

R
U
N
A
S



COLEÇÃO AUTOCONHECIMENTO

RUNAS
Conheça os símbolos
sagrados

Regina Panzoldo

LeBooks

São Paulo SP

ISBN 978-85-8386-035-8

BLUE EDITORA E LIVRARIA LTDA

contato@lebooks.com.br (11) 3637-3011

Prefácio

Prezado leitor

As Runas são um dos muitos antigos sistemas no mundo onde a divina natureza se mostra através de signos e símbolos. Assim como muitas tradições antigas, a origem é incerta e podemos encontrar várias teorias descrevendo seu desenvolvimento e origem. Afirmam desde que as Runas teriam sido descobertas nos países escandinavos e germânicos, até as teorias de que isto ocorreria nos antigos cultos de fertilidade das ilhas gregas. O que sabemos é baseado em provas concretas, procurando pelos mais antigos resquícios das Runas, que foram encontrados na área que compreende o Mar Negro, na Rússia antiga (cerca de 200 D.C - Império Huno).

O alfabeto rúnico é normalmente chamado *Futhark*, um nome baseado nas seis primeiras letras do alfabeto. O alfabeto rúnico mais conhecido, chamado *Futhark* antigo, conta com 24 runas ou letras.

E, embora outros alfabetos antigos também tenham em sua origem um forte contexto mágico (como é o caso do hebraico e do *ogham*, só para citar dois exemplos), vários estudos afirmam que o sistema rúnico é o mais desenvolvido entre eles. Certamente pelo fato destes atributos místicos e mitológicos acabarem por prevalecer sobre os atributos linguísticos, que estão hoje em desuso. Em função disso, as runas despertam curiosidade e interesse.

Boa leitura

Regina Panzoldo

INTRODUÇÃO

Onde tudo começou

A origem das Runas é oriunda do norte da Europa, muito antes do aparecimento do cristianismo. Os mestres rúnicos da antiguidade riscavam os seus símbolos sagrados em seixos ou em gravetos de uma árvore frutífera, utilizando o próprio sangue para dar-lhes a força mágica espiritual que almejavam.

As Runas não são um alfabeto de uma escrita antiga. Cada letra é um símbolo sagrado e autônomo. Logo, cada uma representa um arcano ligado às entidades divinas da mitologia nórdica.

Os símbolos têm uma energia individual e uma vibração característica que se expressa na força específica de cada Runa. O campo vibratório se altera quando vários símbolos são conjugados, produzindo uma força estimulante e intuitiva chamada "*runamal*" (Runa falada ou interpretada pelos mestres).

Na antiguidade, o conhecimento acumulado era transmitido de geração a geração a um círculo de homens e mulheres que haviam sido iniciados. Esse conhecimento jamais foi monopolizado e concentrado na mão de um grupo restrito como acontece quando o poder é manipulado. Muitos mestres adicionavam novas revelações recebidas com o oráculo, mantendo, assim, a chama das Runas acesa durante milênios. No mundo atual, os símbolos rúnicos continuam vivos e acessíveis por quem se interessa por eles. O convívio estreito com o oráculo faz com que o "*runamal*", ou mesmo o próprio consulente, ganhe uma intuição muito boa. Embora as Runas representem o oráculo europeu mais antigo, isso não quer dizer que elas não se adaptem a jogos modernos. Funcionam em

forma de baralho, ou em jogos eletrônicos, com a mesma presteza.

Seja qual for o meio de adivinhação rúnica aplicada, sempre deverá ser precedido por um momento de introspecção e concentração para que se estabeleça uma sintonia entre o interlocutor e o campo rúnico, gerando assim uma energia correta entre os dois pólos vinculados.



A simbologia rúnica é o portal que se abre para o subconsciente. A pergunta formulada pelo consulente deverá ser clara e objetiva, como:

“A questão é o meu relacionamento amoroso”, ou “A questão é o meu trabalho” e etc.

A resposta do oráculo sempre será direta, mas envolta em detalhes que farão o interlocutor se autoanalisar no fundo do seu ser. A raiz da palavra Runa, o "ru", em língua germânica arcaica, é sempre ligada aos segredos, mistérios ou a algo muito confidencial.

Esse nome é proveniente de *Runwita*, que era um sábio, ou conselheiro do rei na cultura nórdica, conhecedor de todos os "segredos". Runa em alemão arcaico tem o mesmo significado que "raunen" em linguagem atual e quer dizer sussurrar ou

confidenciar. O "roun" dos escoceses antigos e o "rún" da Islândia tem a mesma conotação, sempre associado ao mistério.

Na Grã-Bretanha, que foi colonizada pelos anglo-saxões, existiram alfabetos rúnicos com o número de símbolos diferentes (28 letras e posteriormente 29). Na região norte da Inglaterra, acima do rio *Humber*, um pouco mais tarde, haviam 33 símbolos. Porém, o verdadeiro alfabeto, que além de ser a base para as escritas nórdicas, teve seu uso em magias, rituais e oráculo é o FUTHARK, composto de 24 símbolos, agrupados em 3 "aetts", ou seja, conjuntos de 8 letras cada, lidas da direita para a esquerda.

O primeiro "aett" corresponde às Runas *Fehu, Uruz, Thurisaz, Ansuz, Raido, Kano, Gebo* e *Wunjo* e a sua regência é de *Freyre Freyja*, divindades da fertilidade e da criatividade.

O 2º grupo de "aetts" é composto de *Hagalaz, Nauthiz, Isa, Jera, Eihwaz, Perth, Algize Sowelu*. Regidas por *Hemdale Mordgud*, respectivamente o Deus da proteção pessoal e a Deusa guardiã das entradas para os mundos subterrâneos.

O 3º "aett" tem a proteção do Deus *Tyre* de sua companheira *Zisa*. São entidades guerreiras que, em especial, resguardam a autodefesa do indivíduo. As Runas são: *Teiwaz, Berkana, Ehwaz, Mannaz, Laguz, Inguz, Othila* e *Dagaz*.

Tendo esclarecido esses elementos, podemos seguir às Runas.

1 – O ORÁCULO

As runas são símbolos que nos remetem ao mais profundo autoconhecimento da nossa própria natureza, traduzindo através da sua grafia, toda ancestralidade e a sabedoria do grande Deus nórdico *Odin*.

O *Futhark* antigo tem 24 sinais alfabéticos, sendo ainda o mais utilizado entre nós. Com isso, as runas são divididas em três grupos de oito símbolos, chamadas **aett** ou **aettir**, no plural, que nos permitem acessar o que chamamos de "o inconsciente coletivo das possibilidades".



Foto: Delfos - Grécia

Canto Rúnico a Odin–Edda

"Encontrarás nas runas, símbolos mágicos, bons, fortes e poderosos. Como assim os quis o Senhor da Magia, como os fizeram os Deuses propícios, como os gravou o Príncipe dos Sábios".

A Criação - Aett de Fehu

O primeiro jogo de 8 Runas representa a criação do mundo, a fertilidade e início da vida. Regido pelo Deus Freyr, diz respeito à realização material e ao plano físico.



Fehu (Fêihu) - O gado, a riqueza

Posição normal: riquezas materiais e espirituais, sucesso e vitória.

Invertida: Frustrações, impasses e perda de estima pessoal.



Urus (Úruz) - O touro bravo, a força

Posição normal: Boa sorte, amadurecimento e progresso numa carreira.

Invertida: Oportunidades perdidas, influências negativas e desânimo.



Thurisaz (Thurisáz) - Os espinhos de Thor

Posição normal: Proteção, decisão importante a tomar e boas notícias.

Invertida: Decisões precipitadas, cautela e más notícias.



Ansuz (Änsuz) - Palavras de Odin

Posição normal: Sabedoria, conselho dado por uma pessoa mais velha.

Invertida: Falta de comunicação, futilidade e movimento inútil.



Raidho (Raithô) - A carruagem

Posição normal: Viagem, união e progressos em direção às metas da vida.

Invertida: Rompimentos, fracassos e viagens desagradáveis.



Kenaz (Kenaz) - A tocha

Posição normal: Renovação, novos começos e iluminação.

Invertida: Perda de prestígio social ou de posses valiosas, fim de um ciclo.



Gebo (Gueibo) - O presente

Posição normal: União, equilíbrio, bons negócios e amor correspondido.

Invertida: Não tem posição invertida.



Wunjo (Uúnjo) - A alegria

Posição normal: Felicidade, bem estar e transformação para melhor.

Invertida: Infelicidade emocional, crises e perdas afetivas.

A Necessidade - Aett de Hagal

O segundo Aett de 8 Runas, ensina-nos a aprender com as adversidades da vida. Regido pelas forças da natureza e dos elementais, diz respeito ao plano emocional.



Hagalaz (Hagalaz) - O granizo

Posição normal: Precauções, limitações e adiamento dos planos.

Invertida: Essa Runa não tem posição invertida. Símbolo enigmático.



Nauthiz (Nauthis) - A necessidade

Posição normal: Paciência e cautela para que os planos sejam bem-sucedidos.

Invertida: Evite a precipitação, controle a raiva e aprenda com a adversidade. Dependendo do material estudado não há posição invertida.



Isa (Ísa) - O gelo

Posição normal: Período de gestação, saber esperar o momento oportuno.

Invertida: Essa Runa não tem posição invertida.



Jera (Jéra) - A colheita do ano

Posição normal: Período de espera, fertilidade, alegria e satisfação.

Invertida: Essa Runa não tem posição invertida.



Eihwaz (Éiuaz) - O teixo

Posição normal: Proteção, final de um ciclo e começo de uma nova vida.

Invertida: Essa Runa não tem posição invertida.



Perdhro (Perthro) - Algo oculto

Posição normal: Ganhos inesperados, conhecimentos ocultos e espirituais.

Invertida: Desapontamentos, traições e paciência.



Algiz (Algiz) - A proteção do alce

Posição normal: Viagem, novos caminhos, alegria e progresso.

Invertida: Inquietação, vulnerabilidade e perigos vindos de fora.



Sowelo (Souelú) - O Sol

Posição normal: Autorrealização, regeneração e vitória.

Invertida: Essa Runa não tem posição invertida.

A Humanidade - Aett de Tyr

O terceiro Aett de 8 Runas nos mostra como conduzir a nossa vida. Regido pelo Deus Tyr, invoca a justiça e diz respeito à realização do plano espiritual.



Tiwaz (Tiuás) - O Deus Tyr

Posição normal: Vitórias, discernimento, intuição e poderes psíquicos.

Invertida: Problemas emocionais e força vital sendo desperdiçada.



Berkana (Bercana) - O vidoeiro

Posição normal: Nascimento de um bebê ou nova ideia e amadurecimento.

Invertida: Confusão. Desânimo, separações e carências.



Ehwaz (Éuaz) - O cavalo

Posição normal: Movimento, mudanças, progresso e lealdade.

Invertida: Saber esperar, evitar ação e mudanças.



Mannaz (Mánaz) - O homem

Posição normal: Integração, confiança e clareza interior.

Invertida: Falta de fé, bloqueios e inimigos ocultos.



Laguz (Lagús) - A água

Posição normal: Fluidez das emoções, intuição e poderes psíquicos.

Invertida: Pensamentos confusos, enganosa e fracassos.



Ingwaz (Iguáz) - A Deusa Freya

Posição normal: Realização de um sonho, nascimento, amor e sexualidade.

Invertida: Essa Runa não tem posição invertida.



Dagaz (Dagaz) - O dia

Posição normal: Prosperidade, mudanças e transformações positivas.

Invertida: Essa Runa não tem posição invertida.



Othila (Ocíla) - A herança

Posição normal: Bens ancestrais, propriedade, heranças e notícias de longe.

Invertida: Problemas com propriedade e heranças.

Nossas escolhas estão baseadas na fé, na vontade e na ação. Somos fruto do passado (Urd), caminhantes do presente (Verdandi), escrito no pergaminho secreto do futuro (Skuld). Somos os responsáveis pela magia de fazermos nossa vida melhor. Abençoados pelas "Norns", as Senhoras do Destino, que tecem cada novo fio de energia que emitimos constantemente. Bênçãos plenas!

