sie zur Not - ein runisches Paradoxon.

**Wirkung:** Überwinden von Leid oder negativem Schicksal, Entwickeln magischer Willenskraft und spiritueller Kräfte, willentlich gelenkter Einsatz der Widerstandskräfte, um magische Ziele zu erreichen, plötzliche Inspiration, Beseitigen von Haß und Streit, Bedürfnis und Verlangen nach Ordnung, Erkenntnis persönlicher Notwendigkeiten, Schutz- und Liebesmagie (Eroberung eines geliebten Menschen), Gegenangriffe zur Schwächung und Auszehrung des Gegners, Weissagung. Amulette gegen Not und materielle Angriffe. Talismane zur Stärkung der Widerstandskraft und zur Förderung des Einfallsreichtums sowie zur Überwindung materieller Widrigkeiten. Die Rune bietet in einer scheinbar aussichtslosen Lage eine Lösung, allerdings auf meist unerwartete Weise.

**Heilrune:** Zuständig für die Arme, Abwehr und Verhinderung von Krankheiten aller Art, Hilfe bei depressiven Syndromen, Mattheit und Verlust des Lebenswillens.

**Orakelbedeutung:** Einschränkung durch Not, harte Arbeit bringt schließlich Linderung von Leid durch finanzielle Einschränkung. Armut, Verantwortung, Hindernis, Frustration, schwere Zeiten.


**Runenbotschaft:** Man nutze sein Schicksal und widerstrebe ihm nicht.



**I** Isa

germanisch: Isa  
gotisch: Eis  
altenglisch: Is  
altnordisch: Ís

**Bedeutung:** Eis  
**Lautwert:** I  
**Zahl:** 11  
**Schreiben:** I / Y  
**Kraft:** aktiv  
**Geschlecht:** weiblich  
**Aett:** 2. Hel  
**Götter:** Verdandi, Skadi, Rindr, Eisriesen

**Baum:** Erle  
**Pflanze:** Gartenwicke  
**Kraut:** Bilsenkraut  
**Edelstein:** Katzenauge  
**Farbe:** tiefes Schwarz  
**Elemente:** Wasser  
**Halbmond:** 7.  Vollmond  
**Zeit ca.:** Mitte Jun. - Anfang Jul.

**Schlagworte:** Eis, Konzept der Materie, Stille, Nullschwingung, Stillstand, Erstarrung, Gefrieren, in der Edda: der Frost-Riese Ymir wird aus Eis geboren

**Bedeutung:** Die Rune Isa bedeutet Eis, und sie stellt auch einen Eiszapfen dar. Ihre Bedeutung weist auf die Urmaterie Niflheims, das Eis, hin, aus welchem mit dem Feuer (Urenergie) Muspelheims die Welt (Midgard) entstand. Isa ist jenes Welteneis, das aus Niflheim fließt. In dieser Bedeutung hat die Rune im Gegensatz zur eigentlichen Eigenart von Eis einen Aspekt von Beweglichkeit. Isa stellt die Anziehungskraft, Schwerkraft, Trägheit und Entropie im Multiversum dar. Isa ist eine elementare Rune, deren Form in fast allen andern Runen wiederzuerkennen ist. Sie symbolisiert auf der einen Seite einen Zustand der absoluten Erstarrung. Wie für die Wassermoleküle in gefrorenen Wasser, gibt es in Isa keine Bewegung. Alles steht still und ist stabil. Auf der anderen Seite birgt die Transformation von Wasser nach Eis jedoch auch die Kraft, alle (physisch) einengenden Einflüsse zu sprengen. Isa steht im Gegensatz zum Zustand der totalen Beweglichkeit, die in Kenaz (Feuer) ausgedrückt ist.

Einer auf Prof. Friedrich Fischbach zurückgehenden Fehlinterpretation zufolge, wird Isa manchmal auch als Ich-Begriff gedeutet. Dieser oft zitierte Ansatz ist jedoch grundfalsch.

**Mythologie:** In der modernen Mythologie ist Feuer männlich und Eis (Wasser oder Erde als Materie) weiblich, es ist aber unbekannt, ob dies in den nordischen Kulturen auch der Fall war. Sicherlich war Eis ein täglicher Einflußfaktor im Leben der Menschen in Skandinavien, es bedrohte ihre Ernte, ihre Schiffe und damit ihr Leben. Isa steht für den Moment der zurückblickenden Ruhe vor der Phase der Aktivität. Bleibt man aber zu lange stehen so geht das Leben ohne einen weiter und man wird eingefroren im Ist-Zustand. Nur die Ausgewogenheit kann hier wieder Bewegung und Leben schaffen, in diesem Fall das Feuer. Nicht umsonst fällt Isa kalendarisch häufig in die Zeit der Sommersonnenwendfeuer. In der Mythologie entspricht diese Runenkraft den Kräften der Eisriesen (Hrimthursar). Isa ist die Stille, das Fehlen jeglicher Schwingung. Feuer und Eis sind diejenigen Kräfte, welche die Welt erschaffen, aber diese Kräfte sind es auch, die jeder Existenz ein Ende bereiten werden. Eis und Feuer halten sich gegenseitig in der Waage. Jedes der beiden Extreme kann fatale Auswirkungen haben, wenn es ohne die Kontrolle des anderen wirkt. Die bewohnbare Welt ist zwischen den Extremen von Niflheim und Muspelheim durch eine gegenseitige Abschwächung (Kontrolle) entstanden. Hier balancieren sich die Kräfte gegenseitig aus.

**Magie:** Magisch kann Isa dazu benutzt werden, einen Prozeß aufzuhalten. Isa wird zwar neben Thurisaz in Flüchen verwendet, hat aber durchaus nicht nur negative Gesichtspunkte. Durch eine kontrollierte Erstarrung kann man zum Beispiel vor äußeren Einflüssen schützen oder andere Runeneinflüsse festigen. Isa hilft zur Selbstintegration innerhalb eines Universums, gibt Macht über andere Wesenheiten und stärkt die Gabe zur Konzentration. Sie dient zum Entwickeln von Willenskraft.

**Anwendung:** 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.

**Wirkung:** Entwickeln von Konzentrationsfähigkeit und Willensstärke, Kontrolle und Bann unerwünschter, dynamischer Kräfte, Beherrschung, Bannung und Kontrolle anderer Wesenheiten, Überwindung äußerer und innerer Hektik und Unruhe, Herstellung von Stille und Versonnenheit, Regeneration. Amulette gegen Lähmung durch widrige Einflüsse und Umstände sowie gegen Unruhe in Unternehmungen. Talismane für Durchsetzungskraft und Beharrlichkeit sowie zur Förderung telepathischer Fähigkeiten. Diese Rune hilft gegen unerwünschte Emotionen und Einflüsse von anderen Wesen, welche die Individualität stören.

**Heilrune:** Zuständig für Erfrierungen, Lähmungen und körperliche Gefühllosigkeit, Wiederbelebung erfrorener Lebenskräfte, Dämpfung von Hyperaktivität, therapeutische Ruhigstellung. Blockadebrechende Rune.

**Orakelbedeutung:** Blockaden, Faulheit, Stagnation, Geduld, Reflektion, Ruhe, Rückzug.

**Runenbotschaft:** Man lerne, in der Schönheit des Eises auch die Gefahr zu sehen. Man erstarrt manchmal, um sich zu sammeln, sich selbst zu finden und zu stärken. Doch bleibt man zu lange in der Erstarrung, friert der Geist fest.







**Jera**

germanisch: Jera

gotisch: Jér

altenglisch: Gér

altnordisch: Ár (Adler)

**Bedeutung:** Jahr

**Lautwert:** J

**Zahl:** 12

**Schreiben:** J / Y

**Kraft:** passiv

**Geschlecht:** beide

**Aett:** 2. Hel

**Götter:** Freyr, Freyja, Baldur, Höðr

**Baum:** Eiche

**Pflanze:** Kornblume

**Kraut:** Rosmarin

**Edelstein:** Karneol

**Farbe:** helles Blau

**Elemente:** Erde

**Halbmond:** 7. Neumond

**Zeit ca.:** Anfang Jun. - Ende Jun.

**Schlagworte:**

**Jahr**, Rad, Jahresrad, Ernte, ein fruchtbares Jahr, Zyklus des Lebens, Werden-Sein-Vergehen, Wandel, Fruchtbarkeit, Sonnenadler

**Bedeutung:** Jera bedeutet wörtlich übersetzt Jahr und symbolisiert den ewigen Rhythmus von Kommen und Gehen oder allgemein das Rad der Zeit.. Das Bild der Rune stellt den Zyklus von Sommer und Winter dar. Manche sehen darin auch die heilige Vermählung von Sonne (Himmel) und Erde. In einer Zeit der Zentralheizung und Supermarkt-Orangen im Winter fällt es einem schwer, die Verbindung der Ahnen zum Jahreskreis und seinen Wechseln zu verstehen. Mit dem Wechsel der Jahreszeiten änderte sich nicht nur das Wetter, sondern auch das Leben der Menschen. Der Wechsel des Jahres war im Blut der Bewohner, und sie brauchten keinen Kalender, um zu wissen, was für eine Zeit im Jahr es war. Jera folgt Isa, so wie das Frühjahr dem Winter folgt. Die Stagnation des Eises wird durch die neue Jahreszeit durchbrochen. Ebenso hat man nun aber auch den ganzen Satz negativer Runen durchbrochen, die mit diesem Aett begannen. Man hat nicht nur das gegen das Eis oder gegen ein unfaires Schicksal gekämpft, sondern hat auch aus den Erfahrungen gelernt und kann einfach auf die kommenden Ereignisse warten. Der nordische Name ár der Rune vermittelt die Assoziation mit dem Adler als Symbol des schnellen Fluges und der Sonne.

**Götter:** Der kosmische Fruchtbarkeitsaspekt dieser Rune weist auf Freyr und Freyja hin, die man um gute Ernte und Frieden (til árs og friðjar) anruft.

**Mythologie:** Jera verkörpert das universelle zyklische Muster von Werden, Vergehen und neuem Werden, das sich auch durch die gesamte Runenreihe zieht. Jera ist eine der beiden zentralen Runen des älteren Futhark. Sie beschreibt die zyklische Natur des stets im Werden begriffenen Seins, das Geheimnis des allgegenwärtigen Kreises. Jera verkörpert das Mysterium des zwölfteiligen Zyklus des jährlichen Sonnenumlaufs. Raidho ist der tägliche Weg und die bahnbrechende Kraft der Sonne, Jera ihr jährlicher Weg und Sowilo die Sonne selbst. Jera stellt den Lohn für ehrenhaftes, rechtmäßiges und den Gesetzen der Natur entsprechendes Verhalten in der Vergangenheit dar. Das ist nicht im moralischen Sinn gemeint - hier geht es um Naturgesetze. Wenn der Same richtig gesät ist, und das Glück (Hamingja) mit einem ist, dann wird die Ernte reichlich ausfallen. Es ist der Genuß der Früchte wohlüberlegter Bemühungen zur Erreichung eines bewußt oder instinktiv gewählten Ziels. Das hat sowohl für die Welt der sichtbaren Erscheinungen als auch für das Reich der Götter Gültigkeit.

**Magie:** Jera zeigt die dynamische Rotation von Kreisläufen, die durch gegensätzliche Komponenten gebildet werden. So bilden die Gegensätze Sommer und Winter den Kreis des Jahres, Feuer und Eis den Kreis der Schöpfung oder Mann und Frau den Kreis des menschlichen Lebens. Jera steht für Tod und Wiedergeburt. Die fruchtbringende Vollendung des Jahreskreises ist zum Beispiel die Erntezeit. Die Rune steht mit Fruchtbarkeit in Verbindung. In der Praxis kann Jera einen Vorgang zu einem guten, ertragreichen Ende führen. Sie steigert Fruchtbarkeit und Gewinn, führt zu Harmonie und Frieden. Die Rune repräsentiert das allgemeingültige Gesetz der Ernte. So wie man gesät hat, kann man ernten. Diese Rune enthält den Schlüssel zu jedem Prozeß, welcher in einer bestimmten Reihenfolge abläuft.

**Anwendung:** Konstruktiv angewandt fördert Jera gutes Gelingen jeglicher Arbeit, neutral steht sie für



"alles zu seiner Zeit" und destruktiv kann sie zur Verzögerung eingesetzt werden.

**Wirkung:** Fruchtbarkeit, Kreativität, Frieden, Harmonie, Erleuchtung, Begreifen der zyklischen Natur und des Geheimnisses des allgemeinen gegenwärtigen Kreislaufs, Sicherung der Ernte und Fruchtbarkeit, Überwindung von Stagnation. Manifestation anderer Konzepte in der sichtbaren Welt. Amulette gegen Schäden durch andere. Talismane zur Überwindung von Stagnation, Termschwierigkeiten und zur Förderung des allgemeinen Gelingens längerfristiger Vorhaben.

**Heilrune:** Zuständig für den Darmtrakt und für Verdauungsstörungen. Wiederherstellung des natürlichen Zyklus, Korrektur organischer Rhythmusstörungen.

**Orakelbedeutung:** Hoffnungen und Erwartungen von Frieden und Wohlstand. Die Verheißung von Erfolg. Die Resultate früherer Bemühungen werden verwirklicht. Wechsel, Fortschritt, Belohnung, Bewegung, Produktivität.

**Runenbotschaft:** Man nehme bewußt die Jahreszeiten und ihren Wechsel wahr. Durch rechtes Tun zur rechten Zeit sichert man Fortbestand und Gewinn. Was man gesät hat, wird man auch ernten - und man ernte, was man gesät hat; das bedeutet aber auch, für die Konsequenzen seines Tuns geradezustehen. Stürme kommen und gehen, aber es wird immer Sonne im Leben geben. Man habe Spaß, wann immer man es kann.

 <p>↓ Eiwaz</p> <p>germanisch: ðhwaz, Eihwaz gotisch: Eihwas altenglisch: Éoh altnordisch: Ihwar</p>	<p><b>Bedeutung:</b> Eibe <b>Lautwert:</b> E/I <b>Zahl:</b> 13 <b>Schreiben:</b> Ei <b>Kraft:</b> aktiv <b>Geschlecht:</b> männlich <b>Aett:</b> 2. Hel <b>Götter:</b> Odin, Ullr, Skadi</p>	<p><b>Baum:</b> Eibe <b>Pflanze:</b> Flieder <b>Kraut:</b> Alraune <b>Edelstein:</b> Topas <b>Farbe:</b> dunkles Blau <b>Elemente:</b> alle <b>Halbmond:</b> 6.  Vollmond <b>Zeit ca.:</b> Anfang Mai - Anfang Jun.</p>
<p><b>Schlagworte:</b></p>	<p><b>Eibe</b>, Weltenbaum, vertikale Achse der Welt, Tod, ewiges Leben, Immergrün, extrem hartes Holz, halluzinogene Kraft des alkaloiden Eibentoxins, Vision, Hinterhalt, ein Bogen aus Eibenholz, Runenzauber, abwehrende Kräfte</p>	

**Bedeutung:** Eiwaz (auch Eihwaz) bedeutet Eibe, und die Rune steht in enger Verbindung zum Eibenbaum, welcher bei den Germanen 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. Beim Symbol dieser Rune deutet man den senkrechten Pfeiler als Stamm des Weltenbaumes Yggdrasil, den unteren Abzweig als Wurzeln, den oberen als Äste. Einer anderen Interpretation zufolge stellt Eiwaz die drei Wurzeln Yggdrasils dar, unter denen die Welten der Menschen, der Reifriesen und die Unterwelt liegen. Zwar wird der Weltenbaum heute oft allgemein fälschlich als Esche interpretiert, jedoch war ursprünglich eine Eibe damit gemeint. Yggdrasil wurde außerdem auf alten Kultplätzen meist durch eine Eibe symbolisiert, die wie der Weltbaum in der Edda immergrün ist. Die Eibe heißt im Nordischen auch "Barraskr" (Nadelesche), möglicherweise rührt daher die spätere Fehlinterpretation als Esche. Die Wurzeln Yggdrasils kommen aus dem Reich des Todes, und der Wipfel ragt bis ins hohe Asgard, dem Reich

des Lebens selbst. Dieser Stab vereinigt die Mysterien von Leben und Tod zu der umfassenden Erkenntnis der natürlichen Zyklen. Phonetisch ist Eiwaz ein Laut zwischen "E" und "I", das "Ei" und ist der zusätzliche (sechste) Vokal im Germanischen, von denen im Deutschen nur fünf übrig geblieben sind. Diese Rune wurde kaum als Schriftzeichen verwendet, weil sie auch für den Tod steht und Tore in andere Welten öffnen kann. Wurde sie niedergeschrieben, dann meist im Zusammenhang mit Magie. Für normale Runenschrift wird sie daher nicht benutzt und ersetzt deshalb nicht - wie man meinen könnte - das "ei", sondern dafür werden Isa und Ehwaz verwendet. Möglicherweise hat genau diese Tatsache zusammen mit christlichen Einflüssen zur späteren Reduktion auf fünf Vokale im Deutschen geführt.

**Mythologie:** Yggdrasil bedeutet "Pferd des Yggr (Odin)" und bezieht sich auf Odins Selbstopfer am Weltbaum, durch das er die Runen erlangt hat und fähig wird, entlang der Weltachse durch alle neun Welten zu "reiten". Eiwaz bezeichnet die Verbindung zwischen den Welten. Diese Rune verkörpert das Mysterium von Leben und Tod und nimmt eine mystische Verbindung der beiden vor. Die Eibe enthält ein Toxin, welches das Zentralnervensystem beeinflusst und an heißen Tagen bei einem Menschen, der sich unter ihr befindet, Halluzinationen auslösen kann. Dadurch kann die Eibe schamanische Reisen unterstützen. Neben ihrer Verbindung mit dem Tod ist die Eibe auch das Symbol des dauerhaften Lebens und der Ausdauer, denn sie wird bis zu 2.000 Jahre alt. So ist Eiwaz die lebensspendende Kraft und der Weg, sie zu erlangen. Die Eibe war schon immer der Baum der Runen, der Magie und des Todes in der Mythologie, insbesondere der nordischen. Die Eibe wird sehr alt und ist immergrün. Aus Ihrem Holz wurden Bögen hergestellt und aus dem Eibengift Pfeilgift. Aus Ihrem Holz wurden Runenstäbe und Amulette gefertigt. Die Eibe stellt auch ein machtvolles Zeichen zum Schutz und Bann dar. Noch heute gibt es in manchen Teilen Deutschlands das Sprichwort: "Vor den Eiben kann kein Zauber bleiben." Ein friesischer Runen-Talisman aus Eibenholz aus der Zeit um 600 trägt die Inschrift: "Trage diese Eibe immer bei dir. In ihr ist Kraft enthalten." Eiwaz ist die dreizehnte Rune des Futhark und markiert die zweite Hälfte dieses Alphabets. Diese Rune ist der Wendepunkt auf der Reise des Runensuchenden und steht für die Transformation des Initiationsprozesses. Bei diesen Prozessen ist ein symbolisches Durchleben des Todes üblich und wird auch in der schamanistischen Tradition benutzt. Das alte Ich stirbt und ein neues Ich wird geboren. Eiwaz ist der Durchgang durch den man Hel erreicht, um Wissen und Weisheit zu erlangen, sowie die Akzeptanz des eigenen Todes. Dieser Prozeß ist natürlich furchteinflößend, aber etwas, das man erfahren muß. Denn nur wenn man seine tiefsten Ängste (er-)kennt, ist man auch auf sie vorbereitet. Ähnliches machte Odin durch, als er am Weltenbaum hing, um die Runen zu erfahren. Eiwaz ist das Tor zur Weisheit und liegt zwischen dem Leben (Jera) und der Wiedergeburt (Perthro).

**Magie:** Eiwaz ist eine mächtige Rune des Schutzes und der Verteidigung. Eiwaz kann auch dazu benutzt werden, einen Wechsel herbeiführen oder eine Veränderung erleichtern. Eiwaz bewirkt Weisheit in allen Dingen. Sie sorgt für Kommunikation zwischen den Welten, sie hilft zum Verständnis von Leben und Tod, stärkt die persönliche Willenskraft und erleichtert die spirituelle Kontaktaufnahme mit den Vorfahren.



**Anwendung:** Positiv steht Eiwaz für Weiterentwicklung, neutral für den natürlichen Wandel und negativ für einen übertriebenen Totenkult.

**Wirkung:** Einweihung in die Weisheit des Weltenbaumes, Förderung von geistiger Ausdauer und starker Willenskraft, spirituelle Kraft, Kreativität und Vision, Schutz vor destruktiven Kräften, Kommunikation zwischen verschiedenen Ebenen der Realität, Begreifen des Mysteriums von Leben und Tod und die Befreiung von der Furcht vor dem Tod. Starker Schutz vor fremdem Zauber, Bannung unerwünschter Einflüsse, Angriff und Vernichtung von Gegnern. Amulette gegen Betörung, Schwindeleien und Betrug. Talismane für magischen Schutz sowie für Liebes- und Bindungszauber. Die Rune kann enorme Ausdauer und Widerstandskraft verleihen.

**Heilrune:** Zuständig für Augenerkrankungen. Steigerung der Abwehrkräfte und der Ausdauer. Psychosomatische Ursachenbestimmung.

**Orakelbedeutung:** Wechsel, Initiation, Konfrontationsängste, eine Wegkreuzung, Tod, Transformation. Der Antrieb, etwas zu erwerben, welcher Motivation und Zielstrebigkeit verleiht.

**Runenbotschaft:** Leben und Tod bilden eine untrennbare natürliche Einheit. Man fürchte weder das eine noch das andere. Ist man darüber erhaben, öffnen sich neue Welten. Man werde sich darüber klar, was man im Leben wirklich will und wie man sein Leben leben will. Man strebe in allem die Vollendung an und bedenke das Ende. Man entlarve die Täuschung, vor allem die Selbsttäuschung, und finde Zufriedenheit im Erkennen seiner wahren Ziele.

 <p><b>Perthro</b>  <i>germanisch:</i> Perþro  <i>gotisch:</i> Pairþra  <i>altenglisch:</i> Peorð  <i>altnordisch:</i> Peorð</p>	<p><i>Bedeutung:</i> <b>Geburt</b>  <i>Lautwert:</i> <b>P</b>  <i>Zahl:</i> <b>14</b>  <i>Schreiben:</i> P  <i>Kraft:</i> passiv  <i>Geschlecht:</i> weiblich  <i>Aett:</i> 2. Hel  <i>Götter:</i> Nerthus, Frigg, Mimir</p>	<p><i>Baum:</i> Buche, Espe  <i>Pflanze:</i> Chrysantheme  <i>Kraut:</i> Eisenhut  <i>Edelstein:</i> Aquamarin  <i>Farbe:</i> tiefes Schwarz  <i>Elemente:</i> Wasser  <i>Halbmond:</i> 6.  Neumond  <i>Zeit ca.:</i> Ende Apr. - Ende Mai</p>
<p><i>Schlagworte:</i></p>	<p><b>Geburt</b>, Wiedergeburt, Los, selbstbestimmtes Schicksal, permanente Veränderung, Zeit, Weissagung, etwas Geheimes (Rune des Geheimen)</p>	

**Bedeutung:** Perthro (auch Perdho) wird als Geburt oder Wiedergeburt, als Vulva, als Gefäß oder als Würfelbecher (der das Schicksal enthält) interpretiert. Die wirkliche Bedeutung der Rune Perthro war schon immer eine heiße Streitfrage zwischen Runengelehrten. Ihre Besonderheit liegt darin, daß der phonetische Laut P, mit dem auch die Rune beginnt, nirgendwo sonst in der germanischen Sprache bekannt ist. Dies führte zu der Interpretation, daß dieses Wort aus einer anderen Sprache importiert wurde. Ein altes englisches Runengedicht stellt eine Verbindung mit einer Art Spiel her, was viele dazu gebracht hat sie mit dem Bauern im Schach zu assoziieren oder als Würfelbecher. Gerade die letzte Interpretation dieser Rune ist sehr interessant, da sie auch ihrer Form entgegen kommt: einem Behältnis, das die Runen selbst enthielt. Eine andere Interpretation führt Perthro auf das slawische Wort "Pizda" (Vulva) zurück. Diese Interpretation paßt zwar in die Reihenfolge der Runen (Wiedergeburt nach dem Tod) ist aber im gesamten Kontext eher fraglich. Aber wie immer man diese Rune auch wörtlich interpretieren möchte (keine der Theorien kann wirklich bewiesen werden), die prinzipielle Bedeutung von Perthro ist "Gefäß", etwas, das schützt, birgt und auf irgendeine Weise etwas hervorbringt. Diese Rune ist eng mit dem Begriff Schicksal verknüpft, und der eingeschlagene Weg ist in gewissem Sinne vorbestimmt. Perthro ist der Beginn dieses Weges.

**Mythologie:** Diese Rune steht für die vielen Möglichkeiten und Ereignisse, auf die man selbst keinen Einfluß hat. Das Glück ist eine beständige Prüfung, die sich dem Suchenden stellt. Das Schicksal ist nicht fatal und unabänderbar, aber es gibt doch immer wieder Dinge, welche das eigene Umfeld beeinflussen und sich dem eigenen Zugriff entziehen. Damit umfaßt diese Rune auch den Aspekt Zeit. Sie fordert dazu auf, die eigene Zeit kompromißlos zu nutzen und damit zum Herrn über das eigene Leben zu werden. Diese Rune ist Tod und Wiedergeburt. Sie steht für die Einweihung in jegliche Geheimnisse. Perthro ist ein kultisches Symbol für die Wirkung der Kraft der Urgesetze (Örlög) im gesamten Multiversum und für die Möglichkeiten, die Götter und Menschen zur Erforschung dieser Wirkungen haben. Örlög wird meist mit "Schicksal" übersetzt, hat aber nichts mit "Vorherbestimmung" im christlichen Sinn zu tun, sondern bedeutet wörtlich "Ur-Schichten" oder "Ur-Gesetze", die durch frühere oder vergangene Handlungsweisen entstanden sind. Diese

selbstverursachten Schichten aus vergangenen Taten stellen die Gesetze dar, denen Götter und Menschen unterworfen sind. Es sind nicht die unabänderlichen Gesetze der Natur, sondern eher jene, welche die Gesetze der Wesenheiten aufgrund von Handlungen und Geschehnissen der Vergangenheit bestimmen. Es ist dieses kosmische Prinzip, auf dem das allgemeine germanische Gesetz aufgebaut ist. Die Perthro-Rune enthält das Mysterium der nornischen Gesetze. Die Nornen (Nornir) sind die Medien, durch die eine Handlung empfangen wird, um dann in eine projektierbare, im wesentlichen aber unveränderte Form umgewandelt und in die Sphäre zurückgegeben zu werden, aus der diese Handlung ursprünglich erhalten wurde. Perthro ist die Rune der Zeit, und dieses Konzept kommt auch in den Nornen zum Ausdruck. Ihre Namen sind Urd (Urðr, das Gewordene), Verdandi (das werdende) und Skuld (das werden wird). Die nornische Kraft definiert einen Aspekt des Gesetzes von Ursache und Wirkung im Multiversum, und ein Verständnis dieser Kraft ist daher unerlässlich für die Ausübung der Runenkunst. Eine zentrale Aussage der Perthro-Rune ist das Mysterium der Weissagung und der Gleichzeitigkeit. Die Kunst der Weissagung ermöglicht es dem Runenwissenden, persönliches oder jenseits des Persönlichen liegendes Örlög zu erkennen und sich der Skuld-Kraft und des Einflusses von Urd und Verdandi bewußt zu werden. Perthro stellt den großen Plan des kosmischen Werdens dar, was im Sinne der erwähnten Prinzipien verstanden werden sollte. Sie wird als ständige Veränderung wahrgenommen - die ewig die gleiche bleibt.

**Magie:** In der Magie dient Perthro zur Förderung der Fruchtbarkeit, Erleichterung der Geburt, Erleichterung der Magie, Verbesserung der psychischen Möglichkeiten. Perthro gibt Rat und hilft, Weissagungen zu erlangen.

**Anwendung:** Perthro ist die klassische Gebärd-Rune. Im neutralen Aspekt steht sie für das Gebären, im positiven Aspekt für Erneuerung 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.

**Wirkung:** Herbeiführen günstiger Zeitpunkte für Vorhaben. Weissagung. Realisierung von Vorstellungen oder Ereignissen als magischer Akt Amulette gegen Pechsträhnen. Talismane für Glücksspiel und zur Förderung der Weissagung. Bindungszauber.

**Heilrune:** Zuständig für die weiblichen Brüste und den Genitalbereich, für Entbindungen, Aktivierung der allgemeinen Lebenslust, besonders bei chronischen Krankheiten.

**Orakelbedeutung:** Wiedergeburt, Mysterien, Magie, Divination, Fruchtbarkeit, Sexualität, ein neuer Anfang, Prophezeiung. Weibliche Belange und Mysterien einschließlich der weiblichen Fruchtbarkeit. Kreativität.

**Runenbotschaft:** Die Gleichzeitigkeit allen Geschehens, das Schicksal (Örlög) ist nicht unbeugsame Vorherbestimmung, sondern das kosmische Gesetz von Ursache und Wirkung. Fataler Schicksalsglaube ist bequem, aber falsch, denn er führt zu keiner Entwicklung. Man nehme daher sein Schicksal selbst in die Hand und mache aus den Dingen, auf die man keinen Einfluß hat, wenigstens das Beste.



**Y** Algiz

**Bedeutung:** Schutz

**Lautwert:** Z

**Zahl:** 15

**Schreiben:** Z

**Kraft:** aktiv


**Baum:** Eibe

**Pflanze:** Riedgras

**Kraut:** Angelika

**Edelstein:** Amethyst

**Farbe:** Silber

<p><i>germanisch:</i> Algiz, Elhaz (Elch)</p> <p><i>gotisch:</i> Algis (Schwan)</p> <p><i>altenglisch:</i> Eolh (Elch)</p> <p><i>altnordisch:</i> Ihwar</p>	<p><i>Geschlecht:</i> beide</p> <p><i>Aett:</i> 2. Hel</p> <p><i>Götter:</i> Heimdall, Walküren</p>	<p><i>Elemente:</i> Luft</p> <p><i>Halbmond:</i> 5.  Vollmond</p> <p><i>Zeit ca.:</i> Anfang Apr. - Anfang Mai</p>
<i>Schlagworte:</i>	<b>Schutz</b> , Verteidigung, Elch, Schwan, Macht und Kraft des Menschen, heilige Stätte, Rune des menschlichen Strebens nach der Göttlichkeit, Rune der Kommunikation mit anderen Welten	

**Bedeutung:** Die urgermanische Form Algiz bedeutet "Schutz". Diese Rune wird zuweilen auch Elhaz genannt und bedeutet dann Elch oder Schutz. Die gotische Schreibweise Algis bedeutet Schwan, und die altenglische Eolh wieder Elch. Einer weiteren Interpretation zufolge bedeutet Algiz Schutzmacht oder Walküre. Auch das gotische Wort Alhs (Heiligtum) wird mit dieser Rune in Verbindung gebracht. Das Runenzeichen Algiz zeigt die Zweige des Baumes, die Hörner des Elchs (dessen Geweih für das Glück "Hamingja" steht), den fliegenden Schwan, die ausgespreizten Finger einer Hand (das ursprünglichste Zeichen für Schutz und Verteidigung), einen Runenkundigen bei der Anrufung oder ein Schwert. 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. Algiz ist jene Kraft im Leben und Geist des Menschen, die ihn in Richtung der Welt der Asen streben läßt. Es ist die Rune der Verbindung zwischen den Göttern und der Menschheit, die Kraft, die das Bewußtsein des Menschen zum Reich der Götter zieht, und steht daher in Verbindung mit der Regenbogenbrücke Bifröst, die Asgard und Midgard verbindet und dem Bewußtsein die Reise durch die Welten ermöglicht. Dabei ist Algiz eher der gewundene Pfad der Zweige und Wurzeln als der gerade des Stammes, den die Rune Eiwaz verkörpert. Algiz ist eine Rune des Bewußtseins und der Bewußtheit (eine Hugrún).

**Mythologie:** Mit Schutz und der gotischen Bedeutung "Schwan" hängt auch die Verbindung der Runen mit den Walküren zusammen, die beschützende und lebensspendende Wesen sind und oft in einem magischen Umhang aus Schwanenfedern durch die Lüfte fliegen. Man nennt sie daher auch Schwanenmädchen oder Schwanenjungfrauen. Als Schutz und Sieg bringendes Zeichen wurde Algiz oft in Speere geritzt. Der alternative Runenname Elhaz bezieht sich auf die vier kosmischen Hirsche, die ständig an den Nadeln des Weltenbaums nagen. Heimdall, welcher mit Algiz in Verbindung steht, ist eine ebenso interessante wie rätselhafte Figur der nordischen Mythologie. Er ist der Beschützer, der die Regenbogenbrücke Bifröst nach Asgard bewacht. Er kennt die Wege zwischen den Welten und weiß von ihren Gefahren. Am bekanntesten ist sein Horn, mit dem er die Götter vor herannahenden Feinden warnt, aber ebenso wichtig ist sein Schwert, und dies sollte bei der Diskussion von Algiz nicht außer Acht gelassen werden. Die Edda erwähnt unter anderem den poetischen Namen "Heimdalls Kopf" für ein Schwert und umgekehrt "Heimdalls Schwert" für einen Kopf. Sowohl das Schwert, als auch das Horn sind Waffen zur Verteidigung, wie für den Angriff, ganz abhängig von der Situation. Auf der Reise durch die Runen hat man nun Tod und Wiedergeburt erlebt und steht nun vor dem Wächter der Welten, bevor man wieder in die eigene Welt darf. Er bringt den Menschen dazu, sein neues Wissen weise zu nutzen. Von nun an muß man nicht immer nur an sich selbst denken, sondern auch die Folgen seines Handelns mit einbeziehen.

