

Die Runen

Runenkunde
Runenweissagung
Runenzauber
Runenreißung

VON

Roland Dionys Jossé

Mit 37 Abbildungen im Text

Leitwort:

" H A G - A L L N O T H I S "

Aus dem Runen-Futharkh; Übersetzung:
Es ist notwendig, alle Kräfte (in und
außer uns) zu hegen, d.h. zu wissen,
zu wahren und zu entwickeln.

Mod. 1911, Januar 14
Walden

Inhaltsübersicht

1. Teil: RUNENKUNDE (Runologie)

I. Wir in der Wende

- 1 1. Das Ende der christlichen Ära
2 2. Der Götze Wissenschaft
3 3. Der Trug vom östlichen Licht
4 4. Drohendes Mongolentum

II. Geheimes Ahnenwissen

- 5 1. Runen in wissenschaftlicher Sicht
6 2. Die Schrift der Nordleute
7 3. Die Urschrift der Menschheit
8 4. Die Tochterschriften in der Verfallszeit
9 5. Der Kensingtonstein

III. Vom Sinn der Runen

- 10 1. Vierfacher Runenwert
11 2. Heilszeichen, Wappen u. Handgemale
12 3. Runenverfälschung im Dritten Reich
13 4. Braunes Asiatentum
14 5. Wiedergeburt des Runenwissens

IV. Runengebrauch

- 15 1. Probleme der Kausalität
16 2. Zwei Welthaltungen: Mantik u. Magie
17 3. Ewa, das göttliche Gesetz

2. Teil: RUNENWEISSAGUNG (Runomantik)

I. Vorbereitung

- 18 1. Berichte antiker Schriftsteller
19 2. Kausalverknüpfung
20 3. Die 18 mantischen Runen

II. Die Befragung

- 21 1. Fragefassung
22 2. Seelische Einstellung
23 3. Das Werfen
24 4. Die Mal-Rune

III. Runenbedeutung

25

IV. Die Deutung der Runenlose

- 26 1. Beispiele
- 27 2. Warnung vor Mißbrauch

V. Ersatzbefragungen

- 28 1. Runenkarten
- 29 2. Schlüsselzahlen
- 30 3. Magie-Rune "Man"
- 31 4. Alternative Fragen

3. Teil: RUNENZAUBER (Runomagie)

I. Magie ist Macht

- 32 1. Magie, die Über-Macht
- 33 2. Runenzauber auf Island
- 34 3. Die Swastika

II. Runen als Talisman und Amulett

III. Die magische Runen-Sphäre

IV. Anwendung der Runen

4. Teil: RUNENREISSUNG (Runographie)

I. Runenformen

- 38 1. Die Urformen
- 39 2. Fraktur, eine runische Antiqua
- 40 3. Verschiedene Runen-Reihen
- 41 4. Sonderformen

II. Runentexte

- 42 1. Alte Runentexte
- 43 2. Neue Runentexte
- 44 3. Sakrale Runenformen
- 45 4. Profane Runenformen
- 46 5. Beispiele für die Anwendung

-----ooo0ooo-----

1. Teil

Runenkunde

(Runologie)

Zeit ist's, zu raunen auf dem Rednerstuhl
Am Ufer des Urdbrunnens.
Ich schaute und schwieg; ich schaute und sann,
Lauscht auf der Waltenden Wort.

Von Runen hört ich reden,
Sie verrieten die Deutung.

Edda: Odins Runenlied.

I. W I R I N D E R W E N D E

=====

§ 1

1. Das Ende der christlichen Ära

Ein neuer Zug geht durch unsere Zeit: alte Welten zerbrechen - neue steigen verheißungsvoll auf. Das Rad der Weltzeitalter zwingt das Abgelebte ins Dunkel der Vergangenheit zurück; das Kommende wird sieghaft ins helle Licht emporgerissen....

Einst war das Christentum das Neue und der große Mythos unserer Väter das Alte.

Nun aber ist das Christentum erschöpft und abgelebt. Und mit ihm die seinem Geiste entsprungene Welt- und Lebensauffassung. Vor einer Weltenspanne (25 760 Jahre durch 16 = 1610 Jahre) begann es, die Völker in seinen Bann zu ziehen. 1988 geht seine Zeit zu Ende, nachdem es lange schon angekränkelt und zu Moralin verwässert worden war.

Ins Jahr 1883 der christlichen Ära fällt das Wiedererwachen des bewußten Germanentums. Es ist das Jahr, in welchem Nietzsches "Zarathustra" erscheint. In den nun folgenden Jahren treten die großen Neubegründer aller Zweige unseres Artwissens auf: H.St.Chamberlain, Drews, Fahrenkrog, Fidus, Gesell, Gorsleben, Kossina, de Lapouge, Lhotzky, Liebenfels, v. List, Lomer, Neupert, Penka, Ungewitter u.a., nachdem vorher schon Graf Gobineau die Ungleichheit der Menschenrassen gelehrt hatte.

Heute, wo wir fast am Ende der christlichen Epoche stehen und sie leidenschaftslos und objektiv überschauen können, müssen wir gestehen, daß der Glaube an den Gekreuzigten und die sich daraus ergebenden Konsequenzen in Haltung und Tat immer bei unseren Vätern als Fremdkörper empfunden wurde.

Gewiß spielte sich das äußerliche Leben in christlich-kirchlichen, zeremoniellen Formen ab, aber die Herzen konnte es nie - von ganz geringen Ausnahmen abgesehen - gewinnen.

Wir stehen an seinem Grabe - und wir wollen ihm nicht nachtrauern; aber auch an der Wiege eines Neuen stehen wir. Noch wissen wir nicht, was es ist - denn es ist noch vom dunklen Schleier der Zukunft unseren fragenden Blicken verhüllt.

§ 2

2. Der Götze Wissenschaft.

Wir horchen in uns hinein - in das Gesetz unseres Blutes, und wir horchen hinaus - in das Gesetz der blinkenden Sterne und achten auf die Worte wissender Weisen. Solches wird uns kund:

Als Reaktion auf die christliche Dogmatik entriß sich der gebändigte und unterjochte Geist der faustischen Menschen den Ketten engstirnigen Glaubens und hob sich zum Alleinherrscher der Menschen empor.

Nun thront er schier unantastbar - als Götze "Wissenschaft" über dem Denken, Handeln und Wollen der Menschen.

Trotzdem er sich so stolz und erhaben wähnte, konnte er sich nie ganz von der Moral, jener vom Christentum als Nachlaß übriggebliebener, zweifelhafter "Sittlichkeit", befreien.

Und dieser neue Götze hat viele Namen: Materialismus, Diktatur, Massenmord, Krieg. Und mit den dunkelsten Mächten zeugte er erschreckende Ungeheuer: Technik, Atomkraft, Seuchenkrieg....

Wer denkt da nicht unwillkürlich an den altgermanischen Mythos vom Fenriswolf und der Midgardschlange, die Loki, den dämonischen Zerstörer, zeugte?

Wie aber steht es mit der vielgepriesenen "Objektivität" der sog. modernen Wissenschaft?

Sie kennt ein paar "alleinseligmachende" Schlagworte leicht durchschaubarer Herkunft, - und damit konstruiert sie uns eine "Wahrheit".

Nach dem Prinzip, daß, wer nicht Kunz heißt, kein Mensch ist, wird alles Geschehen und Sein, das nicht in ihre ausgetretenen Denkwege sich einfügen läßt, abgelehnt, für unmöglich erklärt und dem dummen Gespött der denkunfähigen Masse, der Viel-zu-vielen ausgeliefert.

§ 3

3. Der Trug vom östlichen Licht.

Alles, was mit dem germanischen Norden, mit Odin und Baldur zusammenhängt, gilt seit jeher für vogelfrei, wo jeder Menschling vom hochgelehrten Professor bis herunter zum rotnäsigen Biersäufer, seine geistigen, witzlosen Exkremente nach Belieben herumwerfen darf.

Die gleiche Schicht, die mit hyperionischer Andacht im Herzen dem heillosen Wirrwarr der antiken Götterwelt dichtend, verehrend, erschauernd, gegenübertritt, hat von dem Glauben der germanischen Väter meist nur eine sehr verschwommene Vorstellung.

Und die gleichen Gebildeten, die schwärmerisch von der hellenischen Hochblüte der apollinischen Kultur reden, haben für das germanische Altertum nur ein hilfloses Achselzucken übrig, denn

1. kam das Licht aus dem Osten und
2. lagen die alten Germanen auf Bärenhäuten und tranken immer noch eins!

Ganz abgesehen davon, daß selbst der dümmste Rübenbauer nie seine Ahnen entehren und verleugnen würde, waren die alten Germanen ein hochstehendes Kulturvolk, dessen Wissen, Lebensregeln und Lebensstil mindestens dem der griechischen Blütezeit ebenbürtig war, wenn auch in anders ausgeprägten Formen.

Nur das Schlagwort: "ex oriente lux" und die damit bedingte Fehlorientierung unserer Gelehrten und Gebildeten konnten jahrhundertlang Mimirs Brunn, den Born unseres Wissens von der Vergangenheit verschüttet lassen.

§ 4

4. Drohendes Mongolentum.

Mittlerweile dürfte es sich gezeigt haben, was es mit dem Licht aus dem Osten auf sich hat. Immer deutlicher zeigt es sich als rot-gelbe Brandfackel, die morgen schon das ganze Abendland in ihren Bann der Sklaverei ziehen kann und das Gesetz der Masse heraufbeschwören wird. Hinter der dumm-brutalen Maske der moskowitischen Rotarmisten verbirgt sich die grinsende Fratze mongo-

lischer Nomaden.

