

MAGIA WIKINGÓW.

Adrian Devine

ŚWIĘTA W KALENDARZU NORSE

Rok dawnych Skandynawów i Germanów dzielił się, podobnie jak kalendarz celtyckich plemion pasterskich, na dwie pory roku: lato i zimę. Jest wiele podobieństw pomiędzy kalendarzem Celtów i Wikingów, na przykład bazuje on na czterech podstawowych punktach roku: przesileniu zimowym i letnim oraz równonocy wiosennej i jesiennej. Można jednak zauważyć także pewne różnice. U Wikingów lato, jako jedna z dwóch pór roku, rozpoczynało się w okolicach równonocy wiosennej, podczas świąt Ostary, natomiast zima (druga z pór roku) - podczas równonocy jesiennej (Święto Zimowych Nocy). Dokładnie w połowie między równonocami przypada Noc Świętojańska (przesilenie letnie) oraz Jul (przesilenie zimowe). Oprócz tych czterech głównych świąt były także święta pomniejszych, często analogiczne do celtyckich dni śródkwartalnych (Samhain, Imbolc, Beltane i Lammastide), które z kolei u Celtów miały większe znaczenie od dni kwartalnych (równonocy i przesilen). Na uwagę zasługuje też fakt, że święta norse trwają przeważnie dłużej, chociaż Celtowie również nie poprzestawali na celebrowaniu jedynie samego dnia święta.

Jul - 20-31 grudnia

Obchody nowego roku, festiwal dwunastu nocy. Jul to najważniejsze ze świąt norse. Nic w tym dziwnego, wzięwszy pod uwagę, że mieszkańcom Skandynawii najbardziej dawały się we znaki zimowe ciemności, które od tej pory zaczynały coraz szybciej się rozpraszać. W noc 20 grudnia bóg Frey przejeżdżał tryumfalnie przez ziemię na swoim magicznym, lśniącym niedźwiedziu, przynosząc z powrotem na ziemię światło i miłość. W Jul odradzał się także promienny Baldur. Było to święto początku i końca wszystkiego. Najdłuższa noc w roku, kiedy ciemności panowały niepodzielnie, a jednocześnie wszyscy mieli świadomość, że następnego dnia będzie inaczej, dni staną się coraz dłuższe i cieplejsze i dlatego Jul to święto nadziei. Bóg Odyn gnał przez niebo na swoim ośmionogim wierzchowcu, Sleipnirze, zaś dzieci pozostawiały na noc przy kominku swoje buty, pełne siana i cukru dla konia Ojca Bogów. Ten w zamian rewanżował się znajdowanymi w nich rano upominkami. W czasach późniejszych, jak łatwo się domyślić, Sleipnira zastąpił renifer, zaś Odyna - Święty Mikołaj.

Thurseblot - Dzień Thora - noc styczniowej pełni

Było to pomniejsze, ale chętnie obchodzone święto na cześć Thora, boga wojny i burzy, obrońcy Midgardu (Śródziemia, świata ludzi). Moc Thora przepędzała lodowych gigantów, tak aby pole dla nadchodzącej wiosny było oczyszczone.

Disting - 2 lutego

Podobnie jak w Imbolc, w Disting celebrowano pierwsze, nieśmiałe tchnienia przedwiośnia i przygotowywano się do zbliżającej się wiosny. Przede wszystkim uprawiano rolę pod zasiewy, a także liczono i spisywano bydło. Ponieważ to ono stanowiło o majątku, Disting jest również świętem celebrującym dostatek. Wierzono, że cielęta urodzone w ten dzień wróżą wielkie bogactwo swoim właścicielom w nadchodzącym roku.

Valisblot - Dzień Valego - 14 lutego

Święto ku czci najmłodszego syna Odyna, mściciela Baldura. Jego imię kojarzone jest z Walentym. 14 lutego miał się urodzić bohater sag, Sinfjotli, syn Sigmunda i te urodziny również celebruje się podczas Valisblot.

Ostara - 20-21 marca

Święto ku czci Ostary, Bogini Wiosny. Jest to festiwal odnowy, odrodzenia, płodności, urodzaju i radości, chociaż dla mieszkańców Północy zima trwała wówczas jeszcze w całej pełni. W Ostare ofiarowywano sobie kolorowo pomalowane jajka, symbol życia, składając w ten sposób życzenia wszelkiej pomyślności w nadchodzącym roku. Zwierzęciem patronującym temu świętu był królik, ponieważ w tym okresie króliki wychodziły ze swoich zimowych nerek, a także z powodu ich przysłowiowej płodności.

Walpurgis - Thrimilci - 22 kwietnia-1 maja

Święto Walpurgi to noc ciemności i radości. Dziewięć nocy, licząc od 22 kwietnia, upamiętnia dziewięć nocy spędzonych przez Odyna na Drzewie Świata, Yggdrasilu. Dziewiątej nocy (30 kwietnia, Noc Walpurgi) Odyn posiadał wiedzę runiczną i rytualnie umarł. W momencie śmierci Ojca Bogów światło gasło i wszystkie dziewięć światów pogrążyło się w mroku, zaś rządy obejmował chaos. Kiedy jednak wybijała północ, rozpalane były ogniska (podobnie jak ogniska Beltane u Celtów), światło wybuchało z osłepiającą siłą. W tę noc na ziemię powracali umarli i brali jawę władanie. Jest to potężna magiczna pora, tradycyjny czas sabatów czarownic, 1 maja obchodzony był z kolei pierwszy dzień lata, Thrimilci (przy podziale roku na cztery pory). Był to festiwal radości i płodności, tym wspanialszy, że w maju wreszcie topniały śniegi, słońce świeciło coraz jaśniej i dłużej, rozpoczynało się

prawdziwe lato.

Einherjar - 30 maja

Święto ku czci wojowników poległych w bitwie, przebywających w Valhalli

Sigurdsbiot - 9 czerwca

Festiwal na cześć Sigurda (Zygryda), wielkiego germańskiego herosa, który pokonał smoka Fafnira i odzyskał Skarb Renu.

Midsummer - noc świętojańska - 20-21 czerwca

Obchody przesilenia letniego, kiedy Słońce znajduje się u szczytu swej mocy. Najkrótsza noc i najdłuższy dzień w roku. W tym czasie najchętniej prowadzono handel „zagraniczny”, wybierano się na połów ryb, wyprawy handlowe i najazdy. Było to zatem święto aktywności i siły. Miało ono jednak również swoją ciemną stronę. Odtąd dni stawały się coraz krótsze, rok zaczyna się starzeć, umierał Baldur, aby odrodzić się dopiero w Jul. Bohater Sigurd również zginął w tę noc wskutek zdrady, zabity przez swoich przyrodnych braci.

Lithasbiot - 31 lipca-1 sierpnia

Festiwal plonów, podczas którego dziękowano bogini ziemi, Jord, za jej hojność. W ten dzień dzielono się z potrzebującymi swoimi zbiorami, pieczono także chleb w kształcie fylfot (swastyki) - symbolu Słońca. Lithasbiot kojarzono przede wszystkim z magią ceremonialną i pracami magicznymi.

Mabon - dożynki - 22-23 września

Mabon był świętem kończącym żniwa, okresem zbierania winogron i rozpoczynania produkcji miodu pitnego.

Winternights - Zimowe Noce - 29 października-2 listopada

Rozpoczęcie sezonu zimowego w ludowej tradycji Północy. Wspominano wówczas zmarłych i przodków, kończono podróże i przygotowywano się do zimy i zimowych polowań. Jeżeli ktoś przesiedział noc z 31 października na 1 listopada na grobie, mógł niepomiernie wzmocnić swoją magiczną moc lub talent poetycki albo oszaleć. Było to również święto diwinacji, wróżb i odczytywania przyszłości. Rozpoczynał się okres Łowów, który trwał aż do Nocy Walpurgi. Festiwal ten jest odpowiednikiem celtyckiego Samhain.

ŚWIAT W MITOLOGII WIKINGÓW.

Wikingowie wierzyli, że kosmos powstał z lodu i ognia, istniejących od zarania dziejów w swoich podziemnych światach. W micie o stworzeniu świata ogień ze świata Muspellheim i lód ze świata Niflheim połączyły się w przepastnej czeluści, Ginnungagap, dając w efekcie życie. Owa czeluszka pogrążona była w wiecznym mroku, a kiedy ogień i lód spotkały się, wytrysnęły z niej potężne i gęste chmury. Z czasem chmury zamarzyły, tworząc lodowe obłoki, które szczelnie wypełniły Ginnungagap. Z owych lodowych obłoków powstały dwie pierwsze istoty: lodowy olbrzym Ymir i krowa Audhumla. Ymir był gigantem, który został później zabity przez Odyna. Z jego martwego ciała Odyn i jego bracia, Vili i Ve uczynili ziemię, z krwi - morze, z kości skały i kamienie, z mózgu chmury, a z czaszki sklepienie niebios. Ymir był także praojcem wszystkich gigantów. Z drobnych kostek Ymira zostało stworzone plemię krasnoludów, a między nimi Durin. Ci pierwsi z gliny ulepili swoich kolejnych pobratymców, w tym Dwalina, Bifura, Bombura, Gandalfa, Thorina i Gloina. Krowa Audhumla, której mlekiem żywił się Ymir, zaczęła lizać lód wydobywający się z czeluści Ginnungagap, z którego uformował się pierwszy bóg, Buri, ojciec Bora, dziadek Odyna, Vilego i Ve. Bór, syn Buriego, był mężem Bestii, córki giganta mrozu Bolthoma i ojcem Odyna, Vilego i Ve. Odyn stworzył świat do spółki ze swoimi braćmi, Ve i Vilim, z ciała pierwotnego giganta Ymira. Potem stworzyli pierwszego człowieka, Aske, z pnia jesionu, który znaleźli nad brzegiem morza oraz pierwszą kobietę, Emblę, z pnia wiązu. Vili, którego imię oznacza Wolę, dał pierwszym ludziom myśl i ruch. Drugi brat, Ve, zabił giganta Ymira, z którego ciała bracia stworzyli świat. Ve obdarzył pierwszych ludzi uczuciami, wyglądem i mową. Jego imię oznacza Jedność. Czasami utożsamiany jest z bogiem Lodurem. Asowie ustanowili też dzień i noc, aby można było liczyć czas.

Wedle mitologii norse kosmos składał się z trzech poziomów, na których znajdowało się dziewięć różnych światów, zamieszkałych przez różne istoty.

Poziom pierwszy, najwyższy, zajmowały: Asgard, kraina Asów; Vanheim, kraina bogów Vaniru; oraz Alfheim, kraina elfów światła.

Poziom drugi to krainy: Midgard, kraina ludzi; Nidavellir, kraina krasnoludów; Jotunheim, kraina gigantów; oraz Svartalfheim, kraina mrocznych elfów.

Na trzecim, najniższym poziomie znajdowała się kraina umarłych, Hel, i Niflheim, świat umarłych. Czasami Hel i Niflheim uznane były za jeden świat, Krainę Umarłych, zaś dziewiątym światem była kraina ogniowych gigantów, Muspellheim. Był to najstarszy ze światów i miał przetrwać najdłużej.

Alfheim - Dom Elfów, w mitologii norse jeden z dziewięciu światów, znajdujący się na najwyższym szczeblu kosmosu skandynawskiego, razem z Asgardem i Vanheimem. W Alfheim mieszkał Frey i był on ojczyzną elfów światła. Ani one, ani mroczne elfy

zamieszkujące Svartalfheim, nie uczestniczyły czynnie w wydarzeniach opisanych w mitologii norske, jednak zajmowały w niej poczesne miejsce, podobnie jak w mitologii celtyckiej.

Asgard - świat zamieszkały przez Asów, rasę bogów-wojowników, głównych bóstw norske. Znajdował się na najwyższym poziomie kosmosu. Otaczał go wysoki kamienny mur, zbudowany przez giganta Hrim-thursa, który w zamian zażądał ręki Freyi, a także Słońca i Księżycy. Odyn zgodził się na jego żądania, pod warunkiem że mur zostanie ukończony przed upływem sześciu miesięcy. Hrimthurs miał magicznego konia, Svadilfari, który pomagał mu w pracy. Ku przerażeniu Odyna, a przede wszystkim Freyi, mur był prawie ukończony w wyznaczonym czasie. Wtedy na odsiecz przybył Loki. Przemienił się w ognistą klacz i uwiódł ogiera, przez co prace się opóźniły i olbrzym musiał obejść się smakiem. Na tym samym poziomie kosmosu co Asgard, znajdował się Alfheim i Vanaheim, a także Valhalla, pałac, w którym ucztowali polegli wojownicy w oczekiwaniu na Ragnarok. Pośrodku Asgardu leżała równina Idavoll, w której odbywały się spotkania Aesiru dotyczące najważniejszych spraw. Bogowie zbierali się w pałacu Gladsheim, zaś boginie w pałacu Vingolf. Bogowie spotykali się również codziennie przy Krynicy Urd, u stóp Yggdrasila, Drzewa Świata.

Vanaheim - Dom Vaniru, był światem zamieszkanym przez bogów z rodu Vaniru. Mieścił się na najwyższym poziomie kosmosu, obok Asgardu i Alfheimu.

Jotunheim -jeden z dziewięciu światów, dom lodowych i kamiennych gigantów.

Umiejscowiony był na środkowym poziomie kosmosu, podobnie jak Midgard (Śródziemie), świat zamieszkały przez ludzi. Od Asgardu oddzielała go rzeka Iving, która nigdy nie zamarzała. Jotunheim leżał nad brzegiem morza, panowała w nim wieczna zima. To w nim, u stóp Yggdrasila, znajdowała się studnia mądrości Mimira. Jotunheimem rządził Thrym, straszliwy król lodowych gigantów. Głównym miastem tego świata była forteca Utgard, w której władcą był Utgard Loki. Inne fortece gigantów to Gastropnir, dom gigantki Menglad, oraz Thrymhein, górską forteca giganta Thiazia.

Midgard - Śródziemie, w mitologii norske to obronna forteca, którą zbudowali bogowie Aesiru w połowie świata zamieszkanego przez ludzi, aby bronić ich przed gigantami. Midgard znajdował się na tym samym poziomie kosmosu, co Jotunheim, ziemia gigantów, Nidavellir, świat krasnoludów, oraz Svartalfheim, kraina mrocznych elfów i gnomów.