**Magie:** Die Rune ist ein sehr wirksames Schutzsymbol. Sie steht für ein Zusammentreffen von Wegen oder Kräften oder für einen zentralen Punkt, von dem Kräfte oder Wege abgehen (dies wird besonders mit der Anrufung assoziiert, die Kräfte rufen oder bannen kann). Sie unterstützt bei Beschwörungen die Kommunikation mit anderen Welten. Die Rune wird dazu verwendet, die persönlichen Kräfte allgemein, wie auch die magischen Fähigkeiten zu steigern.

**Anwendung:** Negativ oder positiv gibt es hier nicht, denn Algiz ist die dritte nicht wend- und umkehrbare Rune.

**Wirkung:** Schutz und Verteidigung, Stärkung der Lebenskraft, Kommunikation im Allgemeinen, Entlarven von Illusionen und Fremdsuggestion. Mystische und religiöse Kommunikation mit nichtmenschlichen, empfänglichen Wesen. Kommunikation mit anderen Welten, besonders mit Asgard und den kosmischen Quellen von Urd, Mimir und Hvergelmir. Stärkung der Hamingja (magische Kraft und "Glück") und der Lebenskraft. Amulette gegen Beschränkung der Handlungssphäre. Talismane für Wohlstand, Jagdglück, Informationen und Weisheit.

**Heilrune:** Zuständig für Kopf und Gehirn. Einsatz zur Energetisierung bei der Selbstheilung und zur Heilung anderer. Allgemeine Stärkung der Vitalkräfte.

**Orakelbedeutung:** Der Drang, sich selbst oder andere zu beschützen. Festhalten am Erfolg oder Bewahrung einer errungenen oder verdienten Stellung. Weitere Bedeutungen sind Schutz, Hilfe, Verteidigung, Warnung oder ein Mentor.

**Runenbotschaft:** Man muß sich über seine Ethik Gedanken machen, denn auch dies bedeutet Algiz: Nach welchen Maßstäben handelt man nun, wer ist der Wächter dieses Tuns und was läßt er durchgehen? Das Schwert kommt in die Hand des Suchenden, aber wann nutzt er es zur Verteidigung, wann zum Angriff? Man werde aktiv und lasse sich von den Kräften des Kosmos durchfluten. Dies verleiht intuitive Erkenntnis, daher lausche man auf die innere Stimme.



↳ Sowilo

germanisch: Sowilo  
gotisch: Saugil  
altenglisch: Sigil  
altnordisch: Sól

**Bedeutung:** Sonne

**Lautwert:** S

**Zahl:** 16

**Schreiben:** S

**Kraft:** passiv

**Geschlecht:** männlich

**Aett:** 2. Hel

**Götter:** Baldr

**Baum:** Wachholder

**Pflanze:** Johanniskraut

**Kraut:** Mistel

**Edelstein:** Rubin

**Farbe:** Gold

**Elemente:** Luft

**Halbmond:** 5. Neumond

**Zeit ca.:** Ende Mrz. - Ende Apr.

**Schlagworte:**

**Sonne**, Licht, Wärme, Rune des Sonnenkultes und des drehenden Rades, solares Prinzip, Rune des Ehrenkodex, Siegferrune, Erleuchtung, Sieg durch Schnelligkeit, Macht durch eigenen Willen

**Bedeutung:** Die Rune Sowilo bedeutet Sonne, und sie symbolisiert alle Zusammenhänge mit der Sonne. Ihr Bild stellt einen Teil des Sonnenrades oder einen Sonnenstrahl dar. Somit steht auch die Rune selbst für das heilige Sonnenrad (Swatiska). Legt man zwei Sowilo-Runen überkreuz, entsteht das Symbol des Sonnenrades, welches stark einem Hakenkreuz ähnelt. Manchmal wird in Sowilo auch ein Donnerkeil gesehen. Sie stellt auch den Blitz dar, welcher als göttliches Feuer vom Himmel fällt. Sowilo steht in ihrer Eigenschaft als Sonnenrune im Gegensatz zu Isa. Sie repräsentiert den Sieg, beziehungsweise besser: den Weg zum Sieg. Ihre Form läßt einen Blitz erahnen, der auch für Inspiration stehen kann (Geistesblitz). Der individuelle Wille führt über Sowilo zum Erfolg. Widerstand kann gebrochen werden, so wie die Kraft der Sonne das lebensfeindliche Eis schmilzt und es wieder zum lebensspendenden Wasser macht. Zusammengefaßt steht Sowilo für einen errungenen Sieg, ein hart erkämpftes, aber letztendlich erreichtes Ziel. In späterer Zeit wurde diese Rune als "Siegrune" gedeutet. Tatsächlich stellt sie zwar eine machtvolle, willensgelenkte Kraft dar, die zu

Erfolgen und Siegen verhelfen kann, die Interpretation als "Siegrune" beruht aber auf einem Mißverständnis des altenglischen Runennamens "Sigil", der wie Sowilo ebenfalls "Sonne" und nicht "Sieg" bedeutet. Die wirkliche "Sigrún" der nordischen Tradition ist Tiwaz. Die SS benutze die Rune Sowilo in ihrem Einheitenkennzeichen, um die Stellung dieser Einheit im dritten Reich zu symbolisieren. Durch ihren Mißbrauch in der NS-Vergangenheit Deutschlands ist diese Rune, wie auch das Sonnenrad, häufig ein Anstoß zu Verdächtigungen und Verleumdungen von Menschen, die sich mit den Runen im Allgemeinen beschäftigen. Sowilo steht am Ende des zweiten Aetts, und symbolisiert - wie Wunjo - Erfolg und Ruhm. Aber hier kommt keine Ruhe auf, denn die Sonne ist ein aktives Zeichen. Hier erwartet den Suchenden nicht die Ruhe des Abends, sondern die wilde Siegesfeier. Man ist auf seiner Reise am Ende des zweiten Aetts angekommen, und wieder ist der Abschluß ein positives Erlebnis, aber diesmal ist man sich auch dessen bewußt. Man kann den Fenris-Wolf auf seinen Fersen sehen, der die Sonne verschlingen will, und man weiß, daß man weiterziehen muß. Aber hier kann man kurz pausieren und die Sonne mit ihrer Wärme genießen. So kann man Energie für den Weg tanken der noch vor einem liegt.

**Mythologie:** Die Sonne ist fast allen Religionen in der Welt heilig. Ihre Wärme und ihr Licht symbolisieren Leben und Wachstum und stehen für alles, was gut ist. In der nordischen Mythologie wird die Sonne als Wagen beschrieben, der über den Himmel fährt und von einem großen Wolf verfolgt wird. Der Wolf wird die Sonne verschlingen, wenn die Zeit Ragnarök gekommen ist. Durch die ganze indo-europäische Kultur wird die Sonne auch häufig mit einem Pferd verglichen, das über den Himmel reitet. Beide Symbole stehen für Leben und Fruchtbarkeit. Sowilo verkörpert die archetypische Sonne und ihr Licht, symbolisch in Form des Sonnenrades ausgedrückt. Das Konzept des sich drehenden Rades (nordisch: Hvel) ist für das Verständnis der Rune wesentlich. Es wird durch die Räder des Sonnenwagens und durch die Scheibe, die durch ihre Drehung entsteht, dargestellt. Dieser Symbolkomplex steht im Zentrum des alten, hyperboräischen Sonnenkultes der Bronzezeit. Im Nordischen gibt es für die Sonne zwei Namen, das nordische Wort "Sól" und das altgermanische "Sunna", das als Kultwort in der Edda (Alvismal) erhalten blieb: "Unter den Menschen heißt sie Sól und Sunna unter den Göttern." Sól steht für das Phänomen, Sunna für die geistige Idee, die dem Konzept innewohnende spirituelle Macht. Beide Wörter sind weiblich. Das Mysterium der Sonne ist in der Erfahrung der nördlichen Völker, die sie vor allem als Lebensspenderin erleben, im wesentlichen weiblicher Natur - im Gegensatz zum männlichen "Mani" (Mond). Es ist aber auch eng mit dem Schicksal Baldurs verbunden, des sonnenhaft lichten Gottes, der mit den Sonnenwenden stirbt und wiedergeboren wird. Als Baldur-Rune kann Sowilo daher auch männlich sein. Sowilo ist der magische Wille, der im gesamten Multiversum zum Ausdruck kommt. Im einzelnen Menschen drückt er sich in den "spirituellen Rädern" (Hvel, Chakren) aus. Die Rune stellt die eminente spirituelle Kraft dar, die den Runenkundigen durch die Pfade von Yggdrasil leitet. Sie verkörpert einen Aspekt des Zieles und auch den aktiven, entschlossen verfolgten Weg zu ihm. Sie kann als eine dynamische Verbindung zwischen Himmel und Erde (Asgard und Midgard) dienen. Sowilo ist auch die Rune des germanischen Ehrenkodex, ein höchst wirkungsvoller Weg zu ekstatischen Erfahrungen. Das Sonnenrad symbolisiert diese Sonne und Zeichnungen des Hakenkreuzes werden durch das ganze Neolithikum gefunden.

**Magie:** Dies ist eine Rune für Erfolg und Sieg in allen Angelegenheiten, wobei der Eigenantrieb entscheidend ist.

**Anwendung:** 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, welche die Materie zu zerstören sucht.

**Wirkung:** Stärkung der psychischen Zentren (Hvel) und des spirituellen Willens, Führung entlang des Pfades, Erleuchtung, Sieg und Erfolg durch den Willen des Einzelnen und durch persönliche Bemühungen, Schutz der Vitalität, Absicherung kollektiver Vorhaben. Amulette gegen Ehr- und Kraftverlust. Talismane zur Stärkung von Körper und Geist.

**Heilrune:** Zuständig bei Verbrennungen und Hautkrankheiten. Wiederherstellung überreizter Nerven.



Behandlung von Übernervosität und geistigen Störungen.

**Orakelbedeutung:** Die Lebenskraft. Stabile Gesundheit oder andere günstige Umstände und künftige Harmonie. Verbindung zwischen dem höheren Selbst und dem Unbewußten.

**Runenbotschaft:** Wer den Sieg will, der muß auch selbst etwas dafür tun. Nur dem Tüchtigen winkt das Glück (der Erfolg, die Sonne). Man erkenne die wahren Stärken und Schwächen der Situation, seiner selbst und die seiner Partner, und berücksichtige sie in seiner Planung. Man lausche dem Rat seiner inneren Stimme und handle danach.



↑ Tiwaz

germanisch: Teiwaz

gotisch: Teiws

altenglisch: Tir

altnordisch: Týr

**Bedeutung:** Sieg

**Lautwert:** T

**Zahl:** 17

**Schreiben:** T

**Kraft:** aktiv

**Geschlecht:** männlich

**Aett:** 3. Tyr

**Götter:** Tyr

**Baum:** Eiche


**Pflanze:** Fackellilie

**Kraut:** Salbei

**Edelstein:** Koralle

**Farbe:** leuchtendes Rot

**Elemente:** Luft

**Halbmond:** 4.  Vollmond

**Zeit ca.:** Mitte Mrz. - Anfang Apr.

**Schlagworte:**

**Sieg, Speer, Tyr, Recht und Gesetz, Gerechtigkeit, Rune der Selbstaufopferung, spirituelle Disziplin, Sieg in der Schlacht**

**Bedeutung:** Tiwaz steht für den Himmelsgott Tyr und bedeutet damit Ruhm oder Mut. Dargestellt als Speer, aber auch als Säule, welche die Himmelswölbung stützt, ist sie die Rune der Männer, und diese können aus ihr Kraft zur Weiterentwicklung beziehen. Mit ihr beginnt das dritte Aett, die Acht des Kriegers. Die Rune steht für Gerechtigkeit, Ordnung der Welt, Sieg (in Entsprechung mit dem Gesetz), Selbstaufopferung und spirituelle Disziplin. Dies ist die eigentliche Siegesrunen (Sigrún), und die treibende Kraft ist dabei die Gerechtigkeit. Sie repräsentiert dabei hauptsächlich einen rechtmäßig errungenen Sieg über einen ungerechtfertigten Angriff.

**Mythologie:** Die Tiwaz-Rune verkörpert die Kraft des Asen-Gottes Tyr (Ása-Týr), der für Recht und Gesetz sowie für das Thing (Þing) sorgt. Sein transzendenter (über sich hinausweisender) Charakter zeigt sich in der nordischen Überlieferung im Mythos von der Fesselung des Fenriswolfs, wobei Tyr seine Hand opfert, um die Götter vor der Zerstörung zu bewahren. Tyr legte Fenris während dessen Fesselung als Vertrauensbeweis seine Hand ins Maul. Als Fenris jedoch merkte, daß er betrogen werden sollte, biß er die Hand ab und verschlang sie. Dennoch war es zu spät, und er blieb gefesselt. Tiwaz ist damit die Rune der Selbstaufopferung und der Könige und großen Volksführer. Das Wort Tiwaz (auch Teiwaz) oder nordisch Týr ist die germanische Bezeichnung für einen einzelnen Gott - im Unterschied zu Goþ (Goth oder Gott) für die Ganzheit des Göttlichen - und kehrt in zahlreichen indogermanischen Namen für den Himmelsgott wieder. Tiwaz/Tyr ist im wesentlichen die Kraft der göttlichen Ordnung im Multiversum und besonders in der Menschenwelt, in Gesetz und Rechtsfindung. Insofern ist Tyr auch ein Kriegsgott, denn auch kriegerische Konflikte wurden in der germanischen Kultur als Rechtskonflikte angesehen, wie das nordische Wort Vápnadómr ("Rechtsprechung durch Waffen") ausdrückt. Man glaubte, daß diejenige Partei von den Göttern begünstigt wird, die durch rechtmäßiges und ehrenhaftes Verhalten in der Vergangenheit mehr Heil besaß. Streitigkeiten konnten früher auf einem Thing durch Zweikämpfe entschieden werden. Unter den Germanen war das Konzept der "siegenden Gerechtigkeit" weit verbreitet, d.h. ein fälschlicherweise Beschuldigter konnte einen Zweikampf nicht verlieren, da das Recht, und damit Tyr

selbst, auf seiner Seite war. Die göttliche Ordnung des Multiversums drückt sich in der Form der Tiwaz-Rune als Abbild der Weltsäule aus, die Himmel und Erde zugleich trennt und verbindet. Tiwaz wird auch durch die Irminsul der Sachsen dargestellt, die auf den Externsteinen aufgestellt war. So wie das zweite Aett mit der reinigenden Zerstörung durch Hagalaz begann, so beginnt auch das dritte Aett mit einem Verlust. Aber dieser Verlust ist freiwillig, um ein größeres Ziel zu erreichen, geopfert von jemanden, der versteht was er aufgibt und warum. Tyr opfert seine Hand, um den Wolf Fenris zu binden, dieses Opfer war ehrenvoll, und Tyr wurde für sein Selbstopfer vom ganzen Pantheon bewundert. Tyr ist wahrscheinlich der älteste Gott der nordischen Mythologie, und er war wichtiger als Odin. Die Rune ist ebenso die älteste des Futhark, da sie fast unverändert aus der Bronzezeit überliefert wurde. Sie repräsentiert all das, was man mit einem Gott verbindet: Stärke, Heldentum, Pflicht und Verantwortung. Aber sie steht ebenso für ein tieferes Mysterium, das der Verwundung eines Gottes.

**Magie:** Tiwaz kann dort eingesetzt werden, wo eine gerechte Entscheidung herbeigeführt werden soll. Wie Thurisaz, erinnert der Schmerz daran, sich noch mehr auf Pflichten und Verantwortung zu konzentrieren. Tiwaz ist der Weg des Kriegers.

**Anwendung:** 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.

**Wirkung:** Erreichen von gerechtem Sieg und Erfolg, Aufbau spiritueller Willensstärke, Entwickeln der Macht positiver Selbstaufopferung und der Kraft des Glaubens in Magie und Religion, Steigern der Loyalität, Abwehr von Mißtrauen und Streit, aktive Verteidigung, Bestehen im Kampf, Fördern des kollektiven Zusammenhalts. Amulette gegen das Auftreten absehbarer Konflikte. Talismane für Sieg und Durchsetzung.

**Heilrune:** Zuständig für Handgelenke, Hände und Finger und für Arthritis. Wiederherstellung des organischen Gleichgewichtes. Einsatz im Sinne von "Heilen durch Erkennen".

**Orakelbedeutung:** Wissen um die eigenen wahren Stärken. Allgemeiner Erfolg in rechtlichen Dingen. Ehre, Gerechtigkeit, Führerschaft und Autorität. Tiwaz steht auch für Gerechtigkeit, eine Entscheidungen oder die Herausforderung, für sein Recht zu kämpfen, wenn es versagt wird.

**Runenbotschaft:** Der Mut zur Selbstaufopferung führt zum gerechten Erfolg. Man übe und verlange selbst Treue, auch in schwierigen Zeiten. Zuverlässigkeit und Vertrauenswürdigkeit sind gefordert, wenn die Gerechtigkeit siegen soll.



**B** Berkana

germanisch: Berkana

gotisch: Baírkan

altenglisch: Beorc

altnordisch: Bjarkan

**Bedeutung:** Birke

**Lautwert:** B

**Zahl:** 18

**Schreiben:** B

**Kraft:** passiv

**Geschlecht:** weiblich

**Aett:** 3. Tyr

**Götter:** Berta, Holda

**Baum:** Birke

**Pflanze:** Mondwinde

**Kraut:** Frauenmantel

**Edelstein:** Mondstein

**Farbe:** dunkles Grün

**Elemente:** Erde

**Halbmond:** 4.  Neumond

**Zeit ca.:** Ende Feb. - Ende Mrz.

**Schlagworte:**

**Birke, Brüste der Mutter Erde, Rune der Übergangsriten, Variation, Zufall,**

Evolution, repräsentiert die Birke als Baum des Lebens und des Todes, weibliche Intuition, assoziiert mit Fruchtbarkeitskulten

**Bedeutung:** Berkana bedeutet Göttin der Birke, und die Birke ist ein Symbol für Fruchtbarkeit. In der ganzen europäischen Kultur werden Birkenzweige für kultische Zwecke genutzt. Man bringt sie in Form von Herzen an der Tür von frisch Verheirateten an oder schmückt damit den Maibaum. Hexen sollen auf Besen aus Birkenholz geritten sein - vielleicht kommt dieses Bild aus dem Brauch sich mit Birkenzweigen zu schlagen, um fruchtbar zu werden. Wenn Tiwaz eine fundamental männliche Rune war, so ist Berkana ausnehmend weiblich, denn sie steht für die Mutter, die weise alte Frau und das junge Mädchen. Tyr's Wunde entsteht durch die Begegnung mit dem Tod, Berkanas Wunde ist die des Lebens - die der Menstruation. Um 90° gedreht stellt die Rune die Brüste der Erdmutter dar.

**Mythologie:** Die Birke leuchtet in der Vollmondnacht und ihr reflektiertes Licht wirft keinen Schatten. Iduna ist die Göttin der Birken und steht für natürliche Weiblichkeit. Die Göttin der Birke (Iduna oder Frigg) wird in Berkana auch als Erdmutter, die große Göttin, angesehen. Sie ist die Mutter aller Lebewesen Midgards und Herrin über Geburt und Wiedergeburt. Sie ist das weibliche Konzept des Lebens, die Form der Rune Berkana wird mit den lebensspendenden Brüsten einer Mutter assoziiert. Heiden sehen in der Erdmutter auch die dreifache Göttin, da die Erscheinung als Mädchen, Mutter und alte Frau starke Parallelen zum Heidentum aufweist. Die Berkana-Rune enthält das komplexe Mysterium der großen Mutter. In ihrem kosmologischen Aspekt ist sie die Mutter jeglicher Manifestation und verkörpert das Mysterium kosmischer und menschlicher Geburt und Wiedergeburt. Berkana herrscht über die vier zentralen menschlichen "Übergangsrituale" (Geburt, Eintritt in die Welt der Erwachsenen, Hochzeit und Tod). Die Göttin der Birke verkörpert den aufblühenden, aber auch den dunklen Aspekt der großen Mutter, die "schreckliche Mutter", die über den Tod regiert. Im Ritual der Erdmutter Nerthus, wie es Tacitus beschreibt, bringt die in einem Wagen über die Felder ziehende Göttin Segen, Frieden und Fruchtbarkeit, nimmt am Ende aber Menschenopfer entgegen, die in ihrem heiligen See ertränkt werden - wobei allerdings unklar ist, ob es sich um ein faktisches Opfer oder um eine symbolische Beschreibung von Tod und Wiedergeburt handelt, für die oft, besonders in germanischen und keltischen Mythen, ein geheimnisvoller See steht (das Wort Seele kommt von See). In der Berkana-Rune ist alles Werden und Sein enthalten. Sie ist die Einheit des Kreislaufs von Geburt, Leben, Tod und Wiedergeburt, die Einheit der Evolution und das "Mysterium des Augenblicks", durch das sich diese Einheit des Seins in ein Werden entfaltet. Als Rune der Muttergottheit ist Berkana eine erhaltende, schützende und daher auch verbergende Macht. Sie herrscht über alle schützenden und verbergenden Orte wie Höhlen, Behausungen und Einweihungsorte.

**Magie:** Berkana ist die Rune der Frauen, und sie können aus ihr Kraft beziehen. Berkana hilft beim Bewußtwerden der Einheit des Augenblicks als Mutter aller Dinge und bei der Verwirklichung von Ideen durch den schöpferischen Prozeß und bewirkt Fruchtbarkeit und Wachstum. Der Prozeß der Erneuerung in Form einer Wiedergeburt in veränderter Form wird vom Prinzip dieser Rune unterstützt. Nach einer Zeit der negativen Erfahrungen brechen die positiven Gefühle und der Lebenswille wieder hervor wie die Pflanzen im Frühling.

**Anwendung:** Positiv stärkt Berkana die weiblichen Seiten, neutral ist sie Beschützerin des Menschen und negativ die Mutter, die ihre Kinder frißt.

**Wirkung:** Reinkarnation und Wiedergeburt im Geist. Stärkt die Macht des Geheimen. Rituale des Schutzes und der Verheimlichung. Festhalten und Bewahren anderer Kräfte. Schutz des Heims und des unmittelbaren persönlichen Umfelds. Sicherung der Versorgung. Schutz vor Täuschung. Amulette gegen Bedrohung des Besitzstandes von außen und gegen Heimtücke. Talismane zur Förderung des allmählichen wachsenden Reichtums und der allgemeinen Fruchtbarkeit.

**Heilrune:** Zuständig für verschiedene Fruchtbarkeitsstörungen. Steigerung der physischen Standfestigkeit. Stärkung von Knochengerüst und Muskulatur. Steigerung der allgemeinen Widerstandsfähigkeit. Heilung von Infektionen.

**Orakelbedeutung:** Allgemeine Fruchtbarkeit, sowohl geistige als auch körperliche, sowie persönliche Entwicklung, Gesundheit, das Gedeihen eines Unternehmens, ein neuer Anfang, Wachstum, Klarheit.


**Runenbotschaft:** Diese Rune kann alles verbergen und geheimhalten oder Geheimnisse teilen - wohl dem, der weiß, wie. Man pflege den Kontakt zur Erde in jeder Hinsicht: körperlich, geistig und seelisch.



**M**Ehwaz

*germanisch:* Ehwaz, Ehwo (zwei Pferde)  
*gotisch:* Aíhws  
*altenglisch:* Eh  
*altnordisch:* Íor (Pferd)

*Bedeutung:* **Pferd**  
*Lautwert:* **E**  
*Zahl:* **19**  
*Schreiben:* E  
*Kraft:* aktiv  
*Geschlecht:* beide  
*Aett:* 3. Tyr  
*Götter:* Freyr und Freyja

*Baum:* Eiche, Esche  
*Pflanze:* Forsythie  
*Kraut:* Kreuzkraut  
*Edelstein:* Kalkspat  
*Farbe:* strahlendes Weiß  
*Elemente:* Erde  
*Halbmond:* 3.  Vollmond  
*Zeit ca.:* Anfang Feb. - Anfang Mrz.

*Schlagworte:*

**Pferd**, esoterische Ähnlichkeit zwischen Pferd (Ehwaz) und Mensch (Mannaz), Rune von Sleipnir, Rune des Weltenreitens, Macht der Zwillinge, beziehungsweise des Dualismus, Loyalität, Ehe, Treue, eigener Geist, Unbewußtes, Bewegung, assoziiert mit dem Lauf der Sonne

**Bedeutung:** Die Rune Ehwaz bedeutet Pferd, und leitet sich vom urgermanischen "Ehwo" (zwei Pferde) ab - das Runenzeichen stellt zwei einander zugewandte Pferde dar, steht aber auch für Odins achtbeiniges Roß Sleipnir. Das Pferd kommt nach nordischer Überlieferung der Runen vor dem ganzen Menschen. Daraus ergeben sich interessante Denkanstöße. Das Pferd war schon immer in fast jeder Kultur ein kraftvolles Symbol. Häufig zogen Pferde die Sonne über den Himmel und waren damit ein elementarer Bestandteil des Lebens. Stärke, Schnelligkeit und Loyalität sind ihre Eigenschaften, und ihre Verbindung zum Menschen ist einmalig. Sie machen es dem Menschen möglich, Dinge zu bewerkstelligen, zu denen er alleine nicht fähig wäre und lassen ihn Distanzen überwinden, die er alleine nicht geschafft hätte. Dieses Tier hat seine Wildheit und Stärke nicht verloren, obwohl es domestiziert ist. Der altnordische Runenname Íor (Pferd) wird sogar nur für ein Pferd in Zusammenhang mit kultischen Handlungen benutzt. Wie die Sonne steht Ehwaz für Energie und Bewegung. In diesem Falle kommt aber noch Respekt für die Quelle der Energie hinzu. Dies ist keine unpersönliche Energie, sondern eine lebende Quelle, die Respekt verdient und deren Wünsche man beachten muß. Diese Rune erinnert daran, immer zu helfen und nicht zu schaden mit der Macht, die man erhalten hat. Wie das Schwert ist auch das Pferd mächtig und kann gefährlich sein. Wenn man unvorsichtig ist, bricht es, und man verliert seine Stärke für immer. Es ist das Gleichgewicht, das auf dem Weg der Runen erreicht werden muß. Ehwaz repräsentiert die harmonische Beziehung zwischen zwei Kräften, die sich gegenseitig ergänzen. Dies gilt sowohl für die Beziehung zwischen Mensch und Pferd als auch für Beziehungen zwischen den Geschlechtern. Die Rune steht für Partnerschaft. Die Ehwaz-Rune stellt das Symbol der idealen Mann-Frau-Beziehung und somit das Mysterium der mit dem Gesetz im Einklang stehenden Ehe "Êh" (Vertrag, Ehe) dar.

**Mythologie:** Ehwaz repräsentiert die Macht der göttlichen Zwillinge, repräsentiert durch zwei Pferde.

Diese Machtstruktur spiegelt eine duale Form germanischen Königtums wieder. Auch diese Führer wurden in der Mythologie oft als Pferde dargestellt (zum Beispiel Hengest und Horsa). Auch der Name der Zwillingsgottheit Asvinau im indischen Veda bedeutet wörtlich "zwei Pferde". Hier wird eher die harmonische Beziehung zwischen den beiden Kräften der dualen Machtstruktur betont als die defensive und nach außen gerichtete Kraft, die von der Algiz-Rune repräsentiert wird. All das weist auf die enge Beziehung zwischen Mensch und Pferd hin, die bei den Indoeuropäern im allgemeinen und de germanischen Völkern im besonderen erkennbar ist. Das Pferd stellt eine Quelle göttlichen Wissens dar, und Pferde wurden oft von den alten germanischen Priestern in Weissagungsriten befragt. Die spirituelle Qualität von Ehwaz steht in engem Zusammenhang mit der Menschheit (Mannaz). Im Altnordischen heißt es: "Marr er Manns Fylgja" (Das Pferd ist der Doppelgänger oder Schutzgeist des Mannes). Die Fylgja ist in einer Familie erblich, also der Geist der Ahnen, der den Nachkommen ihre ererbte Identität gibt und sie beschützt. Die Binderune von Ehwaz und Mannaz ist "em" ("ich bin"). Die Ehwaz-Rune erleichtert das Reisen zwischen den einzelnen Welten von Yggdrasil. Der Runenkundige kann mit ihrer Macht durch die Reiche der Realität "reiten". Ehwaz ist die Rune von Odins achtfüßigem Roß Sleipnir. Oft findet man auf runischen Amuletten das Bildnis eines auf einem Pferd reitenden Mannes als symbolische Form integrierten Schutzes unter der Schirmherrschaft von Odin. Dies ist der jenseitige Aspekt von Ehwaz, das Pferd steht jedoch auch mit Fruchtbarkeitsmagie in Verbindung und damit mit Freyr, dem Gott der Fruchtbarkeit, des Friedens und der Sinnlichkeit. Dies ist die Rune des Vertrauens und der Loyalität. Die spirituelle Beziehung zwischen einem Reiter und seinem Pferd ist ein gutes Beispiel für die Kraft dieser Rune. In diesem Geheimnis ist ein großes Potential an Macht enthalten. Ehwaz ist die Kombination zweier gleichgestimmter, aber in Form einer Dualität ausgedrückter Kräfte oder Wesenheiten (wie Mann/Pferd, Pferd/Kutsche, Mann/Fylgja, Körper/Seele), die in harmonischer Weise auf ein gemeinsames Ziel hinarbeiten.

**Magie:** Ehwaz verleiht Kraft und gibt Hilfe in der Kommunikation und auf Reisen. Sie kann dabei unterstützen, einen Zauber auf große Entfernung zu wirken (obwohl dies nur eine geistige Blockade abbaut, denn eigentlich spielen Entfernungen für die Magie überhaupt keine Rolle) und fördert die Schnelligkeit. Ehwaz kann als Instrument für Reisen durch die Anderswelt genutzt werden, setzt aber Vertrauen, Loyalität und harmonische Dualität voraus, die sie andererseits auch verleiht. Mit Hilfe dieser Rune kann man durch alle Welten "reiten", es bleibt kein Tor verschlossen. Bei Beschwörungen kann man Ehwaz zum Herstellen und Abbrechen von Verbindungen jeglicher Art benutzen.

**Anwendung:** 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.



**Wirkung:** Hilfe bei schamanischer Reise. Bewußtmachen der fundamentalen Einheit von Körper und Geist. Verleiht Vertrauen und Loyalität. Fördert Schnelligkeit. Sicherung von Flucht- und Auswegmöglichkeiten. Steigerung der Sinnlichkeit und Unmittelbarkeit. Amulette gegen die Bewegungsfähigkeit einschränkende. Angriffe Talismane für Einigkeit Loyalität und Zuverlässigkeit.

**Heilrune:** Zuständig für Rückenschmerzen, -probleme und -erkrankungen, Förderung der Beweglichkeit, Harmonisierung symbiotischer Prozesse in Körper und Geist.

**Orakelbedeutung:** Gesellschaftliche Stellung, persönlicher Status, eine Nachricht der Götter. Beim Werfen bestätigt diese Rune ohne jede Einschränkung die Bedeutung der sie umgebenden Runen. Sie kann aber auch Transport, Bewegung, Energie, Kraft, Wille oder Kommunikation bedeuten. In der Divination kann Ehwaz auch für einen Weg stehen, den man "gemeinsam mit" oder "geführt von" jemandem geht oder gehen wird.

**Runenbotschaft:** Man erkenne den Wert seines "Reittiers" - gleichgültig, ob dies ein reales Tier, einer oder mehrere menschliche Partner seien oder ob es sich dabei um Theorien, Arbeitshypothesen oder andere Hilfen handelt, mit denen man von einer Realität in die andere "reitet". Eine für beide Seiten vorteilhafte Symbiose entsteht nur, wenn beide Teile den anderen integrieren statt ihn zu mißachten

und auszubeuten. Treue und Verlässlichkeit sind die Grundlagen dieser Art von Beziehung. Wenn sie richtig funktioniert, entsteht eine Einheit, die weit mehr beinhaltet, als die Summe ihrer Teile eigentlich vermuten läßt. Individuelle Eigenschaften werden nicht ausgemerzt, sondern betont und hervorgehoben, sodaß jeder Teil seinen ganz eigenen Beitrag zum Wohle des Ganzen einbringen kann.