Nur die Besinnung auf unser ererbtes Selbst - auf das Gesetz der abendländischen Heimat - und die geheimen Kräfte können uns vor dem Schreckensgespenst des östlichen Nihilismus und der inneren Bolschewisierung (in Deutschland herrscht Rom und die amerikanische Hochfinanz, beide fördern die Vermassung; statt Siedlungshäuser baut man Mietskasernen, da der tschandalische Massenmensch keine Gefahr für die Regierenden bedeutet) bewahren.

Doch dazu müssen wir Wissende werden - Wissende um das Gesetz unseres Seins. -

II. G E H E I M E S A H N E N W I S S E N

=====

§ 5

1. Runen im wissenschaftlichen Sinn.

Dieses Wissen aber ist geheim, ist "funa" (altnordisch "Zauberlied"). In den Runen unserer Vorfahren birgt sich tiefstes Wissen um die Gesetze des Lebens.

Auch die sog. "Wissen-schaft" - die mehr wahres Wissen vernichtet als schafft! - beschäftigt sich mit den Runen.

Ihre "mühselig zusammengetragenen Ergebnisse" werden in wohlgeformten Sätzchen den Menschen mundgerecht gemacht und in Konversationslexikons oder Fachbüchern mehr oder minder ausführlich serviert.

Schlagen wir eins dieser Werke nach, so finden wir im wesentlichen folgende Erklärung:

"Runen, altgermanische Schriftzeichen (in Inschriften auf Stein, Knochen und Metall gefunden). Frühestens im 2. Jahrhundert n. Chr. nachweislich.

Sie wurden einem norditalischen Schriftsystem entlehnt und teils zu Zauberzwecken verwendet."

Bums, aus! Ganze 6 Druckzeilen. Während über Goethe 5 Seiten, über Zeus eine Spalte, Phönizier 2 Spalten, Hellenismus 4 Seiten, Römische Zahlen 1 1/2 Spalten stehen!

Mit den allgemein anerkannten Spezialbüchern ist es auch nicht viel besser bestellt.

Da man den rohen und halbwilden Germanen doch unmöglich eine solche Tat, wie es die Erfindung der Schrift war, zutrauen kann, müssen sie diese südlichen Völkern nachgeahmt haben. Insbesondere zwingend erscheint dieser Schluß, da eine Menge von Runenzeichen den gleichen Lautwert haben wie die formgleichen lateinischen oder griechischen Buchstaben, z.B.

ᚸ	ᚱ	ᚦ	ᚼ	ᚹ	ᚹ	ᚠ	ᚠ	ᚷ	ᚢ	ᚦ
B	R	F	S	H	T	I	L	Ω	Δ	M
								Omega	Delta	

Woher aber die gänzlich abweichenden Formen wie:

✱	Υ	Ϛ	ϙ
H	M	P	SS

kommen, vermag man damit nicht zu erklären.

Aber auch die zweifelsohne hochstehenden gräko-italischen Kulturvölker hält man nicht für die Erfinder der Schrift. Vielmehr behauptet man allen Ernstes, ein kleines und kulturell völlig bedeutungsloses, kleinliches Krämer- und Händlervolk, die Phönizier, hätten sie "erfunden". So etwa, wie man einen Haushaltsgegenstand "erfindet". -

Zunächst ist die Abstammung der römischen Schrift von der griechischen durchaus nicht bewiesen.

Statt griechisches P erscheint ein römisches R

"	"	Γ	"	"	"	C oder G
"	"	Π	"	"	"	P

und warum wurden Θ ϕ ψ Ω κ ausgestoßen?

Die Beweisführung, daß die griechischen Buchstaben von den Phöniziern abstammen sollen, hat noch größere Lücken aufzuweisen.

Statt phönizisch X = t steht griechisch X = ch

Statt phönizisch	4	steht griechisch	B
"	"	2	Z oder I

Außerdem sollen die Griechen die Vokale hinzu "erfunden" haben!

§ 6

2. Die Schrift der Nordleute.

Schon die verdienten Vorgesichtsforscher Gustaf Kossinna und Herman Wirth weisen auf die Unhaltbarkeit dieser Lehre hin.

Da alle indogermanischen (besser indokeltischen) Völker im Altertum eine Sprache und Schrift besaßen, die in ihren Grundzügen verwandt war, aber im einzelnen eigens gebildete Formen aufwies, ist mit Sicherheit anzunehmen, daß das indokeltische Urvolk schon vor seiner Aufspaltung eine Schrift besaß, die jedes Tochtervolk dann weiter um- und ausbildete, genau so wie die indokeltische Sprache, die sich zu folgenden Tochtersprachen umbildete:

Keltisch, germanisch, illyrisch, italisch, griechisch, hettitisch, tocharisch, albanisch, baltoslavisch, armenisch, iranisch, indisch.

In portugiesischen Megalithgräbern (4000 v.d.Z.) fanden sich kleine Steinchen mit mehrzeiligen Inschriften, die in Gestalt und Lautbedeutung sowohl mit den Runen, als auch mit den iberischen Schriftsystemen der Folgezeit, sowie den ägäischen Buchstaben auf Kreta sehr ähnlich waren.

Dadurch erklären sich zwangsläufig die oft gleichgeformten Lautzeichen der Germanen einerseits und der Gräko-Italiker andererseits.

Seit 1900 führt der hochverdiente germanische Sprach- und Kultforscher Guido von List einen unermüdlichen Kampf für den Durchbruch des Wissens um die Abkunft, das Alter und den Sinn der Runen.

§ 7

3. Die Urschrift der Menschheit.

List, sowie Prof. Herman Wirth erkannten, daß die Runen die etwas abgeänderte Urschrift der Menschheit sind,

daß in der Vorzeit das Ahnenvolk der indogermanischen (weißen) Rasse, die Atlantier oder Arier oder Asen die Schrift in jahrzehntausendelangen Entwicklungsperioden von kosmischen Erscheinungen ableiteten.

Die Ur-Runen sind also ein kosmisches Erlebnis. Die Runenformen sind keine zufälligen Gebilde wie viele andere Schriften, sondern kraftgeladene Wesenheiten, die der Gestalt der verschollenen Urschrift am nächsten kommen.

Sie sind Symbole für Kraftströme und Anzeiger von Spannungsverhältnissen (Winkel). Daraus ergibt sich ihre geheime Bannkraft!

Fast jede Rune stellt gleichzeitig eine Körperstellung dar, bei der bestimmte tellurische und kosmische Kräfte aktiviert werden.

Ein Mensch, der bestimmte Runenformen einnimmt, versetzt sich in bestimmte Kraftschwingungen und kann als Sender oder Antenne telepathische Wellen aufnehmen oder abgeben.

Z.B.



Y

man



†

noth



M

ehe



∩ + ∩

= laf + laf

Zunächst seien hier die Ur-Runen mit ihren gebräuchlichen Benennungen angeführt. Man präge sich die Runenzeichen und -namen gut ein, da später immer wieder darauf zurückgegriffen wird:



far



ur



thorn



os



rath



kaun



hagal



noth

I	†	h	↑
is	ar	sig	tyr
	†		
B	↑	Y	λ
bar	laf	man	yr

Wie ersichtlich, sind es vier Reihen zu je vier Runen, mithin 16 Zeichen. 16 ist die Zahl der irdischen Ordnung und des Raumes, die Systemzahl der Atlantier (sedezimales Zahlssystem).

Die Dreiheiten (und damit die Zwölfheiten) setzten sich erst viel später durch und sind orientalisches-südländischen Ursprungs.

Nach den Anfangslauten der ersten sieben Runennamen nennt man das Runen-ABC auch

Ƶ Ɔ ǀ † R ʝ * = Futharkh

Die Reihenfolge ist keinesfalls zufällig, sondern hat verschiedene ganz bestimmte Sinngehalte. U.a. ist sie - wie an anderer Stelle erwähnt - ein Ur-Gebiet.

Mit diesen 16 Zeichen konnte alles geschrieben werden, da die Atlantogermanen weder ein V, noch ein W, weder ein X noch ein Z oder Q kannten, ebensowenig ein C, D, P oder G.

Das V wurde mit F bezeichnet, W entstand aus UU, UO = konsonantisches U (vgl. lateinisches V = W und U), ebenso ist das J nur ein konsonantisches I.

X entstand aus KS, Z wurde wohl gesprochen, aber durch h bezeichnet, Qu entstand aus Kui, D aus Th, P aus B, G aus K.

Nach und nach erhielt jede Lautvariation ihr eigenes Zeichen, deren Zahl schließlich über 40 betrug.

§ 8

4. Die Tochtterschriften der Verfallszeit.

Wie jede von ihr abgeleitete Schrift enthielt die atlantische Urschrift, damit auch die Runen des Nordens, 16 Zeichen, darunter 4 Vokale (ebenso bei den Griechen

A E I O; H = gedehntes E, Υ = gedehntes I, Ω = gedehntes O; den Etruskern und Phöniziern angedeutet).

Die vier Runen-Vokale waren ursprünglich

	n	+	+
i	u	ae	ao

Letztere deuten einen zwischen a+e bzw. a+o sich befindlichen Lautwert an, der später sich differenzierte.