Helheim - Dom Hel, to jeden z dziewięciu światów norske, którym rządziła bogini Hel, córka Lokiego i gigantki Angurbod. Ten zimny, ciemny i mglisty świat zamieszkiwany przez umarłych znajdował się w obrębie Niflheim, na najniższym poziomie kosmosu norske. Nikt nie był w stanie wydostać się z tego miejsca, otoczonego przez nieprzebytą rzekę Gjoll, której źródło było w Hvergelmir. Kiedy umarli wejśli do Helheim, nie mogli już z niego wyjść, dotyczyło to nawet bogów, jak miało to miejsce w przypadku Baldura. Do Helheim udawały

się dusze tych, którzy nie polegli w walce, ale umarli ze starości, z choroby lub zostali zamordowani. Polegli wojownicy zabierani byli przez walkirie do Yalhalli. Wejścia do królestwa Hel strzegł Gami, straszliwy pies z otchłani. Na skraju świata siedział gigant o imieniu Hraesvelg (Pożeracz Ciał) i pilnował Helheim. Kiedy przeistaczał się w ogromnego orła i bił skrzydłami, na świecie zrywał się wiatr.

Niflheim - Dom Mgieł był najdalej wysuniętą na północ krainą mgieł i oparów, ciemności i zimna, na najniższym poziomie kosmosu. Częścią bezmiernych, zimnych krain był Helheim. Niflheim leżał pod trzecim korzeniem Yggdrasila, niedaleko źródła Hvergelmir (Ryczący Kocioł). Na tym samym poziomie usytuowany był również Nastrond, Wybrzeże Ciał, gdzie smok (wąż) Nidhogg zjadał ciała umarłych i podgryzał korzenie Drzewa Świata. Po Ragnarok do Nastrond wtrąceni zostaną mordercy, krzywoprzysięzcy i rozpustnicy.

Muspell - Muspeilheim, Dom Pustki i Rozpaczy, był płonąca, piekielnie gorącą krainą, światem ognia, umiejscowionym najdalej na południe. Był przeciwieństwem Niflheim, a jego ożywcze płomienie sprawiły, że lód zalegający krainę mgieł roztopił się i powstały z niego pierwsze istoty. Z jego iskier, które wyleciały w kosmos, powstały też ciała niebieskie. Muspeilheim rządził ogniowy gigant Surtr i jego żona Sinmore. Po ostatecznej bitwie Ragnarok Surtr podpali Yggdrasila i zabije nieuzbrojonego boga Freya.

Na wskroś przez wszystkie dziewięć światów rósł Yggdrasil - Drzewo Świata, ogromny jesion (lub cis). Yggdrasil jest wiekuisty i odwieczny - nigdy się nie narodził i nigdy nie umrze. W jego koronie mieszkał orzeł, zaś pomiędzy korzeniami - smok. Pomiedzy nimi biegała tam i z powrotem wiewiórka, przynosząc wiadomości. Drzewo czerpało wodę z trzech studni, znajdujących się na trzech poziomach kosmosu: Krynica Urd znajduje się w Asgardzie; Studnia Mimira - w Midgardzie; Źródło Hvergelmira - w krainie Niflheim. W ten sposób drzewo łączyło ze sobą te trzy plany - podziemie, Śródziemie i niebiosy. Legenda głosiła, że w Ragnarok dwoje ludzi, Lit i Lifthrasir, ukryją się w pniu Yggdrasila i w ten sposób przetrwają. Dzieci tej pary zapoczątkują nowy ład i erę w życiu ludzkości.

MAGIA WIKINGÓW.

Praktykujący różne odmiany magii norse byli powszechnie szanowanymi w swoich społecznościach osobami. W literaturze norse zarówno mężczyźni, jak i kobiety znali tajniki magii, jednak w wielu miejscach zaznaczone jest, że mężczyźni tacy wkraczali w domenę kobiet, przez co narażali na szwank swoją męską reputację (np, Edda poetycka, Kfótiia Lokiego, strofa 24). Magia Wikingów była zatem dziedziną zdominowaną przez kobiety, choć od czasu do czasu parali się nią także mężczyźni (np. Odyn).

Większość najważniejszych rytuałów i praktyk religijnych Wikingów dotyczyła domu i rodziny, a więc królestwa, w którym kobieta odgrywała rolę kapłanki domowego ogniska. Już w czasach pierwotnych plemion germańskich kobiety w północnych plemionach otaczano wielką czcią, uważając je za święte, przesycone magiczną mocą, jasnowidzące i posiadające prastarą mądrość. Taki stosunek do kobiet trwał przez wiele set lat, aż do wprowadzenia w Skandynawii chrześcijaństwa.

Magiczne i religijne obowiązki kobiet związane były przeważnie z ich społecznie uznanymi i akceptowanymi rolami oraz obowiązkami, czasami jednak cel magii stanowił antytezę społecznej roli kobiety i był upustem dla jej frustracji i gniewu. Kobiety Wikingów posługiwały się zatem magią wrzeciona i kądzieli, wplatały zaklęcia w odzież swojej rodziny i mściły się za pomocą umiejętności magicznych na tych, którzy je skrzywdzili.

Magia w mitologii norse, opisywana w sagach, nie jest sztuką prostą i dzieli się na wiele odmian: seidr, spae, galdr i magię runiczną, a także inne, których autorzy sag, jako mężczyźni, nie potrafili precyzyjnie opisać.

Seidr

Seidr to najpopularniejsza odmiana magii norse, a jednocześnie najtrudniejsza do zdefiniowania. Określenie seidr tłumaczone jest najczęściej jako czarostwo i służy do opisywania działań od magii szamańskiej (takiej jak podróże astralne, magiczne leczenie poprzez usuwanie duchowych pocisków, na przykład elfich, z ciała chorego, magiczne terapie psychiatryczne pomagające odzyskać duszę chorego itp.) aż po wieszczenie, kierowanie głosów bogów do ludzkiego pośrednika (nie-diumizm), odprawianie rytuałów mających wpływ na pogodę czy zachowania zwierząt oraz całą gamę magii złoczynnej. Najbardziej charakterystycznym elementem seidr jest jednak magia sprowadzająca na ofiarę umysłowe iluzje, omamy, szaleństwo, zapomnienie czy oglupienie. Osobę parającą się magią seidr nazywano seid-kona, niewiasta seidr, określenie to jednak miało konotacje negatywne, podobnie jak w przypadku słowa wiedźma- Z tego powodu seid-kona nazywano raczej spae-kona, aby uniknąć wymawiania złowróźbnej nazwy. Przez takie nazewnictwo późniejsi

autorzy mylili seidr i spae, kolejną odmianę skandynawskiej magii. Tymczasem seidr różnił się od spae zasadniczo. Dla przykładu, seidr-kona mogła poznać przyszłość wzywając duchy, które przekazywały jej wiedzę o orlog, przyszłości. Tymczasem spae-kona albo vólva (wieszczka) umiała spojrzeć w przyszłość bezpośrednio, bez uciekania się do magicznego pośrednictwa.

W najstarszych sagach wiele czarownic ma na imię Heidr (Heath, Wrzos), od którego pochodzić może angielskie określenie heathen, poganin. Heidr mogło również oryginalnie być tytułem nadawanym plemiennym wieszczkom lub szamankom i stało się imieniem własnym znacznie później. Innym popularnym imieniem wiedźmy w sagach było Ljot, Szpetna, co odzwierciedla później powstały stereotyp dotyczący wiedźm i ich aparycji, a także Hulda (Ukryta, Tajemna).

Seidr było dziedziną samotnie praktykujących, nie istniały zgromadzenia czarownic uprawiających tę odmianę magii, jednak seidr-kona mogła mieć uczniów i pomocników, którzy pomagali jej w pracy. Bardzo rzadko zdarzały się grupy uprawiające seidr wspólnie, najczęściej były to osoby spokrewnione, na przykład siostry, rodzice i dzieci itp.

Warzenie w magicznym kotle

Niektórzy lingwiści uważają, że słowo seidr ma podobne korzenie co współczesne angielskie słowo seethe, wrzeć, a to ma związek z gotowaniem w magicznym kotle (świetnie znanym również innym czarownicom) oraz rytuałem gotowania morskiej wody w celu pozyskania soli.

Bogini Gullveig z rodu Vanir, seidr-kona wysłana jako zakładniczka do Asgardu, często bywa identyfikowana z Freyą, mistrzynią seidr. Imię Gullveig oznacza dosłownie Gorączka Złota, zaś wątek trzykrotnego palenia jej na stosie odnosi się do alchemicznego procesu pozyskiwania złota. Sama Gullveig, jako seidr-kona, również zajmowała się warzeniem, nieodłączną czynnością magicznego fachu.

W sagach wyraźny jest wątek warzenia trucizn i eliksirów (szczególnie powodujących zapomnienie) - umiejętności należącej do magii seidr. W jednej z sag Freya przebrała się za kobietę Gondut i w tej postaci podała królowi Hedinnowi zaczarowane piwo. Ów trunek spowodował, że Hedinn zapomniał o swojej przyjaźni z innym królem, Hogni. W rezultacie wybuchła wojna i zginęło w niej wielu wojowników. Z kolei Grimhild podała Sigurdowi napój, po którym zapomniał o Brun-hild, walkiri. Ta ostatnia zresztą sama potrafiła przyrządzać niezwykle magiczno-runiczne napoje. Borghildr, żona Sigmunda, namówiła zaś swojego pasierba, Sinfjotli, do wypicia zatrutego piwa. Magia wywołująca zapomnienie była typowa dla magii seidr, co wskazuje na wpływanie na umysł innych jako na istotę tej dziedziny.

Seidr - sztuka wpływania na umysł

Używanie seidr do uderzania w umysł za pomocą iluzji, zapomnienia czy strachu,

sprowadzanie umysłowej albo fizycznej mgły jest najbardziej charakterystyczną cechą tej odmiany magii. Takie zwodzenie wzroku i umysłu nazywa się sjonhverfing i obejmuje wszystkie działania seid-kona, które mają na celu wpłynięcie na umysły innych, tak aby nie mogli widzieć rzeczy takimi, jakimi są. Zdolności tej używano w sagach często do skrywania siebie lub bliskich przed pościgiem. Umiejętność zwodzenia wzroku innych może mieć związek z hipnozą. ponieważ seid-kona traciła swą moc, jeśli traciła, czasowo lub na stałe, wzrok, a także dlatego, że czar ulegał rozproszeniu w miarę, jak ofiara oddalała się od czarownicy. Aby rzucić taki czar trzeba było albo omotać głowę ofiary magiczną skórą, rzucić w nią magicznym proszkiem, albo położyć Jej dłonie na głowie i wypowiedzieć zaklęcie. Czarownice miały także specjalne kaptury, które po zarzuceniu na głowę czyniły osobę niewidzialną. Przed tego rodzaju czarami można było się ustrzec, zarzucając seid-kona worek na głowę i pozbawiając ją w ten sposób możliwości widzenia.

Innym rodzajem czarów związanych z seidr był urok, czyli „złe oko”. Aby to uczynić, seid-kona pochylała się aż do ziemi i spoglądała w tył spomiędzy nóg, trzymając się jednocześnie za uszy i wymawiając zaklęcie.

Magii seidr można było używać także do wywoływania impotencji u mężczyzn. Żony nosiły u pasa klucz, który był nie tylko praktyczny, ale pełnił także funkcje magiczne. Dzięki niemu kobieta dzierżyła klucz nie tylko do własności swojego męża, ale i do jego męskości. Kluczy takich znająca się na magii seidr żona mogła użyć na zasadzie magii sympatycznej. W ten sposób kobiety potrafiły zresztą używać nie tylko kluczy, ale i innych przedmiotów. Królowa Norwegii Gunnhildr, wielka seid-kona, wściekła się na wieść, że jej ukochany Hrutr chce powrócić do Islandii, do innej kobiety, i zemściła się na nim za pomocą seidr. Ofiarowała mu magiczną złotą bransoletę, której Hrutr nie mógł zdjąć i poinformowała go, że nosząc ją, będzie mógł oddawać się miłosnym uciechom z każdą kobietą z wyjątkiem swojej islandzkiej ukochanej, Unn. Tak też się stało. Hrutr powrócił wprowadzić do Unn, ale nigdy nie udało się im skonstruować związku.

Seidr - wiedza szamanów

Innym potencjalnym źródłem słowa seidr jest czasownik siedzieć i ta etymologia wydaje się najbardziej prawdopodobna, ponieważ rytuały seidr odprawiano siedząc na seidrhjallr, specjalnym siedzeniu lub rusztowaniu- Seid-kona wzywała za pomocą odpowiednich inkantacji pomocne duchy, podobnie jak w szamańskich obrzędach ludów syberyjskich i lapońskich. Szamani ałtajscy na przykład wspinali się brzozy słupek z wyciętymi w nim dziewięcioma stopniami, na którym wchodził w stan transu. Owe słupki ze stopniami pojawiają się także tu i ówdzie w sagach norse.

Vólva, podobnie jak i szaman, nosiła specjalny strój wykonany ze zwierzęcych skór i ozdobiony specjalnymi ornamentami. Kaptur i rękawice obrębione były futrem kota, zwierzęcia poświęconego Freyi, bogini samej zajmującej się magią seidr. Vólva nosiła

niebieską pelerynę, czyli w kolorze kojarzonym przez Skandynawów ze śmiercią, boginią Hel i jej królestwem umarłych. W sagach i eddach bardzo często pojawia się wątek pozyskiwania wiedzy od umarłych. Innym ważnym elementem wyposażenia wieszczki była poduszka wypchana kurzym pierzem, na której volva siadała. Poduszka wypchana piórami dawała jej prawdopodobnie magiczną możliwość penetrowania innych światów za pomocą lotu - bogini Freya miała przecież pelerynę z piór, dzięki której posiadała tę umiejętność. Jednocześnie wygodna poduszka mogła być również symbolem szacunku dla jasnowidzącej, której wygoda podczas wieszczenia była bardzo istotna.

Szamani syberyjscy czy lapońscy wchodzili w stan transu za pomocą rytmów wygrywanych na bębnach, tymczasem volva potrzebowała specjalnych pieśni i inkantacji, zwanych Vardlokur, o powtarzającym się rytmie i słowach. Być może sama vóiva uderzała także rytmicznie w ziemię swoim kosturem, co przypominało granie na bębnie.