 <p><b>M</b>Mannaz  <i>germanisch:</i> Mannaz  <i>gotisch:</i> Manna  <i>altenglisch:</i> Mann  <i>altnordisch:</i> Maðr</p>	<p><i>Bedeutung:</i> <b>Mann</b>  <i>Lautwert:</i> <b>M</b>  <i>Zahl:</i> <b>20</b>  <i>Schreiben:</i> M  <i>Kraft:</i> passiv  <i>Geschlecht:</i> männlich  <i>Aett:</i> 3. Tyr  <i>Götter:</i> Heimdall</p>	<p><i>Baum:</i> Stechpalme  <i>Pflanze:</i> Fingerhut  <i>Kraut:</i> Krapp  <i>Edelstein:</i> Granat  <i>Farbe:</i> dunkles Rot  <i>Elemente:</i> Luft  <i>Halbmond:</i> 3.  Neumond  <i>Zeit ca.:</i> Ende Jan. - Ende Feb.</p>
<p><i>Schlagworte:</i></p>	<p><b>Mann</b>, Mensch, Menschlich, göttliche Abstammung des Menschen, Intelligenz, Tradition, Rune der Einweihung und der Blutsbrüderschaft, Öffnung des inneren Auges, Verbindung vom Menschlichem zum Göttlichem</p>	

**Bedeutung:** Mannaz bedeutet Mann oder Mensch, aber auch das männlich-weibliche Menschenpaar, und im weitesten Sinne steht Mannaz für Menschlichkeit und damit für ganz Midgard. In einer mehr praktischen Bedeutung steht Mannaz, für die Menschen, mit denen man eine Verbindung hat, also die Familie und Freunde, die Sippe. Die Personen, die den Menschen daran erinnern, daß er von Natur aus ein Tier mit einem sozialem Gefüge ist. Die Form der Rune symbolisiert die Vermählung zwischen Himmel und Erde oder ein menschliches Paar. Diese Rune kann sich, als für den Menschen stehend, auf ein Individuum oder eine Gruppe beziehen und so die Position des Menschen in der Schöpfung symbolisieren. Abhängig von seiner sozialen Umgebung und den Umständen seines Lebens, ist der Mensch nicht isoliert lebensfähig. Er definiert sich aus einer Interaktion mit anderen Menschen und Gruppen. Mannaz zeigt das Innere, die Zusammenhänge, von denen das Individuum in der umgebenden Natur abhängt. In der Sippe existieren aber auch die Ahnen, ihre Erinnerungen und Erfahrungen. Alles zusammen ergibt einen Schatz von Wissen, welche im Inneren jedes Einzelnen verborgen liegt. Um dieses Wissen zu erschließen, bedarf es eines tiefen Verständnisses der eigenen, subjektiven Zusammenhänge. Mannaz wird durch die Integration der Ahnen in die Sippe zum Tor, welches zu dem alten Wissen führt (Zugang zur "Erberinnerung" oder dem "kollektiven Unterbewußtsein").

**Mythologie:** Die Rune steht neben dem Menschen auch für den göttlichen Vorfahr und Himmelsvater und damit auch für die Verbindung des Menschen mit den Göttern (Ymir) und mit der Natur (zwei Bäume). Sie nimmt die wilde Energie von Ehwas und kontrolliert sie durch ein soziales Bewußtsein, sie erinnert an diejenigen, die man mit seinen Taten beeinflusst, magisch wie auch weltlich. Die Rune selbst ähnelt Gyfu indem sie weibliche und männliche Elemente vereint, sie ist aber vollständiger in dieser Vereinigung. Sie ist das komplette Netz menschlicher Beziehung, mit dem Selbst im Zentrum, welches das Netz des Schicksal widerspiegelt, welches durch Raidho erforscht wird. Als man das Netz betrat, war es mehr oder weniger fest, aber dieses hier ist beweglich und lebendig. Vergangenheit und Gegenwart, männlich und weiblich, das Selbst und die anderen - alle Gegensätze werden hier verbunden und zusammengefügt. Mannaz ist die Heimat des Selbst und spricht für alle, die man erreicht und erreicht hat durch die Gabe der Runen. Mannaz ist das Mysterium der göttlichen (archetypischen) Struktur in jedem Einzelwesen und in der Menschheit im allgemeinen. Diese

Struktur wird vom Gott Heimdall als Urahn der Menschheit verliehen. Eine Schilderung davon findet man in der "Rigsthula" der älteren Edda. Sie beschreibt, wie Rigr (Heimdall) die archetypischen Repräsentanten der drei sozialen Funktionen in der Welt der Menschen hervorbringt (den Ernährer, den Krieger und den Priester/König), welche die drei Ebenen der göttlichen Struktur widerspiegeln. Heimdall ist dort eigentlich Odin in einer seiner vielen Ausdrucksformen, der des Ur- und Allvaters (Alfaðir). Die Mannaz-Rune stellt das Symbol Heimdalls als genetische Verbindung zwischen Göttern und Menschen und als Wächter der Regenbogenbrücke Bifröst dar, welche Asgard mit Midgard verbindet. Dies ist die Rune, welche die Entstehung der germanischen Völker aus der göttlichen Ordnung und die göttliche Abstammung der Menschen beschreibt. Sie repräsentiert das Mysterium der Menschheit und die runische Struktur in der menschlichen Seele. Mannaz ist die Macht menschlicher Intelligenz, Vernunft, Erinnerung und Tradition. Es ist das Runenzeichen des "vollendeten Menschen", des vollkommenen menschlichen Wesens, des Eingeweihten in einen der vielen Kulte des "alten Glaubens". Mannaz stellt ein androgynes, archetypisches Wesen dar, und ihr Mysterium verkörpert somit die Macht des Androgynen in der psychologischen Sphäre der Menschheit. Die Rune repräsentiert die Einrichtung der Blutsbrüderschaft.

**Magie:** Diese Rune fördert die geistige Weiterentwicklung auf allen Ebenen und erweitert das Bewußtsein. Manaz hilft beim Überwinden geistiger Schwierigkeiten, sie bewirkt den Ausgleich der guten und bösen Seite des Menschen (Dr. Jekyll & Mr. Hyde).

**Anwendung:** 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.

**Wirkung:** Förderung der Intelligenz, des Gedächtnisses und generell der geistigen Kräfte. Ausgleich der "Pole der Persönlichkeit". Öffnen des "geistigen Auges" (Hugauga). Bewußtmachen der göttlichen Struktur der Menschheit. Abwehr von Fehleinschätzungen anderer. Amulette gegen Trennungs- und Lösezauber. Talismane für Liebeszauber und Vereinigung.

**Heilrune:** Zuständig für Füße und Fußknöchel, Zerrungen, Behebung von Selbsttäuschung und geistiger Umnachtung, Harmonisierung der motorischen Aussteuerung.

**Orakelbedeutung:** Das Individuum. Die Einstellung zu anderen und deren Einstellung zu sich selbst. Freunde und Feinde.

**Runenbotschaft:** Der Mensch, seine Sippe, seine Ahnen, die Götter und der Kosmos - alles ist eins, und der Einzelne kann Zugriff erhalten auf das Wissen aller. Man erkenne das Wesen der Menschlichkeit, man nehme die Menschen so, wie sie wirklich sind, und nicht etwa so, wie man sie gern hätte oder wie das System es von ihnen verlangt.



┌ Laguz

Laguz,  
*germanisch:* Laukaz  
 (Lauch)  
*gotisch:* Lagus

*Bedeutung:* **Wasser**

*Lautwert:* L

*Zahl:* **21**

*Schreiben:* L

*Kraft:* aktiv

*Geschlecht:* weiblich

*Aett:* 3. Tyr

*Götter:* Nerthus

*Baum:* Weide

*Pflanze:* Seerose

*Kraut:* Lauch

*Edelstein:* Perle

*Farbe:* tiefes Grün

*Elemente:* Wasser

*Halbmond:* 2.  Vollmond

*Zeit ca.:* Mitte Jan. - Anfang Feb.

<p><i>altenglisch:</i> Lagu <i>altnordisch:</i> Lögr</p>		
<p><i>Schlagworte:</i></p>	<p><b>Wasser</b>, Meer, Welle, Quelle des organischen Lebens, Urwasser - latentes Potential zwischen Eis und Feuer, Rune der Wasserweihe, Lauch, organische Fruchtbarkeit, Rune der Kräuterweihe, Vorwärtskommen, Aufladen der eigenen Energie</p>	
<p><b>Bedeutung:</b> Laguz bedeutet Wasser oder Gewässer. Die Vorstellung der meisten Menschen, wenn sie an Wasser denken, ist eine eher angenehme Assoziation - friedevoll, Liebe, Leidenschaft, Intuition, Emotionen im Allgemeinen. Man muß aber auch daran denken, daß für die Menschen des Nordens Wasser normalerweise für das Meer stand, und das war fürchterlich. Ein unberechenbarer Ort, die Heimat der Midgardschlange und das Grab von unzähligen Seefahrern. Laguz sollte mit den schönen und weniger schönen Eigenschaften des Wasser in Verbindung gebracht werden. Diese Rune spricht die Urängste an, wie Kälte, Dunkelheit und all diese schrecklichen Dinge, die tief im Unterbewußtsein verwurzelt sind. Wie Ehwaz den Wanderer mit seiner Sterblichkeit konfrontiert, läßt Laguz ihn die Grundlagen seines Selbst und seines Verhaltens untersuchen, und erlaubt es ihm dadurch, sein Handeln zu ändern und Behinderungen zu beseitigen. Das Verständnis und die Weisheit, die durch Ehwaz gewonnen wird, haben den Reisenden auf die dunkleren Seiten (repräsentiert durch Laguz) vorbereitet, und er akzeptiert sie nun als Teil seines ganzen Selbst. Laguz bereitet den Reisenden ebenso darauf vor, anderen zu helfen, indem man sich selbst untersucht und erkennt, sie erlaubt ihnen besser auf die eigene Weisheit und Erfahrung zurückzugreifen. Das macht sie unter anderem zur Rune des spirituellen Beraters. Man sieht im Symbol der Rune Laguz eine Welle oder den schnellwüchsigen grünen Teil des Lauchs, weil man die Rune auch mit dem urgermanischen "Laukaz" (Lauch) in Verbindung bringt, was im altnordischen Runennamen "Laukr" zum Ausdruck kommt. Der Lauch ist ein Symbol für organisches Wachstum, phallische Macht (Tugend), und Fruchtbarkeit im physischen wie im spirituellen Bereich. Laukaz herrscht über die Lehre der Kräutermagie, die im Altnordischen als "Lyf" und im Altenglischen als "Lac-Nunga" bezeichnet wurde. Das "Itrlaukr" (glänzender Lauch) gab man oft einem jungen Mann, sobald er sich als Krieger erwiesen hatte.</p> <p><b>Mythologie:</b> Laguz ist die Grundenergie des Lebens im Multiversum und die geheime Quelle allen organischen Lebens. Laguz ist das Gesetz (Lögr) des Lebens, innerhalb des ganzen Multiversums ebenso wie in Midgard. Es sind dies die Schichten (Gesetze) vergangener kosmischer und menschlicher Taten, welche die zukünftige Entwicklung der Lebensformen bestimmen. Die Laguz-Rune steht für die Ur-Wasser in Niflheim, die das latente, ungeformte Potential des Lebens enthalten, welches zu Eis verfestigt ist und durch die Feuer von Muspelheim mit Energie geladen werden muß, bevor es als manifestiertes Muster verwirklicht werden kann. Die Laguz-Rune stellt eine machtvolle Rune der Einweihung dar - besonders der Einweihung in das Leben. In heidnischen Zeiten besprengte man ein neugeborenes Kind mit Wasser und gab ihm seinen Namen, sobald es sich als des Lebens würdig erwiesen hatte. Dadurch wurde das Kind wieder in die Lebenskraft seines Stammes integriert. Das Mysterium des "Vatni Ausa" (das rituelle Besprengen mit Wasser) geht auf vorchristliche Zeiten zurück und ist ein Hauptbestandteil der alten nordischen Lehre der Wiedergeburt (Aptrburdhr). Die Funktionen der Uruz-Rune und der Laguz-Rune sind auf unterschiedlichen Ebenen eng miteinander verwandt. Laguz beinhaltet auch den Ritus der Überquerung des Wassers am Ende des Lebens - der Überquerung des Ur-Wassers, um ins Totenreich zu gelangen. In diesem Zusammenhang sind die Mythen um Odin als Fährmann der Seele von Bedeutung. Auch die Schiffsbegräbnisse der Wikinger und die dadurch angedeutete symbolische Überquerung des Wassers weisen auf diesen Glauben hin.</p> <p><b>Magie:</b> Diese Rune steht für das Wasser. Sie repräsentiert auch den Lauch, der häufig in der Magie angewendet wurde. Magie kann in ihren Auswirkungen wie Lauch sein. Man kann ihn für sich nutzen, aber es ist nicht ungefährlich, ihn aus dem Boden zu ziehen, da man sich an seinen scharfen Seiten leicht schneiden kann. Ein tiefes Gewässer kann für das verborgene Unbewußte stehen, welches sich unter der Oberfläche ausbreitet, aber nicht einsehbar ist. Das Meer wurde als eine Quelle des Lebens angesehen und stand auch für die Mysterien von Leben und Tod (das Meer gibt, nimmt aber auch Leben). Laguz ist das kollektive Unbewußte, das universelle Wissen. Man verschaffe sich Klarheit über sein eigenes Durchhaltevermögen und seine Standhaftigkeit angesichts von Schicksalsprüfungen</p>		



- und über die gewaltigen Kräfte in seinem Inneren, die es einem ermöglichen, solche Prüfungen zu bestehen. Die Rune steht für das Getränk, welches im Ritual mit runischer Macht "aufgeladen" wird.



**Anwendung:** 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.

**Wirkung:** Stärkung des Magnetismus. Entwicklung hellseherischer Fähigkeiten. Führung bei schwierigen Einweihungsprüfungen. Gesteigerte Vitalität und Lebenskraft. Konzentration ungeformter magischer Kraft zur Strukturierung und Formung durch den Willen. Stabilisieren mentaler und emotionaler Abweichungen. Schutz vor Feigheit, Verrat und Unflexibilität. Schutz vor Vergiftungen. Amulette gegen Vergiftungen und Unfälle. Talismane zur Steigerung der Standhaftigkeit und für sicheres Reisen. Diese Rune wirkt auch stark auf den Körper

**Heilrune:** Zuständig für Nieren- und Hauterkrankungen und Nierenbeschwerden. Anwendung bei Vergiftungen. Gebrauch zur Erlangung von Kräuterwissen. Heilung von Lähmung und Unbeweglichkeit.

**Orakelbedeutung:** Erfolg bei Reise oder Erwerb, allerdings mit der Möglichkeit des Verlustes. Imagination und geistig-paranormale Angelegenheiten. In der Divination steht Laguz für das Unbekannte, das "unter der Oberfläche Verborgene".

**Runenbotschaft:** Das Wasser ist tief und scheinbar unergründlich. Es gibt seine Geheimnisse dem Suchenden preis, wenn er mit Umsicht hineintaucht. Wasser ist gefährlich und kann auch töten, doch ohne Wasser ist auch kein Leben möglich. Es kommt auf das richtige Maß an. Man handle unverzüglich und schiebe nichts mehr auf die lange Bank. Man lerne, den "Wogenhengst" (das Schiff) zu zähmen, der einen über die Wasser des Lebens trägt.

 <p><b>Ingwaz</b>  <i>germanisch:</i> Ingwaz  <i>gotisch:</i> Enguz, Iggws  <i>altenglisch:</i> Ing, Yngvi  <i>altnordisch:</i> Ing, Yngwio</p>	<p><i>Bedeutung:</i> <b>Himmelslicht</b>  <i>Lautwert:</i> <b>NG</b>  <i>Zahl:</i> <b>22</b>  <i>Schreiben:</i> Ng  <i>Kraft:</i> passiv  <i>Geschlecht:</i> beide  <i>Aett:</i> 3. Tyr  <i>Götter:</i> Freyr, Freyja</p>	<p><i>Baum:</i> Apfelbaum  <i>Pflanze:</i> Enzian  <i>Kraut:</i> Brunelle  <i>Edelstein:</i> Topas  <i>Farbe:</i> goldenes Gelb  <i>Elemente:</i> Wasser, Erde  <i>Halbmond:</i> 2.  Neumond  <i>Zeit ca.:</i> Anfang Jan. - Ende Jan.</p>
<p><i>Schlagworte:</i></p>	<p><b>Himmelslicht</b>, Ing (der legendäre Held, später Gott), Gemahl der Erdmutter, Kraft des Freyr, neutrale männliche Energie als Potential der Erneuerung im Jahres- und Lebenslauf, Sexualität, Fruchtbarkeit</p>	

**Bedeutung:** Ingwaz bedeutet Ing, der Erdgott, der auch als Fruchtbarkeits- und Sonnengott Ingvi-Freyr angesehen wird. Die Form der Rune kann als Feld gedeutet werden, manche sehen darin auch das männliche Genital, andere wiederum das Himmelsfeuer (Rune zu Imbolc), aber ihre wirkliche

Signifikanz liegt wohl in der Balance. Sie zeigt eine harmonische Beziehung zwischen den Menschen und den vier Elementen der Natur. Ingwaz erinnert an die alte Verbindung der Götter mit dem Land und verbindet den Menschen wieder mit seiner spirituellen Natur durch die reale Natur. Sie ist eine Erdungsrune, die den Menschen und seinen Körper, seinen Geist und seine Wahrnehmung wieder auf die Erde zurückführt. Manche halten sie auch für das männliche Gegenstück zu Berkana, denn während Berkana das weibliche Mysterium in sich birgt, so steht Inguz für das männliche. Ingwaz steht für die Energie des Samens. Die Rune ist zurückgezogen und isoliert. Sie beinhaltet den Reifungsprozeß, welcher sich im Verborgenen abspielt. Ingwaz stellt Rückzug, Transformation im Verborgenen und die darauffolgende Rückkehr dar. Dazu kann als Beispiel das Reifen einer Pflanze, die Geburt eines Kindes oder das Leben eines Schmetterlings dienen. Das Leben zieht sich zurück und vollzieht im Verborgenen eine Umwandlung, eine Transformation zu neuer Kraft. Der obere Bereich im Bild der Rune steht für den Bereich der sichtbaren Realität (Alltag), der untere Teil für das verborgene Reich der Verwandlung (bildlich: die Erde). Am Anfang des Zyklus steht der Rückzug in den verborgenen Bereich. In dieser geheimen, intimen Umgebung vollzieht sich die Umwandlung. Die Kräfte werden wieder gesammelt, und eine Regeneration findet statt. Ein Samenkorn überwintert zum Beispiel unter der Erde und sammelt die Kräfte für sein Hervorbrechen im Frühling. Am Ende steht die Wiederkehr mit neuer Kraft oder in einer neuen Form.

**Mythologie:** Man nimmt an, daß Ing der Name eines alten germanischen Erdgottes ist, der zusammen mit der Erdmutter Nerthus wirkte. Ihr Kult war in alter Zeit besonders in den Nordseegebieten stark ausgeprägt. In einem altenglischen Runengedicht wird berichtet, daß Ing zuerst unter den Ostländern von einem menschlichen Auge erblickt wurde, bis er gegen Osten über das Meer ging, und sein Wagen folgte ihm nach. So nannten die Heiden den Helden. Der hier erwähnte Wagen ist identisch mit dem, der im Nerthus-Kult verwendet wurde. Ingwaz stellt den Gemahl der Erdmutter dar und den ihr zur Seite stehenden Priester. Dieser Kult spielte bei den Völkern der Nordsee eine so bedeutende Rolle, daß sie oft als Ingvaones (Jene des Ing) bezeichnet wurden. Der vanische Gott Freyr, der Gott des Ackerbaus und der Fruchtbarkeit, ist auch unter dem Namen Yngvi bekannt. Ing ist auch der dänische/angel-sächsische Name für Freyr. Es scheint, daß Freyr ganz allgemein im Norden die Rolle und den Namen des Ing an sich gerissen hat, und er spielt auch bei den Fruchtbarkeitsritualen eine Rolle, indem er in einem Wagen in rituellen Prozessionen fährt. Ackerbau ist einer der ersten Versuche der Menschheit ihre Umgebung zu kontrollieren. Die Fruchtbarkeit der Tiere und Pflanzen ist in jeder heidnischen Religion ein zentrales Thema. Von dem frühesten Sumerer bis zur modernen Volksglauben, haben die Menschen versucht, den Erfolg ihrer Ernte zu verbessern. Der größte Teil der westlichen Zivilisation hat den Kontakt zum Land und seinen Lebewesen verloren. Die spirituelle Konsequenz dieser Trennung von der Erde ist erschreckend, da die meisten Menschen keinen Bezug mehr zum natürlichen Leben auf der Erde haben. Im Ing-Nerthus-Kult verzehrt das feminine Element das maskuline, um die verbrauchten Energien wieder zu ersetzen, die nötig waren, um dem Land und dem Volk Fruchtbarkeit zu spenden. Kennzeichnend ist in diesem Zusammenhang die Sage, in der Freyr sein Schwert opfert, um Skadhi zu gewinnen oder auch der Name Gelding (kastriertes Pferd) für Odin. Das männliche Element repräsentiert die sich immer wieder selbst erneuernde "kosmische Nahrung" in Form von potentieller Energie, die den Winter hindurch von der Göttin einbehalten wird, um sie dann im Frühling plötzlich und mit gewaltiger Kraft in einem orgiastischen Prozessions-Ritual wieder freizusetzen. Die Ingwaz-Rune stellt einen Vorrat potentieller Energie dar, die erst durch einen Prozeß des Wachstums und der Reifung hindurchgehen muß, um an Kraft zu gewinnen. Dieses Prinzip hat für alle Ebenen des Multiversums Gültigkeit, und dieser Rune wohnt große Kraft inne, denn jede Macht muß eine solche geschützte Periode des Wachstums und der Reifung durchmachen, ehe sie in ihrer potentesten Form in Erscheinung treten kann.

**Magie:** In dieser Rune ist eines der größten Geheimnisse nordischer Sexualmagie verkörpert.

**Anwendung:** 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.



**Wirkung:** Fruchtbarkeitsrituale. Plötzliche Freisetzung von Energie. Speicherung und Transformation

von Kraft für rituelle Zwecke. Konzentration von Energie und Gedanken. Amulette gegen Entwicklungsstörungen. Talismane für Fruchtbarkeit, organisches Gelingen und zur Absicherung von Ruhepausen.

**Heilrune:** Zuständig für Erkrankungen und Beschwerden der männlichen Genitalien. Ebenfalls Anwendung bei Autismus und zur Heilung von Lähmungen.

**Orakelbedeutung:** Männliche Fruchtbarkeit und Erwartungen auf der physischen Ebene, darunter auch Angelegenheiten der Gesundheit, der Familie und des Nachwuchses. Aber auch Arbeit, Produktivität, Freigebigkeit, Balance und Verbindung mit der Erde.

**Runenbotschaft:** Man erkenne, daß Phasen der Ruhe im Leben ebenso notwendig sind, wie Zeiten eifrigen Tuns. Man übe Selbstbesinnung und Geduld und lausche in sich hinein.. Wieviel Geduld hat man mit sich selbst? Man lasse die Dinge sich entwickeln und erzwingen nichts. Alles braucht Zeit, um zu reifen, oft im Verborgenen, bis es genug Kraft gewonnen hat, um machtvoll hervorzubrechen. Jedes Vorhaben beginnt zunächst als Samenkorn.

 <p><b>D</b>Dagaz  <i>germanisch:</i> Dagaz  <i>gotisch:</i> Dags  <i>altenglisch:</i> Dæg  <i>altnordisch:</i> Dagr</p>	<p><i>Bedeutung:</i> <b>Dämmerung</b>  <i>Lautwert:</i> <b>D</b>  <i>Zahl:</i> <b>23</b>  <i>Schreiben:</i> D  <i>Kraft:</i> aktiv  <i>Geschlecht:</i> männlich  <i>Aett:</i> 3. Tyr  <i>Götter:</i> Heimdall, Loki</p>	<p><i>Baum:</i> Fichte, Weide  <i>Pflanze:</i> Ringelblume  <i>Kraut:</i> Scharlei  <i>Edelstein:</i> Chrysolith  <i>Farbe:</i> helles Blau  <i>Elemente:</i> Erde  <i>Halbmond:</i> 1.  Vollmond  <i>Zeit ca.:</i> Mitte Dez. - Anfang Jan.</p>
<p><i>Schlagworte:</i></p>	<p><b>Dämmerung</b>, Tag, Licht, Zwielight, Rune des Erwachens, Übergangszustand, heilige Synthese aus der Polarität des Lebens, mystischer Augenblick, Gnosis</p>	

**Bedeutung:** Dagaz steht für den Tag, beziehungsweise das Licht des Tages, wie es zum Zeitpunkt des Sonnenaufganges und Sonnenunterganges wahrgenommen wird, in der Morgen- und Abenddämmerung. Es ist die Rune des vollkommenen Erwachens. So symbolisiert auch die Form der Rune den Ausgleich zwischen Tag und Nacht. Die Rune Dagaz ist ein odinisches Paradoxon, welches für die Bildung einer Synthese aus Gegensätzlichem, das Erreichen des mystischen Augenblicks und das Empfangen mystischer Inspiration steht. Diese Rune ist ein Widerspruch in sich, löst ihn aber auch auf.

**Mythologie:** Das durch Dagaz symbolisierte Zwielight ist ein Symbol für die Geburt der Erkenntnis, oder das Licht des Bewußtseins. Gegensätze sind Teile von etwas Größerem, etwas Umfassendem. Kein Ding im Multiversum kann für sich allein betrachtet werden, da es immer von seinen Gegensätzen und den umgebenden Bedingungen abhängt. Die Suche nach dem Licht des Wissens geht beim Mysterium von Dagaz von den Extremen, den Außenbereichen aus. Die Gesamtheit ist der Schlüssel, nicht die isolierte Betrachtung einer Seite. Das beeinflusst auch die Betrachtung der (zum Beispiel christlichen) Konzepte von Gut und Böse, die als solches im Heidentum eigentlich nicht existent sind. Dreidimensional betrachtet stellt die Form von Dagaz einen endlosen Kreislauf dar (zum Beispiel Möbiusband). So kehrt etwa die Dämmerung immer wieder, ebenso wie Extreme immer um einen Bereich der Ausgeglichenheit kreisen (zum Vergleich Niflheim und Muspelheim in der Kosmologie). Diese Extreme sind die Bereiche derer, welche die Erkenntnis auf den Spuren von Odin

zu erlangen suchen. Die Kenntnis der Extreme verhilft eher zum Verständnis der Gesamtheit als ein Verharren in der Ausgeglichenheit der Mitte. Diese Rune markiert das Beinahe-Ende des dritten Aetts und macht den Weg frei für Othala, den Kreis zu vollenden. Wie in den vorherigen beiden Aetts, beendet Dagaz das dritte mit Licht und Hoffnung. Während Wunjo für irdischen Ruhm und Sonne steht, bringt Dagaz die beiden Reiche zusammen, schafft damit das sehr abstrakte Licht von Sowilo wieder auf die Erde zurück, in das Alltagsleben. Wie Ingwaz symbolisiert sie die Harmonie mit der Natur und der Umgebung des Menschen, geht aber einen Schritt weiter und schließt die Spiritualität mit ein. Im übertragenen Sinne steht Dagaz als Dämmerungs-Rune auch für die Götterdämmerung Ragnarök. Wenn der Untergang des Heidentums durch Ragnarök (weltlich durch die Kirche) eine Art Abenddämmerung war, so erlebt die Welt jetzt, da sich immer mehr Menschen auf ihre Wurzeln zurückbesinnen, sich vom naturfeindlichen Christentum abwenden und die alte Religion wiederentdecken, vielleicht bereits wieder eine zarte Morgendämmerung, welche im Geist von Dagaz beschützt und gefördert werden möge.

**Magie:** Dagaz repräsentiert das rituelle Feuer der Feuerstelle und das mystische Licht, das der Vitki (Runenmagier) bei magischen Handlungen wahrnimmt. Dagaz verkörpert die Synthese der Kraft von Tag und Nacht durch die Konzepte der Morgen- und Abenddämmerung. Dies kommt in den himmlischen Phänomenen des Morgen- und Abendsterns zum Ausdruck - Symbole der göttlichen Zwillinge. Dagaz ist die Rune der Polarität und des "odinischen Paradoxons", welches das zentrale Geheimnis des odinischen Kults darstellt. Es ist in der paradoxen Natur des Gottes Odin selbst enthalten und kann am ehesten mit dem Begriff des "mystischen Augenblicks" erklärt werden, dem Augenblick, der im Wirbel polarisierter Konzepte gesucht und gefunden wird. Diese Konzepte werden miteinander verschmolzen, so daß aus zwei Extremen eins wird. Dagaz ist der Ort und Zeitpunkt, in dem aus Dunkelheit und Licht, Freude und Schmerz, Leben und Tod, Körper und Seele, Materie und Energie eine Synthese in einem gemeinsamen Konzept gebildet wird, das über ihren wahrnehmbaren, erkennbaren Gegenpol hinausgeht. Dagaz übersteigt die Grenzen sprachlicher Ausdrucksmöglichkeit. Sie ist reine Runen-Gnosis. Dagaz ist die am stärksten der Mystik verbundene Rune des älteren Futhark, sie führt den Suchenden direkt in die Transzendenz jenseits der Polaritäten. Deshalb ist es auch nicht möglich, hier weitere Empfehlungen für ihren Gebrauch in der Magie zu geben, denn das ist eine unmittelbare, zutiefst persönliche Angelegenheit zwischen dem Kosmischen und dem Inneren des Magiers.

**Anwendung:** 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 visualisiert, öffnet sie das dritte Auge.

**Wirkung:** Mystische Inspiration. Zugang zum Überpersönlichen. Abbau von Engstirnigkeit. Amulette zur Vermeidung zwielichtiger Zustände der Verkennung oder falsche Gesellschaft. Talismane zur Steigerung der Durchsetzungskraft, des eigenen Beharrungsvermögens bei der Verfolgung wichtiger Lebensziele.

**Heilrune:** Zuständig für Angstzustände, Geistesstörung und Niedergeschlagenheit, Festigung der Gesundheit und Verwurzelung im Überpersönlichen.

**Orakelbedeutung:** Sicherheit und Gewißheit. Die Klarheit des Tageslichts im Gegensatz zur Ungewißheit der Nacht. Zeit, ein Unternehmen zu planen oder zu beginnen. Sie verspricht Glück, Erfolg, Aktivität, Zufriedenheit und ein erfülltes Leben.

**Runenbotschaft:** Man sei zwischen den Extremen, betrachte sie nicht einzeln, sondern immer als Gesamtheit, verschmelze mit ihnen, erreiche den mystischen Augenblicks durch Erfassen des Mysteriums, und man empfangen mystische Inspiration als Geschenk Odins. Man suche das Ideal überall - es verbirgt sich vielleicht auch dort, wo man es am wenigsten vermutet.





**Othala**

*germanisch:* Opala

*gotisch:* Opal

*altenglisch:* Éthel

*altnordisch:* Óðal

*Bedeutung:* **Heim**

*Lautwert:* **O**

*Zahl:* **24**

*Schreiben:* O

*Kraft:* passiv

*Geschlecht:* männlich

*Aett:* 3. Tyr

*Götter:* Odin

*Baum:* Weißdorn


*Pflanze:* Schneeglöckchen

*Kraut:* Goldfaden

*Edelstein:* Rubin

*Farbe:* tiefes Gelb

*Elemente:* Feuer, Luft

*Halbmond:* 1.  Neumond

*Zeit ca.:* Ende Nov. - Ende Dez.

*Schlagworte:*

**Heim**, Heimat, Eigentum oder Erbesitz, Verwurzelung, Geburtsland, Einfriedung, Hain der Mitte, unbewegliches und unverkäufliches, meist immaterielles Generationserbe, aristokratische Ordnung, Odins-Rune

**Bedeutung:** Othala (auch Odalaz oder Odhalaz) bedeutet Heim oder Heimat, aber auch ererbter Besitz. 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. Das Runenzeichen symbolisiert ein abgeschlossenes, in einer Wechselbeziehung mit der Umgebung stehendes Gut. Die Form des Zeichens dient auch als Monogramm Odins. Mit Othala findet sich der Suchende am Ende des dritten Aetts auf der normalen Welt wieder, so wie man bei Fehu begonnen hat. Während Vieh allerdings beweglicher Besitz ist, ist das Land das einzige, was beständig ist. Es kann als Erbe weiter gereicht werden, aber - wichtiger noch - es definiert, wer man ist. Die Heimat ist der Grund und Boden, auf welchem der Mensch oder die Sippe verwurzelt ist. Hier lebten die Vorfahren, hier sind sie bestattet, hier lebten und leben die Eltern. Die frühe Kindheit wurde hier erlebt und man verbindet Geborgenheit und Unbeschwertheit mit dieser Rune. Sie bedeutet Heimat im positivsten Sinne des Wortes. Sie drückt, im Gegensatz zu Fehu (beweglicher Besitz), den unbeweglichen, den Landbesitz einer Sippe aus. Auch gemeinsame Werte der Sippe, wie zum Beispiel die Sprache oder kulturelle Gebräuche, spielen in diesen Bereich hinein. Othala ist der Boden, auf dem eine Sippe wachsen kann und der Boden, auf dem das Sippenbanner (Wunjo) errichtet wird. Sie ist die Vorraussetzung, die Basis. Die Heimat ist der Treffpunkt zwischen Midgard und Asgard, zwischen dem dort verwurzelten Menschen und den Göttern, zu denen er von dort aus blickt. Heimat ist die Achse, um die sich das Leben dreht. Die Idee des Landes oder Besitzes ist dennoch nur ein Symbol - man muß sein eigenes Zentrum finden, um seinem Leben einen Sinn zu geben, und dies ist das letztendliche Ziel der Reise durch die Runen. Alles führt schließlich wieder nach Hause, trotz aller Erlebnisse. Das soll aber nicht heißen, daß diese Reisen sinnlos sind. Im Gegenteil, nur durch diese Erkundungen bekommt das Heim überhaupt eine Bedeutung für den Menschen, und er versteht erst, was eine Heimat überhaupt ist. Keine dieser Lehrstunden ist wirklich sinnvoll, wenn man sie nicht in sein alltägliches Leben einbindet und ein Zentrum findet, in dem man ruhen kann. Othala komplettiert nicht nur den kleinen Kreis des dritten Aetts, sondern bringt den Suchenden auch zum Beginn des Futharks selbst zurück, nur auf einer höheren Ebene. Von dort aus kann man die Reise wieder von vorn beginnen.