Heute noch ist in den nordischen Sprachen die Vokalvierheit und deren vierfache Abschattierung vorhanden:

Vokal	Umlaut	Doppellaut I	Doppellaut II
A	Ä	Au	Ao
E	I	Ei	Äi
O	Ö	Eu	Oi
U	Ü	Ui	Ou

Von diesen 16 Ur-Runen, die atlanto-indo-keltischer Gemeinbesitz waren, stammen die Schriften aller Völker (mit Ausnahme der Ideogrammschriften wie das Chinesische) ab, wie die Zeichen entlegenster Völker beweisen:

Sabäisch:

𐤀	𐤁	𐤂	𐤃	𐤄	𐤅
d	h	z	j	l	s

Oskisch:

𐌆	𐌇	𐌈
l	s	b

Osterinsel (Rongo-Rongo):

𐌰 𐌱 𐌲 𐌳 𐌴 𐌵 𐌶 𐌷 𐌸 𐌹

Koreanisch:

𐌰 𐌱 𐌲 𐌳 𐌴 𐌵 𐌶 𐌷

Im nordeuropäischen Raum entwickelte sich aus den 16 Urrunen durch "Einbruch der südländischen Dreizahl die sog. "lange Runenreihe" mit 24 Zeichen, die aus 3 einzelnen Gliedern zu je 8 Runen bestand

Sonderformen:

𐌰 𐌱 𐌲 𐌳 𐌴 𐌵 𐌶 𐌷

Freys aett

𐌰 = 𐌱 = 𐌲 < = 𐌳

H+I S J K Y H Hagals aett H = * Y = X S = S
T B M P I O N Q Tyrs aett O = X Q = L

Diese 24er-Reihe bezeichnet die Kathederwissenschaft fälschlicherweise als "ältere" Runenreihe, aus der die kürzere mit 16 Runen im nordischen Sprachgebiet, die angeblich um 800 zum erstenmal in Dänemark aufgetreten sein soll, durch "Verarmung" entstanden sein soll. Wahr aber ist, daß die allgemeine Schrift der germanischen Völker aus 24 bzw. 28 (bei den Angelsachsen) bestand, die Urschrift mit 16 Zeichen aber nur für sakrale Angelegenheiten verwendet wurde.

Erst in der Spätzeit des Germanentums (um 700 etwa) als die Runenschriften schon überall durch die lateinische Schrift stark in der Verdrängung standen und die alten Sitten und Gebräuche bereits in der Auflösung sich befanden, ward das Wissen um die Sakralität der Ur-Runen verdunkelt und diese zu profanen Zwecken gebraucht.

Dem bereits abnehmenden Gebrauch der Runenschriften gaben sie dadurch einen neuen Impuls und verbreiteten sich von Skandinavien aus über ganz Nordeuropa bis zu den lappischen Völkerschaften.

Durch spätere Einwirkung der lateinischen Schrift um 1000 entstanden in Schweden die sog. "punktierten Runen", mit denen u.a. das Gesetz von Schonen (Ende des 13. Jahrhunderts) geschrieben wurde. Auf Gotland und Dalekarlien (Dalarne) wurde noch bis 1850 mit Runen geschrieben.

Über die Verwendung der Runen zu Schreibzwecken handelt der 4. Teil dieses Buches.

§ 9

5. Der Kensingtonstein.

U.a. fanden sich Runensteine in Nordamerika, das regelmäßig von Wikingern besucht wurde. Besondere Berühmtheit erlangte der 1898 entdeckte "Kensingtonstein", mit dem es folgende Bewandtnis hatte:

Der Schwedenkönig Magnus Erikson gibt dem Kapitän Paul Knudson den Auftrag, die amerikanischen Normannen.

zu suchen. Die Expedition landet in Massachusetts bei Boston, marschiert zum Oberen See und Huronsee bis Minnesota (1500 km von der Küste entfernt!). Bei Kensington setzen sie folgenden Stein mit der Inschrift:

"Acht Goten und zweiundzwanzig Norweger auf Forschungsreise in Winland nach Westen. Wir lagerten bei zwei Felsenriffen eine Tagreise nördlich von diesem Stein. Wir waren (unleserlich) und fischten einen Tag. Bei der Heimkehr fanden wir zehn unserer Männer rot mit Blut und tot. A.V.M. erlöse uns vom Übel. Haben zehn Mann bei der See um auf unsere Schiffe aufzupassen, vierzehn Tagereisen von dieser Insel. Jahr 1362."

1450 erloschen die Handelsbeziehungen zu Winland und Grönland. 1465 führte der Deutsche Didrek Pinnig eine Forschungsfahrt und landet am Lorenzstrom in Amerika. Bekanntlich hielt sich Columbus vor seiner Fahrt im Norden auf und dürfte vermutlich Kenntnis von diesen Fahrten erhalten haben, was in keiner Weise seinen Ruhm schmälert. Nur sollten wir nicht die wagemutigen Nordleute vergessen, die auf der weitaus gefährlicheren Nordroute fünf Jahrhunderte lang Amerika besuchten!

1. Vierfacher Runenwert.

Von großer Wichtigkeit ist die Tatsache, daß jede Rune einen 4fachen Wert hat:

1. Lautwert = Buchstabe
2. Silbenwert
3. Wortwert = Ideogramm
4. Sinnwert = Idee-Symbol.

So hat z.B. die Man-Runen folgende Bedeutungen:



1. als Buchstabe: den Lautwert M
2. als Silbe: den Wert man
3. als Wort die Bedeutung: Mensch, Mann, Mond, Mehrung
4. als Idee: der Mensch als Ebenbild Gottes.

Außerdem besitzt jede Rune noch physikalisch-astrologische (Kraft), chemische (Stoff) und algebraische Werte (Zahl).

Vgl. hierzu die 7 Deutungsperspektiven in § 9 meiner Schrift "Grundzüge der Kabbalistik", Verlag Hermann Bauer, Freiburg i.Br.

Zum Wort-Silben-Lautwert der Runen schreibt Guido von List (der nur diese drei Runenwerte kannte!) in "Geheimnis der Runen", Seite 2-4 folgendes:

"Jede Rune hat nämlich - ähnlich dem griechischen Alphabet - einen ganz bestimmten Namen, der gleichzeitig der Träger des Wurzelwortes sowie der Keim- und Urworte ist. Dabei ist zu beachten, daß die Runennamen einsilbige Worte, also Wurzel-, Keim- und Urworte sind, von welcher Regel nur die Runen "hagall", "gibor" und "othil" eine - scheinbare - Ausnahme machen.

Da nun die Runen eigene Namen haben und diese Namen einsilbige Worte sind, so ergibt es sich von selbst, daß die Runen - in fernen Urtagen - die Bedeutung einer Silbenschrift, eigentlich Wortschrift hatten - da das Urarische, wie jede Ursprache, einsilbig war - und erst in späten Tagen zur Buchstabenschrift zusammenschumpf-

ten, als die Ausgestaltung der Sprache eine Wort- oder Silbenschrift als zu schwerfällig erkennen ließ.

Sind nun aber die Runen als Wortzeichen der Urzeit erkannt, so ist die Frage nach dem Verbleib der übrigen Wortzeichen - welche im Runenfutharkh nicht enthalten sind, eine berechtigte Folgefrage, denn eine Wortzeichenschrift, und sei dieselbe noch so arm - was die Schrift der arischen Sprache nicht war - mußte doch über weit mehr als nur dreißig Schriftzeichen verfügen, und tatsächlich verfügte sie auch über eine sehr große, viele Hunderte von Zeichen überschreitende Zahl von Schriftzeichen, welche eine hochausgebildete, wunderbar systematisch und organisch gegliederte Hieroglyphik begründete, an deren tatsächlichen Bestand bis heute niemand dachte. So unglaublich es klingen mag, so besteht diese uralte, weit in die vorchristliche Urzeit des Germanen-, ja des Ariertums zurückreichende Hieroglyphik noch heute in voller Blüte; sie erfüllt ihre eigene noch heute gepflegte Wissenschaft, ihre eigene Kunst, welche beide ihre ganz eigenartigen Gesetze und Stilrichtungen ausgebildet haben und über eine reiche Literatur verfügen, ohne - und das ist eben das Tragikomische an der verblüffenden Tatsache! - ohne daß die Pfleger und Wahrer dieser Kunst und Wissenschaft auch nur eine Ahnung davon hätten, was sie pflegen und weiterbilden!

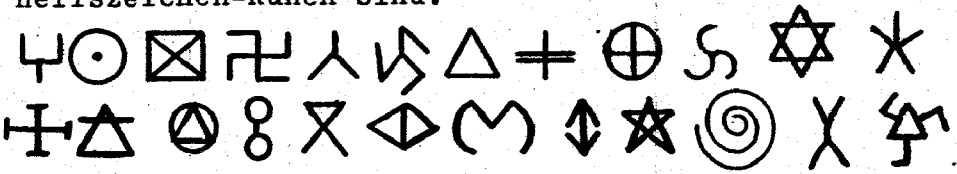
Da es also viele Hunderte von Runenzeichen gab und noch gibt - die Zahl derselben ist noch nicht festgestellt - aber aus deren Masse nur etwa dreißig als Buchstaben im Sinne unserer heutigen Schriftzeichen in Verwendung gekommen sind, so ergeben sich vorerst zwei Hauptgruppen dieser Schriftzeichen, nämlich die "Buchstaben-Runen" und die "Heilszeichen-Runen", welche in gesonderter Weise gepflegt wurden und ihre besonderen Entwicklungswege gegangen sind, nachdem sich jene Scheidung vollzogen hatte. Alle diese Zeichen waren Runen, welcher Name jedoch heute nur den "Buchstaben-Runen" beigelegt wird, während die "Heilszeichen-Runen" fernerhin, als eigentliche Schriftzeichen, weiter keine Beachtung mehr fanden, und hier der Unterscheidung wegen als "Heilszeichen" oder "Hieroglyphen" angesprochen werden sollen, wobei bemerkt sein mag, daß das Wort

"Hieroglyphe" schon im Urarischen als "Hiroglif" bedeutungsvoll ist und es schon seine Bedeutung hatte, ehe es überhaupt schon eine griechische Sprache gab."