Magia seidr miała wiele wspólnego z szamanizmem praktykowanym przez ludy zamieszkujące Finlandię. „Fińscy magowie”, czyli szamani, nauczyli scid-kona wielu umiejętności, takich jak zmiana kształtu w różne gatunki zwierząt, często ssaki morskie lub ptaki, w celu udania się w astralną podróż do tamtego świata po informacje i inspirację. Ich magiczna sztuka obejmowała także łucznictwo - zawsze trafiali do celu, wystrzelili wiele strzał naraz lub posiadali strzały powracające do ręki strzelającego. Sztuka magicznego łucznictwa miała wiele wspólnego z powszechną w północnej Europie wiarą w elfy i ich niezwykle umiejętności łucznicze- Wedle wierzeń Skandynawów elfy wystrzelowały w ludzi lub zwierzęta strzały o kamiennych ostrzach, które powodowały chorobę możliwą do wyleczenia tylko poprzez usunięcie owej strzały. Umiejętność taką posiadały seid-kona. Seidr był magiczną sztuką bogów Vaniru, która została przekazana Asom przez bogów-zakładników, przede wszystkim Freyę, najpierw w jej wcieleniu jako Gullveig, a później osobiście, przede wszystkim Odynowi.

Seidr była przede wszystkim magią uprawianą przez kobiety, tak że mężczyźni, którzy uczyli się tej sztuki postrzegani byli jako zniewie-ściali, a nawet jako homoseksualiści. W Kłótni Lokiego Loki wymyśla Odynowi od „mężczyzny-nierządnicy” właśnie na podstawie czarów uprawianych przez ojca bogów. Frigga broni wprawdzie męża, ale nie usprawiedliwia jego czynów, które najwyraźniej nie przystoją jednak mężczyźnie, nawet Odynowi. Nie wiadomo właściwie, dlaczego seidr była sztuką tak bardzo „niemęską”. Jednym z wytłumaczeń było przede wszystkim to, że każdy mężczyzna jako wojownik miał walczyć 7. wrogiem na otwartym polu, a nie uderzać w niego z bezpiecznego miejsca za pomocą magii lub trucizny. Innym wyjaśnieniem były rytuały, w których seidr-kona była przedmiotem zabiegów seksualnych. Prawdopodobnie dochodziło do opętań przez duchy, podobnie jak ma to miejsce podczas rytuałów voodoo. Pozwalanie duchom na „dosiadanie” swojego ciała i oddawanie całkowitej nad nim kontroli oznaczało pasywność, czyli antytezę męskości.

Poza używaniem specjalnego siedziska, seidhjallr, do odprawiania rytuałów, seid-kona mogła także, przy niektórych magicznych technikach, wycofać się w zaciszne miejsce i okryć się kapturem, kocem, peleryną lub skórą aby tam, w samotności i izolacji, oddawać się medytacjom. Najlepszym miejscem do takich działań był grób, na którym seid-kona siadała. Ciało czarownicy spoczywało wówczas bezwładnie, jak we śnie, zaś ona sama mamrotała zaklęcia i magiczne formuły, znajdując się w stanie transu. Wejście w stan transu sygnalizowało często potężne ziewnięcie, podobnie było podczas jego zakończenia, co sugeruje, że dusza czarownicy wychodzi przez usta na czas trwania ekstazy i tą samą drogą powraca. Podczas tej procedury bardzo ważne było, aby nie przeszkadzać seid-kona, a już tym bardziej nie wymawiać jej imienia, ponieważ przerwanie transu mogło mieć bardzo poważne konsekwencje. Technika pracy „pod peleryną” była częściej praktykowana przez mężczyzn niż przez kobiety i służyła poszukiwaniu ukrytych prawd, przepowiadaniu przyszłości, a czasami rzucaniu zaklęć powodujących rzeczywiste efekty fizyczne, takich jak zsyłanie nieszczęść i wypadków na wrogów. Siadanie na grobie służyło lepszemu kontaktowi ze zmarłymi, którzy mogli być pomocni w czarach. Praktyki takie były jednak bardzo niebezpieczne, ponieważ śmiałek mógł zostać zaatakowany przez mieszkańca mogiły, co w efekcie kończyło się śmiercią lub trwałym szaleństwem.

Kolejną umiejętnością seid-kona była zmiana swojego kształtu lub ukrycie (najczęściej przed pościgiem lub wrogami) czyjegoś ducha w zwierzęciu - najczęściej był to ssak morski, taki jak foka, wieloryb czy mors lub też zwierzę lądowe przypisywane Freyi - kot, dzik lub sokół. Seid-kona jeździły także na miotłach, wilkach i kądzielach. Wysyłanie czyjejś duszy w ciało zwierzęce mogło być również dokonywane ze złych pobudek. Często posługiwano się nim także, aby dokonać zwiadu, odnaleźć drogę czy wykonać jakieś ważne zadanie, Zsyłanie koszmarów sennych, wywoływanie snów i nawiedzanie nocą w celu straszenia również nie były seid-kona obce. Do tego celu przybierały czasami postać jakiegoś upiornego zwierzęcia, potrafiły także prześlizgnąć się przez dziurkę od klucza i każdą najmniejszą szparę. Szczególnie zagrożone atakiem były osoby śpiące na plecach, które odczuwały wówczas duszności, przerażenie, uczucie ściskania i przytłaczania. Taka postać czarownicy zwana była mara. Prześladowała częściej mężczyzn niż kobiety. Mara mogła przyjmować formę cienia, wiedźmy, konia, kota i różne inne.

Od fińskich szamanów seid-kona nauczyły się panowania nad pogodą i zjawiskami atmosferycznymi - potrafiły więc uwalniać wichry, opanowywać burze, zsyłać lub wstrzymywać śnieg i wywoływać sztormy. Magię pogody uprawiano na rusztowaniu seidhjallr.

Magia i domowe obowiązki

Przędzenie jest nieodłącznie związane z losem i magią w literaturze norse. Boginie przędzenia sprawdzały podczas przesilenia zimowego wrzeciona i kądziele w domach, nagradzając gospodarne kobiety i dobre prządki szczęściem i powodzeniem, zaś leniwe karząc pechem na cały nadchodzący rok, w związku z czym umiejętności i zapał kobiety do przędzenia bezpośrednio wpływały na powodzenie całej rodziny.

Wierzono, że Norny przędą wyrd każdego człowieka. Wiara w to niezwykle przędzenie losów przetrwała w baśniach, takich jak ta o śpiącej królownie. Szwedzkie kobiety w siódmym miesiącu ciąży kłuły się w palec igłą i rysowały krwią ochronne znaki na kawałku wełnianej tkaniny. Materiał z nakreślonymi znakami paliły, a uzyskany popiół mieszały z miodem pitnym lub piwem. Następnie przędły trzy długości lnianej nici i jedną farbowały na czarno, drugą na czerwono, a trzecią pozostawiały białą. Gotowały je w morskiej wodzie i suszyły na drzewie w lesie przez trzy dni. Gałązką z ogniska podpalały po kawałku z każdej nitki a to, co z nich zostało zawijały w płótno i chowały do dnia narodzin dziecka. Białej nitki używano do podwiązania pępownicy, czerwoną obwiązywano dziecku wokół nadgarstka dla ochrony przed złem, czasami zawieszano na niej dodatkowo koralik. Czarna nitka, symbol pecha, była palona na popiół, który potem zakopywano.

Magię można było także wplatać w odzież i tkaniny. Seid-kona potrafiły, tkając, nasączyć materiał zabójczą magią lub trucizną, które powodowały, że niefortunna osoba zakładająca ubranie uszyte z nasyconej tkaniny umierała. W ten sam sposób można było także pomagać. Do takich ochronnych przedmiotów należały magicznie wykonane kolczugi, chroniące ich właścicieli przed ranami i śmiercią.

Magicznymi kolorami odzieży były niebieski i czerwony, zaś tkaniny w tych barwach były wysoko cenione ze względu na swoje właściwości. Czerwonej nitki używano w medycynie, jako amuletu oraz do pakowania magicznych ziół i przedmiotów, aby zwiększyć moc działania czaru.

Spae

Drugim typem magii skandynawskiej było spae, zwane sztuką spae. Uprawiającą spae nazywano, jak wspomniano wcześniej, spae-kona, niewiastą spae. W swej istocie spae jest sztuką determinowania orlog, przyszłości, przyszłych losów, poprzez intuicję lub gnozę. Orlog pochodzi od słów ur, oznaczającego prastary, pierwotny oraz log, prawo. Słowem orlog to prawo rządzące tym, jak wszystko się potoczy w przyszłości za sprawą wyrd, fatum, podległego trzem Nornom. Norny Urd (To Co Jest), Verdandi (To Co Się Staje) oraz Skuld (To Co Stać Się Powinno) są ucieleśnieniem wyrd, fatum. W Kłótni Lokiego (Edda Poetycka) dowiadujemy się, że Frigga, żona Odyna, zna wszystkie orlogi, jednak niechętnie o nich mówi. Orlog znał także Odyn, zaś Sif, żona Thora, była prawdopodobnie spae-kona.

Innym terminem dla osób praktykujących spae jest vólva - wieszczka, sybilla. Słowo vólva pochodzi od magicznego kostura, który wieszczki i czarownice chętnie noszą w wielu sagach skandynawskich. Używały go także prastare plemiona germańskie. Tam vólva była tytułem nadawanym plemiennej jasnowidzącej. Wśród Wikingów i ich potomnych vólva była również otaczana wielkim szacunkiem, o czym można przeczytać między innymi u Tacyta w Germanii (rozdział 8), opisującego wieszczkę o imieniu Veleda, która przepowiedziała zwycięstwo swojego plemienia nad Rzymianami i przewidziała, że powszechne powstanie zwycięży w walce z rzymskimi legionami. Wedle Tacyta wyznawcy norske wierzyli, że kobiety obdarzone są świętością i darem prorokowania i dlatego chętnie pytali je o radę. Wielu Germanów uważało Veledę, a przed nią i inne sławne wieszczki, za równe boginiom i obdarzali je wielkim szacunkiem jako istoty ludzkie. W mitach norske vólva pojawia się wielokrotnie. W micie o Baldurze Odyn udaje się do grobu vólvy, aby zapytać ją o radę w sprawie złowróżbnych snów syna.

Galdr

Galdr dosłownie oznacza śpiewanie i odnosi się do magicznych pieśni śpiewanych w określonych, magicznych skalach muzycznych. Wyjątkowo termin ten odnosi się do męskich śpiewów magicznych. Kobiety, nawet parające się magią, nie śpiewały, ale wypowiadały magiczne słowa.

Magia runiczna

Magia run była również w dużej mierze udziałem mężczyzn, jednak i kobiety znały się na niej. W sagach pojawia się niejednokrotnie obraz seid-kona wycinającej runy w drewnie lub kamieniu do celów magicznych.

Magia i leczenie

W społeczeństwach pogańskich za pomocą magii można było leczyć nie tylko ciało, ale i duszę, czyli różnego rodzaju zaburzenia i choroby psychiczne. Leczenie należało do najważniejszych magicznych obowiązków kobiet Wikingów - umiały doskonale leczyć rany, które ich mężczyźni zbierali w dużej ilości, podawać odtrutki i leczyć choroby. Znały zastosowanie leczących kamieni i amuletów, które naładowały magiczną mocą i zawieszały na szyjach swoich krewnych, a także zwierząt domowych. Kamienie i amulety służyły do złagodzenia cierpienia, wstrzymywania krwotoków, pomocy przy porodach, leczenia schorzeń, a także pomagały spełniać życzenia i czynić właścicieli niewidzialnymi. Inną magiczną techniką leczenia stosowaną przez skandynawskie kobiety było nakładanie rąk. Z reguły ta technika diagnozowania stosowana była przez matkę, która przed bitwą dotykała ciała synów i wiedziała zawczasu, jakie rany mogą odnieść. Czasami technikę tę

łączono również z magią runiczną. Runy wyrysowywano na paznokciach, rogach do picia, dłoniach i innych częściach ciała i przedmiotach.

MAGIA RUN.

Runy były formą starożytnego pisma, szeroko używanego przez setki lat. Tajemnica otacza zarówno zastosowanie, jak i szczegóły ich pochodzenia. Alfabet runiczny pochodzi generalnie od starożytnych ludów Skandynawii i były blisko związane z ich kulturą. Wedle przekazów słowo runa oznacza wyszeptaną tajemnicę. Pismem runicznym posługiwano się w północnej Europie od epoki brązu aż po połowę XVII wieku. Kiedy Normanowie, Celtowie i Anglosasi połączyli się, runy wywarły wpływ nie tylko na kulturę wojowników, ale również na sztukę, poezję i moralność.

Kamienie runiczne odkrywają sekrety przyszłości, a także leczą i pomagają w poszukiwaniu wewnętrznej prawdy. Pierwsze kamienie runiczne zostały wedle legendy wykonane ręką Odyna, który spostrzegł znaki runiczne pośród gałęzi Yggdrasila, Drzewa Świata. Aby dobrze się im przyjrzeć, Odyn przebił się własnym mieczem i powiesił wśród konarów na dziewięć długich dni. Kiedy w końcu spadł z drzewa, był bardzo obolały, lecz pełen mądrości.

Nikt dokładnie nie wie, jak długo istnieją runy. Najstarsze odnalezione napisy datują się na III wiek n.e. Rozwój run został powstrzymany przez chrystianizację niosącą ze sobą alfabet łaciński. W ukryciu, zakazane jako narzędzie magii, runy zeszyły do magicznego podziemia, w którym wiedza o nich przetrwała do naszych czasów.

Zanim germańskie ludy północnej i zachodniej Europy zaczęły używać alfabetów w formie znanej do dziś, posługiwały się rysunkowymi symbolami rytymi w kamieniu i to one przekazywały idee i myśli. Najstarsze z owych piktogramów, prawdopodobnie związane z kultem Słońca i płodności, pochodzą z XIV wieku p.n.e. Pośród znaków były wyobrażenia części ciała, broni i zwierząt oraz wariacje na temat koła, kwadratu i swastyki, wczesnego symbolu Słońca. W miarę upływu czasu owe piktoglify ewoluowały do postaci bardziej abstrakcyjnych glifów, które składały się z linii nieprzypominających już bezpośrednio żadnych przedmiotów. To, że ludzie potrafiący odczytać owe tajemne znaki posiadali niezwykłą moc, widoczne było już w samej nazwie tajemniczych rysunków. Runy oznaczają bowiem sekret lub tajemnicę.