**Mythologie:** Das Mysterium von Othala wird durch die befestigte Abgrenzung des Clans symbolisiert, die seine unantastbaren Grenzen festlegt und ihn gegen glaubensfeindliche Eindringlinge schützen soll. Es ist die Essenz des kosmischen Konzeptes von Midgard - die Festung in der Mitte. Die Rune ist auch das Zeichen für angeborene Qualitäten, die aus der Abstammung von einem bestimmten Clan oder einer Sippe resultieren. Diese sind im wesentlichen spirituellen Ursprungs, und sie sind letztlich das Ergebnis göttlicher Abstammung zuzüglich der in der Vergangenheit von den Vorfahren gesetzten Handlungen. Othala ist eine spirituelle Quelle magischer Macht, resultierend aus den tugendhaften Taten vergangener Generationen, welche als runische Prägungen im "genetischen Code" der Nachkommen gespeichert sind - eine machtvolle Rune Odins. Diese Rune symbolisiert das Erbe, das

von Generation zu Generation in der ganzen Sippe weitergegeben wird, sowohl im materiellen wie auch im spirituellen Bereich. Es ist ebenso unbeweglich wie Grund und Boden und kann nur innerhalb des Stammes oder der Sippe vererbt werden. Durch die Institution der Ehe haben jedoch auch Außenstehende die Möglichkeit, Zugang zu dieser Macht zu erhalten und sie zu integrieren. Othala verkörpert die weise und gerechte Verwaltung des Landes durch die Edlen, jene, die von der geistigen Macht dieser Rune durchdrungen sind und sie im Einklang mit Stammestradiation und Gesetz zur Anwendung bringen. Es ist die Rune des materiellen Wohlstands und Wohlbefindens. Sie wirkt Hand in Hand mit dem ergänzenden Konzept beweglichen Eigentums - der in Fehu enthaltenen Macht, um dieses wichtige Prinzip im Universum zu entwickeln und aufrechtzuerhalten. Othala bürgt für menschliche Freiheit innerhalb einer gesicherten und gesetzmäßigen Gesellschaft, die mit sich selbst und ihrer Umgebung im Einklang steht. Sie verkörpert traditionell bewahrte Stammes- und Sippengesetze auf spiritueller Ebene. Man könnte Othala auch als das Heidentum selbst betrachten, eine ererbte Heimat, in der man nun in der Morgendämmerung der Rune Dagaz wieder zu Wurzeln beginnt.

**Magie:** In der Magie kann Othala Rituale zum Kauf von Land unterstützen, helfen, ein Projekt zu komplettieren oder die Familie zu stärken. Othala ist die Rune der Freiheit innerhalb gewisser Grenzen.

**Anwendung:** Neutral steht Othala für die Energie, welche aus der Verwurzelung entspringt, positiv für den geistigen und emotionalen Weg nach Hause, negativ für den Verlust des Vorgenannten.

**Wirkung:** Aufrechterhaltung der Ordnung von Strukturen innerhalb der Gemeinschaft. Erwerben von Reichtum und Wohlstand. Förderung von Erbschaftsangelegenheiten. Sicherung des Besitzes. Hilfe bei Immobilienangelegenheiten. Kontakt zum Wissen der Ahnen und Übernahme desselben. Übergang vom Egoismus zum Stammesbewußtsein (gemeinsame Interessen in Familie und Heim). Amulette gegen Verlust des kollektiven Besitzes und gegen materielle Gefährdungen. Talismane für kollektiven Wohlstand und für den Zugang zu altem Wissen.

**Heilrune:** Zuständig für Erbkrankheiten und erblich bedingte Behinderungen. Erdung und Stabilisierung der Vitalkräfte.

**Orakelbedeutung:** Erbschaft, Land, Besitz, Gefolgschaft, Zugehörigkeitsgefühl. Heim, einschließlich körperlicher Vaterschaft. Spirituelles Erbe, Erfahrung und fundamentale Werte.

**Runenbotschaft:** Man werde sich darüber bewußt, was und wo die eigene Heimat ist und was sie bedeutet - sowohl auf der materiellen als auch auf der geistig- spirituellen Ebene. Man erkenne seine materiellen Wurzeln (Bodenständigkeit), denn man ist ein Geschöpf des Bodens. Man empfängt seine Heimat von den Ahnen, man nutze sie und mehre ihren Nutzen für die Sippe und gebe sie schließlich an seine Erben weiter, deren Ahne man dereinst selbst sein wird. Eine innere Heimat sorgt dafür, daß man immer zu sich selbst zurückfinden kann.



## 6. Der Runenkalender

Heute ist Samstag, der 23.01.2010.  
Zur Zeit herrscht der Einfluß der Mannes-Rune



## Mannaz

vom 15.01.10 bis zum 29.01.10.

Die Mannesrune erinnert daran, daß auch der Sonnengott Balder nun zum Knaben herangewachsen ist und den Kampf gegen die Dunkelheit aufnimmt. Das Spielerische des Knaben gemahnt den Menschen, sich selbst nicht so wichtig zu nehmen (Karnevalszeit).

(vorher war Laguz und als nächstes kommt Mehwarz)

Das Jahr hat zwölf Monate, und die meisten Jahre haben auch zwölf Monde. Das Ältere Futhark besteht aus 24 Runen. Was liegt also näher, als jeweils einen Halbmonat, beziehungsweise eine halbe Mondphase je einer bestimmten Rune zuzuordnen? Und genau das haben die alten Germanen auch getan.

Die 24 Runen des Älteren Futhark wurden über das Jahr verteilt und so jeweils ein bestimmter Zeitraum dem Geist einer Rune zugeordnet. Wie es jedoch genau gemacht wurde, dazu gibt es einige unterschiedliche Theorien. Die meisten dieser Modelle sind jedoch historisch und mythologisch völlig falsch, nämlich dann, wenn sie die Runen rechtsläufig, also beginnend mit Fehu, Uruz, Thurisaz usw. über das Jahr verteilen, das Runenjahr zum falschen Zeitpunkt beginnen lassen, Fixdaten für die Runen festlegen oder die Runenreihe gar auseinanderreißen und so umverteilen, daß die Runenbedeutung scheinbar zur Jahreszeit oder zu einem bestimmten Jahresfest paßt.

Legt man die Runen jedoch linksläufig um das Jahresrad, so wie sie auch gelesen wurden, und beginnt eben rückwärts um die Wintersonnenwende herum mit Othala, Dagaz, Ingwaz usw., dann ergibt sich plötzlich ein kalendermythischer Sinn, denn die runischen Mythenbezüge stimmen plötzlich sowohl mit den Jahreszeiten des germanisch-bäuerlichen Jahreskreises als auch mit den heidnischen Jahresfesten überein.

So fällt die Himmelslicht-Rune Ingwaz in die Nähe von Imbolc, die Opferstier-Rune Uruz in die Nähe des zweiten Disenopfers Disablót oder Samhain, die Hagel-Rune Hagalaz auf den Monatsübergang Juli/August, wo in der Tat die meisten Hagelschauer zu verzeichnen sind, die Pferde-Rune Ehwarz in die antike Frühaufgangsphase des Himmelsrosses Pegasos im Februar/März, um nur ein paar Beispiele zu nennen. Auf diese Weise wirkt die Anpassung des Runenringes auf den Jahreskreis geradezu maßgeschneidert.

Eine falsche Methode der Einteilung soll nicht unerwähnt bleiben, weil man immer wieder auf sie stößt, nämlich die, einfach die zwölf Tierkreiszeichen des Zodiak zu halbieren und jeweils jeder Hälfte eine Rune zuzuordnen. Gegen dieses Modell sprechen jedoch drei Gründe, die es für Runen ungeeignet machen. Erstens konnten die nordischen Völker aufgrund der Erdkrümmung die in der Antike im Mittelmeerraum festgelegten Sternzeichen gar nicht alle sehen, sodaß eine Übernahme dieses Modells durch die Germanen bezweifelt werden darf (es gibt im übrigen auch keinen Quellenbeleg dafür). Zweitens handelt es sich hierbei um Fixtermine, welche die den Germanen wichtigen Mondphasen völlig unberücksichtigt lassen. Drittens mußte das vor etwa 2.000 Jahren festgelegte Sternbild-Schema durch den astronomischen Rücklauf des Frühlingspunktes (Präzession) gegenüber dem heutigen Realjahr eine Abweichung von ca. 30° hinnehmen. Damit sind die Sternzeichen inzwischen gegenüber den Jahreszeiten um ganze zwei Monate verschoben. Somit würden ihnen zugeordnete Runen nicht mehr zu ihrer Bestimmung passen.

Das hier vorgestellte Modell eines Runenkalenders ist dem historischen Vorbild vermutlich am nächsten, soweit man es heute weiß. Leider ist es auch ein wenig kompliziert, da es sich nach den 24

halben Mondphasen richtet und manchmal einen umständlich anmutenden "Schaltmonat" als runenlose Zeit beinhaltet. Es ist zwar nicht so leicht zu handhaben wie Systeme, die auf festen Daten basieren und evtl. einfach die Rauh Nächte zur runenlosen Zeit erklären, aber durch die Stimmigkeit mit den Mondphasen und Jahresfesten und nicht zuletzt wegen der historischen Korrektheit einfach schöner.

Bei den Germanen begann die Mondphase mit dem Neumond (wie heute auch). Eine komplette Mondphase dauert ca. 29,5 Tage (genau sind es 29,531 Tage). Eine halbe Mondphase dauert demnach knapp 15 Tage. Dies ist die Zeit, die je einer Rune zugeordnet ist und die deshalb Runenhalbmond genannt wird. Dem runen-mond-mythischen Denken entsprechend wirkt eine Rune aber nicht nur an ihrem Eintrittstag, dem zeitlich engen Mondstand, sondern die gesamte Zeit der halben Mondphase (Mondzunahme- oder -abnahmesphase) hindurch, für die sie steht. Dem zunehmenden Mond (Neumond bis kurz vor Vollmond) wird jeweils eine passive Rune zugeordnet, dem abnehmenden Mond (Vollmond bis kurz vor Neumond) eine aktive. So wechseln die Runen einander ab.

Nach alten Quellen geht der Anfang der Berechnung des runischen Jahreskreises vom lunisolaren Idealjahr aus. Ein solches ist dann gegeben, wenn ein Neumond exakt auf die Wintersonnenwende (21. Dezember) fällt, was durchschnittlich etwa alle 44 Jahre vorkommt. Die letzten waren 1900, 1957 und 1976, und die nächsten werden 2033, 2052 und 2120 sein.

Am 21. Dezember dieses Jahres (zuletzt am 21.12.1976) ist dann der 1. Neumond des nächsten Mondjahres. Somit fällt der Beginn eines neuen Runenjahres immer noch ins alte Kalenderjahr. Hier beginnt man mit der Rune letzten Othala. Alle folgenden Runen- und Mondstände fügen sich entsprechend an, so die vorletzten Rune Dagaz zum 1. Vollmond, Ingwaz zum 2. Neumond, Laguz zum 2. Vollmond und so weiter, bis man mit Uruz den 12. Neumond und schließlich mit Fehu den 12. Vollmond vollendet hat. Daran anschließend beginnt man wieder von vorn, auch wenn der eigentlich 12. oder 13. Jahres-Neumond, der nun wieder der 1. Runen-Neumond wird, noch vor der Wintersonnenwende liegt.

Schon hat man ein Problem mit der zeitlichen Verschiebung der Runen, weil das Mondjahr (Lunarjahr) nicht mit dem Sonnenjahr (Solarjahr) übereinstimmt. Das Sonnenjahr mit seinen 365 (oder in Schaltjahren 366) Tagen und seinen typischen Witterungs- und Klimaständen gab und gibt die großen profanen Arbeitsperioden vor, ebenso die kultischen Sonnen-Festzeiten. Mit seinen vier Fixpunkten (Sommer- und Wintersonnenwende sowie Frühjahrs- und Herbsttagundnachtgleiche) prägt es den festen, unveränderlichen Rhythmus der Jahreszeiten. Der Lauf des Mondes spielt sich innerhalb dieses Rahmens ab, paßt sich ihm aber nicht an.

12 Mondmonate à 29,5 Tage decken nur einen Zeitraum von 354 Tagen ab. Die restlichen 11 (oder in Schaltjahren 12) Tage sind der Grund dafür, daß es manchmal Jahre mit 13 Neu- und/oder Vollmonden statt 12 gibt (zum Beispiel 2004, 2006, 2009, 2012, 2015, 2017 und 2020). Daher muß man eine Schaltregel einhalten, um das Mondjahr an das Sonnenjahr anzupassen.

Täte man das nicht, würden sich aufgrund der Rundlaufzeiten des Mondes um die Erde die runischen Mondphasen immer weiter im Sonnenjahr zurückbewegen, nämlich genau um die 11 oder 12 Tage (durchschnittlich 11,25 Tage) Differenz der beiden Systeme. Schon nach etwa 16 Jahren wäre beispielsweise die Rune Othala, die zur Wintersonnenwende gehört, über den halben Jahreskreis zurückgewandert und würde sich im Hochsommer wiederfinden. Bei Jahren mit 13 Neumonden, ist die Verschiebung zum nächsten Jahr natürlich besonders stark, weil inzwischen eine Abweichung um einen ganzen Mondmonat stattgefunden hat.

Wie dieses Problem gelöst wird, ist aus dem Frühmittelalter durch den Benediktinermönch Beda Venerabilis (Beda = althochdeutsch: der Besitzende, Venerabilis = lat.: der Ehrwürdige) überliefert. Er war ein angelsächsischer Historiker, der um 673 in Wearmouth (Northumberland) geboren wurde, als Vater der englischen Geschichtsschreibung galt, am 26.05.735 im Kloster Jarrow (Grafschaft Durham) starb und 1899 durch Papst Leo XIII. heilig gesprochen wurde (Gedenktag 25. Mai) und den



Ehrentitel "Kirchenlehrer" erhielt.

Beda hielt fest, daß die germanischen Weisen ihre lunisolare Jahresorganisation alle zwei bis drei Jahre - dann, wenn sich die aktuellen Mondstände zu weit von ihrer ursprünglichen idealen Plazierung in den zu ihnen passenden Jahreszeiten entfernt haben - durch einen zusätzlichen 13. Mondmonat, einen nicht gezählten Schaltmond, korrigierten, um eine kontinuierliche Rückverlagerung der Jahresrunen-Mondstände zu verhindern und die Kultfeierdaten trotz der genannten Mondschwankungen korrekt zu halten. Dieser Schaltmond wurde (nach Beda) zwischen die beiden Halbjahres-Mondmonate im Zeitraum vor der Sommersonnenwende eingefügt. Dieser zusätzliche, nicht gezählte Mondmonat ist ein rein kalendertechnischer, runenloser "Leermonat", in dem keine Kultfeste stattfinden.



Praktisch wird das so gehandhabt, indem in jedem Jahr, in welchem die der Sommersonnenwende zugeordnete Rune Jera des 7. Neumondes schon so weit in den Mai gerutscht ist, daß zur Sommersonnenwende am 21. Juni bereits Naudhiz käme, man anstelle von Jera und der nachfolgenden Isa einen ganzen Mondmonat runenlos läßt und nicht zählt. Erst den darauffolgenden, eigentlich 8. Neumond (wo ursprünglich Naudhiz wäre), zählt man nun 7. Neumond, ordnet ihm Jera zu und schließt daran wieder die Zählung aller folgenden Monde und Runen an, welche sich somit kalendarisch um einen ganzen Mondmonat nach hinten verschieben.










Als Faustregel gilt, daß man dann einen Schaltmond einfügt, wenn Jera vor dem 23. Mai liegen würde (dann fiel Naudhiz auf die Sommersonnenwende, diese kann so aber von Jera eingenommen werden). Liegt Jera aber auf oder nach dem 23. Mai, so würde sich eine Verschiebung auf oder nach dem 22. Juni ergeben und die Sommersonnenwende somit in die "verbotene", runenlose Zeit fallen. Die aktuellen Schaltmondjahre sind 1999, 2001, 2004, 2007 und 2010.


Mit dieser Regelung wird erreicht, daß zum fröhlichen Fest der Sommersonnenwende stets die dieser auch zugeordneten Runen Jera (für das Jahr) und Isa (für die Opferung des Sonnengottes Balder) gelten, nicht aber die Notrunen Naudhiz, welche für den Hunger kurz vor der ersten Ernte steht, wenn die Vorräte aufgebraucht sind. Außerdem kann so die Sommersonnenwende Litha weder in die runenlose Zeit (denn zu dieser dürfen ja keine Feste gefeiert werden) noch in die Notzeit Naudhiz fallen.





Selbst das bewegliche Mondfest Beltane fällt so nur selten in die runenlose Zeit - nur dann, wenn es sehr spät im Mai liegt. Dabei darf man aber auch nicht vergessen, daß Beltane ein keltisches Mondfest und Litha ein germanisches Sonnenfest ist, daher nahm man es mit dem Feierverbot in der runenlosen Zeit bei Beltane nicht so genau. Das runen-mond-mythische Denken der alten Germanen erhob zudem gar nicht den Anspruch, einer mathematisch exakten Astronomie folgen zu wollen. Es sollte die Menschen lediglich spirituell durch das Jahr begleiten.

Bei Einhaltung dieser Schaltregel bleiben die mondabhängigen Runen stets im Bereich der zugehörigen germanischen Sonnenfeste angekoppelt, d.h. sie pendeln durchschnittlich in Plus-Minus-Verschiebungen von etwa 2 Wochen um den Idealstandort. Im Folgenden werden die Jahresrunen, der pendelnde Bereich der Spanne ihres Wirkbeginns und der Spanne ihres Wirkendes und die mythologische Bedeutung der Rune zu diesem Zeitpunkt dargestellt.































Rune:	Wirkzeitraum:	Kalendermythologische Bedeutung:
 Othala	 1. Neumond Mitte Nov./Ende Dez. bis Anfang Dez./Anfang Jan.	Die Heimrunen wirkt im Idealfall zur Wintersonnendwende Jul und in den Rauhnächten, wo die Leute "daheim" bleiben sollten. Der "Modraneht" (Mütternacht) Jul folgen die Rauhnächte als Erinnerungsnächte des sonnegebärenden Uraktes, bei dem die dunkelste Zeit wieder den neuen Aufstieg der Sonne hervorbringt. Odin führt in dieser Zeit die wilde Jagd an, und es ist auch Odins Rune, welche die Menschen davor beschützt.






































 Dagaz	 1. Vollmond Anfang Dez./Anfang Jan. bis Mitte Dez./Mitte Jan.	Die Dämmerungsrune begleitet im Idealfall das Perchtentreiben, das Vertreiben der Winter- und Dunkelheitsdämonen, aus dem auch der spätere Karneval entstand. Dagaz symbolisiert als Dämmerung das wiedergeborene Licht nach Ragnarök und die Wiederkehr des Sonnengottes als noch schwaches Kind.
 Ingwaz	 2. Neumond Mitte Dez./Ende Jan. bis Anfang Jan./Anfang Feb.	Die Himmelslicht-Rune symbolisiert das wiedergeborene, noch schwache Licht wirkt im Idealfall bis direkt vor Imbolc. Opfer für ein gutes Jahr und für Frieden, Beginn neuer Vorhaben.
 Laguz	 2. Vollmond Anfang Jan./Anfang Feb. bis Mitte Jan./Mitte Feb.	Die Wasserrune begleitet im Idealfall das Reinigungsfest Imbolc mit dem Disenopfer Disablót. Als Lauch-Rune begrüßt sie das erste Grün. Sie steht ebenso für Fruchtbarkeit und Spiritualität. Als Mondrune leitet sie das erste der Mondfeste des Jahres ein.
 Mannaz	 3. Neumond Mitte Jan./Mitte Feb. bis Ende Jan./Anfang Mrz.	Die Mannesrune erinnert daran, daß auch der Sonnengott Balder nun zum Knaben herangewachsen ist und den Kampf gegen die Dunkelheit aufnimmt. Das Spielerische des Knaben gemahnt den Menschen, sich selbst nicht so wichtig zu nehmen (Karnevalszeit).
 Ehwaz	 3. Vollmond Ende Jan./Anfang Mrz. bis Mitte Feb./Mitte Mrz.	Die Pferderune wirkt im Idealfall bis kurz vor das Sieg- und Roßopferfest Ostara. Die Rune erinnert an die Begrüßung der wiedererwachenden Natur und macht das Verhältnis zu nichtmenschlichen Mitgeschöpfen bewußt.
 Berkana	 4. Neumond Mitte Feb./Mitte Mrz. bis Ende Feb./Anfang Apr.	Die Fruchtbarkeits- und Frauenrune wirkt im Idealfall zum Frühjahrsäquinoktium Ostara. Die fruchtbar gewordene Erdmutter und der zum Mann gereifte Sonnengott umwerben sich zur baldigen Hochzeit.
 Tiwaz	 4. Vollmond Anfang Mrz./Anfang Apr. bis Mitte Mrz./Mitte Apr.	Die Siegesrune zeigt den Sieg des Lichts an und wirkt im Idealfall um das germanische Siegopferfest Sigrblót beziehungsweise Ostara.
 Sowilo	 5. Neumond Mitte Mrz./Mitte Apr. bis Ende Mrz./Anfang Mai	Die Sonnenrune wirkt im Idealfall bis direkt vor Beltane. Sie gemahnt auch an das Opfer von Tyr's Hand bei der Wolfsbindung und an das bald folgende Opfer des Sonnengottes Balder als Preis des Sieges.
 Algiz	 5. Vollmond Ende Mrz./Anfang Mai bis Mitte Apr./Mitte Mai	Die Schutzrune stärkt und schützt die Verbindungen welche die Liebenden eingegangen sind, verleiht Fruchtbarkeit und schützt auch die Neugeborenen.
 Perthro	 6. Neumond Mitte Apr./Mitte Mai bis Ende Apr./Anfang Jun.	Die Geburtsrune begleitet im Idealfall das Feuer- und Liebesfest Beltane als Fruchtbarkeitszeichen.
 Eiwaz	 6. Vollmond Ende Apr./Anf. Jun. bis Mitte Mai/Mitte Jun.	Die Weltenbaumrune wirkt im Idealfall zum Ausklang der Maibaum-Zeit und symbolisiert den Lebensbaum und den Tanz des Lebens rund um den Baum (die Maibaumtradition steht damit in Zusammenhang).
- evtl.	Neu- und Vollmond Mitte Mai/Anf. Jun.	In die Zeit des Schaltmondes alle zwei bis drei Jahre können im Idealfall keine Feiern fallen; Beltane liegt dann fast immer davor,

runenlos	bis Ende Mai/Mitte Jun.	Litha immer danach.
 Jera	 7. Neumond Ende Mai/Ende Jun. bis Anfang Jun./Anfang Jul.	Die Jahresrunen wirken im Idealfall zur Sommersonnenwende Litha als Höhepunkt des Jahreslichts und des Sonnenzyklus. Inmitten all der lebendigen Natur erinnert ein erster Anflug von Niedergang und Tod an den ewigen Kreislauf des Jahresrades von Werden und Vergehen.
 Isa	 7. Vollmond Anfang Jun./Anfang Jul. bis Ende Jun./Mitte Jul.	Die Eisrunen erinnern an die Opferung und das Sterben des Sonnengottes Balder zu Litha und an die von nun an wieder zunehmende Dunkelheit.
 Nauthiz	 8. Neumond Ende Jun./Ende Jul. bis Anfang Jul./Anfang Aug.	Die Notrunen wirken im Idealfall bis kurz vor Erntebeginn als Zeichen des Hungers und der Not, aber auch der kommenden Wendung. Sie ist aber auch Liebesrunen und Symbol der Samenlegung der neuen Sonne als Hochzeit zwischen Sonne und Erde, aus der neun Monate später die frühjährliche Siegesonne (Sowilo) erwachen wird.
 Hagalaz	 8. Vollmond Anfang Jul./Anfang Aug. bis Ende Jul./Mitte Aug.	Die Hagelrunen wirken im Idealfall vor und zum Erntefest Lughnasad als Hagelschutzbitte, und tatsächlich hagelt es oft zu dieser kritischen Zeit vor der Ernte, und einer der sommerlichen Hagelstürme kann im letzten Augenblick noch die Arbeit des Jahres zunichte machen.
 Wunjo	 9. Neumond Ende Jul./Mitte Aug. bis Anfang Aug./Anfang Sep.	Die Gewinnerunen begleiten die Zeit der Fülle und Freude nach der ersten Ernte. Erntefrieden und Erntewonne belohnen für überstandene Gefahren, abgewendete Hungersnot und die geleistete Arbeit.
 Gebo	 9. Vollmond Anfang Aug./Anfang Sep. bis Mitte Aug./Mitte Sep.	Die Geben- und Geschenkrunen erinnern an die Erntedankgaben und die Versorgung der Bedürftigen, das Ende der Kornernnte und Erntedank (die Vereinigung von Sonnengott und Erdmutter im Frühjahr hat nun Erfolge gezeigt). Die Götter haben ihren Teil des Paktes mit den Menschen eingehalten und ihnen reiche Gaben beschert. Jetzt ist der Mensch am Zuge.
 Kenaz	 10. Neumond Ende Aug./Mitte Sep. bis Anfang Sep./Anfang Okt.	Die Feuerrunen wirken im Idealfall zum Herbstäquinoktium Mabonad und zeigen an, daß die Feuer in den Häusern zur beginnenden dunklen Jahreshälfte wieder länger brennen. Kenaz als "Fackel" symbolisiert auch, daß das Licht trotzdem erhalten und weitergetragen werden kann (die embryonale Sonne im Inneren der Erdmutter).
 Raidho	 10. Vollmond Anfang Sep./Anfang Okt. bis Mitte Sep./Mitte Okt.	Die Ritualrunen erinnern an den Beginn der besinnlicheren Zeit. Manchmal begleitet sie Mabonad, das endgültige Sommerabschlußfest. Sie steht für Sieg- und Dankopfer für überstandene Kämpfe und eingebrachte Ernten. Es ist die Zeit der Regeneration und ein letztes Atemholen vor der dunklen Phase.
 Ansuz	 11. Neumond Mitte Sept./Mitte Okt. bis Anfang Okt./Ende Okt.	Die Windrunen läutet die stürmische Zeit ein. Dies ist eine Zeit der Reinigung und Läuterung. Neuanfänge werden vermieden, damit das Alte erst einmal abgeschlossen werden kann.
 Thurisaz	 11. Vollmond Anfang Okt./Anfang Nov.	Die Rieserunen begleiten die Zeit der Stürme und Unwetter und stimmen auf die zu Samhain beginnende Jahresnacht ein. Eine günstige Zeit, in Verbindung zum "Schattenreich" zu treten - zu

	bis Mitte Okt./Mitte Nov.	den tieferen Schichten des Unterbewußtseins.
 Uruz	 12. Neumond Mitte Okt./Mitte Nov. bis Anfang Nov./Anfang Dez.	Die Urstierrune erinnert als Opferstierrune an die traditionellen Vorwinterschlachtungen und an das zweite Disenopfer des Totenfestes Samhain. Der Sonnengott stirbt und opfert sich.
 Fehu	 12. Vollmond Anfang Nov./Anfang Dez. bis Mitte Nov./Mitte Dez.	Die Vieh- und Vermögensrunne wirkt, während man die Bilanz des Jahres zieht. Der wilde Auerochse Ur ist domestiziert und bringt Reichtum. Ein Überbleibsel aus diesem Gedankengut ist in heutiger Zeit das Gespann Nikolaus und Knecht Ruprecht, früher niemand anderer als Odin, der mit der Haselrute Mensch und Vieh berührte und Fruchtbarkeit schenkte (die Fruchtbarkeit des Viehs bedeutet Reichtum).




Um diese runenkalendarische Praxis zu verdeutlichen, sollen als Beispiel einige Runenmondjahre und die Handhabung der Schaltregel genauer betrachtet werden. Dabei wird am 21. Dezember des lunisolaren Idealjahres 1976 begonnen, in welchem sich zu den Mondständen die aufgeführten Daten und Runenzuordnungen ergeben (die Runendaten sind in jedem lunisolaren Idealjahr und den nahen Folgejahren stets gleich):





<b>Runenkalender 1977, beginnend im lunisolaren Idealjahr 1976</b>					
Mondzählung für das Runenjahr:	Datum des Mondstandes, Runenbeginn:	Runenende:	zugeordnete Rune:	Mondzählung für die heidnischen Feiertage:	Bemerkungen:
 1. Neumond	21.12.76	03.01.77	 Othala	 1. Neumond	Wintersonnenwende Jul 21.12.
 1. Vollmond	04.01.77	18.01.77	 Dagaz	 1. Vollmond	
 2. Neumond	19.01.77	02.02.77	 Ingwaz	 2. Neumond	
 2. Vollmond	03.02.77	17.02.77	 Laguz	 2. Vollmond	Lichterfest Imbolc 03.02.
 3. Neumond	18.02.77	03.03.77	 Mannaz	 3. Neumond	
 3. Vollmond	04.03.77	18.03.77	 Ehwaz	 3. Vollmond	
 4. Neumond	19.03.77	02.04.77	 Berkana	 4. Neumond	Frühjahrsgleiche Ostara 21.03.
 4. Vollmond	03.04.77	17.04.77	 Tiwaz	 4. Vollmond	
 5. Neumond	18.04.77	01.05.77	 Sowilo	 5. Neumond	
 5. Vollmond	02.05.77	16.05.77	 Algiz	 5. Vollmond	Liebesfest Beltane 02.05.

 6. Neumond	17.05.77	31.05.77	 Perthro	 6. Neumond	
 6. Vollmond	01.06.77	15.06.77	 Eiwaz	 6. Vollmond	
 7. Neumond	16.06.77	29.06.77	 Jera	 7. Neumond	Sommersonnenwende Litha 21.06.
 7. Vollmond	30.06.77	14.07.77	 Isa	 7. Vollmond	
 8. Neumond	15.07.77	29.07.77	 Naudhiz	 8. Neumond	
 8. Vollmond	30.07.77	13.08.77	 Hagalaz	 8. Vollmond	Erntefest Lughnasad 30.07.
 9. Neumond	14.08.77	27.08.77	 Wunjo	 9. Neumond	
 9. Vollmond	28.08.77	11.09.77	 Gebo	 9. Vollmond	
 10. Neumond	12.09.77	26.09.77	 Kenaz	 10. Neumond	Herbstgleiche Mabonad 23.09.
 10. Vollmond	27.09.77	11.10.77	 Raidho	 10. Vollmond	
 11. Neumond	12.10.77	25.10.77	 Ansuz	 11. Neumond	Totenfest Samhain am 12.10.
 11. Vollmond	26.10.77	09.11.77	 Thurisaz	 11. Vollmond	
 12. Neumond	10.11.77	24.11.77	 Uruz	 12. Neumond	
 12. Vollmond	25.11.77	09.12.77	 Fehu	 12. Vollmond	
















In diesem Jahr liegen alle Runen schön in den ihnen zugeordneten Jahreszeiten und Feiertagen. Jera liegt weit hinter dem 23. Mai und umschließt die Sommersonnenwende Litha optimal. Das dem lunisolaren Idealjahr folgende Jahr hat immer 13. Neumonde, und der 13. Neumond am 10. Dezember 1977 ist zugleich wieder als 1. Neumond der Beginn des nächsten Runenmondjahres 1978. Damit tritt hier eine Verschiebung der Mondzählung bei den Runen zu der bei den heidnischen Feiertagen auf, was zur Folge hat, daß die Mondfeste nun zwei Runen später zugeordnet sind. Das Jahr wird hier etwas verkürzt wiedergegeben, um nur die wesentlichen Zeitpunkte deutlich zu machen:









#### Runenkalender 1978, ein Jahr später

Mondzählung für das Runenjahr:	Datum des Mondstandes, Runenbeginn:	Runenende:	zugeordnete Rune:	Mondzählung für die heidnischen Feiertage:	Bemerkungen:
 1. Neumond	10.12.77	24.12.77	 Othala	 13. Neumond	Wintersonnenwende Jul 21.12.