§ 11

2. Heilszeichen, Wappen und Hantgemale.

Heilszeichen-Runen sind:

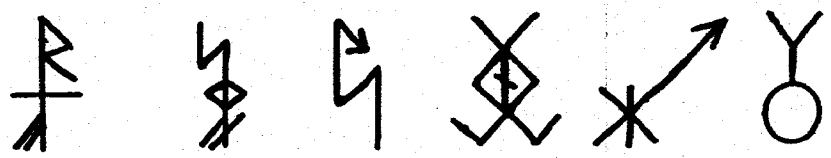


Im Mittelalter wurden in Deutschland die Runen zwar nicht mehr zu Schriftzwecken verwendet, trotzdem aber von Wissenden immer wieder hier und da neu geoffenbart.

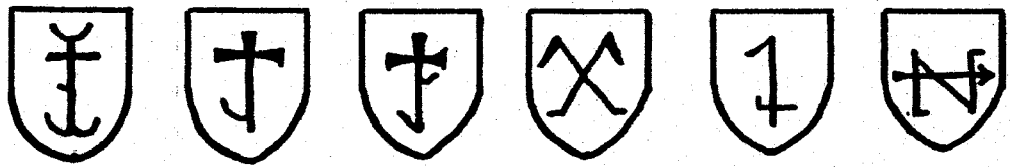
U.a. fußen sämtliche alte Wappen (bis ins 16. Jahr.) auf Runenzeichen, wie in einer anderen Schrift einmal näher erläutert werden wird. Die Heraldik blieb eine Privileg-Wissenschaft eingeweihter germanischer Nachfahren von Skalden und Wotanspriestern.

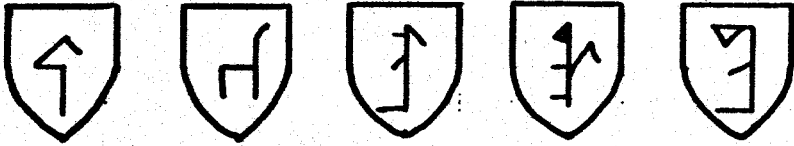
Nicht zuletzt setzen sich die Hofmarken, Hausmarken, Steinmetzzeichen und sog. Hantgemale (= Handzeichen der Schreibunkundigen) aus Runenzeichen zusammen.

Hantgemale sind z.B.:



An der Moldaubrücke in Prag befanden sich die folgenden elf Hausmarken von Schiffern und Kaufleuten, die unter ihr am Fuß der dort stehenden Rolandsäule zu landen und feilzuhalten pflegten (aus der Zeit zwischen 1470 und 1490:





Auf runischer Grundlage sind ferner alte Bauernstickerien angefertigt worden. Ferner enthält das Balkenwerk der Fachwerkhäuser eine Runeninschrift, die häufig eine spöttische Bemerkung über die mittelalterliche Pfaffenherrschaft aussagte.





Hantgemale und Hausmarken waren in Schweden noch bis weit ins vorige Jahrhundert im Gebrauch und dienten zur Kennzeichnung des Eigentums. Von den Schweden übernahmen sie die Lappen und verwendeten sie zur Markierung ihrer Renttierherden. Sie nennen diese Zeichen "Ohrzeichen" und haben sie heute noch im Gebrauch.

§ 12

3. Runenverfälschung im Dritten Reich.

Das dritte Reich bemächtigte sich einiger kraftvoller Worte des Germanentums, stempelte sie zu Schlagworten und entwertete dadurch ihren tiefsten Sinn. Geschickt verstanden es die braunen Heuchler, den rassisch betonten Idealismus der deutschen Jugend nach dem ersten Weltkrieg aufzugreifen, scheinbar in ihre Ziele aufzunehmen und in gemeinster Weise zu mißbrauchen. Dies kann gar nicht scharf genug herausgestellt werden!

Man ahmte äußerlich einige germanische Gebräuche nach oder - wie es so schön hieß - "erweckte sie zu neuem Leben".

Die Odal-Rune  wurde zum Symbol der "landgebundenen deutschen Bauernschaft", die Sig-Rune  entweihte man durch Personifizierung der unmenschlichen SS, die Tyr-Rune  schändete man, indem man sie höheren SA-Bonzen als Rangabzeichen anheftete, die Man-Rune  endlich sollte die deutschen Apotheken versinnbildlichen.

Zu allem Unheil wählte man das Hakenkreuz, das uralte

Heils- und Glückszeichen (Su-asti-ka), das sowohl bei den Germanen, Finnen, Indern, Japanern und auf der Oster-Insel vorkommt, zum Symbol für den braunen Hitlerwahn, sodaß bedauerlicherweise diesem Zeichen wohl immer der Geruch tausender hingeschlachteter und im Massengrab verscharrter Menschen anhaften wird, von dem es vielleicht eine Zeit von tausend Jahren reinigen kann.

§ 13

4. Braunes Asiatentum

Der Geist des nationalsozialistischen (ein schauerhaftes Wortungetüm übrigens!) Regimes war aber alles andere als germanisch oder nordisch, obgleich man dies tausendmal behauptete.

Wohl waren einige Idealisten dabei, die in gutem Glauben an die Sache bei der Gestaltung des Dritten Reiches, ihre besten Kräfte zur Verfügung stellten. Die Mehrzahl der PGs aber war Masse - und die führende Oberschicht - man betrachte einmal die Bilder von Göring, Goebbels, Ley, Himmler usw. vom Standpunkt der nationalsozialistischen Biologiebuch-Rassenkunde und -Psychologie aus - alles andere als germanisch. Hitler selbst trug nicht wegzuleugnende mongolische Rassenzüge - psychisch noch mehr als physisch. Sein ganzes System war asiatischer Despotismus und lag in der gleichen Linie wie die Hunnenreiche, Timurleng und das asiatische Bolschewikentum.

In diesem Zusammenhang sei auch erwähnt, daß 1932 ein Münchner Gelehrter den Beweis erbrachte, daß in der Heimat von Hitlers Vorfahren starke Reste mongolisch-tatarischer Einflüsse zu finden sind, die auf versprengte Reiterhorden der einzelnen Mongoleneinfälle zurückzuführen sind. Dieser Erbmasse entsprechend, deutete er Hitlers charakterliche Veranlagung und prophezeihte düsteres Verhängnis für Deutschland, falls dieser Mischling je die "Macht ergreifen sollte". Weil jener Gelehrte Recht hatte - und man ihn nicht widerlegen konnte - demolierten bald nach der "Machtübernahme" ein paar dumme, braune Knaben mit zackigem Hackengeklapper und ungermanischem Marschtritt seine Wohnung und ermordeten ihn auf bestialische Weise!

Die ganze dutzendjährige Tyrannei war nichts anderes als asiatischer "Vandalismus" (!) - genau so wie er seit 1917 im Rußland gang und gäbe ist.

Das heiligste Gut des nordischen Menschen war Freiheit der Persönlichkeit und Selbstbestimmungsrecht des Einzelmenschen. Das Dritte Reich dagegen war eine Massenbewegung, die an Masseninstinkte appellierte und ihren größten Feind in kraftvollen Persönlichkeiten sah. Darum also die Massenaufmärsche, die Unterdrückung, die Sklaverei, das Führerprinzip (nichts anderes als eine euphemistische Bezeichnung für "Kadavergehorsam", echt jesuitisch!). In der Auffassung von der persönlichen Freiheit unterscheidet sich nordisches und nicht-nordisches Denken wie Tag und Nacht. Das ist ein untrüglicher Maßstab zur Beurteilung aller Herrscher, Regierungen und demokratischen Volksvertreter! Vergessen wir ihn nicht!

Stolz und Ehre als Ausdruck der aufrechten Persönlichkeit waren höchste Begriffe des germanischen Menschen. Der Nationalsozialismus begnügte sich damit, diese Worte möglichst laut zu zitieren und übte im übrigen auf seinen Kasernenhöfen die Praxis der "Wendung auf dem Koppelschloß", den ständigen Kotaus vor halb-menschlichen Kapos, dauernden Anpöbelungen gemeinster und niederträchtigster Art. Das schlug jedem Deutschen, der sein germanisches Ehrgefühl nicht ganz verloren hatte, wie Peitschenhiebe ins Gesicht.

Nicht viel anders erging es dem Begriff der Wahrheit, des Adels, der Forschungsfreiheit u.v.a.m.

Allgemein von den antiken Schriftstellern wird die menschliche Behandlung gefangener Feinde, die Schonung Verwundeter, der Frauen und Kinder, durch die Germanen der Völkerwanderungszeit gerühmt.

Und die Praxis im Dritten Reich zeigt: Zwangsverschleppungen, Tötung Wehrloser, KZ, Vergasung, Menschenexperimente.....

Mehr braucht kaum angeführt zu werden, um zu beweisen, daß Nationalsozialismus und Germanentum diametrale Gegensätze sind.

Die nazistische, hitlerisch-mongolische Mentalität brauchte die überzeitlichen Werte der Nordmenschen nur als Aushängeschild - als Religionsersatz - da er selbst keine positiven Werte zu bieten hatte.

Eine falsch verstandene Rassenbiologie mit unbewiesenen Prämissen und metonymischer Terminologie kam zu lächerlichen, verstiegenen und doch wieder unendlich primitiven Schlüssen.

Wahrer Geist des Nordens war verpönt - und wurde als sentimentaler Export theosophischer oder freimaurischer Kreise gebrandmarkt.