Runiczne litery używane były nie tylko do zapisywania idei, ale także do przepowiadania przyszłości. Ryt je na narzędziach, broni, kamieniach, ołtarzach czy wejściach, aby swą mocą dodawały wszystkim tym przedmiotom magicznej siły. Runami posługiwali się magowie, wróżbici i kapłani. Niektórzy uważają, że pismo runiczne stworzył tajemniczy lud Etrusków, ponieważ podobnym alfabetem posługiwały się plemiona zamieszkujące wschodnią część Alp. Mogły także pochodzić od ludów zamieszkujących teren

współczesnych Czech. Od początku runy używane były do celów diwinacji, przewidywania losów, a także do przywoływania wyższych sił mogących odmienić bieg wydarzeń. Runy rządziły także pogodą, żniwami, klątwami, przyptywami i odpływami, miłością i leczeniem. Znaczący run obojga płci otaczał wielki szacunek i poważanie. Od otoczenia wyróżniał ich specyficzny strój, składający się z peleryny obszywanej kamieniami, kaptura obrębionego białym futrem oraz szerokiego pasa, na którym wisiał woreczek przeznaczony do przechowywania runicznych kamieni.

W miarę upływu czasu wykształcił się dość jednolity alfabet runiczny, chociaż różne zestawy liczyły sobie od 16 do 36 znaków. Podstawowym i najpowszechniej używanym alfabetem runicznym był starszy futhork, którego nazwa pochodzi od pierwszych sześciu run: Fehu, Uruz, Thurisaz, Ansuz, Raido i Kano. Składa się on z trzech grup (aetti-rów) po osiem run każdy, którymi opiekują się bogowie: Frey, Hagal i Tyr.

Wraz z pojawieniem się chrześcijaństwa runy wyszły z użycia, a nawet niszczone runiczne napisy. Przestały być używane do zapisywania. Jednak nie przestały być stosowane w magii, a przede wszystkim w diwinacji lub jako talizmany. Wplatan je także w ozdoby domy czy przedmioty codziennego użytku, aby swoją mocą chroniły ich właścicieli. Z powodu nielicznych źródeł trudno wywnioskować, dlaczego Skandynawowie, Celtowie czy Anglosasi przypisywali im magiczne właściwości. Ciekawy jest fakt, że jednocześnie służyły zapisywaniu faktów, podobnie jak każdy inny alfabet, i były używane w magii. Wiara w magiczną i duchową moc run, które mogły wnieść w codzienne życie dobro, było kamieniem węgielnym, na którym budowano kulturę runiczną.

Runy są przede wszystkim związane z siłami natury i symbolizują moc jej elementów - ziemi, wiatru, lodu, deszczu czy Słońca. Aby zrozumieć ich sens, nie wystarczy podejść do nich intelektualnie i logicznie - jest to raczej kwestia „oświecenia” i intuicji. Runy mają swoje źródło, również graficzne, we wszechobecnych elementach przyrody, w zawiłym rysunku wygiętej na wietrze gałęzi czy strumienia wijącego się między kamienistymi brzegami - Siły natury przemawiają przez nie, jeżeli chcemy je usłyszeć, przekazują nam prastarą mądrość, obecną na świecie od wieków i pomagają nam zajrzeć w głąb siebie w poszukiwaniu więzi ze światem duchowym. Ich znaczenie ujrzyć można nie tyle wzrokiem fizycznym, ale tym metafizycznym, wewnętrznym.

Ważne jest, aby pamiętać, że runy same w sobie nie mają niezwykłych magicznych właściwości, nie obdarzają rzeczami niemożliwymi do osiągnięcia. Są tak pragmatyczne jak sama natura i jak ludy, które ich pierwotnie używały. Bardzo silnie związana z nimi jest mądra ludowa filozofia, kryjąca się w powiedzeniach, takich jak „nie ma niczego za darmo”. Za każdy zysk trzeba zapłacić taką czy inną cenę, ponieważ każde życie zatacza nieustannie krąg. Z tego powodu Celtowie czy Wikingowie wymagali od życia mniej niż ludzie współcześni i przyjmowali los z większą pokorą i bardziej filozoficznie.

Alfabet runiczny wydaje się pochodzić z dwóch odrębnych źródeł, magicznego i językowego. Symbole praruniczne, zwane haliristningar, znajdowano na naskalnych rytach z epoki brązu, przede wszystkim na terenie Szwecji. Niektóre z tych symboli są podobne do tych używanych w późniejszych alfabetach, podczas gdy inne reprezentują koncepcje i idee zawarte w nazwach run (Słońce, koń itp.). Właściwe znaczenie tych sygili nie jest nam znane, można się jedynie domyślać, że używano ich do diwinacji i wróżenia, i że z pewnością przyczyniły się do magicznej funkcji późniejszych alfabetów runicznych.

Większość ludów posługiwała się i posługuje pismem, nie zwracając uwagi na magiczną stronę języka. Wikingowie i Celtowie uważali, że zapisanie słowa pismem runicznym nadawało mu magiczną moc. Z tego też powodu, po dokonaniu każdej inskrypcji dodawali na końcu zwrot „wykonał mnie ten-a-ten” czy „ten-a-ten to napisał”. Takie dobitne podpisy miały na celu ściśle powiązanie twórcy z napisem. W Derbyshire znaleziono misę, na której wyryto runami napis: „Bóg zachowa honor Haddy, ponieważ on to napisał”.

Innym sposobem używania run w magii było zapisywanie ich w rzędach. W ten sposób zapisywano krótkie zaklęcia, składające się z kilku znaków runicznych. Jeżeli zatem Wiking chciał wzmocnić swoją zdolność diwinacji, zapisywał zaklęcie składające się z następujących run: Laguz/woda (odnosi się do tajemnic i podświadomości), Pe-orth/pytanie (do celów magicznych i diwinacji), Ansuz/Odyn (bóg run) oraz Ke n aż/pochodni a (inspiracja).

MAGICZNE ZASTOSOWANIE RUN

Niektóre typy napisów runicznych, takie jak inskrypcje i zaklęcia, mogą być stosowane na różne sposoby. Wpisywano je w talizmany, które stawały się wówczas trwałą, fizyczną manifestacją magii run, noszoną przez posiadacza przy sobie. Zaklęcia runiczne można było także wyryć na świecy, którą następnie się paliło albo na kawałku drewna, który wrzucało się do ognia. Proces spalania uwalniał zapisane zaklęcie. Istniały różnice w wykonaniu run do celów magicznych i do diwinacji, jednak proces znaczenia, kolorowania i nazywania był podobny.

Przy każdym 1 zaklęciu bardzo ważne było odpowiednie dobranie materiału, ponieważ to on był medium przenoszącym magiczną wiadomość i dodawał własną, specyficzną energię do magii run. Z tego względu na talizmany najlepiej wybrać trwałe materiały naturalne. Z kolei runiczne „szybkie” zaklęcia powinny być wyryte na materiałach łatwopalnych. Sam proces tworzenia przedmiotu naznaczonego runami to magiczny rytuał, który tradycyjnie składał się z pięciu kroków. Po pierwsze należało wyryć runy w kamieniu, drewnie czy innym materiale. Następnie kolorowano nacięcia czerwoną ochrą lub własną krwią, co magicznie wzmacniało zaklęcie. Po trzecie, podczas wycinania i kolorowania śpiewano imiona wycinanych run, co dodawało im mocy. Jeżeli runy ryte były na przedmiocie mającym jednorazowe działanie, kolejnym krokiem było wysłanie run ku ich przeznaczeniu, najczęściej poprzez spalenie. Na

koniec należało podziękować bogom, składając im w ofierze miód i piwo.

Sposoby wróżenia z run

Runy są systemem wróżenia przypominającym tarot i i-ching. Różnica polega na tym, że runy są zestawem kamieni lub drewniaków z wyrytymi znakami, a nie kartami. Podobnie jak w tarocie, runy mają w większości górę i dół i od tego położenia zależy ich znaczenie w układzie. Z kolei niektóre z run są symetryczne i wyglądają tak samo w położeniu prostym i odwróconym. W praktyce kamienie runiczne wykonać można z dowolnego naturalnego materiału - kamieni, gliny, drewna, a od biedy można je nawet wyrysować na kawałku kartonu.

Runa Odyna

Wszystkie runy umieścić w woreczku wykonanym z naturalnego materiału, w którym możemy je zawsze przechowywać. Wymieszać, potrząsając woreczkiem, bez patrzenia sięgnąć, wyłowić jeden kamień i ułożyć go przed sobą. Należy zwrócić uwagę, aby nie odwrócić runy podczas kładzenia, musi zostać położona w taki sposób, w jaki została wyjęta. Wybrana runa odzwierciedla naszą obecną sytuację lub daje wskazówki dotyczące postawionego pytania.

Układ trzech run

Runy umieścić w woreczku, wymieszać, potrząsając. Wyjąć trzy kamienie i ułożyć je przed sobą od lewej do prawej w jednym rzędzie. Pozycje run reprezentują: pierwsza z lewej - nas w chwili obecnej;

druga (środkowa) - czekające nas wyzwanie; trzecia (z prawej) - najlepszy możliwy wynik.

Runiczny krzyż

Z woreczka wyjąć sześć kamieni i ułożyć je w następujący sposób:

1. Pierwszą runę kładziemy na środku. Runa ta reprezentuje nas w obecnej sytuacji.
2. Drugą runę ułożyć po lewej stronie pierwszej runy. Runa ta reprezentuje naszą przeszłość.
3. Trzecią runę kładziemy po prawej stronie runy pierwszej, środkowej. Runa ta reprezentuje naszą przyszłość.
4. Czwartą runę umieszczamy pod pierwszą, środkową runą. Reprezentuje ona podłoże, na którym rozwija się sytuacja.
5. Piątą runę ułożyć nad pierwszą, środkową runą. Runa ta reprezentuje czekające na nas wyzwanie.
6. Ostatnią, szóstą runę kładziemy nad runą piątą. Reprezentuje ona najlepszy wynik.

Runy trzech żyć

Układ ten służy poznawaniu swoich przeszłych wcieleń (inkarnacji). Używa się do niego pięciu run. Podobnie jak przy poprzednich wróżbach należy runy włożyć do woreczka,

wymieszać i wybrać pięć. Następnie układamy je przed sobą w następującym porządku:

1. Pierwszą runę kładziemy po prawej stronie. Runa ta reprezentuje nasze narodziny i dzieciństwo w obecnym życiu.
2. Drugą runę kładziemy po lewej stronie pierwszej. Reprezentuje ona naszą teraźniejszość.
3. Trzecią runę kładziemy po lewej stronie drugiej runy. Reprezentuje ona naszą przeszłość w obecnym życiu.
4. Czwartą runę kładziemy pod drugą, środkową runą. Reprezentuje ona nasze przeszłe wcielenie (inkarnację).
5. Piątą runę kładziemy powyżej drugiej, środkowej. Reprezentuje ona nasze przyszłe wcielenie.

ZNACZENIE

Alfabet runiczny zwany starszy futhark używany był przez północne plemiona Szwecji, Norwegii, Danii i północnej części Niemiec. Składał się z 24 liter, z których pierwszą była F, a ostatnią O.

Znaczenia run są ogólnie określone, jednak należy być ostrożnym podczas interpretacji. Znaczenia run są bowiem bardzo ogólne i trzeba je umiejętnie odnieść do sytuacji, o którą pytamy. Z czasem każdy, kto poświęca runom trochę czasu i uwagi, nauczy się intuicyjnie odczytywać przekazywaną przez nie wiadomość.

Aettir Freya

Feoh, Fehu (Frey, bydło) F

Ta runa oznaczała bydło, które było poili wszechnie używane przez niektóre ludy jako waluta, a zatem było leż wyznacznikiem bogactwa. Jednak ponieważ wyprawy po bydło sąsiadów były w owych czasach powszechne, Feoh wskazuje na bogactwo, które można łatwo zyskać, ale i stracić.

Feoh symbolizuje witalność i siłę, potęgę finansową i osobiste wzbogacenie. Jest zielonym światłem dla posuwania sytuacji naprzód. Implikuje, że bogactwo osiągnąć można dzięki ciężkiej pracy.

Odwrócony Feoh oznacza stratę, ograniczenia i problemy, które mogą wziąć górę nad naszymi wysiłkami. Odnosi się to również do spraw sercowych. Chociaż znaczenie odwróconego Feoh jest negatywne, może być ono złagodzone pozostałymi pozytywnymi runami.

Drogowskaz duchowy:

Pozycja prosta: Należy ściśle określić, czego naprawdę nam trzeba. Czy jest to bogactwo, czy też może nauka, rozwój i samostanowienie? Cieszymy się chwilowym powodzeniem i

pamiętajmy, by dzielić się nim z innymi. Ten, kto jest szczęśliwy i silny, może pomagać słabszym od siebie.

Pozycja odwrócona: Nasze strzały wciąż chybiają celu, raz bliżej, a raz dalej. Nasz okręt już przyplął do brzegu, jednak wciąż nie możemy znaleźć konia, który poniesie nas w głąb łądu. Trzeba obserwować sytuację i zastanowić się, czego chcemy się nauczyć i w którą stronę rozwijać. Mamy możliwość przekonania się, co jest prawdziwym źródłem naszej siły.

Ur, Uruz (moc, tur) U, V

Ta runa symbolizuje tura, wymarły gatunek dzikiego leśnego A Ł byka, reprezentuje jego dzikość i waleczność. Przywołuje na Uli myśl elementarną i pierwotną siłę oraz męską energię w nieposkromionej formie. Rytualne łowy na tura były testem, jaki młodzi wojownicy musieli zdać, aby stać się mężczyznami. Dlatego Ur może przedstawiać pionierskiego ducha, szorstki indywidualizm i duchową siłę.

Ur sygnalizuje dramatyczną zmianę, sytuację, którą trzeba przyjąć z pokorą oraz czekające nas wyzwanie, nową odpowiedzialność. Zwiastuje czas próby, który może jednak okazać się bardzo korzystny.

Odwrócony Ur oznacza, że czeka nas duża, lecz niekorzystna zmiana. Prawdopodobnie obecnie nie wkładamy dość wysiłku i woli w swoje działania.

Drogowskaz duchowy:

Pozycja prosta; Nasze stare życie dobiega końca- Ur nie jest jednak runą końca, ale nowego początku. Być może mroczny tunel prowadzi do nowego życia, jednak na jego końcu czeka jasne i ciepłe światło. Należy się przygotować na nowe możliwości jawiące się początkowo jako straty.

Pozycja odwrócona: Być może nie potrafimy skorzystać z obecnej chwili. Może się wydawać, że nasze własne siły zwracają się przeciw nam samym. Jednak pozorna porażka może okazać się jedynie lekkim wstrząsem. Życie jest cyklem, więc prędzej czy później obecna chwila powróci, i znowu będziemy mogli dokonać wyboru.