 1. Vollmond	25.12.77	08.01.78	 Dagaz	 13. Vollmond	
 2. Neumond	09.01.78	23.01.78	 Ingwaz	 1. Neumond	
...					
 6. Vollmond	22.05.78	05.06.78	 Eiwaz	 5. Vollmond	Liebesfest Beltane 22.05.
 7. Neumond	06.06.78	19.06.78	 Jera	 6. Neumond	
 7. Vollmond	20.06.78	04.07.78	 Isa	 6. Vollmond	Sommersonnenwende Litha 21.06.
 8. Neumond	05.07.78	19.07.78	 Naudhiz	 7. Neumond	
...					
 12. Neumond	31.10.78	14.11.78	 Uruz	 11. Neumond	
 12. Vollmond	15.11.78	29.11.78	 Fehu	 11. Vollmond	






Auch in diesem ersten Runenjahr nach dem lunisolaren Idealjahr liegt Jera am 6. Juni noch deutlich nach dem 22. Mai, obwohl die Sommersonnenwende gerade bereits in die Zeit der Rune Isa gerutscht ist, was aber nicht schlimm ist, da Isa diesem Fest ebenfalls zugeordnet ist. Naudhiz liegt am 5. Juli noch deutlich nach dem 21. Juni. Deshalb ist in diesem Runenjahr kein Schaltmond nötig. Samhain fällt auf das Idealdatum 31. Oktober und ist genau der Stieropfer-Rune Uruz zugeordnet. Das darauffolgende Mondjahr beginnt dann mit dem folgenden Neumond am 30. November recht früh, wobei die runische Mondzählung von der heidnischen noch immer um eins verschoben bleibt, weil das Vorjahr 12 Neumonde hatte:

<b>Runenkalender 1979, zwei Jahre später</b>					
Mondzählung für das Runenjahr:	Datum des Mondstandes, Runenbeginn:	Runenende:	zugeordnete Rune:	Mondzählung für die heidnischen Feiertage:	Bemerkungen:
 1. Neumond	30.11.78	14.12.78	 Othala	 12. Neumond	
 1. Vollmond	15.12.78	28.12.78	 Dagaz	 12. Vollmond	Wintersonnenwende Jul 21.12.
 2. Neumond	29.12.78	12.01.79	 Ingwaz	 1. Neumond	
...					
 6. Vollmond	11.05.79	25.05.79	 Eiwaz	 5. Vollmond	Liebesfest Beltane 11.05.
 7. Neumond	26.05.79	09.06.79	 Jera	 6. Neumond	

 7. Vollmond	10.06.79	24.06.79	I Isa	 6. Vollmond	Sommersonnenwende Litha 21.06.
 8. Neumond	25.06.79	08.07.79	Naudhiz	 7. Neumond	
...					
 12. Neumond	21.10.79	03.11.79	Uruz	 11. Neumond	
 12. Vollmond	04.11.79	18.11.79	Fehu	 11. Vollmond	

In diesem zweiten Mondjahr nach dem lunisolaren Idealjahr ist die Verschiebung schon recht deutlich, und die beweglichen Mondfeste fallen auf einen recht frühen Zeitpunkt, durch den sie sich auch den vorangegangenen feststehenden Sonnenfesten annähern, welche hier schon den ihnen eigentlich nachfolgenden Runen zugeordnet sind. Dennoch ist es kein Mondschaltjahr, weil Jera noch nicht vor dem 23. Mai liegt, wenn auch knapp davor. Aber würde man "schalten", wäre mit Jera am 25. Juni (jetzt Naudhiz) die Sommersonnenwende noch in der "verbotenen" Zeit. Samhain fällt in diesem Jahr wieder günstig, nämlich genau auf Uruz.

Allerdings muß nun das nachfolgende dritte Mondjahr nach dem lunisolaren Idealjahr zwangsläufig auch ein Schaltmondjahr werden. Es beginnt recht früh am 19. November (als viertes Jahr wurde 1980 außerdem korrekt als solares Schaltjahr mit dem 29. Februar berücksichtigt). Die Mondzählung bleibt wegen der 12 Neumonde des Vorjahres auch weiterhin um eins verschoben:

<b>Runenkalender 1980 (Schaltmondjahr), drei Jahre später</b>					
Mondzählung für das Runenjahr:	Datum des Mondstandes, Runenbeginn:	Runenende:	zugeordnete Rune:	Mondzählung für die heidnischen Feiertage:	Bemerkungen:
 1. Neumond	19.11.79	03.12.79	Othala	 12. Neumond	
 1. Vollmond	04.12.79	18.12.79	Dagaz	 12. Vollmond	
 2. Neumond	19.12.79	02.01.80	Ingwaz	 1. Neumond	Wintersonnenwende Jul 21.12.
...					
 6. Vollmond	30.04.80	13.05.80	Eiwaz	 5. Vollmond	Liebesfest Beltane 30.04.
 Schaltmond	14.05.80	28.05.80	(runenlos)	 6. Neumond	
 Schaltmond	29.05.80	12.06.80	(runenlos)	 6. Vollmond	
 7. Neumond	13.06.80	27.06.80	Jera	 7. Neumond	Sommersonnenwende Litha 21.06.
...					
 11. Neumond	09.10.80	23.10.80	Ansuz	 11. Neumond	Totenfest Samhain am 09.10.

 11. Vollmond	24.10.80	07.11.80	 Thurisaz	 11. Vollmond	
 12. Neumond	08.11.80	21.11.80	 Uruz	 12. Neumond	
 12. Vollmond	22.11.80	06.12.80	 Fehu	 12. Vollmond	



















In diesem vierten Jahr würde Jera am 14. Mai vor dem 23. Mai deutlich zu für stattfinden und somit Naudhiz auf den 13. Juni fallen und der Sommersonnenwende zugeordnet werden. Somit muß hier anstelle von Jera ein Schaltmondmonat eingefügt werden, welcher Jera auf die eigentliche Naudhiz-Position 13. Juni verschiebt, wobei Litha nun wieder Jera zugeordnet ist.

Die in der ersten Jahreshälfte doch noch erheblich verschobenen Runen passen sich in der zweiten Jahreshälfte durch den Schaltmonat wieder recht gut den Festterminen an. Danach stimmen auch die runische und die heidnische Mondzählung wieder überein. Nach 3 Normalmondjahren und einem Schaltmondjahr im 3. Jahr nach dem lunisolaren Idealjahr folgen nun weitere Schaltmondjahre, nämlich im 5., 8., 11., 14. Jahr usw. also 1982, 1985, 1988, 1991 etc.























































Auf diesem System aufbauend, läßt sich, vom letzten lunisolaren Idealjahr (1976) ausgehend, für jedes Jahr der gültige und historisch korrekte Runenkalender bestimmen. Im Folgenden wird der Runenkalender für die Jahre 2003 bis 2010 wiedergegeben. RM ist der jeweilige Mondstand Neumond oder Vollmond zu Beginn der Runenzeit mit der Nummer des Runenmondes (bei jeder Rune immer gleich). Es ist jeweils ein Datum für den Beginn und das Ende des Runenhalbmondes angegeben. HM bezeichnet den Stand und die Nummer des Jahresmondes in der Zählweise der heidnischen Feiertage, die durch den alle zwei bis drei Jahre vorkommenden 13. Jahresmond von der Nummer des Runenmondes abweicht, bis sie durch den runischen Schaltmondmonat wieder angeglichen wird.

Die Spalte Bemerkungen gibt den korrekten Zeitpunkt des jeweiligen heidnischen Jahresfestes im jeweiligen Jahr an und vermerkt Schaltmondmonate.






















Daß manche Mondfeste schon einen Tag früher als die zugehörige Mondphase angegeben sind, liegt daran, daß dann der Mondstand zwischen 0 und 12 Uhr erreicht wird, das entsprechende Fest in Nähe zur Mondphase aber natürlich schon am Vorabend beginnt. Bei den auf dem Runenbeginn liegenden Mondfesten wird der Mondstand entsprechend erst zwischen 12 und 24 Uhr erreicht, und das Fest beginnt dann auch am Abend dieses Tages. Diese Datumsverschiebung liegt u.a. auch daran, daß heute ein Tag um erst Mitternacht beginnt, bei den Germanen aber bereits zur Abenddämmerung (siehe meine Seite über die heidnischen Feiertage).







































<b>Runenkalender 2003</b>					
Rune:	RM:	Beginn:	Ende:	HM:	Bemerkungen:
 Othala	 1.	05.12.02	18.12.02	 12.	
 Dagaz	 1.	19.12.02	02.01.03	 12.	21.12.03 Jul
 Ingwaz	 2.	03.01.03	17.01.03	 1.	
 Laguz	 2.	18.01.03	01.02.03	 1.	
 Mannaz	 3.	02.02.03	15.02.03	 2.	
 Ehwaz	 3.	16.02.03	02.03.03	 2.	16.02.03 Imbolc















 Berkana	 4.	03.03.03	17.03.03	 3.	
 Tiwaz	 4.	18.03.03	01.04.03	 3.	21.03.03 Ostara
 Sowilo	 5.	02.04.03	15.04.03	 4.	
 Algiz	 5.	16.04.03	30.04.03	 4.	
 Perthro	 6.	01.05.03	15.05.03	 5.	15.05.03 Beltane
 Eiwaz	 6.	16.05.03	30.05.03	 5.	
 Jera	 7.	31.05.03	14.06.03	 6.	
 Isa	 7.	15.06.03	28.06.03	 6.	21.06.03 Litha
 Naudhiz	 8.	29.06.03	13.07.03	 7.	
 Hagalaz	 8.	14.07.03	28.07.03	 7.	
 Wunjo	 9.	29.07.03	12.08.03	 8.	12.08.03 Lughnasad
 Gebo	 9.	13.08.03	26.08.03	 8.	
 Kenaz	 10.	27.08.03	10.09.03	 9.	
 Raidho	 10.	11.09.03	25.09.03	 9.	23.09.03 Mabonad
 Ansuz	 11.	26.09.03	10.10.03	 10.	
 Thurisaz	 11.	11.10.03	24.10.03	 10.	
 Uruz	 12.	25.10.03	08.11.03	 11.	25.10.03 Samhain
 Fehu	 12.	09.11.03	23.11.03	 11.	























































Im Jahre 2003 sind die Runenmonde schon ein weites Stück nach vorn gerutscht, um 16 Tage zum lunisolaren Idealjahr verschoben. Zur heidnischen Mondzählung sind die Runenmonde durchgehend einen ganzen Mond früher. Dadurch fallen viele Feiertage nicht auf die Idealarune, besonders Imbolc ist um zwei Runen versetzt Ehwaz zugeordnet, welche eigentlich eine Ostara-Runen ist. Die meisten anderen Feiertage sind um eine Rune versetzt, was aber durchaus noch im üblichen Rahmen liegt. Besonders gut allerdings fällt Samhain in diesem Jahr genau auf die Opferstier-Runen Uruz. Die starke Verschiebung der Runen in diesem Jahr deutet bereits an, daß das kommende Jahr ein Schaltmondjahr werden wird.

<b>Runenkalender 2004 (Schaltmond)</b>					
Runen:	RM:	Beginn:	Ende:	HM:	Bemerkungen:
 Othala	 1.	24.11.03	08.12.03	 12.	
 Dagaz	 1.	09.12.03	22.12.03	 12.	21.12.03 Jul
 Ingwaz	 2.	23.12.03	06.01.04	 1.	
 Laguz	 2.	07.01.04	21.01.04	 1.	
 Mannaz	 3.	22.01.04	05.02.04	 2.	05.02.04 Imbolc
 Ehwaz	 3.	06.02.04	20.02.04	 2.	
 Berkana	 4.	21.02.04	05.03.04	 3.	




























↑ Tiwaz	 4.	06.03.04	20.03.04	 3.	
↳ Sowilo	 5.	21.03.04	04.04.04	 4.	21.03.04 Ostara
Y Algiz	 5.	05.04.04	19.04.04	 4.	04.05.04 Beltane
⚡ Perthro	 6.	20.04.04	03.05.04	 5.	
↓ Eiwaz	 6.	04.05.04	18.05.04	 5.	
(runenlos)	 6.	19.05.04	02.06.04	 6.	Schaltmondmonat
(runenlos)	 6.	03.06.04	17.06.04	 6.	Schaltmondmonat
⚡ Jera	 7.	18.06.04	01.07.04	 7.	21.06.04 Litha
I Isa	 7.	02.07.04	16.07.04	 7.	
† Naudhiz	 8.	17.07.04	31.07.04	 8.	31.07.04 Lughnasad
N Hagalaz	 8.	01.08.04	15.08.04	 8.	
P Wunjo	 9.	16.08.04	29.08.04	 9.	
X Gebo	 9.	30.08.04	13.09.04	 9.	
◀ Kenaz	 10.	14.09.04	28.09.04	 10.	23.09.04 Mabonad
R Raidho	 10.	29.09.04	13.10.04	 10.	13.10.04 Samhain
F Ansuz	 11.	14.10.04	28.10.04	 11.	
⚡ Thurisaz	 11.	29.10.04	11.11.04	 11.	
⚡ Uruz	 12.	12.11.04	26.11.04	 12.	
F Fehu	 12.	27.11.04	11.12.04	 12.	































Das Jahr 2004 ist nicht nur ein kalendarisches Schaltjahr mit dem 29. Februar, sondern auch ein Runenjahr mit einem Schaltmondmonat. Weil Jera auf den 19. Mai (also vor den 23. Mai) fallen würde, wird hier von Mitte Mai bis Mitte Juni ein runenloser Mond eingefügt. Somit ist Litha wieder Jera zugeordnet und nicht Naudhiz. Während die Feiertage in der ersten Jahreshälfte noch um zwei bis drei Runen verschoben sind, reguliert sich dies ab der Jahresmitte. Jetzt stimmen auch runische und heidnische Mondzählung wieder überein. Lughnasad ist am Vorabend von Hagalaz zwar eigentlich noch immer etwas zu früh, ebenso wie Samhain am Vorabend zu Ansuz, jedoch liegt Mabonad bei Kenaz genau richtig.

Runenkalender 2005					
Rune:	RM:	Beginn:	Ende:	HM:	Bermerkungen:
⚡ Othala	 1.	12.12.04	26.12.04	 13.	21.12.05 Jul
M Dagaz	 1.	27.12.04	09.01.05	 13.	
◊ Ingwaz	 2.	10.01.05	24.01.05	 1.	
↑ Laguz	 2.	25.01.05	08.02.05	 1.	
M Mannaz	 3.	09.02.05	23.02.05	 2.	23.02.05 Imbolc
M Ehwaz	 3.	24.02.05	09.03.05	 2.	

























 Berkana	 4.	10.03.05	24.03.05	 3.	21.03.05 Ostara
 Tiwaz	 4.	25.03.05	08.04.05	 3.	
 Sowilo	 5.	09.04.05	23.04.05	 4.	
 Algiz	 5.	24.04.05	08.05.05	 4.	
 Perthro	 6.	09.05.05	22.05.05	 5.	
 Eiwaz	 6.	23.05.05	06.06.05	 5.	23.05.05 Beltane
 Jera	 7.	07.06.05	21.06.05	 6.	21.06.05 Litha
 Isa	 7.	22.06.05	06.07.05	 6.	
 Naudhiz	 8.	07.07.05	20.07.05	 7.	
 Hagalaz	 8.	21.07.05	04.08.05	 7.	
 Wunjo	 9.	05.08.05	19.08.05	 8.	19.08.05 Lughnasad
 Gebo	 9.	20.08.05	03.09.05	 8.	
 Kenaz	 10.	04.09.05	17.09.05	 9.	
 Raidho	 10.	18.09.05	02.10.05	 9.	23.09.05 Mabonad
 Ansuz	 11.	03.10.05	17.10.05	 10.	
 Thurisaz	 11.	18.10.05	01.11.05	 10.	01.11.05 Samhain
 Uruz	 12.	02.11.05	15.11.05	 11.	
 Fehu	 12.	16.11.05	30.11.05	 11.	









































Das Jahr 2005 beginnt gleich wieder mit einer Verschiebung der Runenmondzählung zur heidnischen, weil das Vorjahr einen 13. Jahresmond hat, welcher nun für eine Abweichung um einen Mond sorgt. Zumindest die Sonnenfeste liegen noch recht ideal, nur die Mondfeste sind etwas nach hinten verschoben, wobei allerdings Samhain am Vorabend zu Uruz wieder eine Ideallage hat.

<b>Runenkalender 2006</b>					
Rune:	RM:	Beginn:	Ende:	HM:	Bermerkungen:
 Othala	 1.	01.12.05	15.12.05	 12.	
 Dagaz	 1.	16.12.05	30.12.05	 12.	21.12.06 Jul
 Ingwaz	 2.	31.12.05	14.01.06	 1.	
 Laguz	 2.	15.01.06	28.01.06	 1.	
 Mannaz	 3.	29.01.06	12.02.06	 2.	
 Ehwaz	 3.	13.02.06	27.02.06	 2.	13.02.06 Imbolc
 Berkana	 4.	28.02.06	14.03.06	 3.	
 Tiwaz	 4.	15.03.06	28.03.06	 3.	21.03.06 Ostara
 Sowilo	 5.	29.03.06	12.04.06	 4.	

Y Algiz	 5.	13.04.06	27.04.06	 4.	
K Perthro	 6.	28.04.06	12.05.06	 5.	12.05.06 Beltane
J Eiwaz	 6.	13.05.06	26.05.06	 5.	
Z Jera	 7.	27.05.06	10.06.06	 6.	
I Isa	 7.	11.06.06	25.06.06	 6.	21.06.06 Litha
T Naudhiz	 8.	26.06.06	10.07.06	 7.	
N Hagalaz	 8.	11.07.06	24.07.06	 7.	
P Wunjo	 9.	25.07.06	08.08.06	 8.	
X Gebo	 9.	09.08.06	23.08.06	 8.	09.08.06 Lughnasad
K Kenaz	 10.	24.08.06	07.09.06	 9.	
R Raidho	 10.	08.09.06	22.09.06	 9.	
F Ansuz	 11.	23.09.06	06.10.06	 10.	23.09.06 Mabonad
F Thurisaz	 11.	07.10.06	21.10.06	 10.	
N Uruz	 12.	22.10.06	05.11.06	 11.	22.10.06 Samhain
F Fehu	 12.	06.11.06	20.11.06	 11.	

Das Jahr 2006 übernimmt durchgängig die Mondverschiebung des Vorjahres. Der Beginn jeder Rune ist mittlerweile ganze 20 Tage früher als beim lunisolaren Idealjahr, und dies weist bereits auf das kommende Schaltmondjahr 2007 hin. Die Sonnenfeste finden eine Rune später statt, und die Mondfeste sind ebenfalls um eine bis zwei Runen zu spät dran. Lediglich Samhain liegt wieder einmal ideal auf dem Beginn der Rune Uruz.






















<b>Runenkalender 2007 (Schaltmond)</b>					
Rune:	RM:	Beginn:	Ende:	HM:	Bermerkungen:
R Othala	 1.	21.11.06	04.12.06	 12.	
M Dagaz	 1.	05.12.06	19.12.06	 12.	
O Ingwaz	 2.	20.12.06	03.01.07	 13.	21.12.07 Jul
T Laguz	 2.	04.01.07	18.01.07	 13.	
M Mannaz	 3.	19.01.07	01.02.07	 1.	03.03.07 Imbolc
M Ehwaz	 3.	02.02.07	16.02.07	 1.	
B Berkana	 4.	17.02.07	03.03.07	 2.	
T Tiwaz	 4.	04.03.07	18.03.07	 2.	
S Sowilo	 5.	19.03.07	01.04.07	 3.	21.03.07 Ostara
Y Algiz	 5.	02.04.07	16.04.07	 3.	
K Perthro	 6.	17.04.07	01.05.07	 4.	
J Eiwaz	 6.	02.05.07	16.05.07	 4.	



































(runenlos)		17.05.07	31.05.07		5.	31.05.07 Beltane	
(runenlos)		01.06.07	14.06.07		5.	Schaltmondmonat	
 Jera		7.	15.06.07	29.06.07		6.	21.06.07 Litha
 Isa		7.	30.06.07	14.07.07		6.	
 Naudhiz		8.	15.07.07	29.07.07		7.	
 Hagalaz		8.	30.07.07	12.08.07		7.	
 Wunjo		9.	13.08.07	27.08.07		8.	
 Gebo		9.	28.08.07	11.09.07		8.	28.08.07 Lughnasad
 Kenaz		10.	12.09.07	26.09.07		9.	23.09.07 Mabonad
 Raidho		10.	27.09.07	10.10.07		9.	
 Ansuz		11.	11.10.07	25.10.07		10.	
 Thurisaz		11.	26.10.07	09.11.07		10.	09.11.07 Samhain
 Uruz		12.	10.11.07	24.11.07		11.	
 Fehu		12.	25.11.07	08.12.07		11.	

Das Jahr 2007 ist ein runisches Schaltmondjahr, weil Jera auf den 17. Mai (deutlich vor dem 23. Mai) fallen würde. Durch Einfügen des runenlosen Mondmonats vor Jera, rutscht diese wieder ordnungsgemäß in die Zeit von Litha, welche sonst zu Naudhiz gehört hätte. Dennoch gelingt in diesem Jahr keine Angleichung an die heidnische Mondzählung, weil das Vorjahr 13 Mond hatte und der 13. heidnische Neumond noch auf den spätestmöglichen Termin 20. Dezember gefallen ist.





















Das läßt auch den 1. heidnischen Neumond erst sehr spät am 19. Januar beginnen und sorgt damit für eine starke Verschiebung der Mondfeste. Somit fällt Beltane in dieser seltenen Konstellation tatsächlich ausnahmsweise mitten in die runenlose Zeit (es wird aber dennoch gefeiert, wobei etliche Heiden wahrscheinlich ohnehin, zwar unkorrekt aber praktisch, auf den 4. Vollmond am 02. Mai ausweichen werden).

Die Sonnenfeste sind in der ersten Jahreshälfte um ganze zwei Runen verschoben, liegen aber in der zweiten Jahreshälfte wieder recht ideal. Imbolc und Beltane erfahren ebenfalls eine solch starke Verschiebung, allerdings liegen Lughnasad und Samhain schließlich wieder sehr günstig.

<b>Runenkalender 2008</b>							
Rune:	RM:	Beginn:	Ende:	HM:	Bemerkungen:		
 Othala		1.	09.12.07	23.12.07		12.	21.12.07 Jul
 Dagaz		1.	24.12.07	07.01.08		12.	
 Ingwaz		2.	08.01.08	22.01.08		1.	
 Laguz		2.	23.01.08	06.02.08		1.	
 Mannaz		3.	07.02.08	20.02.08		2.	20.02.08 Imbolc
 Ehwaz		3.	21.02.08	06.03.08		2.	
 Berkana		4.	07.03.08	21.03.08		3.	21.03.08 Ostara

↑ Tiwaz	 4.	22.03.08	05.04.08	 3.	
↳ Sowilo	 5.	06.04.08	19.04.08	 4.	
Y Algiz	 5.	20.04.08	04.05.08	 4.	
⚡ Perthro	 6.	05.05.08	19.05.08	 5.	19.05.08 Beltane
↓ Eiwaz	 6.	20.05.08	03.06.08	 5.	
↻ Jera	 7.	04.06.08	17.06.08	 6.	
I Isa	 7.	18.06.08	02.07.08	 6.	21.06.08 Litha
⚡ Naudhiz	 8.	03.07.08	17.07.08	 7.	
N Hagalaz	 8.	18.07.08	01.08.08	 7.	
P Wunjo	 9.	02.08.08	16.08.08	 8.	16.08.08 Lughnasad
X Gebo	 9.	17.08.08	30.08.08	 8.	
↶ Kenaz	 10.	31.08.08	14.09.08	 9.	
R Raidho	 10.	15.09.08	29.09.08	 9.	23.09.08 Mabonad
F Ansuz	 11.	30.09.08	14.10.08	 10.	
⚡ Thurisaz	 11.	15.10.08	28.10.08	 10.	28.10.08 Samhain
∩ Uruz	 12.	29.10.08	12.11.08	 11.	
F Fehu	 12.	13.11.08	27.11.08	 11.	

Das Jahr 2008 ist zwar ein kalendarisches Schaltjahr, aber kein Runenschaltjahr. Runenbeginn ist 12 Tage vor dem lunisolaren Idealjahr, und die Runenmonde sind durchgängig einen Mond früher als die heidnischen Monde. Dennoch liegen die Sonnenfeste noch recht ideal, und auch die Mondfeste sind noch innerhalb ihrer Idealrunen, bis auf Imbolc, welches um ganze zwei Runen verschoben ist.

<b>Runenkalender 2009</b>					
Rune:	RM:	Beginn:	Ende:	HM:	Bermerkungen:
⚡ Othala	 1.	28.11.08	12.12.08	 12.	
M Dagaz	 1.	13.12.08	26.12.08	 12.	21.12.08 Jul
◇ Ingwaz	 2.	27.12.08	10.01.09	 1.	
Γ Laguz	 2.	11.01.09	25.01.09	 1.	
M Mannaz	 3.	26.01.09	08.02.09	 2.	
M Ehwaz	 3.	09.02.09	24.02.09	 2.	09.02.09 Imbolc
⚡ Berkana	 4.	25.02.09	10.03.09	 3.	
↑ Tiwaz	 4.	11.03.09	25.03.09	 3.	21.03.09 Ostara
↳ Sowilo	 5.	26.03.09	08.04.09	 4.	
Y Algiz	 5.	09.04.09	24.04.09	 4.	

⚔ Perthro	🌑6.	25.04.09	08.05.09	🌑5.	08.05.09 Beltane
⚓ Eiwaz	🌒6.	09.05.09	23.05.09	🌒5.	
⚡ Jera	🌑7.	24.05.09	06.06.09	🌑6.	
⚓ Isa	🌒7.	07.06.09	21.06.09	🌒6.	21.06.09 Litha
⚔ Naudhiz	🌑8.	22.06.09	06.07.09	🌑7.	
⚓ Hagalaz	🌒8.	07.07.09	21.07.09	🌒7.	
⚔ Wunjo	🌑9.	22.07.09	05.08.09	🌑8.	05.08.09 Lughnasad
⚡ Gebo	🌒9.	06.08.09	19.08.09	🌒8.	
⚔ Kenaz	🌑10.	20.08.09	03.09.09	🌑9.	
⚔ Raidho	🌒10.	04.09.09	17.09.09	🌒9.	
⚔ Ansuz	🌑11.	18.09.09	03.10.09	🌑10.	23.09.09 Mabonad
⚔ Thurisaz	🌒11.	04.10.09	17.10.09	🌒10.	17.10.09 Samhain
⚔ Uruz	🌑12.	18.10.09	01.11.09	🌑11.	
⚔ Fehu	🌒12.	02.11.09	15.11.09	🌒11.	

Im Jahre 2009 setzt sich die 2007 begonnene Verschiebung von Runenmonden zu heidnischen Monden durchgängig fort. Die Sonnenfeste sind dadurch um eine, Mabonad sogar um zwei Runen nach hinten verschoben, während die Mondfeste noch recht ideal fallen, bis auf das um zwei Runen verschobene Imbolc. Die Abweichung der Runenbeginndaten um ganze 23 Tage kündigt das kommende Runenschaltmondjahr an.









































<b>Runenkalender 2010 (Schaltmond)</b>					
Rune:	RM:	Beginn:	Ende:	HM:	Bermerkungen:
⚔ Othala	🌑1.	16.11.09	01.12.09	🌑12.	
⚔ Dagaz	🌒1.	02.12.09	15.12.09	🌒12.	
⚔ Ingwaz	🌑2.	16.12.09	30.12.09	🌑13.	21.12.09 Jul
⚔ Laguz	🌒2.	31.12.09	14.01.10	🌒13.	
⚔ Mannaz	🌑3.	15.01.10	29.01.10	🌑1.	
⚔ Ehwaz	🌒3.	30.01.10	13.02.10	🌒1.	
⚔ Berkana	🌑4.	14.02.10	27.02.10	🌑2.	
⚔ Tiwaz	🌒4.	28.02.10	14.03.10	🌒2.	28.02.10 Imbolc
⚔ Sowilo	🌑5.	15.03.10	29.03.10	🌑3.	21.03.10 Ostara
⚔ Algiz	🌒5.	30.03.10	13.04.10	🌒3.	
⚔ Perthro	🌑6.	14.04.10	27.04.10	🌑4.	
⚓ Eiwaz	🌒6.	28.04.10	13.05.10	🌒4.	
(runenlos)	🌑-	14.05.10	27.05.10	🌑5.	27.05.10 Beltane




















































(runenlos)		28.05.10	11.06.10		5.	Schaltmondmonat	
ᚷ Jera		7.	12.06.10	25.06.10		6.	21.06.10 Litha
ᚱ Isa		7.	26.06.10	09.07.10		6.	
ᚦ Naudhiz		8.	10.07.10	25.07.10		7.	
ᚱ Hagalaz		8.	26.07.10	09.08.10		7.	
ᚱ Wunjo		9.	10.08.10	23.08.10		8.	
ᚷ Gebo		9.	24.08.10	07.09.10		8.	24.08.10 Lughnasad
ᚷ Kenaz		10.	08.09.10	22.09.10		9.	
ᚱ Raidho		10.	23.09.10	06.10.10		9.	23.09.10 Mabonad
ᚱ Ansuz		11.	07.10.10	22.10.10		10.	
ᚱ Thurisaz		11.	23.10.10	05.11.10		10.	05.11.10 Samhain
ᚱ Uruz		12.	06.11.10	20.11.10		11.	
ᚱ Fehu		12.	21.11.10	04.12.10		11.	















Das Jahr 2010 ist wieder einmal ein Runenschaltmondjahr. Jera würde am 13. Mai viel zu früh stattfinden und wird daher durch Einfügen des runenlosen Mondes auf den 12. Juni verlegt, um Litha zugeordnet zu sein. Dennoch gleicht sich die runische und heidnische Mondzählung auch in diesem Jahr nicht an, weil das Vorjahr 13 Monde hatte und das heidnische Mondjahr 2010 erst recht spät am 15. Januar beginnt. Durch diese ungünstigen Umstände fällt Beltane wie schon im Jahr 2007 mitten in die runenlose Zeit und liegt auch wieder sehr spät am 28. Mai, weshalb es vieler vermutlich unkorrekt am 29. April feiern werden. In der ersten Jahreshälfte sind alle Feste um zwei, Imbolc sogar um drei Runen nach hinten verschoben, in der zweiten Jahreshälfte liegen dagegen sämtliche Feste recht ideal.

















































Runenkalender 2011 (Schaltmond)							
Rune:	RM:	Beginn:	Ende:	HM:	Bermerkungen:		
ᚱ Othala		1.	05.12.10	20.12.10		12.	
ᚱ Dagaz		1.	21.12.10	03.01.11		12.	21.12.10 Jul
ᚱ Ingwaz		2.	04.01.11	18.01.11		13.	
ᚱ Laguz		2.	19.01.11	02.02.11		13.	
ᚱ Mannaz		3.	03.02.11	17.02.11		1.	17.02.11 Imbolc
ᚱ Ehwaz		3.	18.02.11	03.03.11		1.	
ᚱ Berkana		4.	04.03.11	18.03.11		2.	
ᚱ Tiwaz		4.	19.03.11	02.04.11		2.	20.03.11 Ostara
ᚱ Sowilo		5.	03.04.11	17.04.11		3.	
ᚱ Algiz		5.	18.04.11	02.05.11		3.	
ᚱ Perthro		6.	03.05.11	16.05.11		4.	
ᚱ Eiwaz		6.	17.05.11	31.05.11		4.	17.05.11 Beltane























































(runenlos)		01.06.11	14.06.11		5.	Schaltmondmonat
(runenlos)		15.06.11	30.06.11		5.	21.06.11 Litha
 Jera		01.07.11	14.07.11		6.	
 Isa		15.07.11	29.07.11		6.	
 Naudhiz		30.07.11	12.08.11		7.	
 Hagalaz		13.08.11	28.08.11		7.	13.08.11 Lughnasad
 Wunjo		29.08.11	11.09.11		8.	
 Gebo		12.09.11	26.09.11		8.	23.09.11 Mabonad
 Kenaz		27.09.11	11.10.11		9.	
 Raidho		12.10.11	25.10.11		9.	
 Ansuz		26.10.11	09.11.11		10.	26.10.11 Samhain
 Thurisaz		10.11.11	24.11.11		10.	
 Uruz		25.11.11	09.12.11		11.	
 Fehu		10.12.11	23.12.11		11.	





<b>Runenkalender 2012</b>						
Rune:	RM:	Beginn:	Ende:	HM:	Bermerkungen:	
 Othala		24.12.11	08.01.12		12.	
 Dagaz		09.01.12	22.01.12		12.	
 Ingwaz		23.01.12	06.02.12		1.	
 Laguz		07.02.12	20.02.12		1.	07.02.12 Imbolc
 Mannaz		21.02.12	07.03.12		2.	
 Ehwaz		08.03.12	21.03.12		2.	20.03.12 Ostara
 Berkana		22.03.12	05.04.12		3.	
 Tiwaz		06.04.12	20.04.12		3.	
 Sowilo		21.04.12	05.05.12		4.	05.05.12 Beltane
 Algiz		06.05.12	20.05.12		4.	
 Perthro		21.05.12	03.06.12		5.	
 Eiwaz		04.06.12	18.06.12		5.	
 Jera		19.06.12	02.07.12		6.	20.06.12 Litha
 Isa		03.07.12	18.07.12		6.	
 Naudhiz		19.07.12	01.08.12		7.	01.08.12 Lughnasad
 Hagalaz		02.08.12	16.08.12		7.	
 Wunjo		17.08.12	30.08.12		8.	

















































X Gebo	 9.	31.08.12	15.09.12	 8.	
< Kenaz	 10.	16.09.12	29.09.12	 9.	22.09.12 Mabonad
R Raidho	 10.	30.09.12	14.10.12	 9.	
F Ansuz	 11.	15.10.12	28.10.12	 10.	15.10.12 Samhain
P Thurisaz	 11.	29.10.12	12.11.12	 10.	
D Uruz	 12.	13.11.12	27.11.12	 11.	
F Fehu	 12.	28.11.12	12.12.12	 11.	