Echt nordisches Schrifttum wurde nach und nach verboten - und der Ruf aufrechter Kämpfer für eine reine Nordgläubigkeit mußte verstummen.

Bedeutende Gelehrte - wie der berühmte Prähistoriker Herman Wirth - wurden lächerlich gemacht und als Phantasten bezeichnet. Die Hitlerianer hatten keine Ahnung, daß Toleranz eine germanische Erfindung war.

§ 14

5. Wiedergeburt des Runenwissens

Für uns Spätlinge atlantischer Herkunft, die noch um die kosmische Verbundenheit ihrer Herkunft wissen, ist die gegenwärtige Situation nicht leicht: Sagen wir "Norden", so legt man es als "Potsdam" aus, sagen wir "Rasse", so denkt man an Judenverfolgung.

Wir sagen bewußt "Rasse" - aber in Freiheit!

Wir sind gegen jede Vermischung der Rassen - aber keiner darf und kann gezwungen werden, gegen seine Überzeugung, gegen seinen Willen zu handeln. Mit andern Worten: Rasse - das muß eine Privatangelegenheit bleiben.

Hände weg, Staat, da kaltes Ungeheuer, vom inneren Werden und Wollen der Menschen!

Wir fordern nichts - als das, was jedem anderen Wesen zusteht: Freiheit, oder modern ausgedrückt: Toleranz.

Dazu aber ver helfe uns die geheime Kraft, die den Runen innewohnt und deren Aktivierung hier gezeigt werden soll.

IV. RUNENGEBRAUCH

=====

§ 15

1. Probleme der Kausalität.

Bevor die Anwendung der Runen in okkulten Handlungen gezeigt werden kann, ist es notwendig, sich zunächst mit einem philosophischen Problem auseinanderzusetzen, nämlich mit dem Problem der Kausalität. Mit anderen Worten: Ist jedes Geschehen - auch das biologisch-geistige - durch ein vorhergegangenes Geschehen ursächlich bedingt oder nicht?

Im ersten Falle ist der Ablauf allen Seins schon seit Uranfang bestimmt. Nichts kann dem unabänderlich waltenden Schicksal entgehen. Es gibt keine Willensfreiheit (alles kommt so, wie es kommen muß, Determinismus, Fatum).

Im zweiten Falle sind zwar die Geschehensreihen miteinander verknüpft. Diese Verknüpfung aber geschieht durch freien Entschluß bewußtwillender Wesen. Der Mensch kann sich auf Grund der Willensfreiheit für dies oder jenes entscheiden - ohne getrieben zu sein. Die Zukunft ist nicht im Voraus bestimmt, sondern sie wird bestimmt, je nach den Entscheidungen, die die Bestimmenden treffen (Indeterminismus).

§ 16

2. Zwei Welthaltungen: Mantik und Magie

Beide Welt-Haltungen sind möglich. Im Norden überkreuzten sich beide - wie aus nachfolgendem ersichtlich. Welche die ursprüngliche Haltung der atlantogermanischen Menschen war, soll hier nicht entschieden werden. Das ist letzten Endes die primärste Entscheidung, vor die jeder denkende Mensch gestellt wird.

Beide "Welt-Anschauungen" im tiefsten Sinne aber bedingen verschiedene okkulte Formen, die streng auseinanderzuhalten sind: Mantik und Magie.

Zu beiden wurden die Runen verwendet, allerdings in Deutschland zu Tacitus' Zeiten mehr zu manischen, im späten Norden der Wikingerzeit mehr zu magischen Zwecken.

Mantik = Weissagekunst = übersinnliche Kraft, die Zukunft vorherzusagen. Das ist natürlich nur möglich, wenn diese Zukunft vorher eindeutig bestimmt ist (Determinismus).

Zum Bereich der Mantik gehört jede Art von Prophetie wie zweites Gesicht, Hellsehen, Weissagung aus dem Vogelflug (Auguren), Kartenlegen, Orakel (vgl. Ödipus!) absolute Astrologie und auch das Los- oder Runenwerfen, die Runomantik.

Magie = Beeinflussung eines Objektes oder Lebewesens mittels höher-sinnlicher Kräfte durch einen Menschen. Beeinflussung ist aber nur möglich, wenn die Zukunft des betreffenden Wesens noch nicht eindeutig bestimmt ist (Indeterminismus). Dazu gehört vor allen Dingen das Besprechen, Behexen, Hypnose, Suggestion, Amulette, Talismane, sog. Teufelspakte und der Runenzauber, die Runomagie.

Eine Verbindung der mantischen und magischen Weltauffassung ist im eigentlichen Sinne unmöglich. Es gibt nur einen bedingt konsequenten Determinismus, der die Unabänderlichkeit der einzelnen Kausalreihen zwar anerkennt, aber die Wahl derselben frei läßt und sie dem Willen anheimstellt. Der einmal eingeschlagene Weg muß zu Ende gegangen werden (Die Suppe, die man sich einbrockt, muß man auch auslöffeln). Beispiel dafür sind die Orakelsprüche der Antike (wenn du den Rubikon überschreitest) oder die Warnung Hagens am Donaustrand.

Dazu gehört u.a. die gemäßigte Astrologie mit der "Wetterberichts-auffassung".

Eine solche Runenbefragung würde z.E. heißen: Was erwartet mich in X, Y und Z? Nach Erhalt der Antwort liegt es am Menschen selbst, sich entsprechend zu entscheiden.

Diese Art rechnen wir im folgenden jedoch zum Bereich der Runomantik, wobei man sich aber immer vor Augen halten muß, daß die konsequente Mantik weder eine Vieldeutigkeit des Geschicks, noch eine Entscheidungsfreiheit kennt!

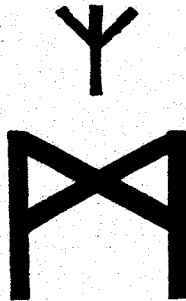
§ 17

3. Ewa, das göttliche Gesetz.

Dem Urmythos der Edda ("Der Seherin Gesicht") sowie im Glauben an die Nornen lag eigentlich ein gewisser Determinismus zugrunde. Das germanische Wort für Religion aber ist ein E, davon Ewart = Priester, (auch Ewald und Ehe sind davon abgeleitet!). Die Ê bedeutet aber auch "Gesetz" = herkömmliche, unvordenkliche, göttliche Ordnung.

Damit könnte aber auch der große Rahmen der Naturgesetze gemeint sein, in dem trotzdem ein freies Entscheiden Platz findet.

Als vierte Möglichkeit ergäbe sich die lateinische Formel "Ducunt fata volentem, nolentem trahunt". Die Wollenden führt das Schicksal, die Nichtwollenden werden gezogen. In den alten nordischen Recken liegt viel von dieser Schicksalsgläubigkeit.



2. Teil

Runenweissagung

(Runomantik)

Runen raunen rechten Rat.

1. Berichte antiker Schriftsteller.

Runomantik war eine ausgeprägte, auch dem Fremden auffallende Erscheinung im alten Germanien. Fast scheint es so, als ob der mantische Runengebrauch noch früher als die Runomantie auftrat.

Es gibt viele Berichte über runomantische Vorgänge, die von antiken Schriftstellern stammen. Sie überlieferten uns, daß die berühmteste Seherin, die Veleda der Brukterer, in Westfalen war. Ihr Name war ein bloßer Ehrenname (die "Wohlwollende") bzw. eine Standesbezeichnung ("weise Frau", "Seherin"). Sie genoß göttliche Verehrung, da sie den Sieg der Batavier richtig voraussagte. Unter Vespasian wurde sie in Gefangenschaft geführt. Beim Triumphzug durch Rom wird sie wahrscheinlich Tacitus, der über sie berichtet hat, gesehen haben.

Berühmt war ferner die Albrúna zur Zeit des Drusus und Tiberius, die semnonische Gandnô und Walaburg (die im 2. Jahrhundert nach Ägypten kam), die vinnilische Gambara und die alemanische Thiota.

Zahlreich sind die mit -rûn zusammengesetzten Frauennamen wie Hiltrun, Sigrun, Alarun, Ortrun, Fridrun, Heidrun, Gundrun und Runhilt, die alle davon Zeugnis ablegen, daß die germanische Frau das Amt der Weissagung innehatte.

Cäsar und Tacitus nennen die Runomantik "Losorakel und Götterzeichen". Beim Los (Runenwerfen) wurde die Gottheit bzw. das nornische Geschick) nach dem Willen gefragt bzw. dieser erkundet. Wahrsagekunst (aus den Flüssen, dem Rauch, sprudelnden Quellen, aus Wolkenformen usw.) wurde mehr von Frauen ausgeübt, da man diesen offenbar eine intuitive Kraft zuschrieb. Loswerfen dagegen stand jedem freien Manne zu. Bei Angelegenheiten jedoch, die den ganzen Stamm betrafen, war es das Vorrecht des Stammesgoden (Priesters). Runenwerfen war stets mit Anrufung der Himmlischen und Weihgaben (Opfer) verbunden. Das Christentum verwarf das Loswerfen als heidnisch, jedoch brauchte man es weiterhin als Rechtsmittel (Gottesurteil), wenn eine Ent-

scheidung nicht anders zu treffen war. Noch heute ist es bei Entscheidung von Privatsachen häufig anzutreffen. (Werfen eines Geldstücks, Ziehen von ungleich langen Hölzchen.)