Fupark

Fupark Antigo

O *fupark* antigo, usado para escrever o proto-nórdico (*urnordisk*, *urnordiska*), consiste em 24 runas, frequentemente arranjadas em três linhas ou colunas de oito. Esse alfabeto foi usado desde o século II d.C. e o mais antigo conjunto dessas runas data de cerca de 400 d.C., que foi encontrado na Pedra Kylver, em Gotland – ilha da Suécia.

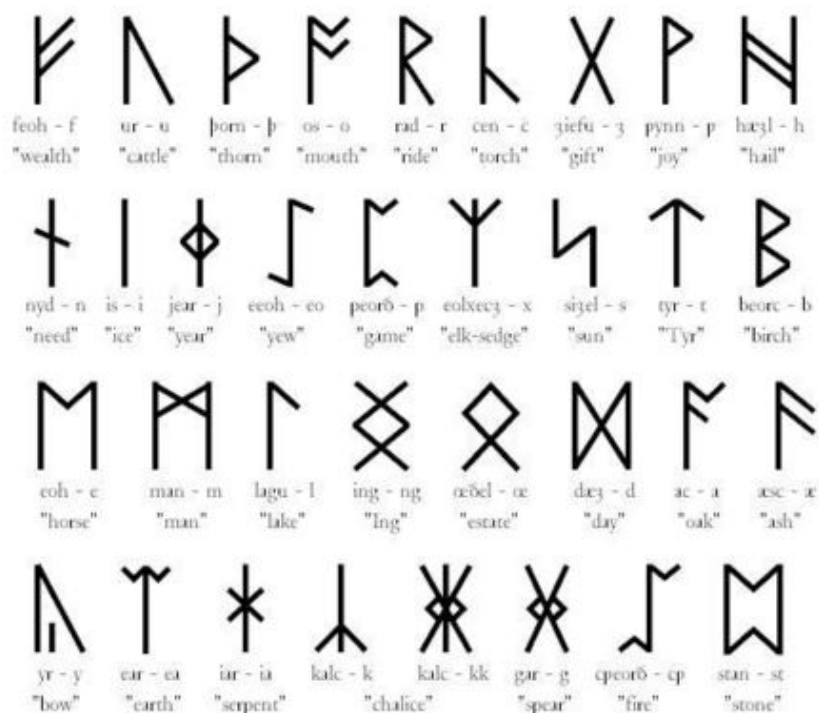
								Frey's Aett
Fehu (F)	Uraz (U)	Thurisaz (Th)	Ansuz (A)	Raidho (R)	Kenaz (K)	Gebo (G)	Wunjo (W/V)	
								Hagal's Aett
Hagalaz (H)	Nauthiz (N)	Isa (I)	Jera (J/Y)	Eihwaz (Eo)	Perthro (P)	Algiz (Z)	Sowilo (S)	
								Tyr's Aett
Tiwaz (T)	Berkano (B)	Ehwaz (E)	Mannaz (M)	Laguz (L)	Ingwaz (In)	Othala (O)	Dagaz (D)	

Fuparc Frísio e Anglo-saxão

O *fuporc* é uma versão estendida do *fupark*, que consistiu

inicialmente em 29 caracteres. Mais tarde, esse número foi ampliado para 33, mas as quatro últimas runas não são encontradas em entalhes, mas apenas em manuscritos.

Não se sabe se foi desenvolvido na Frísia e dali transmitiu-se para as Ilhas Britânicas, ou se seguiu o caminho inverso. O alfabeto cirth criado por Tolkien^[1] é uma variante do *futhorc*.



Futhorc, a variante anglo-saxônica do alfabeto rúnico

Futhorc Novo

O *futhorc* novo, também chamado *futhorc* escandinavo, é uma forma reduzida do *futhorcantigo*, com apenas 16 caracteres. A redução está relacionada às mudanças fonéticas ocorridas na evolução do proto-nórdico para o nórdico antigo.

Essa escrita é encontrada na Escandinávia e nas colônias vikings do século IX em diante. Agrupam-se em runas de ramos longos (dinamarquesas) e de ramos curtos (suecas e norueguesas). Acredita-se que as primeiras eram usadas para documentação em pedra e as segundas no uso diário, para mensagens privadas ou oficiais em madeira.

Uma variante "sem ramos" é também encontrada na região sueca de *Hälsingland* e foi usada entre os séculos X e XII.

ƿ ƿ ƿ ƿ ƿ * ƿ ƿ ƿ ƿ ƿ ƿ ƿ ƿ ƿ ƿ
 f u ƿ a r k h n i a s t b m l R

Fuþark "novo" de 16 runas, versão de ramos longos.

ƿ ƿ ƿ ƿ ƿ ƿ ƿ ƿ ƿ ƿ ƿ ƿ ƿ ƿ ƿ ƿ
 f u ƿ a r k h n i a s t b m l R

Fuþark "novo" de 16 runas, versão de ramos curtos.

⋮ ⋮ ⋮ ⋮ ⋮ ⋮ ⋮ ⋮ ⋮ ⋮ ⋮ ⋮ ⋮ ⋮ ⋮ ⋮
 f u ƿ r k h n i a s t b m l R

Runas marcomânicas

Essas runas são encontradas em um tratado chamado *De Inventione Litterarum*, preservado em tratados dos séculos VIII e IX, na maioria originária da Suábia e Bavária e atribuídos a Hrabanus Maurus.

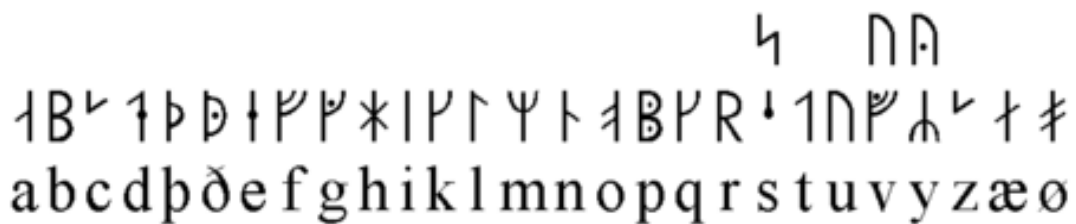
Apesar do nome, não têm relação com o povo dos Marcomanni e parecem ser uma tentativa de eruditos carolíngios de representar todas as letras do alfabeto latino com equivalentes rúnicas.

Asch	⚊ ⚊ ⚊	a	His	⚊	i	Rehit	⚊ ⚊ ⚊	r
Birith	⚊ ⚊	b	Gilch	⚊ ⚊ ⚊	k	Suhil	⚊ ⚊	s
Khen	⚊ ⚊	ch	Lagu	⚊	l	Tac	⚊	t
Thorn	⚊ ⚊ ⚊	þ	Man	⚊	m	Hur	⚊ ⚊ ⚊	u
Eho	⚊	e	Not	⚊ ⚊	n	Helahe	⚊ ⚊ ⚊	x
Fehc	⚊ ⚊	f	Othil	⚊ ⚊	o	Huyri	⚊ ⚊ ⚊	y
Gibu	⚊ ⚊	g	Perch	⚊ ⚊ ⚊	p	Ziu	⚊ ⚊	z
Hagale	⚊ ⚊ ⚊	h	Khon	⚊	q			

As runas "marcomânicas" de Hrabanus Maurus

Runas medievais

Na Idade Média, o futhorc novo foi expandido para voltar a conter um carácter para cada fonema do nórdico antigo. Variantes com pontos das consoantes surdas foram introduzidas para representar as sonoras e vice-versa. Também apareceram novas runas para representar vogais. Há um grande número de variantes dessas runas medievais, que foram usadas até o século XV.



Runas escandinavas na Idade Média

Runas dalecarlianas

Na isolada província de Dalarna, na Suécia, foi desenvolvida uma combinação de runas e letras latinas. Essas runas teriam sido usadas desde o século XVI e tiveram algum uso até a primeira década do século XX. Não se sabe com certeza se houve realmente uma tradição continuada, ou se pessoas dos séculos XIX e XX as reinventaram a partir de livros sobre esse tema.

conjunto básico

X	a	i	i	ſ	s
B	b	K	k	T	t
C	c	L	l	V	u
D	d	Y	m	ij	y
J	e	ŀ	n	X	å
F	f	O	o	X	ä
R	g	P	p	Ö	ö
H	h	R	r		

variantes

A	a	Ƨ	p
Λ	a		s
h	c	↑	t
X	h	ŀ	u
Ƨ	k	Y	y
Ƨ	l	Ƨ	å
Ƨ	m	Λ	ä
N	n	Λ	ö
φ	o	↑	

2 – SIGNIFICADO DAS RUNAS



1º - Ætt de Fehu



Fehu

Fehu, Faíhu, Foeh

Relaciona-se fortemente com a capacidade que o indivíduo possui em criar e/ou manter riqueza material, mas não necessariamente o acúmulo de bens e/ou valores. As energias da prosperidade, da fartura e da abundância devem fluir livres para que sejam constantemente renovadas em nosso dia-a-dia. Representa o fogo que tanto cria quanto destrói, é o impulso inicial de qualquer empreendimento ou mudança de atitude. Força financeira e prosperidade no momento presente e/ou em futuro próximo. Forças psíquicas, o despertar do poder pessoal, libido, transferência de energia e boa sorte. Na saúde, simboliza o

peito e as doenças respiratórias.



Uruz

Uruz, Úrus, Úr, Úr

Representa a energia por trás de todas as formas e que sobrevive a todos os ciclos de nascimento e morte. Simboliza a força, a persistência, a durabilidade e a adaptabilidade. Saúde física e psíquica. Estimula a paciência, a persistência, a coragem e a aplicação da agressividade no tempo certo e sob a circunstância correta. Está associada ao crescimento e à superação dos obstáculos. Por vezes informa que se faz necessário correr riscos para que se alcance um objetivo. A verdadeira vontade do consultante ou o que ele quer. Também a sabedoria interior. Na saúde, musculatura corporal, força, etc.



Þorn

Þurisaz, Þiuþ, Þorn, Þurs

Representa os conflitos e as complexidades de natureza agressiva. Também problemas psicológicos. Força reativa, força bruta. O poder que rompe as barreiras/defesas e limpa o caminho do crescimento ou renascimento. Na saúde, é o coração.

Ansuz, Ansus, Ós, Áss



Ansuz

Representa a consciência, a inteligência, a comunicação e a razão. Está associada à qualidade do ar em propagar o som, do vento em fertilizar a terra ao espalhar sementes. É homólogo a *oprana (respiração)* na yoga, que (re) vitaliza o indivíduo através da respiração. Bênçãos, especialmente ligadas à fé, e/ou o conforto que a fé oferece. É a comunicação, a inspiração divina, a palavra: exames e escritos/orais, entrevista, eloquência, poder de persuasão, discernimento. Na saúde, a boca, os dentes e os distúrbios da fala.

Raiðo, Raiða, Ráð, Reið



Raiðo

Representa o correto equilíbrio entre o respeito ao direito dos outros e a manutenção dos direitos do indivíduo em particular. Também a exploração dos limites pessoais, tornando-se consciente destes limites e o que eles representam. Refere-se ao poder de uma decisão consciente e a disciplina para administrá-la. No trabalho mágico, é utilizada para que o indivíduo mantenha o autocontrole diante de qualquer circunstância e coloque todas as peças nos seus devidos lugares. Traz consigo a ideia de liberdade e de responsabilidade moral do interior (o “eu”), o conhecimento do certo e do errado no desenvolvimento da consciência.

Trabalhar com a sua força é ser responsável pelo seu próprio caminho na vida, é dirigir e não ser dirigido, ser o senhor de seu próprio destino. Outro uso na magia é a de proporcionar viagens astrais e/ou jornadas de cunho espiritual, sendo também uma referência aos rituais religiosos em si. Deslocamentos físicos e viagens: simboliza o ritmo, a movimentação ordenada e a

percepção de tempo e espaço. Representa as pernas e as nádegas na saúde.