Thorn, Thurisaz, Porn (Thor, cierń) Th

Ta runa reprezentuje cierń, ale także magiczny młot boga Thora, Mjólnir. Chociaż cierń jest małeńki, może powodować wielki dyskomfort, który jest zwielokrotniony, jeśli cierni jest więcej.

Cierń na pierwszy rzut oka jest ostry i bolesny, jednak tak samo może być uznawany za ostrzeżenie lub obrońcę. Konkretnie znaczenie Thoma zależy w dużej mierze od otaczających go innych run. Może oznaczać wielką siłę i szczęście albo - wielkie niebezpieczeństwo i opiekę. Może sygnalizować nadmierną pewność siebie i przestrzegać przed jej skutkami. Oznacza także czas próby.

Odwrócony Thorn wskazuje, że nadchodzą ciężkie czasy, zaś pytającemu trudno będzie osiągnąć sukces. Szczęście chwilowo nas opuściło, zaś dalszy brak dynamiki postępowania i silnej woli może sprawić, że sprawy wymkną się nam spod kontroli.

Drogowskaz duchowy:

Pozycja prosta: Jest praca do wykonania, zarówno wewnątrz, jak i na zewnątrz. Być może jesteśmy gotowi na niezwykle duchowe przeżycia. Teraz możemy zobaczyć, co kryje się wewnątrz i dzięki temu dowiedzieć się, jakie działania są obecnie najlepsze. Być może jest to po prostu oczekiwanie.

Ansur, Ansuz, Os (Odyn, usta) A

Znany również pod nazwą boskiej runy, Ansur jest poświęcony Odynowi, ojcu wszystkich istot i najwyższemu bóstwu norske. Przez Rzymian utożsamiany był z Merkurym, wysłannikiem

bogów i dlatego Ansur kojarzony jest z komunikacją za pomocą słowa pisanego i mówionego.

Celtowie i Wikingowie mieli silną tradycję przekazywania całej swojej wiedzy ustnie, a historii poprzez pieśni i poematy bardów czy skaldów. Całe pokolenia uczyły się w ten właśnie sposób. Ansur wróży nadchodzącą zmianę poprzez mowę lub inspirację. Często na ową zmianę może wywrzeć największy wpływ próba w rodzaju rozmowy z kimś znaczącym. Ansur wskazuje, że wypadnie ona pomyślnie. Kojarzony jest także z uczeniem się i nauką, w których osiągnięć się dobre wyniki. Istotą tej runy jest rada i przemyślenie swoich działań, doradza niespieszne działanie, ponieważ pośpiech może powodować kłopoty. Może także sygnalizować podróż lub wyprawę, niekoniecznie w sensie dosłownym.

Odwrócony Ansur wskazuje złe rady, których nie powinniśmy słuchać. Nie powinniśmy angażować się w sprawy, co do których nie potrafimy podjąć konkretnych i pewnych decyzji. Należy zachować ostrożność i obiektywizm.

Drogowskaz duchowy:

Pozycja prosta: Rozwija się nowe życie lub perspektywa. Należy być ostrożnym podczas kontaktów z innymi. Zjednoczenie z boskim elementem znajduje się w zasięgu ręki. Najpierw należy zaczerpnąć ze studni dla siebie, a potem będziemy mieć siłę, aby zaczerpnąć z niej wody dla innych.

Pozycja odwrócona: Blokada bierze się z niemożności porozumienia. To, co dzieje się obecnie, jest częścią naszego życiowego doświadczenia- Jeśli studnia jest zatkana, należy ją oczyścić.

Rad, raido (koło) R

Ta runa kojarzona była z symbolem koła lub wozu. Wóz był a motywem powtarzającym się

w mitologii norse i może symbolizować rydwan albo Słońce, które codziennie przemierza niebo, magiczny powóz Freyi i Freya, rydwan Thora ciągnięty przez dwa kozły lub święty powóz bogini ziemi.

Znaczenie run nie jest nigdy proste i jednowymiarowe. Dotyczy to również i tej runy. Jednym z jej znaczeń jest podróż i komunikowanie się. Podróż może być fizyczna, rzeczywista lub też oznaczać gotowość do podróży w głąb siebie, często bardzo pomocnych i przynoszących oświecenie. Rad ucieleśnia potrzebę szybkiego działania zgodnie z kierunkiem nadawanym przez wydarzenia. Wskazuje na czas podejmowania szybkich decyzji i odrzucenie wszelkich wahań. Może także wskazywać ważne interesy, wydarzenia w życiu zawodowym oraz niespodziewane wiadomości.

Odwrócony Rad sygnalizuje przeszkody i opóźnienia dotyczące wszelkich zamierzeń i spraw bieżących. Ostrzega przed kłopotami w podróży lub o konieczności wyjazdu w bardzo niesprzyjających okolicznościach i pozostawienia domu bez opieki. Może także oznaczać kłopotliwych gości.

Drogowskaz duchowy:

Pozycja prosta: Istotą tej runy jest komunikacja. Największą wartość mają teraz sprawy wewnętrzne, duchowe, jednak nie możemy polegać jedynie na własnych siłach. O wskazówki możemy prosić siły wyższe, taka decyzja jest obecnie najrozsądniejsza. Najlepiej nieco odczekać, jednocześnie pozbywając się oporu i przeszkód, robiąc w ten sposób miejsce na konkretne działania.

Pozycja odwrócona: Najważniejsze są obecnie stosunki z innymi, może jednak nastąpić więcej rozstań niż spotkań. Bez względu na wszystko warto zachować dystans i poczucie humoru. Nawet porażka może po czasie okazać się korzystna.

Ken, Kaunaz, Kano, Cen (ogień, pochodnia) C, K

Jest to runa symbolizująca elementarną siłę ognia. Pochodnia lub święty ogień jest uniwersalnym symbolem oświecenia, znajdowanym w większości religii. W mitologii norse dwie pierwotne siły odpowiedzialne za tworzenie, które spowodowały zaistnienie fizycznego świata, to ogień (energia męska) i lód (energia żeń-

Ken sygnalizuje podarunek. Kojarzony jest z przesileniem wiosennym, porą celebrowania nowego życia, przez co symbolizuje również płodność, nie tylko tę fizyczną, ale i duchową. Ken jest runą męską, odnoszącą się do osoby dominującej w danej sytuacji, która może być ofiarodawcą podarunku. Jeżeli osobą dominującą jest pytający, Ken doradza, czy przyjąć oferowany podarunek. Runy otaczające Ken pokazują motywację obdarowujących i to, czy warto je przyjmować. Ken ma także swoje wewnętrzne, mniej oczywiste znaczenie, dotyczące nabywania wiedzy. W dawnej Szkocji słowo „ken” oznaczało „wiedzieć”.

Pochodnia, którą symbolizuje, jasno wskazuje na oświecenie, intelektualne i duchowe. Może

także oznaczać, że to pytający będzie musiał pomóc innym, „oświetlając” ich drogę. Odwrócony Ken oznacza stratę - w interesach, miłości czy nadziei. Straty te mogą być chwilowe lub permanentne, w zależności od innych run w układzie.

Drogowskaz duchowy:

Pozycja prosta: Ken to runa otwarcia. Słońce przebija się przez chmury, światło zwycięża ciemność. Dzięki świadomości światła możliwe staje się zrozumienie. Posiadając światło, możemy nim oświetlić także swoje otoczenie. Znajdujemy się w centrum spotkania dobrych i harmonijnych sił.

Pozycja odwrócona: Zbierają się chmury, które zasłaniają Słońce. Pojawiają się problemy w partnerstwie. Oznacza to, że najwyraźniej nie jest ono na tym etapie rozwoju odpowiednie. Jeżeli nie zauważymy, co się dzieje, stracimy możliwość zrobienia kolejnego kroku naprzód. Czasami warto zrezygnować ze starego, aby zrobić miejsce nowemu.

Geofu, Gyfu, Gębo (Dar) G

W społeczeństwach plemiennych podarunki miały specjalne znaczenie. Bogata osoba była oceniana na podstawie częstotliwości prezentów dawanych tym, do których los się nie uśmiechnął. Osobiste relacje i bliskie przyjaźnie były cementowane wymianą podarunków o niewielkiej wartości, ale silnym znaczeniu symbolicznym, Geofu kojarzony jest z miłością. Generalnie jest to runa bardzo sprzyjająca, wskazująca na spokój i wewnętrzne szczęście. Może być jednak również formą ostrzeżenia, mówiącą, że każdy dar, czy to w miłości, czy biznesie, wymaga zapłacenia za niego ceny, jeśli nie w tym życiu, to w następnym.

Zignorowanie tego przypomnienia może doprowadzić do komplikacji.

Geofa w postaci odwróconej wygląda tak samo i to samo oznacza.

Drogowskaz duchowy:

Pozycja prosta: Zjednoczenie w zasięgu ręki, jednak nie należy się oddawać całkowicie, ale w części pozostać sobą. Pozwólmy wiatrom wiać pomiędzy sobą a swoim partnerem.

Pozycja odwrócona: Ta runa jest symetryczna i nie ma pozycji odwrotnej.

Wynn, Wyn, Wunjo (radość) W, V

Znaczenie tej runy to radość lub szczęśliwość, które rozjaśniały życie mieszkańców zimnych krain Północy. Zwłaszcza w pobliżu Kręgu Polarnego zimy były długie, zaś kompletna ciemność panowała przez większość dni i znaczną część roku. Nadchodząca wiosna była z tego powodu radosnym wydarzeniem obchodzonym poprzez oddawanie czei siłom życia.

Za tą runą kryje się idea szczęścia uzyskanego dzięki giętkości i umiejętności płynięcia z falą, a nie pod prąd. Dzięki ciężkiej pracy osiągnąć można radość i spełnienie. Prawdopodobnie trzeba nieco popracować nad sytuacją, jednak dzięki odrobinie zaangażowania efekty będą po naszej myśli. Wskazuje, że szczyt jest blisko i warto zastanowić się nad nowymi

wyzwaniami, które się przed nami otwierają.

Odwrócony Wynn ostrzega, że wyzwania mogą być nie do pokonania tym razem. Przyczyną tego może być brak pomocy ze strony innych, mniej zaangażowanych osób lub własnego lenistwa i braku przekonania. Trzeba być bardzo ostrożnym, jeżeli nie jesteśmy przygotowani na podejmowanie ryzyka,

Drogowskaz duchowy:

Pozycja prosta: Nastąpi koniec zmian i przeszeręgowań, sytuacja się normuje. Nasza ciężka praca przyniesie wkrótce owoce. Wiedza przekształca się w zrozumienie. Dzięki nowej perspektywie dotychczasowe ambicje, cele czy plany mogą wydać się mniej istotne.

Pozycja odwrócona: Plon dojrzewa powoli, czeka nas trudna droga. Jednak wszystko, co nas spotyka, jest próbą. Ponieważ światło miesza się z ciemnością, trzeba polegać na własnym rozsądku i intuicji.

Aettir Hagala

Hasali. Hagel, Hagalaz (grad, powietrze) H

Dosłowna nazwa tej runy to grad, symbolizuje niespodziewane wiosenne burze, które mogą zniszczyć kielkujące ziarno. Dlatego Hagatl reprezentuje opóźnienia i ograniczenia, które mogą niekorzystnie wpływać na postęp, czy to w życiu codziennym, czy na ścieżce rozwoju duchowego. Opóźnienia te powinny być jednak widziane w pozytywnym świetle jako część naturalnego modelu losu i życia.

Hagall zawsze implikuje ograniczenia, w niektórych przypadkach oznacza, że ktoś lub coś leżące poza naszym zasięgiem tworzy przeszkody w osiągnięciu celu. Hagall ostrzega, że droga nie będzie łatwa i że wiele się wydarzy, zanim dotrzemy do celu. Burze gradowe są zazwyczaj krótkotrwałe, lecz bardzo intensywne, dlatego Hagall może sygnalizować wypadek lub chorobę i czas próby, któremu musimy stawić czoło. Jednak przecież nie wszystkie opóźnienia są niesprzyjające, ponieważ czasami otwierają się nowe perspektywy i nowe punkty widzenia, prowadzące do sukcesu. Czasem takie opóźnienie może ustrzec przed popełnieniem nieodwracalnych błędów czy poniesieniem ogromnych strat i dzięki temu Hagall może wskazywać, że coś chroni nas przed klęską.

Odwrócony Hagall wygląda tak samo i ma takie samo znaczenie.

Drogowskaz duchowy:

Pozycja prosta: nie ma potrzeby gorączkowego uwalniania się z ograniczających nas okoliczności, pewne sprawy pozostają poza naszą kontrolą. Chociaż Hagalaz wygląda tak samo w obu pozycjach, działa poprzez odwrotności. Czasami po długim śnie trudno od razu stanąć na nogi i trzeźwo myśleć, proces budzenia się trwa. Jakiś czas. Wielki zysk poprzedzać może strata.

Nied, Nyd, Nauthiz (potrzeba) N

Wyrđ, czyli przeznaczenie, symbolizuje w układzie runicznym pusta runa Wyrđ. Jednak można ją zastąpić runą Nied, którą rządzą Norny, uosobienie kosmicznych sił losu i przeznaczenia. To Norny spisują czyny śmiertelników na wiecznych zwojach.

Runa ta na poziomie materialnym oznacza ograniczenia i ostrzega przed sytuacjami, których nie da się rozwiązać za pomocą gorączkowych działań czy nieprzemyślanych decyzji. W odniesieniu do spraw sercowych oznacza dystans pomiędzy osobami, który powinien zostać pokonany. Nied mówi o duchowym rozwoju poprzez wzmacniające nas próby i trudności oraz o konieczności budowania siły wewnętrznej, która zasadza się na przeciwstawianiu się przeszkodom, ale także na akceptowaniu losu z pewną dozą pokory.

Nied w postaci odwróconej wygląda w zasadzie tak samo. Jeżeli zauważymy takie położenie, to znaczy, że czyjaś postawa jest zmienna, niepewna i może być źródłem kłopotów. Pewna doza nieufności pomoże nam uniknąć zamieszania w czyjeś bezsensowne i prowadzące do katastrofy działania. Należy zmienić swój stosunek do życia i obowiązków, bo inaczej konsekwencje będą bardzo surowe.

Drogowskaz duchowy:

Pozycja prosta: Istnieje poważna potrzeba ograniczenia, wstrzymania i przeszeregowania, a nawet zmiany planów. Jeżeli nie możemy odzyskać harmonii, starajmy się chociaż o utrzymanie równowagi lub o wyciągnięcie korzyści z nieprzychylnej sytuacji.