Tacitus beschreibt das Loswerfen folgendermaßen: "Vorzeichen und Lose beobachten sie aufs eifrigste. Das herkömmliche Verfahren bei der Losung (sortium) ist einfach: Man zerlegt die Zweige eines fruchttragenden Baumes (Eiche, Buche, Hasel, Erle, Wachholder und Holler) in kleine Stäbchen (surculos), unterscheidet sie durch gewisse Zeichen (notis) und verstreut sie blindlings und zufällig über ein weißes Laken. Dann hebt (tollit) bei öffentlicher Befragung der Völkerschaft der Erwartung des Stammes, bei privater einfach das Haupt der Familie unter Gebet zu den Göttern und zum Himmel aufblickend, dreimal je ein Stäbchen auf und deutet aus den vorher eingeschnittenen Zeichen, nach den Regeln der Weissagekunst und mittels übernatürlicher Eingebung, den durch die Lose ausgesprochenen göttlichen Willen".

Trotz des Bemühens, klar zu schildern, bleiben viele Punkte noch dunkel. Ziehen wir deshalb andere Quellen heran: Herodot berichtet, was er von Skythen erfuhr:

"Unter den Skythen gibt es viele Weissager. Sie weisagen mit einer Menge von Weideruten. Diese Ruten bringen sie in großen Mengen herbei, legen sie auf den Boden und sondern sie auseinander, so daß jede Rute in einer Reihe hinter der andern zu liegen kommt. Während sie einen Spruch sagen, klauben sie die Runen wieder zusammen und legen sie wiederum in eine Reihe, jede für sich. Das ist die übliche Art des Wahrsagens".

Ähnliches berichtet Ammianus Marcellinius über die Alanen, die Nachbarn der Goten: "Sie ergründen die Zukunft auf eigenartige Weise. Sie sammeln gerade gewachsene Weidenruten, machen diese unter gewissen Zaubersprüchen zu einer vorher festgesetzten Zeit unterscheidbar und wissen dadurch genau, was ihnen ge-
weissagt wird".

Von Skandinavien ist mit dem Runengebrauch auch die Runenweissagung zu den Finnen gewandert. Aus zuge-

schnittenen Spänen stellen sie mehrere Stäbchen her, in die sie zuvor ihre Hausmarke oder ihr Hantgemal eingeritzt haben. Sie sprechen dabei eine alte Zauberformel und raten dann aus dem Zeichen, ob die Jagd, der Fischfang u.a. erfolgreich sein werden.

Der germanische Name Buchstabe = Buchenstabe, weist darauf hin, daß die Runenstäbe häufig aus Buchenholz geschnitten waren. Aber auch die anderen kultischen Bäume wie Weide, Erle, Hasel, Hollunder, Wachholder, Lärche, Eibe, Eiche, Tanne, Esche, Birke werden dazu verwendet worden sein.

Die eingeritzten Zeichen hießen "Runen". Die Bezeichnung für die Befragung der Götter hieß "rúnô" (prüfen, erforschen). Wirksam wurde die Rune erst durch Singen und Sprechen des Runenwortes. Sie war gewissermaßen der geheime Hintergrund eines Dinges, modern (mit Kant ausgedrückt) "das Ding an sich!" Jedes Ding und jeder Mensch hatte seine "Rune". Da der Runenspruch ein Geheimnis offenbarte, bedeutet "raunen" heute noch geheimnisvoll zuflüstern.

Die Buchstaben wurden aufgelesen und daraus die Deutung erschlossen. Dadurch entstand unsere Bezeichnung "Lesen". Ursprünglich wurden die Runen geritzt, daher kam die altgermanische Bezeichnung "writan", die später durch die lateinische scribere = schreiben verdrängt wurde. Im Deutschen ist dieses alte Wort noch erhalten in ritzen und reißen (Reißbrett, Grundriß, Abriß) und das Englische to write (schreiben). Auch das englische Wort to read (lesen) geht auf das Loswerfen zurück, es bedeutet "raten".

Selbst im Mittelalter und bis in die Neuzeit hat sich die Losbefragung erhalten, besonders in ländlichen Gegenden. Aus den fortlebenden Gebräuchen geht hervor, daß die Runenbefragerin beim Runenwerfen nackt sein muß. Oft ist der Lostag auch an bestimmte Zeiten gebunden (z.B. Andreasabend, am 30. November). Dem Verfasser dieses Buches gelang es als erstem, die Bedeutung der heiligen Tage wieder zu ermitteln.

2. Kausalverknüpfung.

Nach Anhören dieser lückenhaften Darstellungen und Vergleiche mit dem Volksaberglauben können wir versuchsweise das alte, ursprüngliche runomantische Verfahren wiederherstellen. Zuvor soll jedoch noch einmal die Grundlage der Runomantik herausgestellt werden: Alles Geschehen ist im Voraus unabänderlich bestimmt - überm Weltall waltet das Geschick der Nornen, dem selbst die Götter unterworfen sind. Alles Geschehen ist miteinander verknüpft. Wer die Summe des gegenwärtigen Geschehens kennt, wüßte auch das zukünftige Geschehen. Hellsehen ist nur der Blick durch die vierdimensional gedachte Welt auf das kommende Geschehen, das aber jetzt schon vorhanden ist, da es - von vierdimensionaler Schau aus - keine Zeit im üblichen Sinne gibt.

Aus jetzigem Geschehen aber kann mit Hilfe des Verstandes kein Schluß gezogen werden: Unser Geist ist zu wenig umfassend und vermag nicht, alle Möglichkeiten in Rechnung zu stellen.

Wenn aber die gegenwärtigen Verhältnisse zueinander, durch Einbau eines leicht überschaubaren Beziehungs- andeuters die momentane Kausalverknüpfung angezeigt wird und damit gleichzeitig die einst kommende? Solche Andeuter oder Symbole für Zustände sind aber die Runen.

Ebenso auch viele andere Erscheinungen im Weltall. Die etruskischen Auguren deuteten aus dem Vogelflug. Die Flugweise und -richtung der Vögel aber ist nicht zufällig, sondern ist ins kausale Gesamtgeschehen eingebettet. Wird dieses damit angezeigt, so ist auch das einstige jetzt schon existent. Ähnliches gilt von den germanischen Weissagerinnen, die aus den Wirbeln und Strudeln eines Flusses die Zukunft zu sagen vermochten.

Die Runen (oder andere Zeichen) sind somit nur Erkennungszeichen, ähnlich wie in der echten Astrologie die Planeten als Andeuter (nicht Urheber!) des Schicksals gelten, nach dem Grundsatz: wie oben, so unten (Makrokosmos entspricht Mikrokosmos, kosm. Parallelismus.)

Die geringe Trefferzahl der heutigen Astrologie rührt von der Tatsache her, daß wir eben die durch die Planeten angezeigten kosmischen Kraftverhältnisse nicht mehr richtig zu deuten wissen.

§ 20

3. Die 18 mantischen Runen.

Die prophetische Aussage der Rune ist dann besonders einleuchtend, wenn der, der um sein Schicksal oder das mit ihm in enger Beziehung stehender Menschen wissen will, sie selbst wirft, da er sich damit in den Kausalablauf einordnet - und aus dieser Einheit heraus die Runen befragt. Zur Weissagung wurden 18 Runen verwendet und zwar die 16 des Futharkh und die zwei Runen

M Ehe und **X** Gifu.

Über diese 18 Runen ist Tiefstes in den "Zauberliedern" der Edda gesagt. Die 18 Verse entsprechen den 18 Runen. Doch gehört dieses Lied in den Bereich der Runomagic, weshalb hier nicht näher darauf eingegangen werden kann.

Die 18 Runen heißen:



far



ur



thorn



os



rath



kaun



hagal



noth



is



ar



sig



tyr



bar



laf



man



yr



ehe



gifu

Die Runenzeichen werden nun zum ständigen Gebrauch auf dünne, gleichgroße und nicht unterscheidbare Holztäfelchen (Buche, Erle, Wacholder, Eibe usw.) mit dem Seitenverhältnis 1: $\sqrt{2}$ bis 1:2 (also z.B. 3 zu 5 cm) eingebrannt oder mit schwarzer Tusche eingezeichnet. Zu einmaliger Befragung, die schicksalentscheidend ist, ritzte man die Runenzeichen mit einem spitzen Eisen ein und färbte die so entstandene Rinne mit Blut (entweder von dem Fragenden oder des, auf den sich die Frage bezieht).

Es sei hier erwähnt, daß manche bei Runen zum Dauergebrauch empfehlen, dieselben mit roter Farbe einzufärben. Der Verfasser konnte jedoch noch keine Unterschiede feststellen, wenn diese schwarz eingefärbt waren.

Hierbei mag auch erwähnt werden, daß der Verfasser zuerst jeder Weissagung und damit auch der Runomantik spöttisch und skeptisch gegenüberstand, sie für baren Unsinn und Aberglauben hielt, sich aber dann doch damit beschäftigte - und durch die stets treffenden und verblüffend exakten Runensprüche zur Überzeugung kam, daß eben doch eine Vorausschau möglich ist. Die diesbezüglichen Forschungen und Begründungen liegen hier nun auszugsweise vor.

Da manche Runen gleiche Formen aufweisen (nur umgedreht), z.B.

Y und A
man yr

Y und A
kaun ar

A und Y
os far

(die beiden letzten verwenden wir hier zwar nicht) muß unter jede verwechselbare Rune zur Unterscheidung ein Punkt gemacht werden:



§ 21

1. Fragefassung.

Vor jeder Runenbefragung muß man sich klar sein über das, was man fragen will. Man schreibe sich die wohlüberlegte Frage am besten auf und wiederhole sie mehrmals laut.