Kenaz, Kusma, Cén, Kaun



Kenaz

Significa “saber”, “estar familiarizado com” e “ser capaz de”. Está vinculada aos processos de ensino e de aprendizado. Reúne os membros de uma mesma família ou “parentes de sangue”. Também os membros da mesma “tribo” ou grupo social. Representa a luz interior, a consciência de que o homem é descendente dos deuses e a responsabilidade em se passar a tocha do conhecimento para as gerações seguintes. No nível psicológico, os atributos de Ken trazem a clareza de pensamentos, a consciência do *Self*, confiança na própria intuição, determinação, o entusiasmo e a inspiração. Na magia, além de trazer o conhecimento, é a luz que afasta as trevas ou investiga/clareia situações escondidas, confusas ou desconhecidas. Indica abertura de novos caminhos, acontecimentos bons apesar das dúvidas e do medo, oportunidades e informação. Relacionamentos eróticos. O poder de *Fehu* controlado e usado para dar forma. Na saúde, úlceras, febres, abcessos, etc.

Gebo, Giba, Gyfu, Gipt



Gebo

Refere-se à troca entre indivíduos, o dar e o receber, os

contratos, acordos e matrimônios. Em sua face menos poética e talvez mais realista, é a lei de compensação. Indica generosidade, hospitalidade, a habilidade de dar e receber presentes com honra, a (re)conciliação de forças opostas e a integração de forças complementares. No nível esotérico, representa os presentes (bênçãos/dons) oferecidos pelos deuses para o homem tanto quanto os presentes (seva, lealdade e devoção) que o homem oferece aos seus deuses em retorno. Neste sentido, representa também o sacrifício voluntário de se oferecer recursos, tempo e energia ao Divino sem esperar por qualquer recompensa em troca, além do desenvolvimento do próprio potencial. É uma Runa relacionada ao Amor. Na saúde, envenenamento.

Wunjo, Winju, Wynn, Vend



Wunjo

É tradicionalmente reconhecida como um indicativo de alegria e de prazer. Em um nível mais profundo, significa “perfeição” e, neste sentido, é a busca da melhora em todos os empreendimentos tanto espirituais como mundanos. Também mostra a face *Oski* de *Óðinn*, “o realizador de desejos”. No ocultismo moderno, é o poder ou a realização da “Verdadeira Vontade”, ou seja, o *Self*, que é a presença de Deus (*Óðinn/Oski*) dentro de cada indivíduo. Indica ganhos e objetos de desejo/afeição do consulente. Sucesso em geral e reconhecimento do valor. Na saúde, distúrbios respiratórios e alívio da dor generalizada.

2º - Ætt de Hagall



Hagall

Hagalaz, Hagl, Hægl, Hagall

Tradicionalmente representa as forças do passado (as lições não aprendidas, os problemas não resolvidos e as memórias forçosamente sufocadas) que comprometem os padrões de comportamento do presente gerando o caos. Psicologicamente, representa as forças destrutivas do inconsciente que criam a necessidade de mudança. É sempre um sinal de desordem (mental, emocional, financeira...) fora do controle do consulente. Na saúde, ferimentos, cortes e distúrbios do sangue.



Nauðiz

Nauðiz, Naups, Nýd, Nauðr

Representa a necessidade que nasce no passado em função de um sentimento de culpa, limita as ações do presente e reduz as possibilidades do futuro. Espiritualmente, pode indicar a experiência de alguém que escolheu um caminho para seguir, e, devido a natureza humana, deixou de cumprir alguma regra autoimposta, gerando o sentimento de desconforto/fracasso que limita a sua criatividade. Refere-se aos medos e ansiedades do indivíduo, sua falta de habilidade/ energia. Indica que somente através de trabalho árduo se conquistará o alívio desejado. Também indica atrasos de modo geral e que o consulente passa por uma fase de difícil aprendizado. O que dá/traz descontentamento. Algumas vezes, significa insights em meio ao

desespero (“a necessidade é a mãe da inspiração”). Na saúde, os braços. Também atitudes compulsivas, obsessão e stress.

Isa, Eis, Is, Iss



Isa

Representa o princípio da preservação e da resistência à mudança, a cristalização do Espírito na matéria. Positivamente indica o individualismo e a habilidade de sobreviver mesmo diante de situações sufocantes. É uma Runa estática. Sua função é preservar as coisas como elas são/estão. Psicologicamente, representa o *eu* em seu sentido mais mundano (o Ego) ou a capacidade de sobreviver através do esforço concentrado, podendo ser de grande valia em operações específicas e bem focalizadas. Mais profundamente, revela algumas áreas do inconsciente que imprimem um determinado padrão de comportamento difícil de ser alterado. Nas leituras, indica uma influência frustrante e, mais frequentemente, indica que qualquer questão levantada não terá qualquer evolução, pelo menos nos próximos três meses (o equivalente a uma estação). De modo mais abrangente, refere-se aos bloqueios, aos condicionamentos, à formação da personalidade e as coisas que o indivíduo se recusa a deixar de lado. Imobilidade, concentração e densidade. Na saúde, ulceração produzida pelo frio, paralisia, perda de sensação.

Jera, Jér, Gér, Ar



Jera

Representa o tempo e seus ciclos, o curso do Sol através do ano. Ao contrário de Isa, indica que tudo se move; nada continua o mesmo. Na leitura, geralmente indica uma mudança suave para melhor. Está fortemente conectada com a fertilidade, principalmente com a fertilidade das colheitas. No nível pessoal, indica o fruto de uma ação semeada no passado. Na saúde, condições dos intestinos e distúrbios digestivos.

Eihwaz/Iwaz, Eihwas, Éoh/Eoe, Ihwaz



Eihwaz

Psicologicamente, indicará um momento de suspensão na vida do indivíduo em função do conflito de emoções que precisam ser sintetizadas/ transcendidas ou em função da dúvida na escolha entre dois valores opostos. Na leitura, se o consulente se encontra vacilante diante de um novo empreendimento, é um “vá em frente”. É invariavelmente uma Runa de riscos que devem ser encarados. Esta identificada com *Ullr*, o deus da caça, sendo uma força dirigida para a evolução, a busca de algo melhor, a motivação e o senso de propósito. Indica disciplina ou a necessidade dela. Na saúde, condições dos olhos.

Peorpro, Pairpra, Peorð



Peorð

É o Útero Cósmico de onde surgem todas as coisas, uma força da vida. Para alguns autores é a Runa que substitui/dispensa a Runa Branca, *Wyrd*, representando as forças misteriosas/indecifráveis do futuro. Em seu aspecto esotérico, indica a experiência da iniciação ou a descoberta de um aspecto oculto do próprio ser. Em seu aspecto psicológico, pode representar os talentos não manifestados, as habilidades inerentes ao consulente adquiridas através de seus ancestrais ou de vidas passadas. Como resposta a uma pergunta clara e específica, pode significar que a pessoa não está preparada para saber a verdade, que a verdade não está à sua disposição no momento, ou ainda, que existe mais coisas que o consulente desconhece a respeito do assunto do que ele próprio imagina. Ganho de dinheiro sem que se tenha “trabalhado” por ele. Encontro de algo perdido. Na saúde, os seios, a genitália feminina e os nascimentos.

Elhaz/Algiz, Algis, Eolh, Ihwaz



Algiz

Seu significado primário é proteção. Representa a canalização de energias dos deuses para o homem e vice-versa. Manutenção do sucesso ou de uma posição conquistada/recebida. Influência afortunada. Premonição de situações ameaçadoras. Na saúde, a cabeça, o cérebro e

insanidade.

Sowilo, Saugil, Sigil, Sol

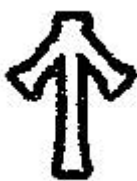


Sowilo

Representa a vontade ou intenção mais elevada, o reconhecimento do Self e o processo de evolução do indivíduo em um caminho específico. Em termos *junguianos*, é a Runa da individuação. Esotericamente está associada com a orientação espiritual. Nas leituras, indica a melhor direção a ser seguida. Força vital, boa saúde, circunstâncias favoráveis. Vitória, sucesso e honra. qualquer dificuldade será superada deixando ainda algum tempo para “descanso”. Quando negativada pode representar uma pessoa egocêntrica que deseja estar no controle das circunstâncias o tempo todo. Na saúde, queimaduras e distúrbios na pele.

3º - Ætt de Týr

Tiwaz, Teiws, Tir, Týr



Týr

Em propósitos mágicos, é usada na obtenção de justiça ou vitória em meio a um conflito. Psicologicamente, indica conflitos e confrontos que devem ser encarados com bravura e, principalmente, honra. Frequentemente indica problemas legais. Também indica que energias assertivas estão à disposição do consulente e onde elas devem ser aplicadas (ver demais Runas).

Em um nível transcendente de interpretação, traz a imagem do guerreiro espiritual. Representa o homem consulente ou o homem mais importante na vida de uma mulher. Fidelidade, análise e autossacrifício. Força de vontade e individualidade de pensamento que ajudarão em todos os Sucessos, vitória em qualquer competição e é motivacional. Em alguns casos, estabilidade, disciplina e força ordenada. Na saúde, os pulsos, mãos, dedos e artrite.

Berkano, Baírkan, Beorc, Bjarkan



Beorc

Refere-se aos processos de gestação e nascimento. Está associada ao aspecto maternal da deusa Frigg, possuindo suas qualidades de secretividade e proteção, principalmente proteção às crianças. É uma Runa benéfica especialmente para mulheres com problemas de saúde. Fertilidade tanto mental como física, crescimento pessoal e vida em família. Frequentemente indica a mãe ou os filhos. A verdadeira casa, onde o coração está independente da atual moradia. Evento que traz alegria para a família (casamentos, nascimentos, etc.). No encerramento, bom resultado de qualquer questão. O que traz crescimento e beleza. Ritualisticamente, a necessidade de silêncio e do desenvolvimento de forças secretas. Tradição. Na saúde, diversos problemas ligados à fertilidade.

Ehwaz, Aíhws, Eh, Íor



Ehwaz

O significado mais óbvio de Ehwaz é “veículo” ou “controle do veículo”. Refere-se, de forma prática, aos meios de transporte e, em seu aspecto mais subjetivo, à personalidade, o veículo de expressão do homem com o mundo exterior. Esotericamente, representa o corpo etérico, o veículo de projeção em viagens astrais. Psicologicamente, qualifica a habilidade do indivíduo em se ajustar às mais diversas situações. Nas leituras, está normalmente associada às parcerias, cooperação, acordos, sociedades e casamentos. Também trabalho em equipe. Na magia, é usada para se compreender a vontade dos deuses. Também para subjugar a vontade de outra pessoa. Na saúde, dores, problemas e condições das costas.

Mannaz, Manna, Mann, Maör



Mannaz

Representa as pessoas com as quais se lida no dia-a-dia, as estruturas sociais e como estes elementos atuam junto ao indivíduo. Em seu aspecto cosmológico, expressa o desenvolvimento do poder intelectual do homem e a sua consciência como cocriador da natureza. É a Runa da mente racional e da inteligência, o maior poder a disposição do ser humano. Também a interação de *Huggin* (“pensamento”) e *Munnin* (“memória”), razão e intuição. Em seu aspecto mundano, significa cooperação entre pessoas que partilham dos mesmos

interesses/esforços para o benefício da coletividade. Nos processos divinatórios, refere-se às pessoas de modo geral com quem se convive. O tipo de pessoa e qualidade deste relacionamento com o consulente é deduzido pela(s) Runa(s) que a acompanha(m). Negativada, algumas vezes representa um inimigo. Cuidado, pode ser que o maior inimigo do consulente seja ele mesmo. Junto com *Ráð*, indica assistência ou conselho dado por outros. A visão das coisas como elas realmente são. Na saúde, os pés e os tornozelos, incluindo distensões.

Laguz/Laukaz, Lagus, Lagu, Lögr/Laukr



Laguz

É a Runa da água. Representa a emoção, a estabilidade, a imaginação, os aspectos psíquicos e os afetos. Conhecimento intuitivo. Siga os conselhos do seu coração. Representa a mulher consulente ou a mulher mais importante na vida de um homem. No encerramento, a “maré” vira a favor do consulente. Tempo para deixar as coisas fluírem normalmente. Necessidade de relaxar, de reavaliar o momento e de promover uma limpeza interior. Provações. Transição entre um estado de ser para outro. Na saúde, problemas e doenças dos rins e de micção. Também envenenamento.