Runenkalender 2013 (Schaltmond)					
Rune:	RM:	Beginn:	Ende:	HM:	Bemerkungen:
R Othala	 1.	13.12.12	27.12.12	 12.	21.12.12 Jul
M Dagaz	 1.	28.12.12	10.01.13	 12.	
o Ingwaz	 2.	11.01.13	26.01.13	 13.	
L Laguz	 2.	27.01.13	09.02.13	 13.	
M Mannaz	 3.	10.02.13	24.02.13	 1.	
M Ehwaz	 3.	25.02.13	10.03.13	 1.	25.02.13 Imbolc
B Berkana	 4.	11.03.13	26.03.13	 2.	
T Tiwaz	 4.	27.03.13	09.04.13	 2.	20.03.13 Ostara
S Sowilo	 5.	10.04.13	24.04.13	 3.	
Y Algiz	 5.	25.04.13	09.05.13	 3.	
K Perthro	 6.	10.05.13	24.05.13	 4.	23.05.13 Beltane
J Eiwaz	 6.	25.05.13	07.06.13	 4.	
(runenlos)	 -	08.06.13	22.06.13	 5.	21.06.13 Litha
(runenlos)	 -	23.06.13	07.07.13	 5.	Schaltmondmonat
R Jera	 7.	08.07.13	21.07.13	 6.	
I Isa	 7.	22.07.13	05.08.13	 6.	
T Naudhiz	 8.	06.08.13	20.08.13	 7.	20.08.13 Lughnasad
N Hagalaz	 8.	21.08.13	04.09.13	 7.	
P Wunjo	 9.	05.09.13	18.09.13	 8.	
X Gebo	 9.	19.09.13	04.10.13	 8.	22.09.13 Mabonad
< Kenaz	 10.	05.10.13	18.10.13	 9.	
R Raidho	 10.	19.10.13	02.11.13	 9.	
F Ansuz	 11.	03.11.13	16.11.13	 10.	03.11.13 Samhain
P Thurisaz	 11.	17.11.13	02.12.13	 10.	



































Uruz	 12.	03.12.13	16.12.13	 11.	
Fehu	 12.	17.12.13	31.12.13	 11.	21.12.13 Jul





























<b>Runenkalender 2014</b>					
Rune:	RM:	Beginn:	Ende:	HM:	Bermerkungen:
Othala	 1.	01.01.14	15.01.14	 12.	
Dagaz	 1.	16.01.14	29.01.14	 12.	
Ingwaz	 2.	30.01.14	14.02.14	 1.	14.02.14 Imbolc
Laguz	 2.	15.02.14	28.02.14	 1.	
Mannaz	 3.	01.03.14	15.03.14	 2.	
Ehwaz	 3.	16.03.14	29.03.14	 2.	20.03.14 Ostara
Berkana	 4.	30.03.14	14.04.14	 3.	
Tiwaz	 4.	15.04.14	28.04.14	 3.	
Sowilo	 5.	29.04.14	13.05.14	 4.	
Algiz	 5.	14.05.14	27.05.14	 4.	14.05.14 Beltane
Perthro	 6.	28.05.14	12.06.14	 5.	
Eiwaz	 6.	13.06.14	26.06.14	 5.	21.06.14 Litha
Jera	 7.	27.06.14	11.07.14	 6.	
Isa	 7.	12.07.14	25.07.14	 6.	
Naudhiz	 8.	26.07.14	09.08.14	 7.	
Hagalaz	 8.	10.08.14	24.08.14	 7.	10.08.14 Lughnasad
Wunjo	 9.	25.08.14	08.09.14	 8.	
Gebo	 9.	09.09.14	23.09.14	 8.	22.09.14 Mabonad
Kenaz	 10.	24.09.14	07.10.14	 9.	
Raidho	 10.	08.10.14	22.10.14	 9.	
Ansuz	 11.	23.10.14	05.11.14	 10.	23.10.14 Samhain
Thurisaz	 11.	06.11.14	21.11.14	 10.	
Uruz	 12.	22.11.14	05.12.14	 11.	
Fehu	 12.	06.12.14	21.12.14	 11.	21.12.14 Jul





































<b>Runenkalender 2015 (Schaltmond)</b>					
Rune:	RM:	Beginn:	Ende:	HM:	Bermerkungen:
Othala	 1.	22.12.14	04.01.15	 12.	
Dagaz	 1.	05.01.15	19.01.15	 12.	


























































◊ Ingwaz	 2.	20.01.15	03.02.15	 13.	03.02.15 Imbolc
Γ Laguz	 2.	04.02.15	18.02.15	 13.	
Ɱ Mannaz	 3.	19.02.15	04.03.15	 1.	
Ɱ Ehwaz	 3.	05.03.15	19.03.15	 1.	
Ɱ Berkana	 4.	20.03.15	03.04.15	 2.	20.03.15 Ostara
↑ Tiwaz	 4.	04.04.15	17.04.15	 2.	
Ɱ Sowilo	 5.	18.04.15	03.05.15	 3.	03.05.15 Beltane
Υ Algiz	 5.	04.05.15	17.05.15	 3.	
Ɱ Perthro	 6.	18.05.15	01.06.15	 4.	
Ɱ Eiwaz	 6.	02.06.15	15.06.15	 4.	
(runenlos)	 -	16.06.15	01.07.15	 5.	21.06.15 Litha
(runenlos)	 -	02.07.15	15.07.15	 5.	Schaltmondmonat
Ɱ Jera	 7.	16.07.15	30.07.15	 6.	30.07.15 Lughnasad
Ɱ Isa	 7.	31.07.15	13.08.15	 6.	
Ɱ Naudhiz	 8.	14.08.15	28.08.15	 7.	
Ɱ Hagalaz	 8.	29.08.15	12.09.15	 7.	
Ɱ Wunjo	 9.	13.09.15	27.09.15	 8.	23.09.15 Mabonad
Ɱ Gebo	 9.	28.09.15	12.10.15	 8.	12.10.15 Samhain
Ɱ Kenaz	 10.	13.10.15	26.10.15	 9.	
Ɱ Raidho	 10.	27.10.15	10.11.15	 9.	
Ɱ Ansuz	 11.	11.11.15	24.11.15	 10.	
Ɱ Thurisaz	 11.	25.11.15	10.12.15	 10.	
Ɱ Uruz	 12.	11.12.15	24.12.15	 11.	21.12.15 Jul
Ɱ Fehu	 12.	25.12.15	09.01.16	 11.	











Runenkalender 2016					
Rune:	RM:	Beginn:	Ende:	HM:	Bermerkungen:
Ɱ Othala	 1.	10.01.16	23.01.16	 12.	
Ɱ Dagaz	 1.	24.01.16	07.02.16	 12.	
◊ Ingwaz	 2.	08.02.16	21.02.16	 1.	
Γ Laguz	 2.	22.02.16	08.03.16	 1.	22.02.16 Imbolc
Ɱ Mannaz	 3.	09.03.16	22.03.16	 2.	19.03.16 Ostara
Ɱ Ehwaz	 3.	23.03.16	06.04.16	 2.	
Ɱ Berkana	 4.	07.04.16	21.04.16	 3.	





















































↑ Tiwaz	 4.	22.04.16	05.05.16	 3.	
↳ Sowilo	 5.	06.05.16	20.05.16	 4.	
Y Algiz	 5.	21.05.16	04.06.16	 4.	21.05.16 Beltane
⚡ Perthro	 6.	05.06.16	19.06.16	 5.	
↓ Eiwaz	 6.	20.06.16	03.07.16	 5.	20.06.16 Litha
⚡ Jera	 7.	04.07.16	18.07.16	 6.	
I Isa	 7.	19.07.16	01.08.16	 6.	
⚡ Naudhiz	 8.	02.08.16	17.08.16	 7.	17.08.16 Lughnasad
N Hagalaz	 8.	18.08.16	31.08.16	 7.	
P Wunjo	 9.	01.09.16	15.09.16	 8.	
X Gebo	 9.	16.09.16	30.09.16	 8.	22.09.16 Mabonad
↖ Kenaz	 10.	01.10.16	15.10.16	 9.	
R Raidho	 10.	16.10.16	29.10.16	 9.	
F Ansuz	 11.	30.10.16	13.11.16	 10.	31.10.16 Samhain
⚡ Thurisaz	 11.	14.11.16	28.11.16	 10.	
⚡ Uruz	 12.	29.11.16	13.12.16	 11.	
F Fehu	 12.	14.12.16	28.12.16	 11.	21.12.16 Jul









































































Runenkalender 2017 (Schaltmond)					
Rune:	RM:	Beginn:	Ende:	HM:	Bermerkungen:
⚡ Othala	 1.	29.12.16	11.01.17	 12.	
M Dagaz	 1.	12.01.17	27.01.17	 12.	
◇ Ingwaz	 2.	28.01.17	10.02.17	 13.	10.02.17 Imbolc
↑ Laguz	 2.	11.02.17	25.02.17	 13.	
M Mannaz	 3.	26.02.17	11.03.17	 1.	
M Ehwaz	 3.	12.03.17	27.03.17	 1.	20.03.17 Ostara
B Berkana	 4.	28.03.17	10.04.17	 2.	
↑ Tiwaz	 4.	11.04.17	25.04.17	 2.	
↳ Sowilo	 5.	26.04.17	09.05.17	 3.	
Y Algiz	 5.	10.05.17	24.05.17	 3.	10.05.17 Beltane
⚡ Perthro	 6.	25.05.17	08.06.17	 4.	
↓ Eiwaz	 6.	09.06.17	23.06.17	 4.	20.06.17 Litha
(runenlos)	 -	24.06.17	08.07.17	 5.	Schaltmondmonat
(runenlos)	 -	09.07.17	22.07.17	 5.	Schaltmondmonat

 Jera	 7.	23.07.17	06.08.17	 6.	
 Isa	 7.	07.08.17	20.08.17	 6.	07.08.17 Lughnasad
 Naudhiz	 8.	21.08.17	05.09.17	 7.	
 Hagalaz	 8.	06.09.17	19.09.17	 7.	
 Wunjo	 9.	20.09.17	04.10.17	 8.	22.09.17 Mabonad
 Gebo	 9.	05.10.17	18.10.17	 8.	
 Kenaz	 10.	19.10.17	03.11.17	 9.	20.10.17 Samhain
 Raidho	 10.	04.11.17	17.11.17	 9.	
 Ansuz	 11.	18.11.17	02.12.17	 10.	
 Thurisaz	 11.	03.12.17	17.12.17	 10.	
 Uruz	 12.	18.12.17	01.01.18	 11.	21.12.17 Jul
 Fehu	 12.	02.01.18	16.01.18	 11.	

<b>Runenkalender 2018 (Schaltmond)</b>					
Rune:	RM:	Beginn:	Ende:	HM:	Bermerkungen:
 Othala	 1.	17.01.18	30.01.18	 12.	
 Dagaz	 1.	31.01.18	14.02.18	 12.	
 Ingwaz	 2.	15.02.18	01.03.18	 1.	01.03.18 Imbolc
 Laguz	 2.	02.03.18	16.03.18	 1.	
 Mannaz	 3.	17.03.18	30.03.18	 2.	20.03.18 Ostara
 Ehwaz	 3.	31.03.18	15.04.18	 2.	
 Berkana	 4.	16.04.18	29.04.18	 3.	
 Tiwaz	 4.	30.04.18	14.05.18	 3.	
 Sowilo	 5.	15.05.18	28.05.18	 4.	
 Algiz	 5.	29.05.18	12.06.18	 4.	29.05.18 Beltane
 Perthro	 6.	13.06.18	27.06.18	 5.	21.06.18 Litha
 Eiwaz	 6.	28.06.18	12.07.18	 5.	
 Jera	 7.	13.07.18	26.07.18	 6.	
 Isa	 7.	27.07.18	10.08.18	 6.	
 Naudhiz	 8.	11.08.18	25.08.18	 7.	
 Hagalaz	 8.	26.08.18	08.09.18	 7.	26.08.18 Lughnasad
 Wunjo	 9.	09.09.18	24.09.18	 8.	22.09.18 Mabonad
 Gebo	 9.	25.09.18	08.10.18	 8.	
 Kenaz	 10.	09.10.18	23.10.18	 9.	

<b>R</b> Raidho	 10.	24.10.18	06.11.18	 9.	
<b>F</b> Ansuz	 11.	07.11.18	22.11.18	 10.	07.11.18 Samhain
<b>Þ</b> Thurisaz	 11.	23.11.18	06.12.18	 10.	
<b>U</b> Uruz	 12.	07.12.18	21.12.18	 11.	21.12.18 Jul
<b>F</b> Fehu	 12.	22.12.18	05.01.19	 11.	
















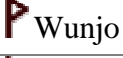




<b>Runenkalender 2019 (Schaltmond)</b>					
Rune:	RM:	Beginn:	Ende:	HM:	Bermerkungen:
<b>O</b> Othala	 1.	06.01.19	20.01.19	 12.	
<b>D</b> Dagaz	 1.	21.01.19	03.02.19	 12.	
<b>I</b> Ingwaz	 2.	04.02.19	18.02.19	 13.	
<b>L</b> Laguz	 2.	19.02.19	05.03.19	 13.	19.02.19 Imbolc
<b>M</b> Mannaz	 3.	06.03.19	20.03.19	 1.	20.03.19 Ostara
<b>E</b> Ehwaz	 3.	21.03.19	04.04.19	 1.	
<b>B</b> Berkana	 4.	05.04.19	18.04.19	 2.	
<b>T</b> Tiwaz	 4.	19.04.19	03.05.19	 2.	
<b>S</b> Sowilo	 5.	04.05.19	17.05.19	 3.	
<b>Y</b> Algiz	 5.	18.05.19	02.06.19	 3.	18.05.19 Beltane
<b>K</b> Perthro	 6.	03.06.19	16.06.19	 4.	
<b>J</b> Eiwaz	 6.	17.06.19	01.07.19	 4.	21.06.19 Litha
<i>(runenlos)</i>	 -	02.07.19	15.07.19	 5.	Schaltmondmonat
<i>(runenlos)</i>	 -	16.07.19	31.07.19	 5.	Schaltmondmonat
<b>Z</b> Jera	 7.	01.08.19	14.08.19	 6.	
<b>I</b> Isa	 7.	15.08.19	29.08.19	 6.	15.08.19 Lughnasad
<b>H</b> Naudhiz	 8.	30.08.19	13.09.19	 7.	
<b>N</b> Hagalaz	 8.	14.09.19	27.09.19	 7.	23.09.18 Mabonad
<b>P</b> Wunjo	 9.	28.09.19	12.10.19	 8.	
<b>X</b> Gebo	 9.	13.10.19	27.10.19	 8.	27.10.19 Samhain
<b>K</b> Kenaz	 10.	28.10.19	11.11.19	 9.	
<b>R</b> Raidho	 10.	12.11.19	25.11.19	 9.	
<b>F</b> Ansuz	 11.	26.11.19	11.12.19	 10.	
<b>Þ</b> Thurisaz	 11.	12.12.19	25.12.19	 10.	21.12.19 Jul
<b>U</b> Uruz	 12.	26.12.19	09.01.20	 11.	
<b>F</b> Fehu	 12.	10.01.20	23.01.20	 11.	

Runenkalender 2020					
Rune:	RM:	Beginn:	Ende:	HM:	Bermerkungen:
 Othala	 1.	24.01.20	08.02.20	 12.	08.02.20 Imbolc
 Dagaz	 1.	09.02.20	22.02.20	 12.	
 Ingwaz	 2.	23.02.20	08.03.20	 1.	
 Laguz	 2.	09.03.20	23.03.20	 1.	19.03.20 Ostara
 Mannaz	 3.	24.03.20	07.04.20	 2.	
 Ehwaz	 3.	08.04.20	22.04.20	 2.	
 Berkana	 4.	23.04.20	06.05.20	 3.	06.05.20 Beltane
 Tiwaz	 4.	07.05.20	21.05.20	 3.	
 Sowilo	 5.	22.05.20	04.06.20	 4.	
 Algiz	 5.	05.06.20	20.06.20	 4.	20.06.20 Litha
 Perthro	 6.	21.06.20	04.07.20	 5.	
 Eiwaz	 6.	05.07.20	19.07.20	 5.	
 Jera	 7.	20.07.20	02.08.20	 6.	
 Isa	 7.	03.08.20	18.08.20	 6.	03.08.20 Lughnasad
 Naudhiz	 8.	19.08.20	01.09.20	 7.	
 Hagalaz	 8.	02.09.20	16.09.20	 7.	
 Wunjo	 9.	17.09.20	30.09.20	 8.	22.09.20 Mabonad
 Gebo	 9.	01.10.20	15.10.20	 8.	
 Kenaz	 10.	16.10.20	30.10.20	 9.	16.10.20 Samhain
 Raidho	 10.	31.10.20	14.11.20	 9.	
 Ansuz	 11.	15.11.20	29.11.20	 10.	
 Thurisaz	 11.	30.11.20	13.12.20	 10.	
 Uruz	 12.	14.12.20	29.12.20	 11.	21.12.20 Jul
 Fehu	 12.	30.12.20	12.01.21	 11.	



















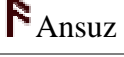



Zur weitergehenden Betrachtung kann man die 24 Runen in 8 Gruppen à 3 Stäbe einteilen, welche dann jeweils einem Jahresfest zugeordnet sind, welches auf sie fallen kann.

Jahresfest:	Zugeordnete Runen:		
 Samhain	 Ansuz	 Thurisaz	 Uruz
 Jul (Wintersonnenwende)	 Fehu	 Othala	 Dagaz
 Imbolc	 Ingwaz	 Laguz	 Mannaz



 Ostara (Frühjahrsäquinoktium)	 Mehwarz	 Berkana	 Tiwarz
 Beltane	 Sowilo	 Algiz	 Perthro
 Litha (Sommersonnenwende)	 Eiwaz	 Jera	 Isa
 Lughnasad	 Naudhiz	 Hagalaz	 Wunjo
 Mabonad (Herbstäquinoktium)	 Gebo	 Kenaz	 Raidho

Man kann die Runen auch in 4 Gruppen à 6 Stäbe einteilen und den Jahreszeiten zuordnen:

Jahreszeit:	Zugeordnete Runen:					
Winter (Friggzeit)	 Othala	 Dagaz	 Ingwaz	 Laguz	 Mannaz	 Mehwarz
Frühling (Balderzeit)	 Berkana	 Tiwarz	 Sowilo	 Algiz	 Perthro	 Eiwaz
Sommer (Donarzeit)	 Jera	 Isa	 Naudhiz	 Hagalaz	 Wunjo	 Gebo
Herbst (Thursenzeit)	 Kenaz	 Raidho	 Ansuz	 Thurisaz	 Uruz	 Fehu

## 7. Eigene Runensteine

### 7.1. Kaufen oder Selbermachen

Runensteine gibt es fertig zu kaufen, jedoch ist die Bindung zu einem selbst hergestellten Satz natürlich ungleich intensiver. Das Ziel ist es, eine spirituelle Beziehung zu seinen Runen aufzubauen, daher sollte man sie von Anfang an so gestalten, daß sie einem persönlich gut gefallen. Schon während man an ihnen arbeitet, entsteht eine magische Verbindung zu ihnen. Deshalb sollte die Bearbeitung sorgfältig und gefühlvoll sein.

Wer handwerklich gänzlich unbegabt ist oder keine Lust zum Selbermachen hat, kann die Steine selbstverständlich auch in jedem esoterischen Buchladen oder im Versandhandel kaufen. Allerdings sollte man zweierlei bedenken. Erstens kommt es für die Wirksamkeit magischer Gegenstände nicht darauf an, wie "schön" sie handwerklich gelungen sind. Zweitens sollte man sich fragen, wie intensiv eine magische Bindung - und nur diese ist Maß für die Wirksamkeit eines Werkzeugs - wohl sein kann, wenn man schon eine solch relativ geringe Mühe scheut. Zudem sind die im Handel erhältlichen Runensets meist auch nicht besonders schön oder sogar aus Plastik und häufig sind die ausschließlich industriell gefertigten "Steine" auch viel zu klein.

Ob man sich die Runensteine nun selber macht oder sie kauft, hat auch viel mit der eigenen Ästhetik zu tun. Wer zwar kein handwerkliches Geschick besitzt, jedoch seine geringe Selbstachtung hinsichtlich dieses Talentmangels überwindet, wird auf einen selbstgefertigten Satz Runen sicher stolzer sein als auf einen gekauften - selbst wenn dieser schief und nicht besonders schön geworden sein sollte - die innere Bedeutung zählt. Selbstgefertigte Runen haben die persönliche Note ihres Herstellers, und gerade das ist bei den magischen Werkzeugen äußerst wichtig, denn so enthalten sie tatsächlich die persönlich abgestimmte Energie ihres Besitzers, gepaart mit der Energie des Baumes oder der Erde oder des Tieres - je nach Material.

Für ein wirkliches Einlassen auf dieses Medium, das nicht nur zum Orakeln, sondern hauptsächlich in

anderen Bereichen der Magie verwendet werden kann, ist unabdingbar, daß einem das Set auch wirklich gefällt und gut in der Hand liegt. Mit einem gekauften Set (selbst wenn dieses ästhetisch einwandfrei ist) kommt man meist irgendwann nicht mehr weiter und stagniert in seiner magischen Arbeit.

In alten Zeiten war es üblich, daß der Vitki (Runenmeister) für jede Befragung eigens einen Satz Runen schnitzte, die nach der Weissagung verbrannt wurden. Wie man sich denken kann, war das ein recht mühseliges Geschäft. Es zeigt aber auch, mit welcher Ehrfurcht die alten Germanen den Runen begegneten - und daß die Runen höchstwahrscheinlich nie bloß "einfach so" aus reiner Neugier befragt wurden.

## 7.2. Nicht bloß eine Bastelarbeit

Es gibt keine genauen Vorschriften, wie man Runensteine richtig macht (auch wenn viele Autoren dies glauben machen wollen). Entscheidend sind allein Phantasie, Geschmack, Geschick und der Bezug zum Material.

Für all die im Folgenden beschriebenen Techniken gilt: weniger ist oft mehr. Es ist wichtig, sich und seine Fähigkeiten nicht zu überschätzen. Es ist immer besser, sich für eine schlichte, aber wirkungsvolle Lösung zu entscheiden, anstatt einen anspruchsvollen Entwurf unvollkommen umzusetzen. Nur ein mit dem Ergebnis zufriedener Runenmagier ist auch ein wirkungsvoll arbeitender Runenmagier. Dies gilt ebenso auch für jedes andere magische Werkzeug.

Der Runenstein, ob er nun tatsächlich aus Stein, aus Holz oder aus anderem Material besteht, stellt ein materielles Tor zu den Runen dar. Tiefenpsychologisch gesehen handelt es sich dabei um eine Symbolprojektion, die den Zugang zum Unbewußten erschließt. Daher sollte man mit seinen Runensteinen oder -stäben respektvoll umgehen, weil dies dem Unbewußten Ehrfurcht und ernsthaftes Bemühen signalisiert.

Wichtig bei der Herstellung aller magischen Gegenstände ist die Konzentration auf das, was man tut beziehungsweise auf den Zweck der Aktion. Für manche ist es hilfreich, zu solchen Tätigkeiten eine Kerze und/oder Räucherwerk zu entzünden, um sich auf diese besondere Arbeit einzustimmen.

Bei der Arbeit an einem Runenset sollte man sich Zeit lassen und lieber sorgfältig und konzentriert arbeiten. Läßt die Konzentration nach, legt man die Arbeit beiseite. Es geht nicht darum, die Runen möglichst schnell anzufertigen, sondern mit der richtigen inneren Einstellung, denn schließlich sind sie magische Werkzeuge. Selbst wenn es Wochen oder Monate dauert (manche stellen nur bei jedem Runenhalbmond eines Jahres die entsprechende Rune her), es ist wichtiger, eine tiefe Bindung zu entwickeln.

Man bewahrt seine Runensteine am besten in einem Runenbeutel auf. Dieser kann aus Stoff oder Leder bestehen. Er schützt die Steine und hält sie zusammen. Aus ihm werden die Runen für das Orakel gezogen. Man kann ihn schmucklos lassen oder besticken, vielleicht mit Runen (zum Beispiel dem Futhark, seinem Namen oder einer persönlichen Binderune).

### 7.3. Das richtige Material

Die Runen repräsentieren das Wissen und die Philosophie einer Naturreligion. Daher sollten auch natürliche Stoffe zu ihrer Herstellung verwendet werden, denn aus heidnisch-germanischer Sicht ist die Erde und alles mit ihr geschaffene lebendig.

Ruten und Steine dienten auch früher schon der runischen Weissagung, da sie als natürliche Gegenstände heilige Macht verkörperten. Deshalb sollte man zum Selbermachen eigener Runen keine künstlichen Materialien verwenden, sondern sie zum Beispiel in Holzstücke (Stäbe oder flache Holzscheiben) schnitzen oder einbrennen, in Leder schneiden, in Tonscheiben ritzen in Metallplättchen gravieren oder auf flache Steine, Halbedelsteine, Knochen, Tierzähne, Horn oder Muscheln einritzen oder zeichnen.

Zunächst einmal muß man sich über die Frage klar werden, aus welchem Material man seine Runensteine herstellen möchte. Dabei wählt man das Material, welches einem selbst am sympathischsten dafür erscheint. Am gebräuchlichsten sind Holz, Stein und Ton. Auf Elfenbein sollte man wegen der bedrohten Elefanten verzichten. Ton muß sorgfältig bearbeitet werden und eignet sich wohl eher für Menschen, die schon den Umgang damit gewohnt sind.

Für die Form der Runensteine gibt es keine Vorschrift. Es hat sich jedoch die runde, ovale oder abgerundete Vierkantform bewährt. Die Größe richtet sich nach dem persönlichen Geschmack unter Berücksichtigung der Handlichkeit und danach, ob das Runenset "wurftauglich" sein muß oder nicht.

Man muß den Mittelweg finden zwischen den eigenen handwerklichen Fähig- und Möglichkeiten und den ästhetischen Ansprüchen, die man gegenüber einem Runenset hat, das einen über einen längeren Zeitraum begleiten soll.

Eine moderne und eher als provisorisch zu betrachtende Variante der Runensteine sind die Runenkarten, einfache Pappkarten mit aufgemalten oder gedruckten Runen, die vor der Befragung wie ein gewöhnliches Kartenspiel gemischt werden. Zu einem solch einfachen Set, das man im Notfall verwenden kann, wird es jedoch sicher keine tiefere Bindung geben.

### 7.4. Das Färben der Runen

Für das Färben der Runen gibt es, ebenso wie für das Material, eigentlich keine festen Regeln (auch wenn manche Autoren es behaupten). Erlaubt ist, was gefällt, und das gilt auch für den Farbton. Traditionell wird in der Literatur rot genannt, vereinzelt auch blau, aber jeder sollte sich nach seinem Geschmack und Gefühl leiten lassen, denn schließlich soll er ja auch damit arbeiten. Nach alter Tradition kann man natürlich rote Farbe verwenden, insbesondere Zinnoberrot, wie es auch schon die Germanen benutzten, aber man kann auch jede andere Farbe dazu nehmen. Es sollte sich nur ein deutlicher Kontrast zwischen Rune und Untergrund bilden, welcher das Symbol klar hervortreten läßt.

Zum Färben kann man Lackfarbe verwenden. Diese kann vom Nagellack bis zur Biofarbe alles sein, sie sollte sich nur nicht abgreifen. Lackfarben haben den unbestreitbaren Vorteil, sehr haltbar zu sein. Sie werden mit einem dünnen Pinsel aufgetragen und sind - besonders wenn eine Schicht Überlack aufgetragen wird - sehr langlebig. Dies gilt eingeschränkt auch, wenn die Rune nicht vorher in das Material eingefräst wurde. Leider sind wirklich haltbare Lacke in der Regel auch ziemlich giftig und riechen unangenehm. Ein weiterer Punkt ist der Farbton von fast allen Arten der industriell hergestellten Farben, der auf einem Naturstein oder Holz leicht knallig und deplaziert wirken kann.

Natürliche Farbstoffe und Pigmentfarben sind zwar schöner, aber meist auch weniger gut haltbar, besonders, wenn das Symbol nur aufgemalt und nicht eingeritzt wurde. Wer nicht wirklich Übung beim Malen hat, sollte die Rune, sofern sie nicht schon eingeritzt ist, immer dünn mit Bleistift vorzeichnen.

Manche archaisch und historisch denkenden Runenmagier versetzen den Farbstoff (meist Zinnober) noch mit ihrem eigenen Blut oder verwenden sogar ausschließlich ihr Blut, um die Bindung zu intensivieren. Dieser Weg ist sicher nicht jedermanns Sache, und auch ich folge ihm nicht, obwohl Blut zwar eigentlich das traditionelle Färbemittel ist, dient es doch dazu, einen Gegenstand intensiv mit dem Menschen zu verbinden, ihn quasi zu personalisieren, und dem Blut außerdem eine große magische Macht zugeschrieben wird.

Früher wird so mancher Runenmeister seine Runen sicher mit Blut gefärbt haben, heute muß man diesen zweifelhaften Weg der Selbstverletzung natürlich nicht unbedingt gehen. Ein Runenset sollte später schließlich nicht mit negativen Gefühlen oder Ängsten assoziiert werden. Auch wer einen leuchtenden Rotton bevorzugt, sollte besser Farbe verwenden, denn Blut ist nach dem Trocknen eher rostbraun als rot. Man braucht auch etwas mehr Blut, um ein Runenset einzufärben, als man zunächst glauben mag, und ein Stich in den Finger reicht dazu nicht aus. Da auch ich diesem Weg eher ablehnend gegenüberstehe, sollen an dieser Stelle keine weiteren diesbezüglichen Anleitungen folgen. Eine entsprechende Weihe des fertigen Runensets und das Selbermachen können ebenso einen intensiven Bezug herstellen.



#### 7.5. Runen aus Stein

Wenn man Runensteine aus Stein anfertigen will, hat man mehrere Möglichkeiten. Das Gewicht eines solchen Sets ist (abhängig von den Steinen) allerdings nicht immer niedrig, was es nicht unbedingt zum idealen Reiseset macht.

Die einfachste und billigste Methode ist es, diese Steine selbst zu sammeln. Am besten eignen sich flache Steine, die man am Meeresufer und in Flußbetten findet. Dabei sammelt man 24 zueinander passende Kieselsteine, welche in etwa die gleiche Größe und Form haben. Für den Anfänger sind ganz schlichte Kiesel am besten geeignet. Ein solches Set hat den Vorteil, daß es einfach herzustellen ist, attraktiv und natürlich aussieht und sehr stabil ist.

Man kann selbstverständlich auch spezielle Halbedelsteine oder Edelsteine verwenden, doch diese sind nicht für jedermanns Geldbeutel geeignet und sollten durch ihre prächtige Erscheinung nicht von den eigentlich wichtigeren Runen ablenken. Allerdings eignen sich Edelsteine hervorragend dazu, bestimmte Farben und Muster zu repräsentieren, die man mit dem Sinn einer Rune verbindet. Man kann aber auch das ganze Set aus einer bestimmten Edelsteinsorte herstellen.

Für ein Edelsteinset braucht man 24 Trommelsteine oder ellipsoide Cabochons, die ungefähr die etwa die gleiche Größe haben. Für die Beschaffung sollte man etwas Zeit einplanen, da man die passenden Steine erst einmal zusammentragen muß. Das Ritzen von Edelsteinen erfordert allerdings eine gewisse Erfahrung auf diesem Gebiet, da Edelsteine unterschiedlich hart sind und leicht brechen können, vor

allem bei Bernstein, der ein Harz ist. Natürlich setzen der relativ hohe Preis, das geforderte handwerkliche Geschick und die eventuelle geringe Haltbarkeit der aufgemalten Runen und die unterschiedliche Wurfbarkeit hier Grenzen.

Specksteine sind eine weitere Variante der Steinrunen. Der Natur wird Färbung und Maserung des Steins überlassen, nicht jedoch die Form der Steine, die man selbst herausarbeitet, was wegen des geringen Härtegrades des Materials recht einfach ist. Die fertigen Steine werden abgeschmirgelt und geölt (Leinöl ist sehr gut geeignet), dann kann man die Runen einritzen und färben. Speckstein ist ein schönes, relativ preiswertes Material, das bearbeitet, je nach Farbe, an Alabaster, Marmor oder Granit erinnert und keine großen Anforderungen an das handwerkliche Geschick stellt. Dennoch sollte man lieber einen etwas größeren Stein kaufen, denn viele Specksteine brechen relativ leicht, und man erhält so Ausschuß. Speckstein ist leider nicht bruchfest, deshalb sollten die Steine auch nicht zu dünn gefeilt werden. Außerdem sollte man solche Runen nicht werfen.