Die an Runen gerichteten Fragen dürfen nicht alternativer Art sein, d.h. solche, die mit Ja oder Nein zu beantworten sind, da die Runen genauere Angaben zu machen imstande sind. Die Art der Fragestellung ergibt sich aus den im Verlaufe dieser Anweisungen gegebenen Beispiele.

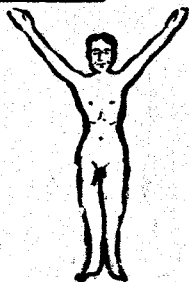
§ 22

2. Seelische Einstellung.

Beim Werfen der Runen muß man vollkommen allein und ungestört sein. Es hat stets im Freien zu erfolgen. Die Kleider sind ganz abzulegen, insbesondere auch metallische Gegenstände (Armbanduhr, nicht jedoch Ehering oder Schmuck, der in besonderem Verhältnis zum Träger steht!).

Das Gesicht sei nach Norden gewendet (nachts auf den Polarstern). Vor den Füßen breite man ein reines, genügend großes, reinweißes linnenes Tuch aus (kein Tuch von tierischem Gewebe!).

Vor dem eigentlichen Wurf nehme man die Man-Runenstellung ein, da diese Kraftströme ungeahnter Wirkung



entbindet und den Kontakt zur jahrtausendelangen Vergangenheit der atlantischen Völker herstellt. Dabei summe man die Silbe man: mmmmaannn (mit leichtnasalem N) bis die Resonanz in den Handtellern fühlbar wird.

Dann spreche man "mimir" in gleicher Tonlage und versetze sich in den Sinn des Wortes: Mimir ist die Kraft des Urwissens und Erberinnerns, in der germanischen Sage oft als Riese personifiziert, der der Besitzer und Verwalter des Brunnens der Weisheit war. Der Met der Weisheit heißt

"Odrörir" = Geisterreger.

Von Mimir lernte Odin die Runen!

Mimir oder (Mime) ist verwandt mit griechisch meme = Gedächtnis und lateinisch memoria = Erinnerung, Andenken, aber auch ahd. mamon = mahnen.

§ 23

3. Das Werfen.

Man nehme dann die Runen, die vorher nach der Reihenfolge far-ur-thorn usw. geordnet worden sind und auf dem Tuch lagen, auf und ordne sie so um, daß die entsprechende Mal-Rune oben liegt (Erklärung später!). Z.B. am 6.Scheidung ist das Tyr-Mal, also kommt die Tyr-Rune oben hin, dann bar, laf, man, yr, ehe, gifu, far, ur usw. Die so geordneten Runen sind in der rechten Hand. Dann spreche man laut die Frage aus; z.B.

"Was wird aus meinem Vorhaben, mir in Bremen eine neue Lebensgrundlage zu schaffen?"

Dann hebe man den rechten Arm mit den Runen hoch und spreche:

"Nornen, ihr Waltenden über Wesen und Welt -
euer Geschick sei kund
in den Runen mir. -

Rune im Nord, sag du ihr Wort!"

Dabei erhebe man den Blick zum Himmel und werfe die Runen so, daß sie möglichst auseinanderfallen, dabei spreche man:

"Runen, raunt mir rechten Rat".

und warte, bis die Runen auf dem Tuch liegen. Man bete in Man-Runen-Stellung:

"Nornen des Nordens, Dank euch und Ehr".

Dazu: "Runen auf dem Linnentuch,
sagt mir wahr der Nornen Spruch".

Dann: "Rune im Nord,
wahr sei dein Wort;
weise die Lüge
weit von dir fort!"

Jetzt blicke man auf das Tuch und achte darauf, keine

Rune zu verschieben. Die Rune, die am weitesten nördlich liegt (aber noch auf dem Tuch!) ist die Känderin des Geschickes. Man nehme sie auf und spreche laut den Runennamen aus und denke über den Sinn des Runenwortes nach, z.B. "Sig".

In diesem Fall ist mit günstiger Zukunft zu rechnen, da "sig" "Sieg" bedeutet.

§ 24

4. Die Mal-Rune

Die alten atlantischen Nordvölker hatten - das sei an dieser Stelle zum erstenmal erwähnt! - keinen Kalender mit 12 Monaten, sondern sie teilten das am Jultag (wo die Sonne in 270° steht) beginnende Jahr in 4 Jahreszeiten à 4 Male, also insgesamt 16 Male. Die Male wurden nach den 16 Urrunen benannt und hatten eine innige Beziehung zu ihnen.

Übersicht:

Beginn des Mals	Rune	Jahreszeit
22. Julmond	far	} Winter
13. Hartung	ur	
4. Hornung	thorn	
26. Hornung	os	
21. Lenzing	rath	} Lenz
13. Ostarmond	karn	
6. Wonnemond	hagal	
29. Wonnemond	noth	
21. Brachmond	is	} Sommer
15. Heuert	ar	
8. Ernting	sig	
31. Ernting	tyr	
23. Scheiding	bar	} Herbst
16. Gilbhard	laf	
8. Nebelung	man	
30. Nebelung	yr	

Die Mal-Längen sind 22 bis 24 Tage. Die Tage wurden ebenfalls mit Runen bezeichnet, dazu verwendete man die 24er-Reihe. Das also ist der tiefere Grund für das Vorhandensein zweier Runenreihen! Beide stammen noch aus einer Zeit, wo das Jahr $16 \times 24 = 384$ Tage hatte!!

Der Beginn eines Mals kann sich (durch ein Schaltjahr) um einen Tag vor - oder zurückverschieben. Eine ausführliche Abhandlung über das atlantisch-nordische Kalenderwesen mit großen Tabellen für mehrere Jahrhunderte ist in Vorbereitung.

Besonders wirksam galten Befragungen an den heiligen Tagen des Nordens. Diese sind:

- | | |
|---|-----------------------|
| 1. der Jultag | am 22.12. Far-Beginn, |
| 2. der Hultag | 21.6. Is - " |
| 3. Östar | 21.3. Rath- " |
| Hêrbist | 23.9. Bar- " |
| 4. Karnaval | 4.2. Thorn- " |
| Maje od.Hagtag | 6.5. Hagal- " |
| Sôlardutt | 8.8. Sol- " |
| Heltag | 8.11. Man- " |
| 5. Jeder erste Tag eines Males überhaupt. | |

Bei Befragungen, die sich über mehrere Male erstrecken, halte man sich an die genannten hl. Tage. Für Befragungen auf ein Jahr also an Jul, bei $\frac{1}{2}$ Jahr an Hul, für $\frac{1}{4}$ Jahr an Östar und Hêrbist, für 2 Male an Karnaval, Maje, Sôlar und Hel, für 1 Mal an jeden Malbeginn.

Die Befragung soll jedoch am Abend zuvor geschehen.

Alle im Volksglauben bekannten Tage, die zur Erforschung der Zukunft besonders günstig sein sollen, lassen sich immer auf einen hl. Tag der Atlantier oder deren Nachfahren, die Germanen, zurückführen, so z.B. der berühmte Andreastag auf den 30.Nov., der Beginn des Yr-Mal, der Yr-Tag, der die germanische "Adventszeit" (Greiszeit) einleitete.

Der Yr-Abend (29. November) ist für Befragungen, die sich über größere Zeiträume als ein Jahr erstrecken oder besonders schicksalhaft sind, nach alter Überlieferung besonders geeignet.

Für das persönliche Geschick kann man die Runen-Befragung auch auf den Vorabend des eigenen Geburtstages legen. Besonders tiefschlüssig für die Zukunft werden Runenantworten sein, die man an Geburtstagen erhält, an denen ein Alter erreicht wird, das ein Vielfaches von 4 und 7 Jahre beträgt (also, 4, 7, 8, 12, 14, 16,

≠	<u>Entstehung</u> <u>Gespräch</u> Ostern	Ase Asenrasse Mund Flußmündung Esche Asche Schoß Vagina Ast	sprechen entstehen	<u>OS</u> as ask ast ol ansus <u>asa</u>	o a	4
R	<u>Recht</u> Rat Rätsel Gerechtigkeit Fahrt Rite, Ritual	Rasse Retter Richter Richter Rad Reiter	raunen richten retten retten raten reiten	<u>RATH</u> rith reith ruoth raitho reda	r	5
Y	Können Kunst Kühnheit Kur <u>Fortpflanzung</u> <u>Gunst</u>	Mädchen König Königin Genie Genus Cunnus Quene Kahn Kiel Keil Kien Fackel Geschwür?	können gönnen	<u>KAUN</u> ka kan kuna chaon <u>chosma</u>	k (g) q ch	6

*	<u>Heil</u> Schutz Harmonie Weisheit	Unwetter Hagel Hacke Hecke	bewahren schützen	<u>HAGAL</u> hag hagel hagol haal	h (hw)	7
+	<u>Not</u> Zwang Norne Schicksal Drangsal Knechtschaft	Schiff Schifffahrt Wasser?	zwingen	<u>NOTH</u> nauth norn nathis nyd noicz	n	8
	<u>Ich</u> Dauer Einheit Bannkraft	Eis Eisen Magnet	ist sein essen? bannen	<u>IS</u> isa iis	i j	9
+	<u>Heilung</u> Ehre Ernte fruchtbares Jahr Schönheit Tugend Ruhm	Acker Sonne Aar Arier = d. Beste Arzt Ähre Boden	ehren arbeiten achten	<u>AR</u> jar jera asa	a ä (e)	10
H	<u>Sieg</u> Ziel Heil	Sippe Schule Säule	siegen siechen zeigen	<u>SIG</u> sol sigi	s z sch	11