Ingwaz, Enguz/lggws, Ing, Ing/Yngvi



Ingwaz

Tradicionalmente indica fertilidade. No processo divinatório,

denota a complementação de uma situação e o seu progresso para um novo estágio, a ser identificado por outra(s) Runa(s). Também integração, gestação, crescimento interior e expectativa. É quase sempre uma Runa positiva. Indicando que o consulente possui a força necessária no momento para que ele conclua os seus projetos. Sentimento de alívio após uma realização positiva, a mente livre da ansiedade. Um evento que marca a vida do consulente. Virilidade e armazenamento de energia. Na magia, é utilizada para delimitação do “lugar de poder”. Também para minar o poder/virilidade de outra pessoa. Na saúde, doenças e problemas da genitália masculina.

Dagaz, Dags, Dæg, Dagr



Dæg

Pode ser considerada a contraparte de *Jera*, desde que ambas se referem ao tempo: *Jera* representa a divisão do ano; *Dagaz*, a divisão do dia. Ainda traçando paralelos, *Jera* refere-se às mudanças suaves, enquanto *Dagaz* é a Runa das mudanças drásticas (“Nada será como antes”). Operando entre a luz e a escuridão, sintetiza, transmuta e dissolve todas as oposições. Segurança e certeza. A claridade do dia em oposição às incertezas da noite. Momento para planejar/iniciar um empreendimento ou para se vislumbrar claramente as dualidades de uma questão. A necessidade de se fazer o melhor em uma situação em que não se tem controle. Na saúde, medo, doenças mentais e angústia.



Opala

Opala, Opal, Épel, Óðal

Vida em família, herança física ou espiritual e valores fundamentais. A casa do consulente, incluindo o patrimônio físico. Representa as coisas que o dinheiro pode comprar. Também pessoas mais velhas e autoridades. Também as regras de uma família, comunidade ou grupo religioso. Na saúde, doenças e deficiências hereditárias.

3 – O JOGO DAS RUNAS



O Jogo das Runas tornou-se conhecido pela representação dos símbolos rúnicos em pedrinhas. Depois de desenhadas cada uma das Runas, foram também convertidas em um baralho que, a exemplo do tarô, traz mais facilidade não só no manuseio como na compreensão de suas lâminas. Logicamente é bem mais prático no dia a dia transportar cartas do que uma sacola com pedrinhas.

O Oráculo das Runas é um instrumento de ajuda para o autoconhecimento e seu manuseio constante é facilitado pelo uso do baralho.

A sua linguagem é de fácil entendimento e as mensagens são sempre uma afirmação positiva de esperança e fé.

Da teoria para a prática, alguém que se propõe a lançar Runas precisa montar o seu kit básico para a consulta. Este kit consiste das 24 Runas do Fuþark, uma toalha e uma pequena

sacola.

Toalha - A toalha é uma representação do espaço sagrado e o seu uso deve ser exclusivo para as práticas oraculares, ou seja, tudo bem que você use uma mesma toalha para Runas, Tarot, *Ogham*, etc., mas jamais use esta toalha para qualquer outra coisa, como forrar uma mesa para um lanche ou para secar as mãos. O tecido pode ser o que mais lhe agradar, assim como a cor. Dê preferência à fibra natural. É importante, entre outras coisas, que ele não fique marcado depois de desdobrado ou que seja muito leve, a ponto de desarrumar a mesa. Pode ser liso, estampado ou trazer símbolos pintados sob encomenda. Acho particularmente bom o uso de símbolos pertinentes ao oráculo desde que prevaleça o bom senso. O *Valknutr* (a direita) é um dos símbolos de *Óðinn*, representando a sua habilidade em fazer e desfazer as amarras do destino, é uma boa sugestão. Outra opção é fazer um círculo com todos os símbolos rúnicos, a exemplo do emblema do grupo *Rune-Gild*, uma sociedade secreta fundada por *Edred Thorsson* em 1980 e voltada para o estudo tanto da religião como da magia teutônica.



Uma observação importante é que as Runas podem ser escolhidas uma a uma durante o jogo, ou lançadas aleatoriamente em conjunto sobre a toalha. O processo procura incentivar o interesse em marcar na toalha as áreas específicas que deem mais importância às Runas.

Na toalha onde serão lançadas as runas, deverão estar desenhados três círculos concêntricos de 74 mm, 178 mm e 54 mm, respectivamente.

O círculo interno é conhecido como “*Skjebne do centro*” e está relacionado ao destino da pessoa. O segundo é o “*Skjebne de fora*” tem a relação com a vida do consultante em geral. O terceiro círculo dividido em quatro partes iguais, com cada segmento tendo sua atribuição própria, é dedicado ao lar; às emoções, à família e ao amor. Cada uma das áreas dos círculos define o significado da runa ou runas que lá caírem.



Sacola - O uso de uma pequena sacola para acomodar as Runas é tradicional. Os Mestres de Runas andavam com ela presa à cintura e, muitas vezes, eram reconhecidos por causa dela. Não há nada de especial na sua confecção, basta um retângulo costurado em três lados e um cordão para amarrar a "boca do saco". Você pode utilizar um tecido de fibra natural ou couro.



Runas - Esta é uma parte importante! Embora algumas editoras publiquem cartas com os símbolos rúnicos, tradicionalmente fazemos uso de pequenos blocos de madeira gravados, uma referência direta à *Yggdrasil*, a árvore que

sustenta os Nove Mundos. A preferência é geralmente dada à madeira de árvores frutíferas, ou consideradas sagradas dentro da tradição nórdica. Você pode pegar um pedaço de madeira tratada e cortar em blocos como pequenos dominós ou escolher um galho com uns 2cm de diâmetro e "fatiá-lo". As Runas podem ser feitas da madeira de um único tipo de árvore ou de diferentes árvores, de acordo com as associações mágicas. Alguns só fazem suas Runas de galhos caídos na floresta e outros retiram os galhos das árvores, sendo que, neste caso, existe todo um "ritual de solicitação" para que as Runas venham de uma doação e não de um "estupro ecológico". Existe no Brasil um kit que é vendido gravado em sementes e esta opção é altamente válida.

A outra opção para as Runas é a gravação ou pintura de cristais. Escolha 24 pedras mais ou menos no mesmo formato e grave ou pinte um símbolo em cada uma delas. Você pode associar as características do cristal com o objetivo do kit (ametista para questões de ordem espiritual, quartzo rosa para as questões afetivas, etc.). O problema das Runas de cristal é que já vi alguns casos em que as pedras trincam de ponta-a-ponta depois de um certo tempo. O próprio chacoalhar das Runas dentro da sacola pode ser danoso. Para lançar sobre uma toalha, então, fora o incômodo do barulho, é quase certo que as pedras quebrem ou rachem cedo ou tarde.

Em qualquer um dos casos, a gravação/pintura da madeira/pedra deve ser acompanhada de um ritual que consiste na concentração do Runemal à pintura ou gravação de cada Runa (não o faça assistindo a TV ou pensando em outras coisas, por exemplo) repetindo o verso correspondente ao Antigo Poema Rúnico Inglês e pedindo as bênçãos dos deuses, principalmente às *Norns*, à *Óðinn* e à *Freyja*.

O Poema Rúnico Inglês

Datado provavelmente do século 9/10, esse *Fuþorc* tem 29 runas, e pode ser usado como a chave esotérica para entender as runas e seus poderes.

1. *Feoh* (A Riqueza) é um conforto a todos os homens; ainda que cada homem deve aplicá-la livremente, se deseja ganhar a honra na vista do Dryhten (Senhor).
2. *Ur* (Os Auroques) são orgulhosos e têm chifres grandes; é uma besta muito selvagem e combate com seus chifres; um grande ranger dos pântanos, é uma criatura de muita coragem.
3. *Ðorn* (O Espinho) é excepcionalmente afiado, uma coisa má para qualquer cavaleiro tocar, notavelmente severo a tudo o que se senta entre ele.
4. *Os* (A Boca) é a fonte de todos os idiomas, um pilar da sabedoria e de um conforto aos homens sábios, uma benção e uma alegria a cada cavaleiro.
5. *Rad* (A Viagem) parece fácil a todo guerreiro enquanto estiver no salão, e com muita coragem que ele atravessa as grandes estradas nas costas de um cavalo robusto.
6. *Cen* (A Tocha) é conhecida de todo homem vivo pela sua palidez, flama brilhante; queima-se sempre onde os príncipes se sentam junto dela.
7. *Gyfu* (A Generosidade) traz o crédito e a honra, os quais suportam a dignidade de uma pessoa; fornece a ajuda e subsistência para todos os homens quebrados que são destituído das demais coisas.
8. *Wenne* (A Felicidade) aprecia aquele que sabe viver sem sofrimento, tristeza ou ansiedade, e tem prosperidade, felicidade e uma casa suficientemente boa.
9. *Hægl* (O Granizo) é a mais branca das sementes; é girada da abóbada do céu e é lançada entre as rajadas do vento e então derrete na água.
10. *Nyd* (A Necessidade) é opressivo ao coração; porém frequentemente prova uma fonte de ajuda e de salvação às crianças dos homens, e a todos que se cuidam na ocasião.
11. *Is* (O Gelo) é muito frio e extremamente escorregadio; resplandece tão claramente quanto o vidro e mais parece ser pedras preciosas; é um assoalho feito pelo gelo, belo e se ver.
12. *Ger* (O Verão) é uma alegria aos homens, quando Deus, o rei santo do Céu, padece a terra para trazer frutas brilhantes para os ricos e para os pobres.
13. *Eoh* (O Teixo) é uma árvore com casca áspera, dura e firme na terra, suportada por suas raízes, uma guardiã da flama e uma alegria em uma

propriedade.

14. *Peorð* (A Peça de Xadrez?/Vulva?) é uma fonte da recreação e de grande divertimento, onde os guerreiros se sentam alegremente juntos no salão do banquete.
15. *Eolh-secg* (O Junco?) pode ser encontrado em um pântano; cresce na água e faz uma ferida horrível, cobrindo com sangue todo guerreiro que toca-la.
16. *Sigel* (O Sol) é sempre uma alegria para os navegadores (ou, na esperança dos marinheiros) quando frequentemente viajam sobre o cardume dos peixes, até o curso das terras profundas dos ursos.
17. *Tir* (Tiw) é uma estrela (guia);que mantém a fé com os príncipes; está sempre em seu curso sobre as névoas da noite e nunca falha.
18. *Beorc* (A Bétula) não carrega nenhum fruto; ainda que sem semente traz adiante brotos, que para ela é gerado de suas folhas. Esplêndidas são suas folhas e gloriosamente adornadas e sua coroa elevada alcança aos céus.
19. *Eh* (O Cavallo) é uma alegria dos príncipes na presença dos guerreiros. Um cavalo no orgulho de seus cascos, quando homens ricos sobre o dorso do cavalo reúnem palavras sobre ele; e é sempre uma fonte do conforto ao impaciente.
20. *Mann* (O Homem) alegre é querido por seus parentes; ainda cada homem é julgado ao falhar com seu companheiro, desde que o Dryhten (Senhor) por seu decreto cometerá uma destruição desprezível à terra.
21. *Lagu* (O Oceano) parece interminável para os homens, quando arriscam aventurar-se no barco e as ondas do terrível mar e o curso do cuidado intenso não tem rédeas.
22. *Ing* (Ing) foi primeiro visto pelos homens entre os Dinamarqueses do Leste, até que, seguido por seu carro, ele partiu ao oriente sobre as ondas. Então os Heardingas nomeou o herói.
23. *Eþel* (Uma Propriedade) é muito querida por todo homem, se ele puder apreciar lá em sua casa tudo o que é direito e apropriado na constante prosperidade.
24. *Dæg* (O Dia) é a luz gloriosa do criador, é enviada pelo Dryhten (Senhor);é amado pelos homens, uma fonte da esperança e da felicidade ao rico e ao pobre, e serve para todos.
25. *Ac* (O Carvalho) engorda a carne dos porcos para as crianças dos homens. Frequentemente atravessa o banho dos pelicanos, e o oceano prova se o carvalho mantém a fé na forma honorável. (25 *Ac atravessa o*

banho dos pelicanos, que é o mar. Essa “prova” parece ter relação com o costume na Escandinávia, na era Viking, de jogar o carvalho que era a colunas das casas ao mar para que o Deus Þórr lhes mostrasse onde desejava que eles edificassem suas novas casas.)