Nachdem man seine 24 Steine - welcher Art auch immer - beisammen hat, werden die Runen selbst aufgebracht. Diese kann man einfach aufmalen, doch ist hier durch hohen Abrieb mit einer extrem niedrigen Lebensdauer zu rechnen. Die Farbe sollte also schon einigermaßen griffest sein. Besser ist es, die Runen dünn mit Bleistift vorzuzeichnen und dann mit einem Metallstichel oder einem Fräsgerät einzuritzen, wozu etwas Übung erforderlich ist. Das ist dauerhafter und verbindet die Rune stärker mit dem Stein, als dies durch bloßes Aufmalen der Fall ist. Die Gravur kann anschließend gefärbt oder mit einem Edelmetall tauschiert werden. Beim Tauschieren werden dünne Edelmetallstreifen vorsichtig hineingehämmert und anschließend glattgeschliffen, was jedoch nur mit großer Geschicklichkeit und viel Erfahrung gelingt.



#### 7.6. Runen aus Metall

Man kann Runen auch aus Metall herstellen, welches ja ebenfalls aus der Erde kommt, wenn es auch keine historischen Quellen gibt, nach denen die Germanen Metallrunensteine verwendet hätten, obwohl Runen durchaus auch in Waffen oder Schmuck geritzt wurden. Entweder nimmt man Metallplättchen, in welche man die Runen, nachdem man sie dünn mit Bleistift vorgezeichnet hat, eingraviert oder hineinstanzt oder man gießt kleine Runenbarren aus Zinn oder Blei (Blei sollte man wegen seiner Giftigkeit anschließend mit einer Schicht Zinn überziehen) und ritzt oder stanzt dahinein die Symbole. Auch hier kann man die Runengravur einfärben oder mit einem andersfarbigen Metall tauschieren.



#### 7.7. Runen aus Holz

Hölzerne Runenscheiben können so vielfältig sein wie Steinrunen. Jede Holzart mit ihrer charakteristischen Farbe und Maserung hat seine besondere Wirkung. Der Vorteil der Holzrunen ist, daß sie sich gut für Orakelwürfe eignen und wegen ihres geringen Gewichts auch als Reiseset vorteilhaft sind.

Prinzipiell eignet sich jede Holzart zur Herstellung von Runensteinen und anderen magischen Gegenständen. Holzart, Ast und evtl. Baum sucht man einfach nach Gefühl aus. Man sollte jedoch darauf achten, daß das Holz gesund, stabil und gut ausgetrocknet beziehungsweise abgelagert ist. Anfänger sollten weicheres Holz nehmen, weil dieses leichter zu bearbeiten ist. Allzu hartes Holz sollte man besser nicht für das erste Runenset nehmen, wenn man keine Erfahrung auf dem Gebiet der Holzbearbeitung hat.

**Buche** - Die Buche ist ein sehr gutmütiger und sanfter Baum. Ihr Holz eignet sich gut zur Herstellung der Runensteine, denn die Energie des Holzes gilt als neutral, sie hält sich zurück und mischt sich nicht ein. Für den Anfang ist Buche gut geeignet und auch leicht zu bearbeiten. Im mittelalterlichen Deutschland wurde das Fällen einer jungen Buche mit Ausweiden bestraft.

**Eiche** - Der Baum der Nerthus und des Thor ist ein sehr machtvoller Baum, den so leicht nichts unterkriegt. Das Holz der Eiche verleiht Runensteinen eine machtvolle, zähe, gewaltige Energie. Wer viel Energie umsetzen kann und mit Thor und der Eiche korrespondiert, und vielleicht ein wenig archaisch ist, der sollte Eichenholz verwenden.

**Eibe** - Die Eibe repräsentiert den Weltenbaum Yggdrasil nach der frühen Vorstellung. Sie korrespondiert mit Hel und Loki. Die Eibe ist ein schneller und machtvoller Führer in die eigene Unterwelt. Ihr Holz ist sehr hart (früher wurden Bögen daraus gefertigt), dafür 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. Freistehende Eiben stehen unter Naturschutz, aber bei der städtischen Friedhofsgärtnerei oder bei Landschaftsgärtnern kann man oft günstig an Eibenholz kommen.

**Haselnuß** - Der Haselstrauch ähnelt in seinem Wesen ein wenig der Buche mit ihrer neutralen Eigenschaft, strahlt aber etwas stärker. Haselnußholz ist auch ein machtvolles Material für Zauberstäbe. Für Menschen, die noch auf der Suche nach ihrer eigenen Wahrheit sind, empfiehlt sich die Hasel besonders.

**Esche** - Die Esche repräsentiert den Weltenbaum Yggdrasil nach jüngerer (eigentlich falsch interpretierter) Anschauung. Eschenholz ist etwas schwer zu bearbeiten, jedoch ist die Esche ein Holz mit Tradition bei den Germanen. Der Schaft ihres typischen Speeres (Ger) bestand aus Eschenholz.

**Erle** - Die Erle ist ebenfalls einer der alten Zauberbäume. Im mittelalterlichen England stand die Todesstrafe auf das Fällen einer Erle. Man kann sehr schöne Runensteine aus ihrem Holz anfertigen, die besonders zum Ergründen der tiefsten inneren wie äußeren Zusammenhänge geeignet sind.

**Kirsche** - Der Kirschbaum besitzt eine liebevolle, umarmende Energie, und diese geht auch von Runensteinen aus ihrem Holz aus. Wer sehr sanft beschaffen ist, tut gut daran, Runensteine aus Kirschholz anzufertigen. Kirsche schützt die Liebe und gibt Vertrauen.

**Linde** - Die Linde kann man ebenso wie die Kirsche einstufen, wenn sie auch wesentlich erotischer wirkt, denn schließlich ist Freyja ihre Schutzpatronin. Die Germanen fertigten ihre Schilde aus Lindenholz, weil es nicht so leicht splittert.

**Eberesche** - Der Eberesche wird nachgesagt, daß sie ein schützender Baum ist. In der jüngeren Edda wird erzählt, daß sich Thor in einem reißenden Strom durch den Griff an einen Ebereschezweig rettete, und so war die Eberesche auch den Germanen heilig. Ihre Zweige sollen Haus und Hof vor der

Zerstörung durch die Naturgewalten schützen.

**Weide** - Die Weide ist ein Baum, der eng mit dem Mond und dem Wasser verbunden ist, ein äußerst Laguz-gewichtiges Holz. Im Volksglauben gilt die Weide als Hexenbaum. Weidenbäumen wurde im Mittelalter nachgesagt, daß sie des Nachts mit ihren Wurzeln aus der Erde steigen und unvorsichtige Wanderer verfolgen.

**Apfelbaum** - Der Apfelbaum gilt als ein Symbol der Liebe. Bei den Germanen hütete Iduna die verjüngenden Früchte des Apfelbaums, welche den Göttern unsterbliches Leben verliehen.

Man nimmt am besten einen Ast mit etwa 2 bis 5 Zentimetern Durchmesser, der lang genug ist, um ihn in 24 gleichmäßige Scheiben von 5 bis 10 Millimetern Dicke zu sägen. Wenn man einen lebenden Ast absägt, so sollte man dies vorsichtig tun, um dem Baum nicht mehr als nötig zu schaden und die entstandene Wunde mit Erde, Lehm oder besser Baumwachs abdecken, damit eine Pilzinfektion des Baumes vermieden wird, und der Baum nicht länger als nötig bluten muß. Vor allem Birken können durch so eine Sägeverletzung ausbluten. Wer dem entsprechenden Glauben folgt, kann sich bei dem Baum entschuldigen und ihm für seine Gabe danken.

Der Ast sollte gut abgelagert und nicht gerissen sein, beziehungsweise muß vor der weiteren Bearbeitung getrocknet werden, was bis zu zwei Jahren dauern kann (je nach Holzart und Dicke). Um Risse im Holz zu vermeiden, die den Ast für die weitere Bearbeitung unbrauchbar machen können, sollte die Trocknung schonend erfolgen, d.h. nicht auf der Heizung oder im Ofen. Sobald das Holz trocken ist, muß es auf Schädlingsbefall (zum Beispiel Holzwürmer) hin überprüft werden.

Falls gewünscht, entrindet man den Ast oder beläßt die Rinde. Man sägt ihn in 24 Scheiben, deren Stärke wiederum vom persönlichen Geschmack, aber auch vom Durchmesser und der Härte des Holzes abhängt. Sägt man gerade, bekommt man runde Scheiben, sägt man schräg, sind die Scheiben oval. Die Schnittflächen kann man archaisch unbehandelt lassen oder mit Schmirgelpapier (unterschiedlicher Körnung, das feinste zuletzt) glatt schleifen. Dies Schleifen bringt auch die Maserung hervor.

Nach dem Abschleifen, wenn das Holz ganz glatt ist, können die Scheiben mit einem nicht zu stark fettendem Öl dünn eingölt werden. Das muß man nicht unbedingt machen, aber es nährt das Holz, verhindert Trockenheitsrisse und bietet Schutz vor Verschmutzungen. Das Öl braucht ein paar Tage, bis es eingezogen ist. Entscheidet man sich dagegen für eine Lackierung (die meisten Runenmeister lehnen dies ab, da sie das Holz versiegelt), verzichtet man auf das Öl und lackiert später nach dem Ritzen und Färben.

Anschließend werden die 24 Runen in der Reihenfolge des Futharks in die einzelnen Scheiben geschnitzt, gefräst oder eingebrannt. Am schönsten ist es, wenn dies in der Reihenfolge geschieht, in der die Scheiben auch vorher im Ast zusammen waren. Ob dabei Fehu oder Othala in Richtung des Stammes weist, ist eine Frage des Gefühls und der Strömungsrichtung der Energie im Ast.

Man zeichnet die Runen mit einem dünnen Bleistift vor und schnitzt sie in das Holz. Das geht am Leichtesten mit einem Schnitzmesser, indem man zu beiden Seiten des Bleistiftstrichs je einen Schnitt ansetzt, der unter dem Strich v-förmig zusammenläuft, so daß man den entstandenen Überschuß einfach entfernen kann. Dies minimiert das Risiko, durch abgerutschte Messer Scheiben und Finger zu verunstalten. Wenn alle Runen geschnitzt sind, färbt man sie beliebig ein. Wenn man die Runen einbrennt, kann man sie nicht mehr gut färben, und das ist dann auch nicht mehr nötig, weil der Farbkontrast ohnehin vorhanden ist.

Die aus einem Ast gesägten Runenscheiben weisen auch die Form des Astes im Querschnitt auf, d.h. leichte Unregelmäßigkeiten geben den Runen Charakter. Es gibt auch fertige Rundhölzer im Holzhandel zu kaufen, die man sich nur noch zurechtsägen muß beziehungsweise fertig gesägte Scheiben. Die wirken natürlich gleichmäßiger, aber auch weniger charakteristisch und individuell. Ob

man auf vorgefertigtes Material zurückgreifen will, muß jeder für sich selbst entscheiden.



## 7.8. Runen aus Ton

Ton ist ein Material aus der Erde, welches Stein sehr nahe kommt. Im Grunde ist Ton sogar sehr fein geriebener Stein, nämlich Sandstaub, mit einem gewissen Wasseranteil vermischt. Ton, der längere Zeit lagerte, muß man vorher Schneiden, um die sogenannten "Fasern" zu durchtrennen. Mischen und Kneten dient der Verbindung der Kleinstteilchen untereinander, damit der Ton beim Brennen nicht reißt.

Grundsätzlich sollte man bei der Herstellung von Runen ein besonderes Tongemisch nehmen, denn nicht jeder Ton ist für diese Art der Plattentechnik geeignet. Die wesentlichen drei Merkmale von Tonerden sind Farbe, Schamottanteil und Korngröße. Optimal ist roter oder schwarzer Ton mit einem Schamottanteil von 25 % bei einer Korngröße von 0,5 bis 1,0 Millimeter. Diese Sorten verhindern beim Brennen Verbiegungen oder Verwürfe, wie sie bei kleineren Korngrößen oder weniger Schamott häufig vorkommen.

Nachdem dieser Ton gut durchmischt wurde und die richtige Feuchtigkeit besitzt kann man ihn ausrollen. Hierfür ist eine Küchenrolle gut geeignet. Die Tonplatte wird überall gleich stark, wenn die Rolle beim Walzen an den Seiten auf dünnen Schienen aufliegt. Außerdem ist es sinnvoll, wenn man die Platte auf einer Folie (halbierte Plastiktüte) ausrollt.

Nun muß der Ton ruhen und einen ganz bestimmten Trockengrad erreichen, je nach Wasseranteil bis zu sieben Stunden. Der Fachmann spricht dabei von "lederhartem" Ton. Doch auch der Zustand kurz vorher ist gut. Jetzt kann man die Formen ausschneiden. Dabei ist zu beachten, daß die Runen später durch den Brennvorgang um etwa 12 % schrumpfen werden. Außerdem sollten Schneidwerkzeuge oder Stanzform einen ebenen und glatten Rabd besitzen, sonst hat man um so mehr Arbeit.

Nachdem nun die Formen vorgestanzt oder geschnitten sind, legt man eine dicke Zeitung auf die Oberfläche und dreht das Ganze geschickt um. Nun zieht man die Folie von der Rückseite ab. An die Formen gelangt man am besten und ohne Schaden, indem man die Stanzränder entfernt und nicht gleich die Formen heraushebt.

Zum Versäubern der Ränder nimmt man die Formen vorsichtig in die Hand und verschmiert mit etwas Wasser, oder Schlicker die Ränder und die Rückseite bis diese glatt sind. Das dauert, je nachdem wie sauber man es haben will, eine ganze Weile. Die wieder etwas feuchteren Rohlinge müssen dann nachtrocknen, je nach Wassermenge bis zu vier Stunden.

Das Runenzeichen bekommt man durch Ritzen oder Stanzen auf den Rohling - natürlich mit dem entsprechenden Bewußtsein für diese Rune während der Arbeit. Zum Ritzen kann jeder härtere Metallgegenstand benutzt werden. Das Einritzen der Zeichen hat aber auch Nachteile, denn zum einen entsteht beim Ritzen ein häßlicher Grad am Rand, zum anderen ist das freie Einritzen gar nicht so einfach. Oft sammeln sich auch unschöne Überschüsse der Tonmasse, wenn das Ritzinstrument abgesetzt wird. Unterschiede bei der Größe der Zeichen müssen in Kauf genommen werden.



Wer es schöner und akkurater haben will, sollte die Zeichen prägen. Hierfür benötigt man geeignetes Prägematerial. Dünne, angeschliffene Holzleisten, zur Not auch etwas härtere Pappe. Runenzeichen bestehen aus Linien von drei (oder vier) unterschiedlichen Längen. Diese Grundlängen schneidet man aus Holz oder der Pappe im passenden Größenverhältnis zu den Rohlingen aus. Am besten übt man das Prägen mit diesen vier Längen auf einem Randabfall. Wichtig für das Prägen ist die richtige Konsistenz des Tons. Ist er noch zu weich, erzielt man keine schönen Ergebnisse erzielen. Außerdem ist die Prägetiefe wichtig, denn prägt man zu flach, setzt sich das Zeichen später mit der Glasur zu und ist nicht mehr zu erkennen, und prägt man zu tief, verliert der Rohling seine Form.

Nachdem alle 24 Zeichen geprägt sind, müssen die Rohlinge noch eine ganze Woche lang trocknen, am besten auf einem glatten aber offenporigen Holzbrett. Danach folgt der erste Brand. Diesen nennt der Töpfer "Schrühbrand". Dabei wird im Prinzip aus getrocknetem Sand bei ca. 900° C ein Stein geschmolzen. Dieser "Scherben" ist dann im Grunde ewig haltbar.

Im heimischen Backofen kann man so etwas natürlich nicht machen, auch ein Feuer ist zu unkontrolliert dafür. Weil aber nicht jeder einen Brennofen für ca. 1.200,- bis 2.000,- Euro besitzt oder anschaffen möchte, wendet man sich für das Brennen am besten an einen Töpfer, ein entsprechend ausgestattetes Kulturhaus oder eine Volkshochschule in der Nähe, wo man seine Runen gegen eine kleine Gebühr brennen lassen kann.

Zum Brennen werden die Runen auf einen Schamottboden gelegt und im Ofen plaziert. Nun muß der Ofen langsam "hochgefahren" werden. Nach fünf Stunden sollten ca. 600° C erreicht sein. Erst dann ist der Ton so heiß, daß alles Wasser verdampft ist. Nun kann die Temperatur auf 900° C erhöht und gehalten werden. Das dauert dann noch einmal etwa vier Stunden. Danach muß der Ofen ca. 24 Stunden lang abkühlen. Dies ist sehr wichtig, denn zu frühes Öffnen des Ofens könnte den "versteinernden" Prozeß stören und die plötzliche Abkühlung die Runen zerspringen lassen.

Nach dem ersten Brand sind die Runen noch recht schlicht und nun auch um etwa 12 % ihrer ursprünglichen Größe geschrumpft und verdichtet. Aber jetzt hält man im Prinzip wirklich schon kleine Steine in den Händen. Es fehlt nur noch das Glasieren.

Es gibt eine Unmenge an Keramikglasuren, aber nicht alle eignen sich zum Glasieren der Runen. Die Glasur sollte nicht mit Giften, oder Schwermetallen belastet sein, und ihre Konsistenz sollte die Zeichen deutlich sichtbar belassen. Auch die Glasuren bestehen im Grunde aus feinstem Sand, doch sind hier weitere Stoffe, insbesondere Metalloxide, zugesetzt, die bei sehr hohen Temperaturen verglasen. Dabei werden allerlei Effekte an Farbe und Oberflächenbeschaffenheit deutlich.

Das Glasurpulver wird je nach Typ in einem Verhältnis von ca. 1:3 mit Wasser angerührt. Die Konsistenz sollte dabei so ungefähr zwischen Dosenmilch und Milch liegen. Nun streicht man die Runen mit einem weichen Pinsel ein. Der (noch) Wasser ziehende Stein nimmt sogleich die Glasur auf. Das Ganze geht so schnell, daß man etwas das Gefühl hat als haften der Pinsel an der Rune fest.

Man muß vorsichtig darauf achten, daß man nicht zuviel Glasur nimmt, sonst setzen sich die geprägten Zeichen zu. und müssen dann vor dem nächsten Brand mühsam wieder freigekratzt werden. Außerdem dürfen die Steine niemals auf der Unterseite glasiert werden, weil die glasartige Glasur sonst unwiderruflich mit der Unterlage verschmelzen würde, und man dann sowohl die Runen als auch gleich die ganze Unterlage wegwerfen kann.

Nach ca. 24 Stunden sind die Glasuren dann trocken genug für den Glasurbrand. Bei diesem wiederholt sich der Brennvorgang, mit dem Unterschied, daß die Temperatur nun bis auf 1.040 bis 1.080° C hochgefahren wird. Diese hohe Temperatur verglast dann die Glasur und brennt die Rune vollends zu einem noch dichteren Stein. Auch dieser Brennvorgang dauert etwa neun Stunden, gefolgt von der 24stündigen Abkühlphase im Ofen.

Nach nun etwa fünf bis sieben Stunden reiner Arbeit (Warte- und Trockenzeiten nicht eingerechnet)

und einer Gesamtdauer von ca. zehn Tagen, hat man nun ein schönes, individuelles und praktisch ewig haltbares Runenset, welches nun seine Weihe erfahren kann.

## 7.9. Die Runenweihe

Hat man ein Runenset angefertigt oder erworben, sollte es vor seinem magischen Gebrauch rituell geweiht werden. Ob man dies mit allen Runen auf einmal durchführt, zum Beispiel beim nächsten Jahresfest, oder jede Rune einzeln beim passenden Mond oder alle aktiven Runen auf einmal bei Neumond und alle passiven Runen auf einmal bei Vollmond, oder auf noch ganz andere Art, sei jedem selbst überlassen.

Die Weihe eines neuen Runensets ist notwendig, um die eigene Energie in sie hineinzuprojizieren und eine Verbindung zwischen den Runensteinen und dem eigenen Unterbewußtsein zu schaffen, damit die Runensteine aus der Sicht des eigenen Unbewußten "magisch" werden. Durch die Weihe wird die Bindung zu selbst hergestellten Runen intensiviert, beziehungsweise ins Unterbewußtsein implementiert, und selbst ein unpersönliches Massenfabrikat kann so zu einem persönlichen Werkzeug emporwachsen.

Runensteine sind magische Gegenstände, sie sind Werkzeuge der persönlichen Magie ihres Besitzers, und es empfiehlt sich, diese über eine Weihe mit Eigenenergie aufzuladen, sie zu energetisieren. Damit gibt man ihnen sozusagen die Initialenergie, mit der sie ihre Arbeit aufnehmen - ein Austausch zwischen Mensch und magischem Werkzeug. Dazu konzentriert man sich auf den Gegenstand, den man in den Händen hält und versenkt Energie aus dem eigenen Inneren tief in den Gegenstand. Näheres über die Weihe ist der Seite über [die magischen Werkzeuge](#) zu entnehmen.

Genaugenommen sind die geweihten Runensteine gar keine wirklichen Energieträger, sondern vielmehr Tore oder Kanäle, durch welche die Runenenergie aus dem eigenen Inneren des Magier geleitet wird. Durch die Weihe geht der Magier mit ihnen eine intensive Verbindung ein, die es ihm ermöglicht, diese Tore zu kontrollieren und zu benutzen. Sie sind Visualisierungshilfen für die symbolhafte Kommunikation mit dem eigenen Unterbewußtsein. Deshalb ist der Begriff "Weihe" im Hinblick auf die Runensteine auch korrekter als die Bezeichnung "Ladung".

Es gibt viele verschiedene Möglichkeiten, seine Runensteine zu weihen. Vom ausgefeilten, sich über Tage, Wochen oder sogar Monate hinziehenden Runenritual bis zu einer kurzen, intensiven Meditation und Kontaktschaltung zwischen dem Unbewußten des Runenmagiers und den Runen selbst ist alles möglich. Man kann natürlich einen Kult daraus machen oder es ganz unkompliziert handhaben - am besten man denkt sich ein als angemessen empfundenes, schönes Ritual aus, bei dem der Phantasie keine Grenzen gesetzt sind.

Mit der Zeit kann es sein, daß man das Gefühl bekommt, die alten Runensteine wären nicht mehr passend. Das geschieht meistens bei einem größeren Bewußtseinsschritt. Dann sollte man sich neue anfertigen. Die alten kann man dann als Erinnerung aufbewahren oder sie vergraben oder vernichten - man sollte nicht unbedingt an ihnen festkleben.

## 8. Runenmagie

Wer einen Zugang zu den Runen entwickelt und die Runen und ihre Bedeutung verstanden und verinnerlicht hat, kann sich auf das Gebiet der eigentlichen Runenmagie begeben. Runen bauen nicht nur den Kundigen selbst auf, sondern können von diesem auch ausgesendet werden, um ganz gezielt eine Wirkung zu erreichen. Wenn man ihre Wirkung im eigenen Bewußtsein kennt, ist es nur noch ein kleiner Schritt, diese Wirkung auch bei anderen Menschen zu erzeugen oder Gegenstände mit ihnen zu laden.

### 8.1. Der Runenmagier

Der Runenmagier oder "Vitki" spielte bei den nordischen, altgermanischen Völkern eine große Rolle. Er hatte die Funktion eines Schamanen, war also Priester, Seelsorger, Arzt und Psychiater in einem. Da er Zugang zu den Runenmächten hatte, stellte er seine Fähigkeiten in den Dienst der Gemeinschaft (des Stammes), arbeitete aber auch für Einzelne, um ihnen bei der Bewältigung ihres Lebens zu helfen.

Zu seinen Aufgaben gehörten unter anderem die Förderung der Fruchtbarkeit sowohl des Landes als auch der Tiere und natürlich der Menschen selbst, der Schutz der Gemeinschaft vor Krankheiten, Seuchen und Naturkatastrophen, die Unterstützung der Kampfkraft der Krieger bei bewaffneten Konflikten mit anderen Stämmen, die Befragung der Runen zur Entwicklung geeigneter Strategien und Taktiken im Rahmen solcher Konflikte, die Behandlung und Heilung erkrankter Stammesmitglieder, die Herstellung und Ladung von Talismanen, Amuletten und anderen magischen Gegenständen usw.

Dabei wurde mit zum Teil recht komplizierten Runenformeln gearbeitet, die bis heute noch nicht alle entziffert werden konnten. Das Runenwissen war eine sehr umfangreiche Disziplin, die jahrelanges Studium und persönliche Unterweisung durch den Runenlehrer erforderte, und so kann dieses Gebiet hier nur kurz angesprochen werden.

Das Ziel der Runenmagie ist es jedenfalls, dem Menschen dabei zu helfen, Lebens- und Schicksalsprobleme zu meistern und zum Herrn seines eigenen Seins zu werden. Zudem will sie dem Vitki das Wissen um das Wirken kosmischer oder psychischer Mächte erschließen, damit er zu etwas Größerem werde, als er zu Anfang seiner Lehre war. Runenmagie schult den ganzheitlichen Menschen, indem sie ihn auf allen Ebenen weiterentwickelt: auf der körperlichen, der geistigen und der seelischen.

### 8.2. Runische Schutzmagie

Ein wichtiger Teil der Runenmagie ist Schutzmagie. Magischer Schutz bedeutet, einer magischen Einflußnahme von außen widerstehen zu können und nicht zum Spielball der Kräfte anderer zu werden. Doch nicht nur Personen, auch Gegenstände und Vorhaben können magisch vor widrigen Einflüssen geschützt werden. Die Schutzmagie spielte im Leben der alten Germanen eine

herausragende Rolle.

Eine der wichtigsten Aufgaben der Schutzmagie besteht darin, die persönliche Kraft des Vitki oder Runenkundigen zu stärken, denn ein kraftloses Wesen kann sich nicht hinreichend schützen. Es geht also vornehmlich um den Schutz vor Blockaden und unerwünschten Störungen aus dem eigenen Inneren. Erst in zweiter Linie befaßt sich die runische Schutzmagie mit der Abwehr magischer Angriffe, zumal diese auch äußerst selten sind.

Die drei wichtigsten Elemente jedes magischen Schutzes sind innere Mittigkeit, Wachsamkeit und Humor. Innere Mittigkeit erzielt man durch die Runen, indem man regelmäßig mit ihnen arbeitet. Natürlich sind auch andere magische Übungen und Techniken der inneren Mittigkeit förderlich, welche sich nach einiger Zeit zumindest schon zu einem großen Teil von allein einstellt. Außerdem entwickelt sich dadurch die magische Wahrnehmung weiter, was wiederum die magische Wachsamkeit erhöht.

Wie solche Übungen letztlich aussehen können, ist unterschiedlich, weil jeder individuelle Vorlieben hat. Das Üben sollte allerdings regelmäßig und am besten täglich geschehen, denn die Beherrschung der Runenmagie wird niemandem in den Schoß gelegt. Daher verlangt die praktische Runenmagie nach sehr viel Konsequenz und Hingabe, nach Fleiß und Durchhaltevermögen, man kann sie nicht "mal eben" wie irgendein Hobby praktizieren.

Der Vitki achtet auch auf das Wirken der Runen im Alltag, er sucht ihre Prinzipien in allem zu erkennen, was ihm begegnet. Das aber ist eine lebenslange Übung, die niemals abgeschlossen sein wird. Wenn man seine runische Achtsamkeit schulen möchte, kann man sich zunächst die Runenprinzipien verinnerlichen und dann alles, was man erlebt, einer Rune oder mehreren zuordnen und aus der Perspektive verschiedener passender Runen zu betrachten versuchen. Dabei kann man aus den entsprechenden Runen die gerade benötigte Kraft ziehen.

Durch solche Übungen, die man auch im Alltag ohne großen Zeitaufwand durchführen kann, werden die Runen erst richtig lebendig. Wenn man alles in Runen verstehen, erklären und ausdrücken kann, so hat man - zusammen mit der Mittigkeit und dem Humor - eine ungeheuer mächtige magische Waffe, die ungewünschte Einflüsse von außen ganz automatisch abwehren wird, ohne daß man sich noch sonderlich darum kümmern muß.

### 8.3. Runische Heilungsmagie

Ein weiteres großes Kapitel der Runenmagie ist die Heilungsmagie. Abgesehen vom Gebrauch von Runentalismanen und -amuletten zur Heilung und Abwehr von Krankheiten kann man mit den Runen auch unmittelbar therapeutisch arbeiten. Dies ist sowohl allein als auch mit einem Patienten möglich.

Möchte man bei sich selbst eine Krankheit behandeln, so muß man zunächst ihre Runenentsprechung bestimmen. Dafür gibt es keine eindeutigen Tabellen, denn da jede Rune auf ihre ureigene Weise zu dem Vitki spricht und jedem ihre Mysterien in unterschiedlichem Ausmaß offenbart, sollte man sich dabei lieber auf seine eigene Intuition verlassen als auf die Angaben anderer. Die bei den einzelnen Runen beschriebenen Heilungszuständigkeiten sind daher nur als kleine Anregung zu verstehen, die aber nicht für jeden so richtig sein müssen. Man sollte nach seiner persönlichen Empfindung gehen.

Hat man die entsprechende Rune (oder mehrere) bestimmt, konzentriert man sich auf sie und leitet die aktivierte Energie an die betroffenen Körperstellen und läßt sie dort wirken. Dies kann man so oft und

so lange tun, wie es nötig ist.

Einen Patienten kann man ähnlich behandeln, indem man die aktivierte Energie durch die Hände an die betroffenen Körperteile leitet. Es ist hilfreich, wenn der Patient diesen Prozeß durch eigene Konzentration auf die Rune unterstützt, sofern ihm das möglich ist.

Man kann aber auch einen dauerwirksamen Runentalisman oder ein -amulett benutzen, welches man mit Runenenergie geladen hat. Dazu bindet oder klebt man das Objekt entweder an die betroffene Stelle oder trägt es anderweitig am Körper, legt es nachts unter das Kopfkissen o.ä.

Die beste Heilung ist natürlich die Vorbeugung - und damit kommt man zurück zum Thema Schutzmagie.

Wie bei jeder magischen Heilung sollte bei ernststen Beschwerden trotzdem der Arzt aufgesucht werden. Eine magische Behandlung kann zusätzlich zur schulmedizinischen durchgeführt werden, und beide beeinträchtigen einander in der Regel nicht - im Gegenteil, da sie dasselbe Ziel verfolgen, wirken sie eher einander unterstützend.

Magie sollte daher eine physische Heiltherapie niemals ersetzen, immer nur unterstützen. Auf manchen Gebieten ist die eine besser geeignet, auf manchen die andere, aber man sollte eben ruhig alle probaten Mittel nutzen. Außerdem lautet einer der Grundsätze der Magie, daß man nicht unbedingt magisch bewirken sollte, was man auch auf andere Weise erledigen kann.

#### 8.4. Runenamulette und -talismane

Das dritte Gebiet der Runenmagie ist die Talismantik. Talismane und Amulette sind Gegenstände, die zur Erlangung bestimmter Ziele magisch aufgeladen werden. Es wird sozusagen ein aktiver "Zauber" darin gespeichert. Ein Großteil der erhaltenen Runendokumente früherer Zeiten sind ebendiese Talismane und Amulette, und diese Funde bezeugen damit die große Bedeutung, welche der Talismantik in den nordischen Kulturen zukam.

Talismane unterscheiden sich von Amuletten prinzipiell nur durch ihre Zielrichtung. Während ein Talisman "für" etwas ist, also etwas Positives herbeiführen soll, sind Amulette "gegen" etwas gerichtet, sollen etwas Negatives abwehren und ihren Träger davor schützen. Der Name Amulett kommt auch von "amoliri" (lat.: ableiten, austreiben). Man kann auch sagen, Talismane sind offensive Zauber und Amulette defensive (aber nicht im kriegerischen Sinne zu verstehen). Die Ladungstechnik ist bei beiden Arten jedoch stets dieselbe.

Nachdem man sein magisches Begehren in einem eindeutigen, präzisen und nicht zu langen Willenssatz formuliert hat (alle Negativformulierungen sind dabei zu vermeiden, weil das Unbewußte kein "Nein" und kein "nicht" versteht), übersetzt man ihn in die Runensprache. Das erfordert natürlich einige Vertrautheit mit den Runen.

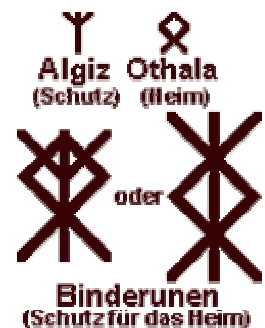
Man muß nun nicht den ganzen Willenssatz in Runenschrift aufschreiben, es genügt, eine einzige oder einige wenige passende Runen auszuwählen und diese zu schreiben oder zu ritzen. Man kann auch analog zur Sigillenmagie arbeiten, indem man seinen (kurzen!) positiv formulierten Willenssatz tatsächlich in Runenschrift aufschreibt, dann alle Runen streicht, die mehr als einmal vorkommen und den Rest zu einem Runenmuster verbindet. Wenn es zuviele Runen sind, genügt es auch, nur die Anfangsbuchstaben aller Wörter des Willenssatzes zu verwenden.