Pozycja odwrócona: Nadchodzi wielki nauczyciel w przebraniu niosącego ból i ograniczenie. Jedynie w najczarniejszych godzinach swego życia widzimy, jak jasne jest światło płonące w naszym wnętrzu. Oczyszczenie potrzebne jest do wzmocnienia charakteru. Tylko po prawdziwej ciemności ujrzymy prawdziwy blask.

Isa, Is(lód)I

Jest to druga z pierwotnych run, przeciwieństwo Ken. Reprezentuje elementarną moc wody (ducha), która przeobraża się w lód (materię), aby w efekcie stworzyć fizyczną rzeczywistość. W mitach o stworzeniu opisana jest pierwotna interakcja pomiędzy wodą i ogniem, dzięki której powstał świat.

Wbrew pozorom lód nie jest tylko nieprzyjemny w dotyku i niebezpieczny, może także chronić, co potwierdza stare powiedzenie „odłożyć coś na lód”, oznaczające zachowanie czegoś na przyszłość. Isa doradza / ostrożność i oznacza, że kontynuowanie dotychczasowego postępowania może spowodować trudności. Lepiej „zamrozić” nasze plany na jakiś czas i odczekać, aż pojawią się nowe wskazówki i perspektywy, a my sami dobrze wszystko przemyślimy. Isa zawsze powinna być uznawana za poważne ostrzeżenie. W sprawach serca nie wskazuje na pomyślną przyszłość - serce partnera skute jest lodem i mamy szansę, że będzie lepiej na dłuższą metę. Isa radzi, aby chwilowo odłożyć plany i poczekać na zmianę sytuacji, która w końcu nadejdzie i przyniesie unormowanie.

W pozycji odwróconej Isa wygląda tak samo i to samo oznacza.

Drogowskaz duchowy;

Pozycja prosta: Nadeszła zima, uwięźliśmy w lodzie i nie możemy się poruszyć. Ciężko obecnie o udane przedsięwzięcia. Zastanówmy się, co takiego przeszkadza w nadejściu wiosny. Przestańmy trzymać się kurczowo starych przyzwyczajzeń i starego sposobu myślenia, a odwilż nadejdzie. "Nie martwmy się jednak zanadto, ponieważ zima jest tak samo naturalną porą roku, co lato, i tak samo nadchodzi i mija.

Jara, Jera, Ger (ziemia, żniwo, koło) J, Y

K Jara jest symbolem wzrostu, odrodzenia, regeneracji i zbiorów, /) które kończą rolniczy sezon. Jej forma przywołuje skojarzenia z kołem pór roku, które powoduje przejście lata w zimę i odwrotnie. Zaznaczono na nim dwa najważniejsze punkty, w których do owej zmiany dochodzi.

Jara jest runą w pewnym sensie neutralną, o tym samym wyglądzie i znaczeniu w pozycji prostej i odwróconej, ma jednak poważne konotacje, silnie związane z otaczającymi runami. Słowo „żniwa” ma znaczenie pozytywne - czekający „plon” nagród za nasze dotychczasowe działania, może jednak oznaczać bardzo negatywne wyniki, ponieważ nagrody za nasze działania nie zawsze są przyjemne. Wyrok jest „plonem” postępowania przestępcy, zaś nędzą wynikiem trwonienia pieniędzy czy lenistwa. Pojawienie się w układzie Jary oznacza czas podsumowania; życie zatoczyło pełne koło i teraz nadeszła pora na zebranie tego, co posialiśmy, czy będzie to złe, czy dobre. Jara może sygnalizować również zakłócenia w pracy i życiu. Wskazuje na wewnętrzne niepokoje, przeciwstawne uczucia i emocje, rozdarcie wewnętrzne, które jednak wkrótce się zakończą. Pokój osiągnięty zostanie jednak kosztem pewnych strat.

Drogowskaz duchowy:

Pozycja prosta: Wszystkie nasze przedsięwzięcia znajdą wyjątkowo pomyślny koniec, chociaż czasami trzeba będzie cierpliwie poczekać na wyniki. Tak jak rolnik, który sieje na wiosnę, a zbiera w Jesieni, tak i my musimy zdać sobie sprawę z tego, że na wszystko

potrzeba czasu.

Eihwaz, Eoh, Yr, (śmierć, cis) Ei

Runa śmierci symbolizowana jest przez cis, drewno najlepsze w| do rzeźbienia na nim run. Prawdopodobnie Yggdrasil, Drzewo Świata, było cisem (choć podawano również inne gatunki drzew, takie jak np. jesion). Cis jest także świętym drzewem Odyna, symbolem długowieczności i odrodzenia, ponieważ jest gatunkiem bardzo długowiecznym i odradza się na własnych popiołach.

Cis był drzewem niezwykle ważnym dla mieszkańców dawnej Europy. Z jego drewna wykonywano łuki, które służyły do obrony i polowania. W sensie mistycznym cis był symbolem odrodzenia i sadzono go na cmentarzach. W układzie ma zazwyczaj znaczenie pozytywne. Wskazuje na bliskość celu, którego osiągnięcie zależy od odrobiny konsekwencji i cierpliwości. W sensie magicznym oznacza, że mamy możliwość znalezienia się na bezpiecznym i silnym terytorium. Cisowe drewno jest mocne, giętkie i bardzo wytrzymałe. Wedle prastarej wiedzy cis prowadził dusze umarłych na drugą stronę. W interpretacji należy zwrócić baczną uwagę na otaczające runy, aby zauważyć ewentualne niebezpieczeństwa czy opóźnienia oraz wskazówki, jak można uniknąć kłopotów.

Eihwaz wygląda tak samo i znaczy to samo w obu położeniach,

Drogowskaz duchowy:

Pozycja prosta: Ewentualne przeszkody mogą okazać się pomocne w czynieniu postępów. Jednak możemy teraz czuć się bezsilni, dlatego warto postawić na cierpliwość. Rozwijamy się najlepiej poprzez niewygody i przeszkody. Należy spokojnie poczekać na to, co przyniesie los.

Peorth, Pert (palenisko, pytanie) P

Tej runie przypisywano wiele różnych znaczeń. Jej nazwę tłumaczono jako: palenisko, pytanie lub drzewo owocowe.

Łączy się z gramami, ryzykiem i przez to z mocą Wyrd. Wiąże się także z tańcem i muzyką sakralną oraz bardami.

Pojawienie się tej runy w układzie sygnalizuje jakieś nierozwiązane sprawy w życiu pytającego. Wkrótce jakaś ukryta sprawa zostanie ujawniona. Peorth może reprezentować sekret albo coś, czego się wstydzimy czy nie chcemy o tym pamiętać. Może również stanowić podpowiedź i oznaczać, że nie jesteśmy do końca szczerzy sami przed sobą, szczególnie w kwestii zadawanego pytania, i tak naprawdę pytamy o coś innego. Peorth może oznaczać, że w jakiś zaskakujący, lecz pozytywny sposób zakończy się romans lub że czeka na nas niespodziewany spadek, fizyczny lub duchowy. Może także mieć powiązania z hazardem i oznaczać, że pora ponieść ryzyko dla finansowego zysku.

Odwrócony Peorth wskazuje, że odkryty sekret nie będzie przyjemny dla osób zaangażowanych. Jeżeli ktoś kryje jakąś mroczną tajemnicę, może to oznaczać, że pozna ją świat- Przestrzega także przed nadmiernym zaufaniem i dzieleniem się swoimi tajemnicami, których ktoś może nie dochować.

Drogowskaz duchowy:

, Pozycja prosta: Zachodzą wewnętrzne zmiany, szykują się niespodzianki. Nic, co zewnętrzne, nie jest w tej chwili istotne, poza sposobem, w jaki my ukazujemy swoje wnętrze.

Pozycja odwrócona: Nie należy zbyt wiele oczekiwać w tej chwili. Jeżeli powtarzamy stare błędy, nic dziwnego, że cierpimy. Zamiast wracać do przeszłości, lepiej zaakceptować prawdziwą terażniejszość i odnosić się tylko do niej. Za niepowodzeniem stoi zwykły pech, blokada lub wyzwanie, zależy to głównie od naszego punktu widzenia.

Eolh, Elhaz, Algiz (ochrona, łoś) Z

Jak sama nazwa wskazuje, jest to runa ochrony. Jej magiczne | imię pochodzi od gigantycznego łośia, który przemierzał lasy prastarej Europy. Używano Jej do ostrzegania przechodniów przed wchodzeniem na cudzy teren oraz noszono jako amulet. Znak graficzny sugeruje, że Eolh jest również związany z boginią miłości.

Eolh jest czarem ochronnym i zawsze, kiedy się pojawia w układzie, przynosi bardzo optymistyczną wiadomość. Nazwa Eolch odnosi się do łośia lub bursztynu- Runa ta pokazuje, że jesteśmy chronieni przed niebezpieczeństwem i przeciwnościami w czasie dotyczącym naszego pytania. Sygnalizuje także, że mogą pojawić się jakieś nowe siły i możliwości - takiej, jak nowa praca, małżeństwo czy miłość.

Odwrócony Eolh oznacza, że osoba pytająca została lub zostanie oszukana i wystawiona do wiatru przez osoby z najbliższego otoczenia, czy to w sprawach zawodowych, czy miłosnych. Należy być bardzo ostrożnym i upewnić się, że przedsięwzięliśmy wszelkie możliwe kroki, aby uchronić się przed klęską. Trzeba także uważać, aby nie paść ofiarą złych lub po prostu bezmyślnych działań innych.

Drogowskaz duchowy:

Pozycja prosta: Potrzebna jest kontrola emocji. Jedyłą ochroną są jedynie słuszne i przemyślane działania. Jeżeli coś nas martwi albo boli, nie wolno przed tym uciekać, ponieważ jest to tylko oznaka rozwoju.

Pozycja odwrócona: Trzeba skupić się na zdrowiu, a także najbliższym otoczeniu. Jeżeli mamy przecucie, że ktoś traktuje nas instrumentalnie, sami jesteśmy winni za ten stan rzeczy, ponieważ na to pozwalamy. Jeżeli jednak zdamy sobie z tego sprawę, możemy sytuację wykorzystać dla siebie. Zwycięstwo może nie być chwilowo możliwe, jednak również przegrywając można odnieść zwycięstwo poprzez naukę i kolejny krok.

Sigel, Sigil, Sowelu (Słońce) S

Nazwa tej runy dosłownie znaczy „Słońce”, które było ważnym elementem kultu w epokach brązu i żelaza w północnej Europie. Symbolicznie Słońce reprezentuje siły życiowe. W mitach germańskich, co jest wyjątkowe. Słońce bywało rodzaju żeńskiego. Tradycja ta prawdopodobnie bierze się jeszcze z czasów społeczeństw matriarchalnych. Sigel symbolizuje siły życiowe ogólnie oraz siły witalne istniejące w każdej rzeczy. Jako Słońce stanowi centrum świata, wokół którego wirują inne sprawy. Sigel jest runą pozytywną i przepowiada dobre rzeczy, szczególnie w kwestiach zdrowotnych. Kojarzony jest z wigorem i witalnością. Może implikować, że ostatnio mocno się nadwreżyliśmy i potrzeba nam odpoczynku i odprężenia.

W pozycji odwróconej Sigel wygląda tak samo i to samo znaczy. Drogowskaz duchowy: Pozycja prosta: Jesteśmy już tym, czym zawsze chcieliśmy być, nadeszła więc pora na odpoczynek. Jeżeli wolimy zrezygnować z jakichś spraw, pamiętajmy, aby był to zwycięski odwrót, a nie ucieczka. Jest to również pora, aby świat poznał tajemnice, które ukrywamy nawet przed samymi sobą. Pamiętajmy, że sami nie jesteśmy w stanie wpływać na swój los - zawsze działają na nasze życie siły, które nie zawsze rozumiemy, ale to dzięki nim udaje nam się dokonywać wielkich czynów.

Aettir Tyra

Tyr, Teiwaz (Tyr) T

Tyr, zwany też Tew lub Tiw, był jednym z najważniejszych bóstw Aesiru, bogiem wojny. Ten znak graficzny ma kształt falliczny, symbolizuje także zwycięstwo w bitwie. W tradycji norse bóg Tyr był pierwotnym stwórcą, którego później zastąpił Odyn- Nie był on jednak dobrotliwym ojcem, ale bogiem-wojownikiem. Kiedy runa Tyra pojawia się w układzie, sygnalizuje, że pytającego czekają wielkie wyczyny, które wymagają sporych rezerw energii moralnej i fizycznej. Tyr jest runą wojny i przepowiada rozlew krwi, w sensie dosłownym lub w przenośni - może być to „bitwa” na zebraniu, jednak zwycięstwo jest pewne, jeżeli warunki zostaną spełnione.

Odwrócony Tyr oznacza, że pytający jest osłabiony i musi wykrzesać z siebie całą energię, aby odnieść zwycięstwo.

Drogowskaz duchowy:

Pozycja prosta: Pora zajrzeć w głąb siebie, w najtajniejsze zakamarki swego jestestwa. Tam odnajdziemy swoje prawdziwe potrzeby i największą siłę. Przeanalizujmy nowo powstałe więzi, ponieważ mogą one wymagać jeszcze mnóstwa pracy, aby były naprawdę wartościowe. Tyr to runa poświęcenia i wytrzymałości, zwraca uwagę na potrzebę cierpliwości. Naszym największym wrogiem być może jesteśmy my sami.

Pozycja odwrócona: Z pochopnych i pospiesznych działań wyniknąć może niebezpieczna sytuacja- Skojarzenia mogą być krótkotrwałe, jednak spełnią swoje zadanie. Czy najważniejszy w wypełnianym zadaniu jest sam wynik, czy też proces jego wykonywania? Odpowiedzi należy poszukać we własnym wnętrzu.

Beorc, Berkana (brzoza) B

Beorc wiąże się z brzozą, symbolem płodności. Sam kształt runy przypomina kobiece piersi.

Beorc znana jest także jako runa narodzin, wiąże się z kultem bogini-matki.

Beorc symbolizuje matkę, źródło ciepła i pokarmu w sensie fizycznym i duchowym.

Zapowiada zwycięstwo poprzez ciężką pracę, uwagę i poświęcenie.

Odwrócony Beorc wskazuje na bezpłodność, trudności i nieporozumienia, często w domu i rodzinie. Drogowskaz duchowy:

Pozycja prosta: W sprawy należy zagłębić się z cierpliwością, uwagą i świadomie.