26. *Æsc* (O Freixo) é excepcionalmente elevado e precioso para os homens. Com seu tronco robusto oferece uma resistência inflexível, embora um homem é atacado por muitos.
27. *Yr* (O Arco de Teixo) é uma fonte da alegria e da honra a todo príncipe e cavaleiro; Se vê bem em um cavalo e é um equipamento de confiança para uma viagem.
28. *Lar* (O Castor?) é um peixe do rio e ainda se alimenta sempre na terra; tem um belo domicílio cercado pela água, onde vive na felicidade.
29. *Ear* (A sepultura) é horrível a todo cavaleiro, quando o corpo começar rapidamente a esfriar e é colocado no leito da terra escura. Declínios de prosperidade, felicidade falece e as convenções são quebradas.

Essa tradução foi feita por Marcio A. Moreira (VitkiÞórsgoði).



Antes de iniciar uma consulta, são necessários alguns cuidados especiais:

Consagração do ambiente: podemos imaginar um círculo de luz azul índigo circundando o local, criando, desta forma, uma barreira vibratória que impede a influência de forças negativas que trariam perturbações aos trabalhos.

Invocação dos guardiões: elementares do Norte (ar), Sul (terra), Leste (fogo), Oeste (água).

Jamais jogar as runas no período da Lua Nova (três dias antes da Lua Nova), pois este é o período da escuridão lunar, pertencente à deusa Lilith.

Invocar o deus Odin, protetor das runas, possuidor da sabedoria oculta e Pai de tudo e de todos.

Jamais usar as runas como jogo divertido ou como um meio de ganhar dinheiro, ou quaisquer outros interesses personalistas.

Jamais usar as runas para prejudicar alguém, pois a sua força mágica retorna três vezes mais forte para quem a enviou (caso não haja uma sintonia de quem recebe).

Pode-se utilizar-se da queima de incenso, o que é bastante favorável na intuição e no contato com as divindades das runas.

Com todos os preparos iniciais realizados, o intérprete de runas coloca as pedras viradas para baixo sobre a toalha do jogo e pede ao consulente para que as misture.

Em seguida, o consulente escolhe nove e as embaralha entre as suas duas mãos. Quando sentir que chegou a hora certa, deve lançar as runas sobre a toalha. As runas, porém, jamais devem ser lançadas com força ou violência.

Na medida do possível, quem lerá as runas precisa observar a ordem em que elas caíram, de onde foram jogadas, quais as que caíram de cabeça para baixo e a conformação geral dos desenhos formados pelas pedras sobre o pano ou papel. Esses detalhes são importantes, porque as que caíram mais perto do

consulente deverão ser interpretadas em primeiro lugar.

As que caíam de cabeça para baixo, ocultando os símbolos, indicam problemas dissimulados ou ignorados pelo consulente e se referem a acontecimentos passados, presentes, ou futuros, que poderão exercer uma influência sobre sua vida.

Dependendo de onde caíam, a influência será benéfica ou maléfica. Tais runas são muito importantes, pois revelam fatos que o consulente desconhece e que podem influenciar outros fatores em sua vida.

Ler as runas requer muita paciência e dedicação, pois, às vezes, elas mostram significados tão semelhantes que é difícil não aceitar o fato de que os símbolos estão vinculados entre si. Em alguns casos, as runas caem parte numa área e parte em outra vizinha. Isso exige cuidado na interpretação, pois quanto maior for o espaço que a runa ocupa numa certa área, maior é a influência que sofrerá aquela zona em particular.

Se a runa cair de lado, isso significa que o caso ainda não está decidido. Se cair perto de um grupo de outras, cujo significado parece óbvio, ela influenciará o resultado final. Além desses detalhes, se as runas jogadas sobre o pano forem secundárias ao grupo principal, os fatos têm uma importância menor. Mas se elas não forem secundárias e caírem longe dos grupos ou em lugares isolados, eventos de importância, mas também isolados, ocorrerão... Use a Intuição!

Métodos de tiragem

I) Runa de Odinou Runa única:

Esta é a possibilidade mais simples para a prática do oráculo, pois seu espírito é o mais próximo do julgamento délfico da Grécia antiga, o que pode obter uma resposta positiva e

imediate. Por isso, é especialmente indicado para elucidar situações ou dúvidas que não exijam muitas explicações, nem admitam hipóteses muito complexas. É necessário apenas um lugar tranquilo para as runas, que permita alguns momentos de meditação e pensar no problema que motivou a consulta. Depois de alguns minutos, retira-se uma runa da bolsa. Sua análise oferecerá uma visão geral da situação, incluindo suas perspectivas, sua posição e suas condições atuais.

II) Método de Três ou solicitação as deusas do destino - pergunte para as Nornas:

(1)(2)(3)

- (1) situação atual, o problema;
- (2) ação necessária, o que se deve ou não fazer;
- (3) nova situação que sucederá o futuro, o que acontecerá se o consulente fizer o que a segunda posição indicou.

III) Cruz elementar:

Esta leitura é boa para informar onde você se encontra no tempo ou como você está no momento.

- (1) Passado, o que conduziu ao atual problema (6)
- (2) Presente, o tipo de problema (5)
- (3) Futuro (1)(2)(3)
- (4) Base, o tipo de ajuda que o consulente pode esperar, forças ocultas (4)
- (5) Meta, o que não deve ser alterado e deve ser aceito, a nova situação
- (6) Caminho mais fácil, o que o consulente deve fazer, a ação

IV) Tiragem do espírito:

- (1) Infância
- (2) Presente (5)
- (3) Futuro (1)(2)(3)
- (4) Encarnação passada (4)
- (5) Encarnação futura

V) Tiragem na mandala:

Desenhe um pano da cor de sua preferência (azul), três círculos, sendo o primeiro um círculo interior - self, o segundo corresponde ao círculo do meio, do ego - decisão pessoal e o último e terceiro círculo representa o inconsciente universal - "caminho livre". A mandala das runas é dividida em oito partes...

VI) Cabeça de Mimir:

Esta jogada é indicada para questões que têm muitas variáveis.

(1)(2) (3)(4)(5) (6)(7) ou

(1) (2) (3) (4)
(5) (6) (7)

VII) O Portão do Céu:

Ler em pares, sendo a posição 23, 24 o 12º mês, tendo em vista o dia da tiragem. E a posição (25) dará características gerais, válidas para o ano, a ênfase do ano.

(23-24)
(21 - 22) (1 - 2)
(19 - 20) (3 - 4)
(17 - 18) (25) (5 - 6)
(15 - 16) (7 - 8)
(13 - 14) (9 - 10)
(11-12)

VIII) A Cruz Céltica:

Esta jogada é copiada do Tarô e é muito popular.

- (1) Problema
- (2) Obstáculo
- (3) influências do passado
- (4) Influências no futuro (10)
- (5) Ideais que motivam o consulente (3) (9)
- (6) O que pode ser feito para influenciar os acontecimentos (5)(1)(2)(6)(8)
- (7) Até que ponto o problema pode ser suportado (4) (7)
- (8) Os fatores favoráveis
- (9) As esperanças

(1) Resultado final (somado com a quarta posição)

IX) A Cruz de Thor:

As runas são colocadas no sentido horário, na forma de uma cruz grega e no centro coloca-se a quinta runa.

(1) Base, as influências gerais que cercam a indagação, a pergunta

(2) Obstáculos com que se defronta o consulente, ou os obstáculos que encontrará (3)

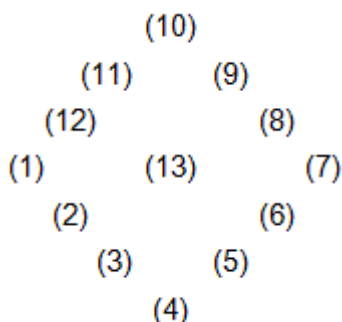
(3) Forças que trabalham a favor (2)(5)(4)

(4) Consequências a curto prazo, sob forma de resposta à pergunta (1)

(5) Influências a longo prazo

X) Modo astrológico:

Esta jogada é muito indicada, pois considera várias áreas e aspectos.



www.girafamania.com.br/historia_arte/mitologia-nordica1.htm

Trabalhando a magia

Existem duas maneiras básicas para se trabalhar a magia das runas:

1 - Utilizar os significados de cada letra para construir um encantamento. Para isso utiliza-se como base o *runátal*, onde podem ser encontrados vários encantos para as mais diversas finalidades na forma de versos. Nesse tipo de magia é comum unir-se várias runas para formar um desenho único e mais forte;

2 - Escreve-se o desejo e o encantamento em rúnico. Para isso, faz-se a transcrição dos fonemas das letras para seus aproximados na língua falada pelo mago, ou feiticeira (em português, inglês e etc). Então, escreve-se o pedido e realiza-se um pequeno ritual onde as forças dos deuses nórdicos são evocadas para concretizar o que foi escrito.

4 – RUNENYOGA – POSTURAS MÁGICAS

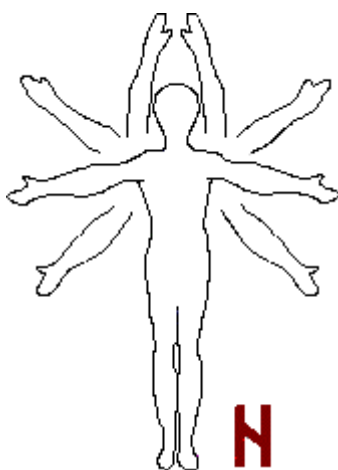
O corpo como celebração do poder divinatório das Runas
A meditação através do uso de posturas psicodinâmicas corporais abre um novo horizonte no contato com as entidades celestes que se “escondem” num simples símbolo rúnico e, assim, ativam memórias subconscientes. O som, cor e o seu significado, quando sentidos e experimentados numa sequência de posturas rúnicas (a partir dos 24 sigilos mágicos do FUTHARK), transformam o corpo no melhor instrumento de captação de energias *numimosas* com as quais poderemos trabalhar num contexto *adivinhatório* e, ao mesmo tempo, ativar o processo de autodesenvolvimento.

A proposta aqui apresentada visa criar um veículo de revelação dos Mistérios da Natureza a partir de dentro de cada indivíduo. Através das experiências individuais, nestes exercícios, vai-se elaborando e enriquecendo um sistema complexo de caracteres de uma linguagem mágica, que se vai incorporando no quotidiano individual. As Runas vão revelando os seus segredos de acordo com as emoções e os sentidos de cada participante.

Recorrendo às Asanas do Yoga e à Eurytmia de Rudolf Steiner, o alemão Frieddrich B. Marby, no início do século XX, criou um método de meditação corporal assente nos sigilos rúnico: *Runenyoga*.

Para cada runa, uma postura, acentuada com um mantra. O corpo toma a forma da runa, concentrando a mente no seu significado, chamando para o exterior o som mágico e traz à superfície a energia psíquica presente na sonoridade da fórmula sagrada ou da divindade, incorporando-a no corpo. Ao

interagirmos dinamicamente com o corpo e com o conjunto de 24 Runas desvelamos, então, uma nova faceta de cada Runa, em função do impacto que cria na consciência individual. As experiências se diferenciam de caso para caso, o que permitirá formar conceitos muito pessoais sobre o significado de cada um dos símbolos. Os exercícios fortalecerão o corpo e, sobretudo, estarão a reaproximar-nos intimamente às forças dos mundos celestes e subterrâneos que marcam o compasso dos ritmos do meio natural.



Os objetivos da prática de Runenyoga são os seguintes:

1. Controle do corpo através da postura, exercitando impulsos de movimentos.
2. Controle dos pensamentos através do som, ou seja, *galdr* (mantra).
3. Controle da respiração
4. Controle das emoções com o propósito de abrir janelas à visualização.
5. Despertar os sentidos internos às mensagens das runas que ressoam do nosso Ser e dos Mundos da Árvore do Conhecimento.
6. Controle da vontade, no sentido de direcioná-lo a um determinado objetivo.

5 – OS 18 ENCANTAMENTOS DO RUNATAL

A Magia Setentrional

Uma parte do *Havamal*, denominada *Runatal*, é altamente relevante para a compreensão da magia e do ofício rúnico:

“Sei que estava pendurado na árvore assolada pelo vento, suas raízes para o sábio desconhecido; perfurado pela lança, por nove longas noites, por empenho a *Odin*, auto-oferecendo a si mesmo.