Man kann auch eine Binderune (einander überlagernde Runenzeichenkombination) daraus machen, was gerade bei Talismanen und Amuletten häufig praktiziert wird. Binderunen sind Kombinationen aus zwei oder noch mehr Runen, die beim Zeichnen überlagert und miteinander verwoben werden, wodurch der Vitki sehr differenzierte Ladungen erreichen kann. Auch hierzu ist allerdings gründliche Erfahrung mit der Runenarbeit erforderlich.

Runen stehen für die grundlegenden Dinge im Leben, wie das Heim, Schutz, Wohlstand und Gemeinschaft. Man kann nun mehrere Runen zusammenstellen, um einen Wunsch als Willenssatz auszudrücken. Dazu wählt man die Runen sorgfältig aus und schreibt sie in der sinnvollsten Reihenfolge auf, wobei aber die Wirkung der Runen aufeinander und untereinander beachtet werden muß.

Zum Beispiel hat Isa eine festigende Wirkung auf die vor ihr stehende Rune. Fehu verstärkt den Effekt der vor ihr stehenden Rune. Oft reicht schon das Schreiben einer Runenformel aus, um sich in einen Bewußtseinszustand zu versetzen, durch den man das gewünschte Ergebnis als magische Operation selbst herbeiführen kann. Die Runen fungieren hierbei wie magische Werkzeuge in einem Ritual.

Als kleines Beispiel könnte man so die Runen Algiz (Schutz) und Othala (Heim) zu einer Binderune verknüpfen, welche einen Schutz für das Heim bewirkt. Durch den senkrechten Mittelbalken ist die den Schutz festigende Rune Isa bereits in dieser Binderune enthalten.



Es gibt zahlreiche Kombinationsmöglichkeiten und überall zahlreiche Vorschläge von Kombinationen für alle möglichen Effekte. Statt hier ein weiteres "Runenkochbuch" mit einer nie vollständigen Rezeptsammlung vorzustellen, soll lieber die Technik vermittelt werden, mit der sich jeder seine individuell passenden Binderunen selbst zusammenstellen kann.

Die Anordnung einer Binderune sollte ansprechend und einprägsam sein. Man kann ruhig vorher ein paar Entwürfe auf Papier zeichnen, bis man mit seinem Muster zufrieden ist. Eine Binderune sollte nicht unbedingt viel mehr als drei bis vier Runen enthalten, damit sie nicht verwirrend oder unordentlich wirkt. Die Gesamtgröße ist unwichtig, aber die Runen sollten untereinander etwa gleich groß sein. Ihre Anordnung braucht nicht symmetrisch zu sein. Um ihre Gestaltung interessanter zu machen, dürfen Runen auch seitenverkehrt gezeichnet werden, sollten aber nicht auf dem Kopf stehen.

Genauso wichtig wie die Zusammenstellung der Runen ist die Absicht, mit der sie ausgewählt werden. Wer eine Binderune geschenkt bekommt oder kauft, sollte die Person kennen, die sie angefertigt hat. Wenn man für jemand anderen eine Binderune anfertigt, sollte man dies mit Sorgfalt und Liebe tun. Man sollte auch erklären, welche Runen man verwendet hat und warum.

Binderunen und Runenamulette und -talismane können wie Runensteine in Holz oder Metall geritzt oder - mit etwas Geschick - aus Silberdraht angefertigt werden. Bei Binderunen ergibt es sich oft auch von allein, daß sie um eine zentrale senkrechte Achse angeordnet sind. Ist das nicht der Fall, kann man diese auch hinzufügen - man bedenke aber, daß damit die Rune Isa hinzugefügt und die Wirkung der anderen Runen gefestigt wird. Um Binderunen ansprechender zu gestalten, kann man auch eine waagerechte Linie hinzufügen, oder das Ganze in einem Kreis anordnen.

Beim Anfertigen der entsprechenden Runen konzentriert man sich unentwegt auf seinen Willenssatz und überträgt ihn mit der Energie der gewählten Runen in das Zeichen. Hat man ein geweihtes

Runenset, kann man auch aus diesem die entsprechenden Runen zur Energetisierung des Talismans hinzuziehen. Ist der Gegenstand fertig, "vergißt" man den Willenssatz, d.h. man denkt nicht pausenlos daran, denn das stört den nun selbstständig wirkenden Gegenstand, und eine pausenlose Erfolgskontrolle macht seine Funktion zunichte. Das ist ganz ähnlich wie in der Sigillenmagie, denn eigentlich sind Binderunen eine Form von geladenen Sigillen. Wichtig ist auch, daß sich der Runenmagier nach seiner Arbeit ausreichend erdet.

Den geladenen Talisman oder das Amulett trägt man nun, an einer Halskette oder einem Lederriemen befestigt, evtl. in einem kleinen Stoffbeutelchen, solange ununterbrochen am Körper (auch während des Schlafens, Badens oder Duschens), bis das gewünschte Ereignis eingetreten ist oder er seinen Zweck erfüllt hat. Soll die Binderune auf ein Gebäude oder einen Raum wirken, hängt man sie dort auf. Wenn eine Runenformel das gewünschte Ergebnis bewirkt hat, sollte sie vernichtet werden, um den Zauber zu bannen. ausnahmen sind natürlich Runen, die permanent wirken sollen, zum Beispiel Schutz- und Segensrunen.

## 9. Runenorakel

### 9.1. Grundsätzliches zur Runendivination

Von Wahrsagerei und simplen Zukunftsvorhersagen halte ich gar nichts, zumal die Zeit sich jeglicher Magie entzieht. Eine Divination ist daher auch eher eine Widerspiegelung der Gegenwart, welche dem Suchenden aus einer anderen Perspektive gezeigt wird, damit er sie klarer erkennen kann. Eine solche Perspektive können zum Beispiel auch Runen sein, unter deren Aspekt die gegenwärtige Situation beleuchtet wird. Daraus können sich dann wiederum auch Trends für eine zukünftige Entwicklung ergeben, aber eine konkrete Zukunftsschau ist generell Blödsinn. Dies nur als Hinweis, daß eine ernsthafte Runendivination nichts mit Jahrmarktswahrsagerei zu tun hat und auch nicht mit solchen Dingen verwechselt werden sollte.

Runen drücken sich über Symbole aus, und die Symbolsprache ist auch die Sprache des Unterbewußtseins. So kann sich das Unbewußte über die Symbole Runen mitteilen. Wie bei jeder Divination kann das Unterbewußtsein so auf Fragen antworten oder Dinge erklären, zu denen es tief im Inneren, vom Bewußtsein unbemerkt schon eine Entscheidung getroffen oder eine Meinung gefunden hat. Verbindet sich der Magier mit dem Unbewußten eines anderen, so mag er sogar für diesen aus dessen Unterbewußtsein Antworten empfangen, doch ist es äußerst schwierig, diese von den Antworten aus dem eigenen Inneren zu unterscheiden.

Kein Gebiet der Magie ist so sehr von Scharlatanen überlaufen wie das der Weissagung. Hier werden mit ein paar simplen psychologischen Tricks, vielleicht manchmal sogar mit ein wenig Amateur-Magie, und einigen guten Sprüchen Millionen mit den Hoffnungen Ratsuchender verdient. Ein ernsthafter Magier wendet Divinationen immer nur sehr vorsichtig an und hält sich gerade mit Zukunftsprognosen besser zurück, da er weiß, daß sie nicht nur fraglich sondern auch beeinflussend sind. Ein seriöser Magier wendet eine Divination an, um Erkenntnisse über das Gegenwärtige zu erlangen oder es aus neuer Perspektive betrachten zu können. Daraus können dann Lösungen und Wege in eine mögliche (!) Zukunft abgeleitet werden, und das macht Divination so wertvoll, aber konkret in die Zukunft schauen kann niemand.

Alle guten Orakelsysteme sind eigentlich eine Trendanalyse der Gegenwart. Das Leben ist unendlich vielseitig, alles steht mit allem in Verbindung, alles beeinflusst alles andere. Daher ist es unmöglich, die tatsächlich eintretende Zukunft vorauszusehen. Eine gründliche Trendanalyse läßt zwar fundierte

Schlüsse auf wahrscheinliche zukünftige Entwicklungen zu, die sich auch sehr häufig tatsächlich bewahrheiten, andererseits aber ist die Zahl der Einflußfaktoren schier unbegrenzt, so daß schon die winzigste Verschiebung schwerwiegende, praktisch unvorhersehbare Folgen haben kann (Chaostheorie).

"Runen raunen rechten Rat", heißt es in den alten Schriften, und mehr als Ratgeber sind sie auch nicht und wollen es auch nicht sein. Aber sie können sehr wertvolle Ratgeber sein, und schon immer wurde das sogenannte "Runenwerfen" als Mittel der Ratfindung verwendet.

Runen kann man zunächst einmal dazu benutzen, um sich Klarheit über die eigene gegenwärtige Situation seines Lebens zu verschaffen. Alle Zukunft wurzelt in der Gegenwart, und so ist es sinnvoller, diese in ihrer ganzen Spannweite zu erfassen, als kurzsichtig und sensationslüstern auf die Vorhersage und das Erkennen konkreter Zukunftsereignisse zu schauen.

Nach der überlieferten Mythologie hat Odin die Runen gefunden, als er, am windigen Baume hängend, seinen Blick für das ganzheitliche Denken nach innen lenkte. So erlangte der Asengott Weisheit. Runenorakel sind keine primitive esoterische "Zukunftsschau". Oberstes Ziel des Suchenden muß stattdessen die Suche nach Selbsterkenntnis sein - was nur durch den Blick nach innen, wie auch Odin ihn wagte, zu bewerkstelligen ist. Nur derjenige, der Wissen über sich selbst gewonnen hat, ist fähig, den Werdegang seines eigenen Selbst im Gewesenen, Gewordenen und Angestrebten (also in Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft) nachzuspüren, um mögliche Fehlentwicklungen zu erkennen und zu korrigieren, bevor sie unheilbaren Schaden anrichten.

Antworten der Runen an den Fragenden - auch scheinbar negative - sind deshalb niemals unabwendbare "Urteilssprüche", denen der Mensch hilflos ausgeliefert ist und nicht mehr entrinnen kann. Das Raunen der Runen gibt statt dessen wertvolle Hinweise auf richtiges oder falsches Verhalten des Fragenden gestern, heute oder im möglichen Morgen. Mit deren Hilfe kann er selbst die Weichen für seine persönliche Zukunft stellen, indem er eine gute Prognose durch sein Handeln unterstützt oder einer schlechten die Grundlage entzieht. So verstanden, ist ein Befragen der Runen nicht nur sinnvoll, sondern auch sachlich gerechtfertigt, weil es nichts anderem als der Selbsterziehung dient.

## 9.2. Fragetechniken

Das Befragen von Orakeln, wie überhaupt jede divinatorische Frage, verlangt nach einer bestimmten Fragetechnik. Die Runen, wie auch das Unterbewußtsein, drücken sich über eine Symbolsprache aus, und diese besteht aus Bildern. Daher können sie (Runen und Unterbewußtsein) auch nur Fragen beantworten, die ebenfalls aus Bildern bestehen und auf die genauso eine aus Bildern bestehende Antwort möglich ist. "Ja" oder "Nein" sind keine Bilder, daher kann eine Divination eine Frage, welche nur ein "Ja" oder "Nein" als Antwort zuläßt, nicht richtig beantworten.

Die Frage "Wird mein Vorhaben gelingen?" ist also unzulässig. Besser wäre "Wie wird mein Vorhaben verlaufen?" (nicht "gelingen", weil das Gelingen so als Suggestivfrage vorausgesetzt würde). Diese Art der Fragestellung ist jedoch noch zu zukunftsorientiert, und die Antwort wäre sicher schwierig zu verstehen oder unklar. Im Sinne einer Gegenwartsanalyse wäre deshalb die beste Frage: "Wie steht es um mein Vorhaben?" Auch mit Bildern kann man zu sehr eindeutigen Aussagen gelangen, sofern man erst die richtige Technik erlernt hat - das verlangt nur ein wenig Übung.

Eine große, aber gefährliche Versuchung ist es, Suggestivfragen zu stellen, die ihre eigene Antwort



bereits vorwegnehmen. Beispiele wären "Wann werde ich im Lotto gewinnen?" oder "Wann werde ich einen Liebespartner finden?" So formuliert, behauptet bereits die Frage, daß das gewünschte Ereignis tatsächlich eintreffen wird, und es geht nur noch um den "richtigen" Zeitpunkt - das aber ist eine Selbsttäuschung.

Damit nimmt man dem Runenorakel nämlich jede Chance, korrigierend klarmachen zu können, daß das Gewünschte möglicherweise überhaupt nicht bevorsteht und daß man seine Energien lieber auf etwas Konstruktiveres, Erfolgversprechenderes richten sollte.

Stattdessen könnte man aber fragen "Wie wird es, wenn ich morgen Lotto spiele?" oder "Wie stehen meine Chancen, einen Liebespartner zu bekommen?" oder, noch besser, "Warum habe ich Probleme, einen Liebespartner zu finden?"

Auch Fragen wie "Was kann ich tun, um zu verhindern, daß..." wäre eine solche Suggestivfrage, da sie sowohl den drohenden Eintritt einer Sache als auch dessen erfolgreiche Verhinderung als Tatsachen voraussetzt.

Man sollte ebenfalls Fragen vermeiden, die allzu vage sind. "Wie werde ich glücklich?" ist zum Beispiel viel zu unscharf, um eindeutige, präzise Antworten zu erlauben. Meistens zeigt eine solche Fragestellung, daß der Fragende selbst nicht so genau weiß, worum es ihm eigentlich geht. Man sollte lieber erst für sich feststellen, was "Glück" für einen konkret bedeutet und Schlagworte und Klischees vermeiden.

Andererseits hat es auch keinen Zweck, überpräzisierte Fragen zu stellen. "Was wird am 18. April um 13.52 in der Hauptstraße 34 im 2. Stock passieren?" klingt zwar sehr konkret, führt aber meistens zu nichts. Die Runen können nur leicht unscharfe Fragen beantworten, deren Antwort das Unterbewußtsein auch möglicherweise kennen kann. "Wer hat gestern bei mir zu Hause eingebrochen?" dürfte bei den Runen kaum jemals eine befriedigende Antwort ergeben.

Es gibt eine Vielzahl von Menschen, die nicht erkennen wollen, daß auch Orakel nicht allwissend sind. Die Runen sind zwar mächtig, aber auch nicht allmächtig. Deshalb sollte man sich bei Orakelfragen auf seinen persönlichen Erfahrungsbereich, sein Bezugssystem, konzentrieren, denn auch nur auf dieses erstreckt sich auch das Wissen des Unterbewußtseins. Wer nichts vom Weltbörsengeschehen versteht, wird auf einschlägige Fragen meist nur unsinnige Antworten vom Orakel erhalten. Anders ein Börsenmakler, dessen Unbewußtes durch seine ständige Beschäftigung mit dem Thema viel verwurzelter darin ist.

Fragen, die den eigenen geistigen Wirkungs- und Erfahrungshorizont allzu weit übersteigen, sollte man möglichst nicht stellen. Das gilt übrigens auch für Fragen, die den gängigen Zeitrahmen sprengen. "Wo werde ich in 25 Jahren spirituell stehen?" oder "Wie sieht es politisch in 10 Jahren im Land X aus?" wird sicher keine vernünftige Antwort des Orakels ergeben. Das alte Sprichwort vom Schuster, der bei seinem Leisten bleiben soll, gilt sinngemäß auch für das Runenorakel.

Gern versucht gerade der Anfänger häufig, eine bestimmte Orakelantwort zu erzwingen, indem er es nach einer unbefriedigenden Antwort einfach noch einmal dasselbe fragt. Auch sogenannte Skeptiker gefallen sich gern in der Pose des nie zu Überzeugenden und versuchen, das Orakel dadurch zu "entlarven", daß sie sofort nach der ersten Frage diese wiederholen und damit rechnen, daß sie nun eine völlig andere Antwort erhalten. Obwohl es oft genug vorkommt, daß das Runenorakel ihnen dann tatsächlich noch einmal dieselbe Antwort gibt, zum Beispiel also dieselbe Rune geworfen wird, sollte dies eher als ernste Warnung denn als Belustigung aufgefaßt werden.

Jedes Orakel (beziehungsweise das eigene Unterbewußtsein) fordert vom Befrager zu Recht einen gewissen Respekt. Wird ihm dieser verweigert, gibt es in Zukunft nur noch ungenaue oder falsche Antworten. Das Argument, daß eine andere Rune als gegebene Antwort auf dieselbe Frage den Wert des Orakels widerlegen würde, geht am Kern der Sache vorbei. Denn tatsächlich wird niemals

zweimal genau dieselbe Frage gestellt. Selbst wenn der Wortlaut der gleiche ist, ist doch die Situation schon wieder eine andere. Bis zum zweiten Mal hat sich die Erde ein Stück weitergedreht, die Zeit hat sich verändert, inzwischen sind wieder einige Körperzellen im Fragenden abgestorben, er atmet nicht mehr dieselbe Luft - jeder Augenblick ist einmalig und unwiederholbar. So sollte man die Antwort der Runen lieber akzeptieren, versuchen, sie richtig zu deuten und das Beste aus der Aussage zu machen.

Selbstverständlich kann man Fragen, auf die man nur ungenaue oder unverständliche Antworten erhalten hat, genauer umreißen, beziehungsweise sich mit mehreren Einzelfragen nach verschiedenen Teilbereichen erkundigen.

Zu beachten ist, daß eine Orakelantwort lediglich eine Trendanalyse ist und nicht etwa ein unabwendbarer Schicksalsspruch. Mancher mißbraucht die Orakel dazu, seine geheimen und weniger geheimen Wünsche und Ängste in sie hineinzuprojizieren. Wie jede Runenarbeit will die Orakelbefragung freimachen, Entscheidungshilfe bieten und Zusatzinformationen zur Verfügung stellen. Auf keinen Fall will sie den Menschen in Angst und Schrecken versetzen, bis er sich mutlos seinem vermeintlichen "Schicksal" hingibt.

Das Runenorakel ist vielmehr eine Chance, Einflußfaktoren zu erkennen, die sonst vielleicht verborgen geblieben wären, um mit Hilfe dieses Wissens zu neuen, brauchbaren Entscheidungen zu kommen. Wenn man diese Ratschläge beherzigt, wird man sich einige unnötige Enttäuschungen ersparen und dafür in den vollen Genuß des Runenorakels gelangen.

### 9.3. Runenziehen und -werfen

Man weiß nur sehr wenig darüber, auf welche Weise die alten Germanen die Runen tatsächlich befragt haben, um zu ihren Lebensentscheidungen zu finden. Bekannt aber ist, daß Runen sehr häufig "geworfen" wurden. Aus ihrer Anordnung wurden dann die Antworten herausgelesen. Die esoterische Runenkunde hat seither zahlreiche Techniken der Orakelbefragung entwickelt (oder angeblich wiederentdeckt), von denen hier einige zur Auswahl angeboten werden.

Die historischen Quellen erwähnen Runenstäbe. Dies waren Holzstäbchen, auf die einzelne Runen geritzt wurden und die dann während des Orakels gezogen oder auf ein weißes Tuch geworfen wurden. Die Auslegung richtete sich bei dieser Methode nach dem Fall der Runenstäbe und nach ihrer einzelnen, spezifischen Bedeutung. Man kann aber auch Runensteine werfen.

Das Runenziehen ist vielleicht die einfachste Orakeltechnik. Der Orakelnehmer konzentriert sich intensiv auf seine Frage, bis er an nichts anderes mehr denkt. Dann greift er in einen Beutel mit Runenstäben oder -steinen und entnimmt diesem eine Rune, die dann gedeutet wird. Hinweise für eine solche Deutung sind bei den Erklärungen der einzelnen Runen auf dieser Seite zu finden.

Obwohl man nicht mehr genau weiß, wie die altgermanischen Völker das Runenwerfen praktizierten, gibt es doch Möglichkeiten, von anderen uralten, noch heute gängigen Wurfmethoden fundierte Rückschlüsse auf die Durchführung des Runenwerfens zu ziehen.

Zwei Methoden werden hier vorgestellt. Für beide Vorgehensweisen benötigt der Runenwerfer ein Tuch, das auf dem Boden ausgelegt wird, eventuell auf einer weichen Unterlage. Das Tuch sollte am besten weiß und sauber sein, von etwa 50 mal 50 Zentimetern Größe und möglichst aus Leinen bestehen. Viele Runenmagier verzieren ihr Tuch, nähen beispielsweise eine schöne Bordüre an oder besticken es mit allerlei Ornamenten. Dies sollte jedoch nicht übertrieben werden, damit das Auge bei

der Weissagung nicht zu stark abgelenkt wird.

Bei der ersten Methode setzt sich der Orakelnehmer vor das Tuch. Traditionell geschieht das mit dem Gesicht nach Norden, doch das bleibt jedem selbst überlassen. Nach einer intensiven Konzentration auf die Frage werden die Runensteine mit geschlossenen Augen auf das Tuch geworfen. Der Runenstein, der am weitesten geradeaus vom Werfer entfernt fällt, wird als Antwortrunen gewertet. Fallen mehrere Runen gleich weit, werden sie zusammen gedeutet.

Die andere Methode besteht darin, nach intensiver Konzentration auf die Frage die Runensteine mit geschlossenen Augen auf das Tuch zu werfen und danach, ebenfalls mit geschlossenen Augen, eine ungerade Anzahl Runen (eine, drei, fünf oder sieben) zu ziehen und nebeneinander auszulegen. Nun werden diese Runen gedeutet, wobei die Kombination der Steine und ihre Reihenfolge die in Frage stehende Angelegenheit, nach der gefragt wurde, genauer beleuchtet.

Bei beiden Methoden ist zu beachten, daß es von Bedeutung ist, ob die Runen aufrecht oder kopfunter fallen, beziehungsweise so gezogen werden. Aufrechte Runen haben eine überwiegend "positive", umgekehrte Runen eine überwiegend "negative" Bedeutung. Weil nur acht Runen immer gleich aussehen, ob sie aufrecht oder umgekehrt liegen, wird die Deutung der anderen 16 Zeichen davon abhängen, wie sie gezogen, geworfen oder hingelegt wurden.

Auch dies sollte allerdings nicht zu pauschal und klischeehaft verstanden werden. "Positiv" kann "fördernd" bedeuten, es kann aber auch anzeigen, daß bestehende Hindernisse bei entsprechender Arbeit überwunden werden können und besagt also noch lange nicht, daß es überhaupt keine Hindernisse gäbe. Andererseits kann "negativ" zwar "hemmend" bedeuten, es kann aber auch ein Fingerzeig auf Probleme und Hindernisse sein, die sich wohl überwinden lassen, bisher aber noch nicht erkannt oder richtig eingeschätzt wurden.

Befragt man die Runen für einen anderen, so sollte entweder der Fragende selbst die Runen ziehen oder werfen, oder man konzentriert sich mit ihm gemeinsam auf sein Anliegen und tut es für ihn. Letzteres wird vor allem von Runenmagiern vorgezogen, die ihre Runen niemals von einem anderen Menschen berühren lassen, nachdem sie erst einmal geweiht wurden. Andere mögen dies lockerer sehen.



#### 9.4. Das Odinsorakel

Das Odinsorakel ist die einfachste und damit auch schnellste Art, das Orakel befragen. Sie besteht im Ziehen oder Werfen einer einzigen Rune, die einen Überblick über die Gesamtsituation vermittelt. Diese eine Rune umfaßt das Problem, die augenblickliche Zustände und die Lösung. Die Rune bringt alles auf einen Punkt, zeigt die Situation aus ihrer Perspektive. Diese Technik ist sehr einfach und eignet sich ebenso gut für den Anfänger wie für den Fortgeschrittenen.



#### 9.5. Das Zeitachsenorakel

Beim sogenannten Zeitachsenorakel kann man die Runen nach Belieben entweder ziehen oder werfen.


Es werden zu Anfang immer drei Runen verwendet. Die linke oder rechte Rune (es gibt unterschiedliche Überlieferungen, am besten legt man dies nach eigenem Gusto fest) zeigt die Vergangenheit an, die mittlere die Gegenwart und die letzte schließlich die mögliche Zukunft der Angelegenheit, um die sich die Frage dreht. Das hat den Vorteil, daß man zahlreiche Informationen über sein Anliegen erhält, die sich zudem zeitlich einordnen lassen.

Der etwas abstrakte Begriff "Vergangenheit" kann auch interpretiert werden als "Was hat zur gegenwärtigen Situation geführt?" Die "Gegenwart" wird dann präzisiert zu "Wie sieht es im Augenblick mit der fraglichen Angelegenheit aus?", und die "Zukunft" wird zu "Welche Entwicklungen sind im Augenblick für die Zukunft wahrscheinlich wenn sich nichts Entscheidendes ändert?"

Für mythologisch Interessierte, repräsentiert dieses Dreiersystem ein überliefertes Runenorakel, welches sich an die Nornen Urd, Werdandi und Skuld wendet, die das Schicksal in drei Zeiten weben. Auch diese Nornen sind Archetypen des Inneren, und man wendet sich beim Orakel eben nicht an eine verschwommene und abstrakte, äußere, d.h. außerpersönliche Macht. Man ruft vielmehr jene runischen Kräfte an, die im eigenen Inneren wohnen, und die ein Teil dessen sind, was das gesamte Universum, im Großen wie im Kleinen, beseelt.

Sollte man noch mehr Informationen zu einem bestimmten Bereich (Vergangenheit, Gegenwart oder Zukunft) wünschen, kann man weitere Runen ziehen oder werfen, wobei man sich dabei immer darauf konzentriert, über welchen Bereich die Steine oder Stäbe eine Aussage machen sollen. Will man beispielsweise noch Näheres über bestimmte Tendenzen der Gegenwart wissen, zieht oder wirft man eine vierte Rune, die als sekundäre Gegenwartsauskunft gilt. Diese wirft vielleicht eine neue Frage über die Zukunft auf, so daß man noch eine Rune als sekundäre Zukunftsauskunft ermittelt usw.

Auch tertiäre Runen sind denkbar, und theoretisch könnte man auf diese Weise endlos fortfahren, doch ist es nicht sinnvoll, mehr als ca. fünf bis maximal neun Runen deuten zu wollen. Gerade am Anfang sollte man sich auf eine bis drei Runen beschränken, da die Aussagevielfalt sonst leicht zur Verwirrung führt. Selbstverständlich kann man auch mit anderen Lege- und Deutungssystemen experimentieren, wenn man zu ihnen einen Bezug hat. Phantasie und Experimentierfreudigkeit sind dabei keine Grenzen gesetzt.



---

## 9.6. Das Dreirunen-Orakel

Diese Orakeltechnik war laut Tacitus schon vor 2.000 Jahren in Gebrauch. Sie ähnelt der vorigen, denn auch hier werden drei Runen gezogen oder geworfen und dann blind von rechts beginnend nach links nebeneinander gelegt. Die rechtsliegende Rune zeigt die Situation an, wie sie ist. Die mittlere Rune empfiehlt eine notwendige Handlungsweise, und die linke Rune zeigt die neue Situation, die sich daraus entwickeln kann. Das Drei-Runen-Orakel führt zu recht befriedigenden Resultaten in allen Situationen, außer in extrem komplizierten.



---

## 9.7. Das Runenkreuz

Diese Art der Interpretation kann ein umfassendes Bild einer Situation und der weiteren Möglichkeiten liefern. Für die Anordnung als Runenkreuz benötigt man sechs Runen, die in der Form eines keltischen Kreuzes gelegt werden. Die Reihenfolge und Ordnung der Runen ist folgendermaßen:

1. Vergangenheit
2. Man selbst jetzt
3. Zukunft
4. Grundlage
5. Herausforderung
6. Bestmögliches Resultat

	6	
	5	
3		1
	2	
	4	

Die erste Rune repräsentiert die Vergangenheit, also von wo man kommt, was direkt hinter einem liegt. Die zweite Rune repräsentiert den Suchenden selbst in der Gegenwart. Die dritte Rune, die Rune der Zukunft, steht für das, was vor einem liegt, was erst noch ins Dasein kommen kann. Die vierte Rune, gibt die Grundlage der Angelegenheit an, die betrachtet wird, die unbewußten Elemente und archetypischen Kräfte, die mit im Spiel sind. Die fünfte Rune, die Rune der Herausforderung, zeigt das Wesen der Hindernisse, die auf dem Weg liegen. Die letzte, die sechste Rune, die des bestmöglichen Resultates, offenbart den optimalen Ausgang der gegenwärtigen Situation, auf den man hoffen kann.

Da das Runenkreuz einen Informationsschatz von beträchtlichem Umfang birgt, wird diese Methode oft zum Anlaß zu tieferem Nachdenken. Wer nach dem Auslegen und Deuten dieser sechs Runen noch immer keine Klarheit gewinnt, legt alle Runen wieder in den Beutel zurück und zieht noch einmal eine einzelne. Diese siebte Rune, die Rune der Lösung, wird das Wesen der Situation offenbaren.

## 9.8. Die Auswertung des Orakels

Nachdem man die Runen gezogen oder geworfen hat, sollte man sich eine Weile entspannen, möglichst nicht an seine Frage denken und die Symbole in aller Ruhe auf sich einwirken lassen. Durch diese "weiche" Vorgehensweise vermeidet man es nämlich, den Runen allzu verkrampft und begierig ihr Geheimnis entlocken zu wollen - das führt meist nur zu Fehldeutungen. Das Unbewußte, aus dessen Tiefen die eigentliche Antwort emporsteigen wird, möchte respektvoll und sanft behandelt werden.

Nun kann man noch einmal die Texte zu den entsprechenden Runen lesen und die einzelnen Abschnitte auf sich wirken lassen. Natürlich kann man bei der reinen Weissagung den Teil über die Runenmagie vernachlässigen, es sei denn, daß sich die Frage um dieses Thema dreht. Die anderen Passagen sollte man aber ausnahmslos lesen und nach jedem Abschnitt wieder eine kleine Besinnungspause einlegen. Im Abschnitt Orakelbedeutung findet man zwar die eigentliche Antwort auf seiner Frage, allerdings stellt jede Rune einen ganzen Komplex von Aussagen dar, deshalb ist es hilfreich, auch die anderen Informationen mit einzubeziehen.

Man sollte stets selbstkritisch bleiben und jede Wunschprojektion vermeiden. Am besten ist dabei ein geistiger Zustand von Objektivität, in dem man nicht begierig nur nach einer bestimmten, günstigen Antwort Ausschau hält, sondern offen und ehrlich die erhaltene Aussage annimmt und auswertet, sich zugleich bei aller inneren Gelassenheit und Unberührtheit aber auch so viel ernsthafte Mühe gibt wie nötig ist, um zu einer überzeugenden Deutung zu gelangen. Es kann sein, daß dies am Anfang ein wenig schwerfällt, doch man wird schon nach kurzem Üben merken, worauf es dabei tatsächlich

ankommt.

Man beginnt möglichst mit einfachen, überschaubaren Fragen, und hebt sich die komplizierteren Anliegen für später auf, wenn man bereits über genügend Erfahrung verfügt und einem die meisten Runenbedeutungen bereits geläufig sind.

Man sollte das Runenorakel niemals in einem Zustand großer seelischer Aufregung, Zorn oder Verzweiflung befragen, denn das führt zwangsläufig zu falschen Ergebnissen. Früher war es Weissagern sogar verboten, ihre Orakel bei Gewitter, Regen oder stark bewölktem Himmel zu befragen, was sich durchaus biologisch-physiologisch erklären läßt, da der menschliche Organismus dann oft unter innerer "Hochspannung" steht, und der Geist der Forderung nach Lösung und Mittigkeit nur mit Mühe entsprechen kann, wenn überhaupt. Wer stark wetterfühliger ist, wird wissen, was damit gemeint ist.

Man stellt durch eigene Erfahrung fest, welche Gelegenheiten am besten geeignet sind und bei welchen die Orakelbefragung nur schwer gelingt. Man darf sich auf keinen Fall unter Erfolgsdruck setzen. Lockerheit und Heiterkeit sind zwar im Umgang mit dem Runenorakel angebracht, aber ein Gesellschaftsspiel ist es eben auch nicht, denn es so zu betrachten, führt zum Verlust der natürlichen Fähigkeit, das Orakel korrekt zu handhaben und zu deuten.

Ob man sich das Runenorakel nun auf der rein psychologischen Ebene erschließt, wobei die Runen die Verkörperung archetypischer Urkräfte der Seele darstellen, die über Symbole einen Zugang zum Unbewußten ermöglichen, oder im magisch-mythischen Sinn betrachtet, indem man tiefer in die nordische Götter- und Mythenwelt eintaucht und das Orakel auf dieser Grundlage im kultischen Rahmen befragt, spielt für den Erfolg der Sache keine große Rolle.

Es bleibt letztlich eine Frage der Veranlagung, für welchen Weg man sich entscheidet. Eher religiös-kultisch gesinnte Menschen werden wohl den rituellen Rahmen bevorzugen, andere werden sich dafür im psychologischen Ansatz stärker zu Hause fühlen. Vom pragmatischen Standpunkt aus sind beide Wege gleichwertig, solange sie zum jeweils gewünschten Ergebnis führen.