Pierwszym krokiem jest pokonanie oporu, dopiero potem można zacząć działać. Jeżeli potrzebujemy pomocy, zwróćmy się z prośbą o radę do bardziej doświadczonych od nas.

Tylko wówczas nasze działania przyniosą spodziewane efekty.

Pozycja odwrócona: Coś zakłóca w tej chwili nasz rozwój. Jeżeli czujemy się onieśmieleni i ze strachu nie podejmujemy właściwych działań, odczekajmy trochę i spróbujmy się odprężyć. Nadejdzie kolejna szansa i tym razem będziemy działać sprawniej. Czy nasze własne pragnienia są ważniejsze od pragnień innych ?

Eoh, Ehwaz, Eh (koń) E

K-oń poświęcony był bogowi płodności Freyowi i uznany za zwierzę święte. W mitologii indoeuropejskiej koń był bardzo ważnym zwierzęciem, co znajduje swoje potwierdzenie w sztuce ludów Północy, plemion wojowników.

Znaczenie tej runy jest w dużej mierze neutralne, wskazuje na podróże i prawdopodobieństwo zmiany horyzontów. Zmiana nie będzie prawdopodobnie wielkim zaskoczeniem, sytuacja ewoluuje już od jakiegoś czasu. W sensie duchowym Eoh może mówić o konieczności zacieśnienia więzi emocjonalnych z bliskimi i zastanowienia się nad własnymi uczuciami.

Odwrócony Eoh także zapowiada podróż, jednak taką, która wypadnie w nieodpowiednim momencie i wynika raczej z konieczności niż z potrzeby.

Drogowskaz duchowy:

Pozycja prosta: Mają miejsce zmiany i przesunięcia, równomierny postęp i rozwój. W przyszłość należy wkraczać z ufnością i pewnością siebie.

Pozycja odwrócona: Jeżeli coś stoi na przeszkodzie postępowi, należy podjąć przemyślane działanie. Nic nie jest stracone, po prostu nie wszystkie szansę są dla nas przeznaczone i widocznie tak ma być. To, co nas czeka, przyjdzie do nas prędzej czy później.

Mann, Mannaz (człowiek) M

Dla plemion północnej Europy dziedzictwo i pochodzenie były bardzo ważne. Każdy wywodził się z klanu, któremu winien był bezwzględną lojalność za życia i po śmierci. Każde plemię wznosiło kopiec, w którym chowało swoich współplemieńców, zawsze z rygorystycznym przestrzeganiem pogrzebowych rytuałów, aby zmarli nie stali się upiorami i nie zaczęli nawiedzać po nocach żywych.

Ta runa pragnie nauczyć nas, że jesteśmy osamotnieni i na siebie tylko możemy liczyć, jednak nie jesteśmy na świecie sami. Każdy z nas jest indywidualną jednostką, jednak częścią większej całości. Kiedy w układzie pojawia się Mann, oznacza to, że osoba pytająca utraciła w jakimś stopniu rozeznanie w sytuacji, potrzebuje rady i wyjaśnienia okoliczności. Jednak poszukiwana odpowiedź i rada tkwi najczęściej wewnątrz, nie na zewnątrz. Mann przestrzega również przed egoizmem i przesadnym skupieniem na sobie, kosztem innych ludzi i matki-ziemi.

Jednocześnie Mann może doradzać objęcie bardziej samotnej ścieżki, bez polegania na innych.

Odwrócony Mann oznacza, że otaczają nas ludzie, którzy wcale nie dbają o nasze interesy. Ktoś lub coś stoi nam na drodze do osiągnięcia celu.

Drogowskaz duchowy:

Pozycja prosta: Esencją tej runy jest szczerść. Jasność i chęć zmian działają najsilniej. Kiedy jesteśmy szczerzy wobec siebie, będziemy także szczerzy wobec innych. Umiarkowanie, poświęcenie i opanowanie pomogą odnaleźć właściwy kierunek.

Pozycja odwrócona; Blokady pochodzą z wewnątrz. Należy spojrzeć w głąb siebie, a nie oglądać się na innych. Pora na zastanowienie i refleksję. Wróg zewnętrzny jest tylko odbiciem naszego własnego wnętrza.

Lagu, Laguz (Woda) L

Lagu to runa wody, symbolizująca jezioro lub morze. Ocean jest w mitologii łonem bogini-matki, z którego narodził się wszechświat. Oprócz tego przypomina skojarzenia pomiędzy cyklami lunarnymi i menstruacyjnymi oraz cyklem pływów morskich.

Lagu zwraca uwagę na ukryte strony naszej osobowości. Woda kojarzona jest z Księżycem, który kontroluje przyływy i odpływy morza. Lagu implikuje, że czas wsłuchać się w głos wewnętrzny i wyciszyć nieprzerwany szum dobiegający z zewnątrz. Niektórzy uśmiechają się z

powątpiewaniem na radę posłuchania własnej intuicji, jednak postawa taka może spowodować dalsze kłopoty. Lagu doradza płynięcie z falą, a nie pod prąd i oznacza receptywność.

Lagu odwrócony wskazuje na słabość i możliwość zdrady. Podświadoma część umysłu jest skonsternowana, co może okazać się kłopotliwe. Zalecane jest umiarkowane zaufanie do innych, ale również ograniczona wiara we własne siły. Należy myśleć za siebie i starać się robić to dobrze.

Drogowskaz duchowy:

Pozycja prosta: Pora na przegrupowania i zmianę perspektywy. W podjęciu właściwych decyzji pomoc nam może kontakt z własną podświadomością i słuchanie podpowiedzi intuicji. Warto przez chwilę po prostu znaleźć się w sytuacji, bez oceniania czy prób logicznego zrozumienia.

Pozycja odwrócona: Nie przeceniajmy własnych sił, nadmierna walka i pęd do przodu mogą przynieść katastrofalne skutki. Czy nasza ocena sytuacji rzeczywiście opiera się na instynkcie? Należy pozostać sobą i jednocześnie uszanować innych.

Ing, Inguz (płodność) Ng

Ta niezwykła runa otrzymała swoje imię od tajemniczego boga, którego ujrzeli Duńczycy, kiedy podróżował powozem nad wodami. Na początku myśleli, że widzą Njorda, boga morza z

Vaniru, jednak potem utożsamiono go z Freyem, bogiem płodności z Asgardu.

Podstawowa runa, symbolizująca kobietę, brakującą część, dopełnienie. Ing wskazuje, że pytający ma jakieś kłopoty, jednak zła passa już się kończy. Zmiany na horyzoncie powinny zwiastować szczęście i spełnienie. Ważne jest jednak pamiętanie o zasadzie, że nie ma nic za darmo.

W pozycji odwróconej Ing wygląda tak samo i znaczy to samo.

Drogowskaz duchowy:

Pozycja prosta: Pora na zebranie sił przed ukończeniem dzieła i nowym początkiem.

Trudności wyjaśnią się i rozwiążą, brzydkie kaczątko okaże się łabędziem. Ruch najlepiej wyzwała od codziennej rutyny. Istnieje pewne niebezpieczeństwo, jednak czasem niewielki, lecz przemyślany ruch lub odruch intuicji może nas zabrać z jego zasięgu. Pozycja

odwrócona: Inguz wygląda tak samo i znaczy to samo.

Daeg, Dagaz (dzień, świt, światło dnia) D

Daeg (światło dnia) wskazuje na Słońce, powstanie, jest runą nowych początków. Najczęściej

dotyczy stanu ducha, a nie spraw materialnych, chociaż może również zapowiadać wzrost i zmianę w kwestiach finansowych. Może również wskazywać na pogodzenie się z sytuacją i zaprzestanie skazanej na niepowodzenie walki z losem. Sukces można osiągnąć równie dobrze przez odpuszczenie i pogodzenie się, jak poprzez zaciętą walkę z siłami życia i natury. W pozycji odwróconej Daeg wygląda tak samo i to samo znaczy. Drogowskaz duchowy: Pozycja prosta: Niedługo nastąpi wielki przełom, który przyniesie korzystne, choć nie zawsze przewidywalne wyniki. Czas stoi po naszej stronie, tempo jest odpowiednie. Jeśli znajduje się w towarzystwie pustej runy Wyrd, może zwiastować niezwykle silne i znaczące zmiany, niekoniecznie przyjemne na pierwszy rzut oka. Świt przemienił się w pełne światło dnia. Nie wolno jednak skupiać się wyłącznie na przyszłości, ponieważ można wówczas przeoczyć moment, w którym się zaczyna.

Othel, Odął, Othila (dom) O

Othel symbolizuje dom rodzinny, dom przodków. Jest to miejsce, z którego przybył klan lub osoba, czy po prostu ojczyzna.

Koncepcja świętej krainy oraz istotna rola dziedzictwa były t' . kluczowymi pojęciami w pogańskim sposobie pojmowania świata,

Othel reprezentuje własność, ziemię, budynki, najważniejszą część naszego życia - dom. Sygnalizuje, że wraz z ziemią bierzemy na siebie odpowiedzialność, tak samo jak przy każdej innej rzeczy, którą bierzemy w posiadanie. Othel radzi, aby uporządkować wszystkie rzeczy związane z domem, zarówno te fizyczne, jak i duchowe.

Odwrócony Othel oznacza, że nie możemy oczekiwać pomocy ze strony rodziny. Musimy zmierzyć się samotnie z tym, co nas czeka, czy jest to dobre, czy złe.

Drogowskaz duchowy:

Pozycja prosta: W zamian za otrzymane podarunki trzeba czasami zapłacić jakąś inną cenę. Jest to szczególnie trudne, jeżeli musimy zrezygnować z części własnego życia.

Pozycja odwrócona: Nie wolno poddawać się starym przyzwyczajeniom. Być może konieczna jest radykalna zmiana w życiu. Najważniejsza jest bezwzględna szczerłość wobec samego siebie. Najwłaściwszą postawą jest w tej chwili płynięcie z prądem.

Wyrd (los) pusta

Na tej runie nie widnieje żaden znak. Uznaje się go za tajemnicę życia i natury, ich nieodgadniony wpływ na nasze życie. Oznacza tajemnice kryjące się w naszym życiu i fakt, że z pewnymi rzeczami trzeba się pogodzić, ponieważ nie potrafimy ich zmienić.

Drogowskaz duchowy:

Pozycja prosta: Runa ta zwana jest także imieniem Odyna. Działają nieznane i niewidzialne siły, które wywierają wpływ na nasze życie. Na początku nie było nic, nie ma nic również i na końcu. Nie można kontrolować tego, co nie istnieje. Czasami musimy zebrać wszystkie siły tylko po to, aby przeskoczyć znajdującą się przed nami przepaść, uda się nam to jednak, jeżeli zrobimy to z wiarą. Nieznane siły są czasami twórcze i dobroczynne.

Leczące runy

Niektóre runy mogą pomagać nam w odzyskiwaniu i poprawianiu formy psychicznej czy duchowej. Można nosić je przy sobie w formie amuletów Jako wisiorki, breloczki albo w portfelu czy kieszeni.

Gyfu, Gębo

podarunek, hojność, magiczna wymiana, honor

Gyfu jest runą hojności i synergii, reprezentuje szczęście, które towarzyszy najczęściej tym, którzy w swoim postępowaniu są szczodrzy. Gyfu mówi o zasadzie „dawaj i bierz”, wzmacnia równowagę pomiędzy dawaniem i braniem. Dodaje mocy energii równowagi, przez co pozytywnie oddziałuje na naszą równowagę psychiczną i duchową, wewnętrzną i zewnętrzną.

Kenaz, Ken

umiejętności techniczne i artystyczne, władza sztuką i transformacją Kenaz to runa otwartości i jasności, budzi umiejętność egzekwowania i doprowadzania spraw do końca. Magicznie może odganiać niechciane wpływy, choroby, negatywne energie lub natrętne myśli. Pomaga także w znajdowaniu rozwiązań i pomysłów, wzmacnia intuicję, kreatywność i rozwój duchowy.

Soi, Sowelu

przewodnictwo, nadzieja, życie, sukces, cele, honor Jest to runa sił wyższych, reprezentuje realizację najszczytniejszych celów i zwycięstwo duchowej woli. Dzięki temu wnosimy się na wyżyny ducha. Wskazuje na dobre zdrowie, sukces i pomaga odnaleźć nam prawdziwy cel w życiu. Runa ta jest doskonała do wzmacniania pewności siebie oraz doenergetyzowuje ciało, duszę i ducha.

Ur, Uruz

siła, wytrwałość, konsekwencja, żywotność, zdrowie Jest to runa siły, czerpiąca swą siłę z głębi Matki-Ziemi i jej jest poświęcona. Promuje trwałą siłę, rozprasza słabość i wątpliwości. Jest to runa lecząca, która za pomocą ziemskiej energii przywraca i utrzymuje zdrowie ciała i umysłu. Wspomaga także wysiłki woli we wzmacnianiu dobrego zdrowia i energii.

Wyn, Wunjo

radość, harmonia, szczęście, przyjaźń, powodzenie Jest to runa radości, zawiera w sobie wesołość i pomyślność. Promuje harmonię i przyjemność, reprezentuje spokój wewnętrzny prowadzący do owocnego rozwoju duchowego. Jest to runa życzeń, przynosi optymizm, radość i spokój, reprezentuje pełną harmonię z całym wszechświatem.

WIKINGOWIE – SŁOWNICZEK

Najważniejsze pojęcia i postacie magii i mitologii norse.

Aegir- w mitologii norse bóg morza.

Aesir - panteon, rada naczelnych bóstw mitologii norse, zamieszkujących w Asgardzie.

Zbiorowa nazwa bogów zamieszkujących Asgard, inaczej zwanych Asami.

Alfhaim -jeden z dziewięciu światów mitologii norse, należący do Elfów Światła.

Asgard - drugi z dziewięciu światów w mitologii norse, należący do

Aesiru. W nim Asowie mają swoje pałace, z których najsłynniejszym jest Valhalla. Dom Asów.

Berserk - szal bitewny. Wikingowie wierzyli, że Odyn może zesłać na wojownika berserk, a wówczas staje się on odporny na ciosy i śmiertelnie niebezpieczny, nawet jeśli nie ma zbroi i broni.

Berserker- w mitologii norse berserker to wojownik, którego zapał i szal bitewny przeobrażał w krwiożerczą bestię, na przykład wilka lub niedźwiedzia, wyjącego, toczącego pianę z pyska i siejącego spustoszenie wśród wrogów, niepodatnego na ciosy czy ogień.