Eles não me deram nenhum alimento, nem cife com bebida; descendo às profundezas, eu contemplei: gritando em voz alta resgatei as runas, Então finalmente tombei.

Nove poderosos versos do filho de *Bolthorn*, famoso pai de *Bestla*, eu aprendi; ele me serviu precioso hidromel do mágico *Odraerir*.

Instruído, progredi no conhecimento oculto. Prosperando em sabedoria; letra por letra, concedida uma palavra, e feito por feito, novos feitos.

Você encontrará as runas e lerá corretamente as estrofes, estrofes fortes, poderosas, estrofes dos sábios, estrofes que *Bolthorn* pintou, gravadas muito bem por *Odin*.

Para o *Aesir* por *Odin*, para os elfos por *Dain*, por *Dvalin* para os anões, por *Asvid* também para os gigantes odiados, e algumas feitas para mim mesmo.

Antes que o homem fosse criado, *Thund* as rabiscou.

Quem se ergueu primeiro, caiu daí em diante.

Saber como gravar, saber como ler, pintar, provar, pedir, sacrificar e como evitar a destruição”.

Não pedir nada antes de muito empenho, o Dom procura o talento; melhor não transmitir do que desperdiçar: isso, antes do homem, escreveu *Thund*, elevado, retornando.

Os dezoito encantamentos do *Runatal* formam a mais longa lista existente de práticas mágicas nórdicas. Devido ao seu alcance, essa lista é a melhor para se trabalhar nesta etapa. Se examinarmos cada um deles, descobriremos o seu objetivo e, em muitos casos, alguns indícios de sua aplicação.

Existe um encantamento que nenhum rei pode dizer nem qualquer homem domina; é chamado de socorro, porque ajuda em épocas de doença e sofrimento.

Esse encantamento é um levantador de animo, trazendo de volta a disposição durante períodos de doença ou depressão. A afirmação de que ninguém o domina também se aplica aos outros dezessete, já que *Odin* está falando e revelando os encantamentos pela primeira vez.

Runas recomendadas para esse encantamento: *Fehu, Wunjo, Gebo, Sowulo, Isa, Jera, Teiwaz, Ehwaz, Othila, Dagaz, Uruz e Ansuz.*

Há outro que é necessário a todos os filhos dos homens que desejariam obter conhecimentos sobre habilidades de cura.

Esse encantamento é complementar ao primeiro. Sua utilização irá possibilitar ao usuário tornar-se habilitado nas artes da cura.

FEHU - O peito, doenças respiratórias.

URUZ - Musculatura corporal, força, etc.

THURISAZ - O coração.

ANSUZ - A boca, os dentes, distúrbios da fala.

RAIDO - As pernas e as nádegas.

KAUNAZ - Úlceras, febres, abscessos e assim por diante.

GEBO - Envenenamento

WUNJO - Distúrbios respiratórios, alívio da dor generalizada.

HAGALAZ - Ferimentos, cortes e distúrbios do sangue.

NAUTHIZ - Os braços

ISA - Ulceração produzida pelo frio, paralisia, perda da sensação.

JERA - Condições dos intestinos, distúrbios digestivos.

EIWAZ - Condições dos olhos.

PERTHO - Os seios a genitália feminina, nascimento.

ALGIZ - A cabeça e o cérebro, insanidade.

SOWULO - Queimaduras e distúrbios de pele.

TEIWAZ - Os pulsos, mãos e dedos, artrite.

BERKANA - Diversos problemas ligados a fertilidade.

EHWAZ - Dores, problemas e condições nas costas.

MANNAZ - Os pés e os tornozelos, incluindo distensões.

LAGUZ - Problemas e doenças dos rins e de micção.

INGUZ - Doenças e problemas na genitália masculina.

OTHILA - Doenças e deficiências hereditárias.

DAGAZ - Medo, doenças mentais e angústia.

Este é necessário para combates que restringe qualquer adversário e torna inválida a força inimiga, fazendo com que nem seus estratagemas e nem suas armas firam.

Temos aqui um encantamento para batalhas

Runas recomendadas para esse encantamento: *Isa, Algiz, Sowulo, Teiwaz, Ehwaze eDagaz.*

Se eu me descobrir com meus membros presos a grossas correntes, Então o sortilégio que me liberta e quebra as algemas dos pés e das mãos.

Esse está relacionado à libertação da própria pessoa do cativo.

Runas recomendadas para esse encantamento: *Isa, Sowulo, Dagaz, Uruz, WunjoeHagalaz.*

Encantamento de defesa, que evita olhares inimigos e problemas futuros. É um encantamento preventivo.

Runas recomendadas para esse encantamento:
AlgizeTeiwaz.

Este serve para alguém que foi amaldiçoado através das runas. Logo, esse encanto mostrará as devidas condenações para quem utilizou as runas para prejudicar o próximo.

Um encantamento de retorno. Runas recomendadas para esse encantamento: *Isa, Algiz, Teiwaz, Ehwaz, Dagaz,*

UruzeHagalaz.

Alguns encantos servem apenas para o bem, como esse, que deixará qualquer pessoa feliz em aprender. Quando os guerreiros guardam ódio no coração, o encantamento irá amenizar sua fúria.

Um encantamento pacificador. Runas recomendadas para esse encantamento: *Ehwaz, Dagaz, Ansuze, Wunjo.*

Se para a guerra bons companheiros devo conduzir, o encantamento eu canto por trás de meu escudo, assim eles lutam bem e passam bem em todos os lugares.

Outro encantamento de proteção. Runas recomendadas para esse encantamento: *Isa, Algiz, Sowulo, Teiwaz, Ehwaz, Dagaz, UruzeAnsuz.*

Um encantamento para falar com espíritos: se em uma alma estiver pendurada no ar, eu escrevo e pinto runas tão poderosas que ela desce e fala comigo.

Runas recomendadas para esse encantamento: *Algiz, Berkana, Mannaz, Othila, Dagaz, Uruz, Ansuz, Raido, Gebo eNauthiz.*

Um dos mais poderosos encantamentos de proteção: se água eu derramar sobre um filho de guerreiro, ele não sucumbirá na luta mais violenta nem tombará pela espada mortal.

Runas recomendadas para esse encantamento: *Isa, Algiz, Sowulo, Teiwaz, Ehwaz, Laguze Hagalaz.*

Runas para o amor: faz com que ambas as pessoas se gostem.

A runa respectiva é a Gyfu: Dádiva da liberdade, união com harmonia. Palavras-Chave: presente; companheirismo.

Esse é o mais difícil de interpretar ou comentar.

6 – COMO REALIZAR A MAGIA COM AS RUNAS

Além do uso das runas para invocações, também podemos gravá-las em amuletos ou talismãs, que podem ser usados como adornos, enfeites pessoais, ou mesmo, gravados na porta de entrada da sua residência ou na sua agenda pessoal. Os talismãs são usados para afastar influências negativas e má sorte. De outra maneira é também usado como magneto mágico, para atrair boas influências e vibrações positivas para a pessoa que o usa. Em circunstâncias normais, um talismã é consagrado por seu artífice de modo a atrair uma influência específica, seja de amor, boa saúde ou dinheiro.

Na Magia pagã da Islândia, os símbolos rúnicos foram criados como talismãs para atrair virtudes, em benefício daqueles que os usam. A Islândia ainda é um país que conserva as tradições pagãs, embora tenha se convertido ao Cristianismo no século XI e tais talismãs são bastante populares. São vendidos abertamente em lojas para turistas no aeroporto *Reykjavik*.

Temos abaixo, 16 talismãs que podemos usar para os seguintes fins:



Para alcançar a realização de desejos. Imagine seus desejos em cada círculo e semicírculo traçado.



Para afastar forças negativas. Este pode ser ritualmente traçado no chão, ou na areia, e seu artífice deverá se colocar de

pé no centro do desenho, mentalizando proteção.



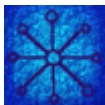
Este símbolo é usado para que energias provindas de magia alheia sejam neutralizadas. É chamado de talismã para o Mago Rival. Na sua forma gráfica temos a representação de um ser de pé e de braços abertos, tendo na cabeça uma meia lua e um ponto que representa seu corpo mental.



Este é o talismã para atrair prosperidade. Quando traçar o desenho, repita a seguinte frase: "Tem três fontes que entram (as linhas superiores) e tem três fontes que saem (as linhas inferiores). O que nos é dado no plano terrestre vem através do plano espiritual".



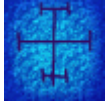
Talismã do Amor. Pode ser usado em ritual com uma vela de 7 dias. Coloque uma vela rosa para queimar no centro do círculo, mentalizando a atração do amor. Lembre-se que não podemos interferir no livre arbítrio de outras pessoas para alcançarmos nossos desejos.



Desenhe este símbolo num pedaço de papel ou grave-o num bastãozinho feito com um ramo de uma árvore (bétula). Coloque-o sob seu travesseiro para que seus sonhos se tornem realidade.



Este é o antigo símbolo nórdico conhecido como Martelo de Thor. É usado pelos islandeses, que pediam a proteção divina do Deus do Trovão.



Uma Cruz Rúnica para proteção; contra maus espíritos, demônios e perturbações.



Para que um projeto prospere ou se realize. Era usado pelos marinheiros escandinavos para evitar que seus barcos fossem apanhados por tempestades, parecendo-se com uma âncora. Ao desenhar o símbolo, procure traçar as linhas sempre em movimentos ascendentes. Faça-o na sua agenda pessoal.



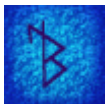
Este talismã é dedicado a *Odin* e pode ser usado para curar todas as enfermidades da mente, do corpo e do espírito.



Talismã para ampliar a sintonia com o seu Deus. Este talismã reúne as runas *Berkana*, *Wunjo*, *KanôeOthila*, em um só desenho.



Este talismã reúne as runas *Tyr*, *Algiz* e *Fehu* e se destina à realização tranquila de seu Karma ou destino.



Este talismã reúne *Wunjo* e *Berkana* e pode ser usado para o crescimento espiritual.



Usar este talismã para concentração mental e estudos.

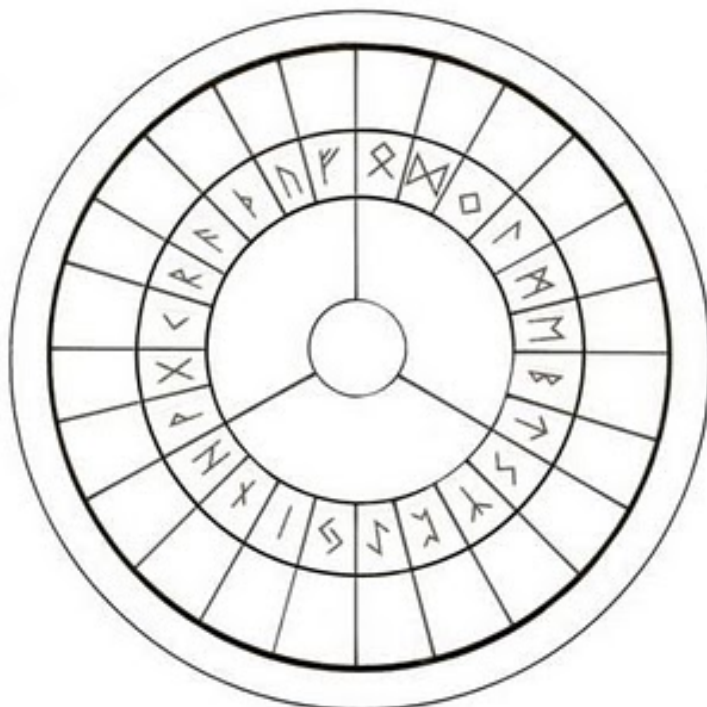


Para a harmonia no lar, no trabalho, na sociedade em geral.



Para desequilíbrio emocional e depressão. Desenhe-o num papel e depois queime-o, para se obter ação mais rápida, mentalizando toda a energia negativa sendo destruída pelo fogo. Estes talismãs podem ser gravados em argila, madeira ou metal. Para ações ritualísticas, traça-los em papel branco com lápis grafite.

7 – A MANDALA RÚNICA DO NOME



Para um iniciado, fazer menção ao FUTHARK é remeter-se diretamente ao “alfabeto” mágico.

O FUTHARK é o conjunto de 24 runas grafadas usadas pelos povos nórdicos com aspectos mágicos e místicos.

Cada runa é uma letra com significado próprio, mas que remete a um poder, a um portal muito além do próprio símbolo grafado.

São 24 símbolos grafados que compõe o FUTHARK e após, incorporou-se o significado de uma runa em branco, sem símbolo grafado, a runa de Odin, ou WIRD ou Destino.

As runas estão associadas ao Grande Deus Odin, ou Wotan, o Senhor do Vento Norte, o maior Deus do panteão nórdico.

Odin através do seu sacrifício de ficar pendurado por 9 dias e 9 noites, ferido pela própria lança na Yggdrasil, a árvore ou sustentáculo do mundo. Com isso, trouxe à humanidade a

sabedoria e o conhecimento das runas:
assim nasceram as runas, os 24 símbolos grafados e a runa em branco, ou destino.

As Runas

Cada runa é uma letra, um sinal gráfico que pode ser utilizado nas predições do futuro, em rituais mágicos de cura e de bênçãos ou até mesmo para se escrever.

Muitos “grimores” ou livros das sombras foram escritos com letras rúnicas.

As runas são agrupadas em famílias ou AETTS, compostos por 8 runas cada grupo, associado cada grupo a um Deus do panteão nórdico e a um aspecto.

Como são 24 runas grafadas, existem 3 famílias ou AETTS.

Aett de Freyja, a deusa da fertilidade- associada ao mundo material, às sensações;

Aett de Hagal- associado ao mundo natural, às forças da natureza;

Aett de Tyr- associado do mundo espiritual, às forças superiores.

Cada runa encerra em si um significado mágico e divinatório.

Seu significado está associado a uma ideia.

De forma simples e resumida será explanado o significado de cada runa e a que aspecto ela remete.

A Mandala

Seguindo-se o pensamento de que cada runa é uma letra, para se construir a mandala do nome, temos que levar em consideração os aspectos das letras do nome tanto quanto a data de nascimento.

1º PASSO – CONHECENDO A MANDALA

É necessário conhecer a mandala tal como ela é foi concebida e sua subdivisão em níveis específicos.

1º Nível: das runas grafadas

As runas são dispostas na mandala a começar pelo topo do lado esquerdo descendo em sentido anti-horário na sequência do FUTHARK, cada casa correspondente a um aspecto rúnico. Serão 24 casas rúnicas iniciando-se na casa de FEHU.

2º Nível: As famílias ou AETTS.

Este segundo nível da mandala é a reminiscência às famílias ou aspectos. São três grupos, ou três subníveis, englobando os aspectos maiores dos grupos rúnicos.

3º Nível: É o ponto central da mandala

Não o mais importante, mas o que abre a mandala e que trará a sua particularidade.

É o local do regente da data de nascimento.

2º PASSO – PERSONALIZANDO A MANDALA

Entenda que cada runa tem a sua posição na mandala, de acordo com a sequência do FUTHARK, sem se levar em consideração a posição numérica, ela é apenas sequencial.

O ponto central da mandala é o regente da data de nascimento.

Esse regente indica qual é o ponto inicial da mandala, em termos didáticos, será o ponto de partida, a casa 01, que não necessariamente será a casa de FEHU.

Para se calcular a runa regente da data de nascimento, siga os passos adiante:

3º PASSO – DESCOBRINDO A RUNA REGENTE DO NASCIMENTO

Como já vimos, existem 24 runas grafadas e uma runa em branco ou destino. Ao todo são 25, distribuídas em 3 famílias ou AETTS, que por se formarem por 8 runas também são chamadas

de oitos.

Temos que levar em conta duas variantes:

Pela soma da data de nascimento, reduzido cada bloco a um numero original de 1 a 9, teremos três colunas que, no mínimo só podem chegar ao número 3 e, no máximo só podem chegar até 9, dias, mês e ano, três colunas.

Dessa forma:

Esses três blocos ou colunas reduzidos, somados no número MÍNIMO juntos só podem somar $3 = 1 \times 3$.

Ex: nascido em 01 de janeiro de 1981.

Dia Mês Ano

01 01 1981

$1 \ 1 \ 1+9+8+1 = 19 = 1+9 = 10 = 1+0 = 1$

1 1 1

Esse é o número mínimo que podemos chegar nas três colunas, do dia + mês + o ano. É impossível se chegar ao número 1 puro.

O menor número encontrado só pode ser $3 = \text{dia} + \text{mês} + \text{ano}$.

Esses três blocos ou colunas reduzidos, somados no número MÁXIMO, juntos só podem somar $27 = 9 \times 3$.

Ex: nascido em 27 de setembro de 1980.

Dia Mês Ano

27 09 1980

$2 + 7 = 9 \ 9 \ 1+9+8+0 = 18 = 1+8 = 9$

3 9 9 9

4 Dessa forma, pelos números puros, o mínimo que podemos somar é 3 e o máximo que podemos somar são 27.

Então, há 24 runas grafadas e 1 runa em branco.

TOTAL = 25 RUNAS.

Então faça essa soma:

Reduza a sua data de nascimento em três colunas, dia mês e ano em números puros de 1 a 9, como nas tabelas

apresentados.

Se o numero encontrado for 3, sua runa regente da data de nascimento será FEHU a primeira runa do FUTHARK e assim por diante, até o numero 27, que será regido pela runa WIRD (destino) a runa em branco.

Os números entre 3 e 27 não devem ser reduzidos.

Não existe numero menor que 3 e não existe numero maior que 27.

Afinal são 25 números e 25 runas.

Ex. 06.10.1974 = 10 = runa wunjo.

Obs: muito cuidado para não reduzir o nº 14.

Fehu	3
Uruz	4
Thurisaz	5
Ansuz	6
Raidho	7
Kenaz	8
Gebo	9
Wunjo	10
Hagalaz	11
Nauthiz	12
Isa	13
Gera	14
Eihwaz	15
Perth	16
Algiz	17
Sowilo	18
Tiwaz	19
Berkana	20
Ehwaz	21
Mannaz	22
Laguz	23
Ingwaz	24
Dagaz	25
Othala	26
Wird	27

4º PASSO – DESCOBRINDO AS LETRAS ROMÂNICAS CORRESPONDENTES ÀS RUNAS

Encontre na tabela a seguir, as runas correspondentes a cada letra do seu nome.

LETRAS	RUNAS		
A	A	Ansuz	a
B	B	Berkana	b
C	K	Kenaz	c
D	D	Dagaz	d
E	E	Ehwaz	e
F	F	Fehu	f
G	G	Gebo	g
H	H	Hagalaz	h
I	I	Isa	i
J	J	Jera	j
K	K	Kenaz	k
L	L	Laguz	l
M	M	Mannaz	m
N	N	Nauthiz	n
O	O	Othala	o
P	P	Perth	p
Q	Q	Kenaz	q
R	R	Raidho	r
S	S	Sowilo	s
T	T	Tiwaz	t
U	U	Uruz	u
V	V	Wunjo	v
W	W	Wunjo	w
Y	Y	Isa	i
Z	Z	Algiz	z

Como dito anteriormente, cada runa corresponde a uma letra que pode ser utilizada para se escrever.

Esse passo é muito importante para se montar a mandala, uma vez que cada runa corresponderá a uma letra do seu nome.

Por exemplo, um nome como JOSÉ DA SILVA.

Seu nome é composto pelas runas: JERA, OTHALA, SOWILO, EHWAZ, DAGAZ, ANSUZ, SOWILO, IZA, LAGUZ, WUNJO, ANSUZ.

As letras correspondentes a ANSUZ e SOWILO se repetem e como só poderemos utilizar um conjunto de FUTHARK para se

montar a tabela esse detalhe será muito importante adiante.

Com um só jogo, as letras repetidas devem ser consideradas como aspectos ausentes na mandala rúnica.

5º PASSO – DETALHES DA MONTAGEM

Ao se descobrir a runa regente do dia de nascimento observe:

1. Se WIRD rege o dia de nascimento, a mandala se inicia em FEHU.
2. Se a primeira letra do nome for a regente do dia, WIRD irá reger a primeira letra do nome na mandala.

Se WIRD não aparecer nos dois primeiros casos, ela irá reger a primeira letra faltante, ou runa repetida no dentro da mandala.

6º PASSO – A MONTAGEM DA MANDALA

Usando-se como exemplo a data de nascimento e o nome já citados, montaremos uma mandala fictícia.

O nome é JOSÉ DA SILVA.

A data de nascimento é 06.10.1974.

A idade são 38 anos.

A runa regente do nascimento é WUNJO.

Com a mandala pronta, é mais fácil entender o seu mecanismo de montagem e de funcionamento.

A runa WUNJO é a regente da data de nascimento. Ela é colocada no centro da mandala, pois dará início a leitura do nome dentro da mandala. Ela é o ponto de partida, que poderia ter se iniciado em qualquer casa, porém este é o significado da mandala natal.

JERA é a primeira runa correspondente à primeira letra do nome do consulente fictício. JERA inicia a leitura da mandala na casa correspondente à runa WUNJO. Esse é o ponto chave para o início da leitura da mandala.

Mas é necessário ter o conhecimento do significado de cada runa para se penetrar no significado da mandala.

Por isso, segue em resumo o significado de cada runa, de forma simples e objetiva.

Observe que não se levará em conta o sentido anverso da runa ou o significado da runa invertida, pois a colocação NÃO se fará pelo método de lançamento, mas sim numa disposição lógica do nome da pessoa.

Para melhor detalhar esse mecanismo, pense que este método pode ser usado para qualquer regente, seja do ano específico, seja do mês específico, seja do dia específico. Cada dia, cada mês, cada ano, possuem uma runa regente, uma força motriz que dirige essa energia.

A mandala é para se fazer essa leitura, como uma outra leitura qualquer tão difundida pela tradição rúnica, como a runa de Odin, a leitura que se faz com uma única runa, a cruz céltica, a mandala astrológica, a jogada de três e tantas outras, utilizadas por todos os praticantes da arte divinatória das runas.

Esse método da mandala ajudará no entendimento do significado do nome e da missão da pessoa na Terra, no sentido de que é o nome da própria pessoa, não uma forma aleatória que estabelece a lógica da jogada.

Como explicado, somente se usa um conjunto de FUTHARK para se construir a mandala, então as runas não podem repetir, assim como acontece nas lacunas do nome, onde aparecem letras repetidas.

Significado das Runas

Como já vimos, existem 24 runas grafadas e uma runa em branco ou destino. Ao todo são 25, distribuídas em 3 famílias ou Aetts, que por se formarem por 8 runas também são chamadas de oitos.

AETT de Frey– regido pela deusa Frey, a fertilidade, mundo

material.

Fehu, uruz, thurisaz, ansuz, raidho, kenaz, gebo ewunjo.

AETT de Haegl– regido pelo deus *Haegl*, das forças da natureza, mundo natural.

Hagalaz, naudhiz, Isa, gera, eihwaz, perth, algizesowilo.

AETT Tyr – regido pelo deus Tyr, senhor do mundo espiritual.

Tiwaz, berkana, ehwaz, mannaz, laguz, ingwaz, dagazeothala.

FEHU Letra: F

Chave: deus Frey, o gado, posses.

O gado era uma espécie de dinheiro (moeda) corrente dos tempos antigos e nas transações comerciais, era usado ao invés de dinheiro. Runa de enriquecimento, de realização. Novos recomeços, novidades.

URUZ Letra: U

Chave: poder; o touro bravo; o bisão.

Energia, renovação. Poder, força. Runa de passagem.

Transmutação, transformação.

THURISAZ Letra: TH

Chave: martelo do deus Thor; os espinhos.

Contemplação, não reagir também é ação. Influências mágicas. Proteção. Portal. Provações da vida.

ANSUZ Letra: A

Chave: deus Odin; a boca, palavra, comunicação.

O mensageiro, ouvir os mais experientes. Concede ao usuário o dom da comunicação com os domínios divinos.

RAIDHO Letra: R

Chave: a roda; a carruagem, carro, viagem, transformação.

Runa de mudança. Liberte-se de desejos e ilusões. Significa uma longa jornada no dorso de um cavalo. Significado ativo: "sair em viagem". Significado passivo: "receber uma mensagem".