Bertha-w mitologii norse bogini przedzenia.

Bór - syn Buriego. mąż Bestii, córki giganta mrozu Bolthorna. Bór był ojcem Odyna, Vile[^],o i Ve.

Bragi - bóg poezji, adoptowany syn Odyna i gigantki Guniud. Był nadwornym poetą Odyna i miał runy wycięte na języku. Jego żoną była Idun. Wedle niektórych Bragi był wcieleniem Odyna, bogiem poezji i elokwencji.

Buri - pierwszy bóg, powstał z lodu uformowanego językiem krowy Audhumli, która liżąc lód stworzyła Buriego. Ojciec Bora, dziadek Odyna.

Eastre - Ostara, saksońska bogini wiosny, będąca aspektem Friggi, patronka odradzania się natury na wiosnę po długiej, zimowej „śmierci”. Jej symbolem były jajka, symbol załączka życia. Była bardzo kochaną boginią, dzięki czemu pamięć o niej przetrwała w chrześcijańskim święcie Wielkiej Nocy.

Eir - bogini leczenia, najlepsza lekarka. Uczyła swojej sztuki kobiety, które w dawnej Skandynawii zajmowały się leczeniem.

Farbanti - w mitologii norse gigant, który prznosił umarłych nad wodami do krainy umarłych, ojciec Lokiego.

Fenris - Fenrir, ogromny wilk, syn Lokiego. W Ragnarok miał połknąć Odyna, i zostać zabity przez jego syna, Vidara,

Forseti - syn Baldura i Nanny, bóg sprawiedliwości. Jego imię oznacza Przewodniczący.

Freyer - aspekt Odyna, bóg deszczu, słonecznego światła i owoców, mąż Gredr.

Fulla—Yblla, piękna służka i powiernica Friggi, dbała o jej obuwie i c/asami była jej

posłanniczką. Niektórzy uważają, że była jej siostrą. Była piękną, złotowłosą dziewczyną ze złotą opaską na włosach. Czesio pomagała na prośbę swojej pani tym ludziom, którzy błagali boginię o interwencję.

Ginnungagap - w nordyckim micie o stworzeniu Ginnungagap to pr/cpastna czeluść, w której połączyły się, dając w efekcie życie, ogień /c <iwi;ita Muspelheim i lód ze świata Nifiheim. Owa czeluść pogrążona była w wiecznym mroku, a kiedy ogień i lód spotkały się, wytrysnęły z niej potężne i gęste chmury. Z czasem chmury zamarzyły, tworząc lodowe obłoki, które szczelnie wypełniły Ginnungagap. 2 owych lodowych obłoków powstały dwie pierwsze istoty: lodowy olbrzym Ymir i krowa Audhumla.

Gioll - w mitologii norske Gioll była rzeką, która otaczała podziemne królestwo Hel.

Gna - posłanka Friggi, dosiadająca niezwykłego konia, który potrafił pędzić po ziemi, wodzie i w powietrzu.

Gungnir - w norske włócznia Odyna, którą Loki dostał od krasnoludów i podarował Odynowi.

Hlin - bogini zajmująca się ochroną tych ludzi, których chciała chronić jej pani, Frigga. Była także boginią pocieszenia, tą, która scałowuje łzy rozpaczających. Często utożsamiana z Frigga.

Hod - syn Odyna, ślepy bóg zimy, nieumyślny zabójca swego brata, Baldura. Jego imię (także Hodur, Hodr) oznacza wojnę. Vali, najmłodszy syn Odyna zabił Hoda w zemście za śmierć Baldura.

Hoenir- po wojnie pomiędzy Aesirem i Vanirem został wysłany jako zakładnik do Vaniru. Prawdopodobnie jest tożsamy z Vilim, bratem Odyna.

Huldra, Hulda - bogini, której służyły leśne nimfy. Nimfy te miały krowie ogony, które wystawały im spod białych szat. Ich zadaniem

było opiekowanie się bydłem. Bardzo pięknie śpiewały. Huldra jest aspektem Friggi.

Hugin ~ w norske Hugin był krukiem myśli, towarzyszem Odyna. Przynosił swemu panu wieści ze świata.

Idun (Idunn) - żona Bragiego, strażniczka i szafarka jabłek wiecznej młodości, które jadali bogowie. Została porwana przez burzowego giganta Tjasse i wówczas bogowie, bez swoich jabłek, zaczęli się starzeć.

W końcu Loki zabił giganta i uwolnił Idun. 2 powodu swojej funkcji była boginią młodości.

Jord - bogini ziemi, matka Thora i Friggi.

Jormungandr - w norse syn Lokiego, ogromny wąż (lub smok), żyjący w oceanie otaczającym Midgard (Śródziemie).

Jotunheim - w norse miejsce zamieszkania gigantów, znajdujące się na dalekim północnym wschodzie, na brzegu oceanu. Kolejny z dziewięciu światów. Ziemia Gigantów.

Kvasir - był najmądrzejszym z Vaniru, wysłano go jako zakładnika w ramach układu pokojowego do Aesiru. Był najmądrszą istotą, jaka kiedykolwiek istniała. Później został zabity przez krasnoludy, które z Jego krwi przyrządziły miód pitny, miód boskiej poezji. W innej wersji legendy został stworzony, kiedy Aesir i Vanir zawarły pokój w rytualnym zmieszaniu śliny, z której narodził się Kvasir.

Lodur - dał pierwszym ludziom mowę i wygląd. Jest identyfikowany z Ve, a czasami z Lokim.

Lofn - bogini rozpalająca namiętne miłości. Odyn i Frigga zezwalali jej na to nawet w przypadku, kiedy różnorodne zakazy nie pozwalały na miłość.

Loki - w mitologii norse Loki był jednym z bogów Aesiru.

Magni - syn Thora, jeden z niewielu, którzy mają przetrwać Ragna-rok. Jego imię oznacza Silny.

Midgard - Śródziemie. jeden ze światów mitologii norse, należący do ludzi.

Mimir - niezwykle mądra istota, w jednych mitach przedstawiany jako bóg, w innych jako gigant. Był zakładnikiem bogów Vaniru, którzy, w przyływie szału, ścięli mu głowę. Odyn jednak odzyskał ją i / .achował, aby móc dalej konsultować się z mędrcem. Jego głowa spoczywa przy studni Mimira.

Modi - syn Thora, jeden z tych, którzy mają przetrwać Ragnarok. Jego imię znaczy Odwaga. Muspeilheim -jeden z dziewięciu światów mitologii norse, kraina ognia.

Muspeilheim był pierwszym ze światów i to on ma istnieć najdłużej, kiedy wszystkie inne światy dawno już umrą. Wejścia do niego strzegł gigant o imieniu Surtr, dzierzący w ręku ognisty miecz. W Ragnarok on i jego synowie mają przybyć, aby zabić bogów, a cały świat pogrzyć w płomieniach.

Nanna - bogini Księżycy, żona Baldura. Na wieść o śmierci męża umarła z żalu i została pochowana razem z nim.

Nastrand - w norse Nastrand to najgorszy krąg piekła, do którego wtrącano morderców i krzywo przy sięzczów. Jego ściany składały się z wijących się węży, z których pysków sączył się jad.

Nerthus - prawdopodobnie aspekt Njorda lub jego siostry, rodziców Freya i Freyi. Była boginią płodności, której centrum kultu znajdowało się na terenie obecnej Danii.

Nidavellir -jeden z dziewięciu światów, kraina krasnoludów.

Nidhogg - w norse Nidhogg to ogromny smok, który pożerał ciała potępionych i podgryzał korzenie Yggdrasila. Zamieszkiwał w Hver-gelmir (Nifiheim), królestwie bogini Hel.

Niflheim -jeden z dziewięciu światów, kraina umarłych.

Njord - w norse morski bóg owocnych wyników, zamieszkujący Noatun. Bóg lata, przedstawiany jako piękny, młody mężczyzna. Ojciec Freya i Freyi.

Odyn - główny bóg norse, bóstwo nieba. Mieszkał w Asgardzie na szczycie drzewa świata. Walkirie przyprowadzały do niego połowę poległych bohaterów, z którymi ucztował w Valhalli. Druga ich połowa podejmowana była przez Freyię.

Outgard - w norse miejsce zamieszkania gigantów i potworów.

Ragnarok - Zmierzch Bogów, ostatnia bitwa stoczona pomiędzy bogami, ludźmi i elfami a gigantami i ich sprzymierzeńcami, po której nastąpi śmierć bogów i koniec tego świata oraz nadejście nowego ładu.

Ran - żona Aegira, nordyckiego bóstwa morza. To ona wciąga w sieci marynarzy z tonących statków, przez co tracą życie.

Ratatosk - wiewiórka biegająca w górę i w dół po pniu Yggdrasila, przynosząca tajemnicze wiadomości pomiędzy orłem siedzącym na czubku drzewa a smokiem mieszkającym u jego korzeni.

Saga - w mitologii norse była boginią poezji, córką Odyna. Od jej imienia pochodzą prawdopodobnie słynne sagi skandynawskie tworzące mitologię norse. Jej imię oznacza Jasnowidzącą lub Historię. Wedle jednych jest aspektem Friggi, wedle innych - boginią historii (sag).

Siv — żona Thora, zwana też Sif. Bogini zbiorów i urodzaju. Pewnego dnia Loki ukradł jej włosy i musiał poprosić krasnoludy, aby zrobiły jej nowe ze złota. Warto przy tym wspomnieć, że krótkie włosy nosiły u Wikingów jedynie niewolnice i kobiety lekkich obyczajów.

Sjofn - bogini zmuszająca kobiety i mężczyzn do myślenia o miłości. Do jej obowiązków należało przerywanie kłótni małżeńskich.

Sleipnir - ośmionogi koń Odyna, efekt związku Lokiego w postaci kłaczki z ogierem należącym do giganta.

Snotra - bogini bardzo łagodna i mądra, patronka uprzejmości i wiedzy, najbardziej szanująca samodyscyplinę.

Surtr-w mitologii norse Surtr był gigantem, który mieszkał na naj-iliuszym południu i którego ognisty miecz strzegł granic Muspelheim, Świata Ognia.

Svartalfheim - jeden z dziewięciu światów, należący do Mrocznych Elfów.

Syn - bogini przyzywana przez obrońców podczas procesów. Była jedną ze służek Friggi i strzegła wejścia do jej pałacu.

l'hrudh - córka Thora i Sif. Kiedy gnom Alvis uparł się, że ją po-

Aluhi, Thor wywabił go na powierzchnię ziemi, gdzie nieszczęsny za-lotnik /.mienił się w kamień.

Tyr - w mitologii norse Tyr był bogiem wojny i zapasów. Jedną rękę odgryzł mu wilk Fenris. Tyr sam włożył ją bestii do pyska, aby w tym czasie inni bogowie Aesiru mogli wilka pojmać.

Uli - w mitologii norse bóg łucznictwa i łowów, a także narciarzy i rakiet śnieżnych.

Utgard - twierdza gigantów, leżąca w Jotunheim.

Valhalla - w mitologii norse raj, w którym ucztowały i bawiły się duchy wojowników.

Vali - wedle niektórych źródeł był bratem-bliźn Sakiem Vidara. Wedle innych był najmłodszym synem Odyna- Jego matką była gigantka Rind. Narodził się, aby natychmiast pomścić śmierć Baldura, ponieważ bogowie nie mogli zabić jednego ze swoich. W noc po urodzeniu Vali zabił Hoda. Ma być jednym spośród siedmiu członków Aesiru, którzy przeżyją Ragnarok.

Var - bogini karząca tych, którzy łamią małżeńskie przysięgi. Aspekt Friggi.

Ve - syn Bora i Bestii, brat Vilego i Odyna. Zabił giganta Ymira, z którego ciała bracia stworzyli świat. Obdarzył pierwszych ludzi uczuciami, wyglądem i mową. Jego imię oznacza Jedność.

Vidar - syn Odyna i gigantki Grid, brat-bliźniak Valego. Był jednym z najsilniejszych bogów, patronem zemsty. W Ragnarok, które ma przeżyć, pomści swego ojca zabijając wilka Fenrisa.

Viii - syn Bora i Bestii, brat Odyna i Ve, jeden ze stwórców świata i pierwszych ludzi, którym dał myśl i ruch. Jego imię oznacza Wolę.

Yingulf- dom w Asgardzie, w którym zbierały boginie.

Vi'tha - w mitologii norse drugi po Thorze bóg-siłacz, który potrafił zabić wilka Fenrisa przez rozwarcie mu szczęk.

Vor - imię tej bogini oznacza przysięgę. Była tak mądra, że nic się przed nią nie ukryło.

Uznawana za patronkę umów, kontraktów i małżeństwa. Prawdopodobnie była aspektem Friggi.

Walkirie-boginie-wojowniczk, pomocnice Odyna. Unosiły się nad polem walki i zbierały dusze najdzielniejszych wojowników, które potem przenosiły do Yalhalli. To one decydowały, kto miał zginąć w walce.

Yggdrasil - Drzewo Świata, ogromny jesion (lub cis) rosnący na wskroś przez wszystkie dziewięć światów. Nigdy się nie narodził i nigdy nie umrze, jest wiekuisty i przenika kosmos. Owoce Yggdrasila gwarantowały pomyślny poród, zaś rosa z jego liści była najśłodszym nektarem, z którego pszczoły robiły miód. Wysoko, w jego koronie mieszkał orzeł, zaś wśród korzeni - smok. Pomiędzy nimi biegała tam i / powrotem wiewiórka, przynosząc wiadomości. Drzewo czerpało wo-Jy / trzech studni, z których jedna, Krynica Urd, znajduje się w Asgardzie. druga. Studnia Mimira - w Midgardzie, zaś trzecia. Źródło Hver—Imira - w krainie Niflheim. W ten sposób drzewo łączy ze sobą te li/y plany - podziemie, śródziemie i niebiosa. Legenda głosiła, że w Ktignurok dwoje ludzi, Lifi Lifthrasir, ukryją się w pniu Yggdrasila i w

łon uposób przetrwają. Dzieci tej pary zapoczątkują nowy ład i erę w tyciu ludzkości.
Ymir - w mitologii norske Ymir był gigantem, który został zabity (M/c/ Odyna. Z jego
martwego ciała Odyn i Jego bracia, Viii i Ve uczynili /icmię. z krwi - morze, z kości skały i
kamienie, a z czaszki skle-pirme niebios.