KENAZ Letras: C, K e Q

Chave: fogo; tocha; iluminação, caminho, estrada.
Abertura, alvorecer de novas atividades. Runa de criatividade. Caminhos abertos, estradas a sua frente.

GEBO Letra: G

Chave: presente; companheirismo, união, relacionamento.
Dádiva da liberdade, união com harmonia. Um dom. Runa de amor. Associação e presentes. Receptividade, amor.

WUNJO Letra: W, V

Chave: alegria; luz.

Seja receptivo para a felicidade. Runa da alegria de viver.

HAGALAZ Letra: H

Chave: ar; o granizo; a natureza, forças da natureza, destruição, empecilhos.

Liberação, a estratégia é a retirada. Fortemente ligada aos acontecimentos naturais da natureza. Runa de interrupção. As energias destruidoras. Forças que estão fora do controle humano. Um ato de Deus.

NAUTHIZ Letra: N

Chave: necessidade. Opressão, tire lições da vida.

Runa de necessidade. É preciso precaver-se. Precisão e compulsão. Você é avisado da derrota. Trégua, fim de ciclo.

ISA Letra: I

Chave: gelo

Runa de preservação. É tempo de congelar, para descongelar no tempo apropriado. Saber renunciar e demonstrar coragem e sabedoria. Transmutação, atraso.

JERA Letra: J

Chave: a colheita; a terra.

Bons frutos. Runa de justiça. Justiça Universal. Remoção de obstáculos. Final de um ciclo e o princípio de outro. Esta runa significa fertilidade, a boa colheita, indica final de um ciclo e o começo de uma nova vida.

EIHWAZ Letra: X

Chave: arco da flexa, teixo, resistência.

O teixo era uma planta resistente com a qual se faziam os arcos.

Força, teimosia, persistência, saúde.

PERTH Letra: P

Chave: lareira; alo oculto, segredo, sexualidade.

Energia vital. Fogo da paixão sexual. Lareira. Iniciação. Busca. Runa de revelação. Um jogo de azar. Conhecimentos ocultos. Vigor sexual. Momentos carnavais intensos.

ALGIZ Letra: Z

Chave: proteção, espiritualidade.

A guerreira. As forças de proteção do céu. Período bom e favorável. Os deuses são favoráveis. Bons fluidos, força.

SOWILO Letra: S

Chave: sol, Deus Baldur. Sucesso, vitória, poder, fertilidade, vitalidade.

TIWAZ Letra: T

Chave: guerreiro. O Deus Tyr. Coragem e luta. Lucros, companheiro, o amante. A energia de Tiwaz é a do amante conjugal. Impulsos frenéticos. Energia pulsante. Irresistência. Seguir em frente.

BERKANA Letra: B

Chave: mãe, afago, proteção terrena. Espera favorável. Confiança.

O que tem paciência em esperar pelo momento oportuno, alcança a sua grande recompensa. Amor eterno incondicional.

EHWAZ Letra: E

Chave: cavalo, mudanças leves.

Movimentação na vida. Nada pode mais ficar parado. Horizontes se despontam. Novidades. Novas situações na vida. Coragem, fé.

MANNAZ Letra: M

Chave: segurança, eu íntimo. Certeza. Clareza.

Clarividência. Integridade, moral. O ser inabalável em suas decisões. O que tem certeza, não há mais dúvidas em que decisão tomar e que caminho seguir. Visionário.

LAGUZ Letra: L

Chave: amor, sentimento, fluxo, rio que corre. Não há como interferir no curso de um rio. O amor é o maior bem do homem.

INGWAZ Letra: NH

Chave: Deusa Ing. Retorno, retribuição, karma.

Nada pode ficar escondido. O retorno do passado requer soluções e resoluções. Clareza, definições.

DAGAZ Letra: D

Chave: fim da escuridão, início do dia. Retorno de Baldr.

Esperança. A noite não dura mais do que as doze horas. A escuridão tende a acabar uma hora. “Isso também passará”. Não se está sozinho sempre que o sol voltar a brilhar. Os deuses lhe são favoráveis.

OTHALA Letra: O

Chave: pai, poder, bens materiais. Estrutura.

Tudo o que é seu por direito: herança, partilha de bens. Disciplina e aceitação.



8 – LENDAS RÚNICAS



Existem duas lendas que explicam como o deus Odin obteve a sabedoria das Runas, mas antes de relatar isso, segue abaixo algumas “invocações” iniciais...

“Odin, protetor do sol e do oceano, defensor da lua e pai de tudo. Possuidor da sabedoria oculta, senhor das hostes das fadas, caçador selvagem do céu, regente do inferno e encruzilhadas, eu (diga seu nome) o invoco e peço sua ajuda na grande obra. Hoje busco (diga sua intenção) com seu auxílio e a sabedoria das runas mágicas que estão sob sua proteção.”

“Grande Odin, mestre das Runas secretas, guie minhas mãos e pensamentos para que minhas perguntas sejam respondidas com verdade e correção. Em nome de Thor, Freya e Baldur, e pelo poder mágico do vento, do fogo e da água.”

Edda ou Canto rúnico de Odin (Eddas são poemas compostos pelos Vikings).

“Encontrarás as runas, símbolos mágicos, bons, fortes e poderosos, como assim os quis o senhor da magia, como os fizeram os deuses propícios, como os gravou o príncipe dos sábios.”

“Oh! Nornas, vós que teceis os destinos dos homens em

seus teares e que atendeis pelos nomes de Urd, Verdanki e Skuld, guiai-me em busca da sabedoria e da paz espiritual. Vós que guardais a Árvore do Mundo, dai a mim também a sabedoria secreta das Runas. Odin, grande senhor, peço ajuda e o poder de ler as Runas mágicas que estão sob vossa proteção.”

Odin e as Runas

As runas foram idealizadas por Odin, o Deus nórdico, Deus dos Vikings. Nas cartas de tarô ele representa o Ermitão ou o Arcano de número 9. Odin tinha apenas um olho.

“OD” significa espírito, vento. Odin é associado a Hermes, Thot, Mercúrio, deus da escrita, da agilidade mental, das mil facetas. Mágicas e proféticas, as Runas fazem parte da tradição cultural dos vikings.

As Runas são um Oráculo Nórdico. Seu criador Odin o pai de todos os Deuses do panteão nórdico, o Deus guerreiro, o Deus dos ventos do norte, o Deus da poesia, da antiga Escandinávia e Germânia.

Segundo uma das lendas vikings ele ficou pendurado de cabeça para baixo na Árvore Sagrada, Yggdrasil (seu tronco ligava o céu com a Terra), a Árvore da Vida ou do conhecimento, para obter sabedoria. Nela, Odin se flagelou com a própria lança, durante nove dias e nove noites, e permaneceu sangrando com fome e com sede. Ao término desse período, avistou no chão as Runas e adquiriu o conhecimento secreto.

O número 9 é um número lunar que quer dizer a nona esfera, a casa da espiritualidade, onde no mapa astral está Netuno, é a nossa missão de perdão e humildade.

O lema das Runas deveria ser: “Conhece-te a ti mesmo”. Pois elas permitem um autoconhecimento, estabelecem um elo entre o Eu e o Divino. Num breve período de interação com as

Runas nos fez estabelecer uma zona livre aonde nossa vida se torna maleável, vulnerável e aberta às mudanças.

Odin as divulgou entre seu povo como símbolos de sabedoria e do conhecimento de todos os mistérios dos deuses e dos homens. Convém lembrar que Odin era um deus e era imortal, como Zeus do Olimpo, mas também trazia as fraquezas mortais, tinha a necessidade de fazer sexo, sentia todas as dores dos humanos, passou fome e sede, foi até açoitado pela fúria dos ventos para poder desvendar o mistério...

BIBLIOGRAFIA

ADLER, Ruth e Beatriz - *A Magia das Runas*. São Paulo: Shabda, 1995.

CAVALCANTI, Ana Elizabeth - *Runas: o Caminho da Vida*. São Paulo: Berkana, 2012.

MORAG, Hali – *Runas*. São Paulo: Rideel, 2009.

http://www.templodeavalon.com/modules/mastop_publish/?tac=As_Runas_Sagradas

<http://www.saothomedasletras.net/zen/>

http://br.groups.yahoo.com/group/mitos_e_deuses/message/4247

<http://templodasrunas.blogspot.com.br/2008/05/mandalarnica-dos-nomes.html>

Veja outros títulos da coleção AUTOCONHECIMENTO

LeBooks



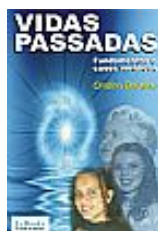
eBook: OS SONHOS E SEUS SIGNIFICADOS - Rosemeire Zago

Entender os seus sonhos é entender a si mesmo. Essa é a mensagem deste ebook que vai apresentá-lo ao misterioso e fascinante mundo dos sonhos e ajudá-lo no caminho do autoconhecimento.



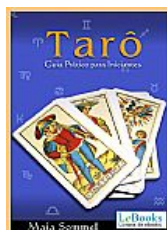
eBook: O SEGREDO: Carlos Homfeldt

O eBook “O SEGREDO para o seu sucesso” mudará definitivamente a história de sua vida mostrando como conseguir tudo aquilo que sempre desejou.



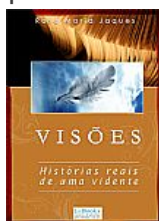
eBook: VIDAS PASSADAS: Fundamentos e casos verídicos - Ondina Balzano

O eBook apresenta numa linguagem clara e inteligente o mistério das Vidas Passadas. Relata inúmeros casos de experiências verídicas e mostra o que é a Terapia de Vidas Passadas.



eBook TARÔ Guia Prático para iniciantes - Maia Sommel

Este ebook mostra o Tarô de forma simples e objetiva para que mesmo os iniciantes possam se beneficiar da leitura das cartas, interpretando as mensagens do Tarô para si ou para terceiros.



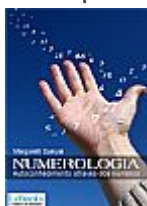
eBook: VISÕES: Histórias Reais de Uma Vidente - Rosa Maria Jaques

Este eBook narra passagens da vidente Rosa Maria Jaques. São histórias verídicas e fascinantes, vividas pela vidente, envolvendo pessoas, religiões, conflitos e sensações. eBook imperdível.



eBook: VIDA E MORTE Valorize a Vida entendendo a Morte - Rosa M. Jaques

Neste ebook Rosa Maria da objetividade a um assunto que a maioria das pessoas só vai refletir a partir de uma certa idade quando falta pouco tempo para mudar o destino. eBook imperdível.



eBook NUMEROLOGIA: Autoconhecimento através dos números - Margareth Sampel

Neste ebook você vai desvendar o fascinante mundo da Numerologia e aprender as técnicas básicas para fazer a interpretação através dos números.



eBook GRAFOLOGIA Guia prático - Ana Cecilia Amado Sette

Neste ebook você aprenderá a analisar as suas características comportamentais e de outras pessoas, através da análise da escrita.



eBook WICCA - Regina Panzoldo

"Sem a nada, nem a ninguém prejudicar, faça o que desejar. Tudo que fizeres retornará para você."

De forma agradável e simples, este ebook apresenta os segredos e rituais dessa antiga religião



eBook: O CANDOMBLÉ E SEUS ORIXÁS - Carlos Renato Asséf

Neste Ebook você conhecerá o Candomblé e sua história no Brasil, sua essência, seus Orixás, suas lendas e fundamentos.



ANJOS PROTETORES - Regina Panzoldo

eBook ANJOS PROTETORES de Regina Panzoldo. Este ebook, de fácil e agradável leitura, procura trazer um pouco mais de luz e conhecimento sobre os anjos e anjos da guarda.



eBook: CARTOMANCIA - Regina Panzoldo

Este ebook apresenta de forma simples a técnica milenar da cartomancia Use o baralho

para prever o futuro e ajudar em suas decisões

NOTAS DE REFERÊNCIAS

④ John Ronald Reuel Tolkien, conhecido internacionalmente por J. R.R. Tolkien, foi um premiado escritor, professor universitário e filólogo britânico, nascido na África. Escreveu “O Hobbit”, “O Senhor dos Anéis” e “O Silmarillion”.