<p>H</p>		<p>Seele Segel Sonne Sohn</p>		<p>sul sal soulu sowelu <u>sugil</u></p>	
<p>↑</p>	<p><u>höheres Wis-</u> <u>sen</u> Pflicht Zeugung Ehre Glanz Sport</p>	<p>Tyrann Burgherr Tier Tür Stern Turm</p>	<p>zeigen verbergen tarnen</p>	<p>TYR tar tur tiu teiwes <u>tys</u></p>	<p>12</p>
<p>B</p>	<p><u>Geburt</u> <u>Ursprung</u> Gesang</p>	<p>Quelle Born Beere Bahre Rinde Bett Birke Borke Berg</p>	<p>gebären tragen bergen</p>	<p><u>BAR</u> brikal beork biörk berkana <u>bercha</u></p>	<p>13</p>
<p>∟</p>	<p><u>Liebe</u> <u>Leben</u> Gesetz <u>Untergang</u> <u>Niederlage</u> Leid Leere</p>	<p>Laub Meer Löwe Lache Loch Wasser Lagune Lauge Lauch</p>	<p>unterlieg. vernicht. baden</p>	<p>LAF lagu lagus lögr lagor <u>laas</u></p>	<p>14</p>

<p>Y</p>	<p>Liebe Gesundheit <u>Magie</u> Gottmensch Amen Geist</p>	<p>Mann Mensch Mond</p>	<p>mehren vermehrten mahnen</p>	<p><u>MAN</u> mannas mathr <u>manna</u></p>	<p>m</p>	<p>15</p>
<p>Y</p>	<p>Zorn Vernichtung Tod Wahnsinn <u>Irrtum</u> Umsturz Materie</p>	<p>Eibe Bogen Waffe Weib</p>	<p>irren verwirren zürnen töten</p>	<p><u>YR</u> yb ör eur eihwas ver ----</p>	<p>y ü (ö) (r)</p>	<p>16</p>
<p>M</p>	<p>Ehe Gericht <u>Gesetz</u></p>	<p>Pferd</p>	<p>heiraten beschließ</p>	<p><u>EHE</u> eh eoh ehwas eys</p>	<p>e</p>	<p>--</p>
<p>X</p>	<p>Gott Tod Cier</p>	<p>Erde Gabe Gift Geschenk Bauer Danaerge- schenk</p>	<p>geben gehen schenken</p>	<p><u>GIFU</u> ge gi gibor gigur gifa gea geo gebo <u>geua</u></p>	<p>g</p>	<p>--</p>

Anmerkungen zur Übersichtstabelle:

1. Mit ? versehene Bedeutungen sind unsicher.
2. Bei den Silbennamen wurde die heute allgemein gebräuchliche Runenbezeichnung GROSS geschrieben.
3. Man beachte, daß genau 3/4 Jahr nach der Zeugungsrune FAR die Geburtsrune BAR kommt! -
4. Individuell am meisten verschieden ist die LAF-Rune. Oft hat sie günstige Bedeutung, oft "Erfahrungen durch Leiden und Prüfungen". -
5. Jeweils die zuletzt angegebene Silbe ist der gotische Runenname (aus der Reihe des Bischofs Wulfilas).

IV. DIE DEUTUNG DER RUNENLOSE

=====

§ 26

1. Beispiele.

Der Sinn der Rune kann mit Worten nur annähernd erfaßt und ausgedrückt werden. Trotzdem wird jeder, der sich ernsthaft mit den Runen beschäftigt, in kürzerer oder längerer Zeit intuitiv des Runensinnes inne werden, Fingerzeige sind schon genug gegeben worden, vielleicht mehr, als dies in der heutigen Zeit zu verantworten ist. Die Geheimnisse der Runen liegen in ihrer Form, ihrem Namen und ihrer Reihenfolge versteckt.

Nun ein paar Beispiele, aus denen die Art der Fragestellung und Anwendung hervorgeht:

Beispiel I: Ein Vater, dessen Sohn seit Kriegsende 1945 vermißt war, fragte am 15. Juni 1945 (Noth-Mal): "Wie geht es meinem Sohn?" Antwort: Hagal. - Im Januar 1946 stellte er die gleiche Frage.

Antwort: Thorn. -

Am 17. März 1946 stellte er die Frage: Wann (= in welchem Mal) wird er heimkommen? Antwort: Laf.

Folgende Tatsache lag zugrunde: Im Februar 1945 war der Sohn in schwedische Internierung (Hagal!) gekommen und im Mai an Rußland ausgeliefert worden. Dort erkrankte er schwer (Thorn!) und wurde am 13. November 1946 (Laf!) auf Grund dieser Krankheit entlassen.

Beispiel II: Ein Beamtenanwärter legte seine Prüfung ab. Die Prüfung wurde mit 0 - 10 Punkten

bewertet, wovon 5 zum Bestehen mindestens notwendig waren. Sofort nach der Prüfung wurde ihm mitgeteilt, daß er diese bestanden habe, während die genaue Punktzahl ihm erst später bei Aushändigung des Zeugnisses bekannt wurde. Da es sich also nur um 5,6,7,8,9 oder 10 Punkte handeln konnte, nahm er die Runen mit den entsprechenden Zahlwerten, also Rath, Kaun, Hagal, Noth, Is und Ar, stellte die Frage: "Mit wieviel Punkten schnitt ich bei der Prüfung ab?", warf wie beschrieben. Kaun lag im Norden, also bedeutete dies in diesem Fall 6 Punkte, was durch die Aushändigung des Zeugnisses später auch bestätigt wurde.

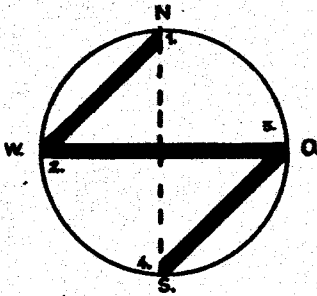
Beispiel III: Ein Beamter wollte sich in einen anderen Regierungsbezirk versetzen lassen, was ihm auch versprochen wurde, ohne sich jedoch auf einen bestimmten Ort festzulegen. Er fragte: "Mit welchem Laut fängt mein künftiger Dienort an?" Die Antwort war "Yr", mithin konnte es sich nur um Überlingen handeln.

Beispiel IV: Ein Mann lernte Fräulein B. kennen. Er fragte: "Was bedeutet B. für mich?"

Antwort: Ehe. Überraschend bald erfolgte die Trauung.

Beispiel V: (mehrere Fragen gleichzeitig) Was bringt mir das nächste Mal in Bezug auf Ich

(= persönliches Sein), Beruf und Liebe? Die erste Frage wird durch die Rune im Norden, die zweite durch die im Westen, die dritte durch die im Osten, eine etwaige vierte durch jene im Süden beantwortet. Diese Reihenfolge ist genau zu beachten. Die Verbindung der vier Himmelsrichtungen erfolgt durch die Sig-Rune.



= Ostara = Venus;

Jeder Frage ordne man eine bestimmte Himmelsrichtung zu. Dafür gibt es keine festen Regeln, doch mit etwas Einfühlungsvermögen wird man schon das Richtige treffen. Im allgemeinen gilt:

Norden = Ich, hohes Ziel;

Westen = Beruf, geschäftige Welt;

Osten = Liebe, Frühling = Ostern

Süden = Gefahren aller Art.

Beispiel VI: "Wie ist meine geistige Situation?" -
Antwort: Rath, also verworren, rätselhaft,
noch unklar, deshalb wichtige Handlungen aufschieben.

Beispiel VII: Beim Zusammenbruch der deutschen Ost-
front 1945 wird ein Sonderführer der SS
mit einem Kameraden von den Polen in einer Gefängnis-
zelle eingesperrt. Ein Fluchtversuch ist geplant. Der
Sonderführer ist runenkundig und fragt deshalb wegen
des Ausgangs des Unternehmens. Für ihn fällt die Rune
Man, für seinen Kameraden (dem er dies allerdings
nicht sagt) die Rune Laf. Jenem gelingt die Flucht
nach dem Westen, dieser wird dabei erschossen.

Beispiel VIII: Der Gatte der Gräfin T. ist unter
rätselhaften Umständen gestorben. Sie
fragt nach der Todesursache. Antwort: Gifu, was in
diesem Falle "Gift" zu bedeuten hat. Sie fragt weiter
nach dem Anfangslaut des Täters. Antwort: Thorn, also
Th, wodurch sich ihr Verdacht auf Thomas, einem Bur-
schen aus der Dienerschaft richtet. Nachzuweisen ist
ihm allerdings nichts. Nach einigen Jahren erkrankt
besagter Thomas tödlich. Auf dem Sterbebett gesteht
er, bestochen worden zu sein und Gift in ein Getränk
getan zu haben.

Das letzte Beispiel zeigt, daß mit den Runen auch Er-
eignisse der Vergangenheit aufgehellt werden können,
ebenso ein Zeitpunkt, eine Zahl, ein Ort, ein Name
u.v.a.m. Außer auf die gläubige Haltung und mantische
Begabung, kommt es auf die geschickte Fragestellung
und Deutung an. Man vergesse nicht, daß Runenwerfen
keine Fertigkeit, sondern eine Kunst ist!

Um eine genaue Kontrolle über die Runenwürfe zu haben,
lege man sich ein Buch zu, in das man alle Fragen mit
Datum und Antwort (Runenzeichen), sowie die Deutung
einträgt. Nur so läßt sich objektiv feststellen, in-
wieweit man die Runelose richtig gedeutet hat und
diese Deutungen eingetroffen sind. Die Frage trage
man zweckmäßiger Weise vor der Befragung ein. Man
stelle keine sinnlosen Fragen, da man dann nur eine
sinnlose Antwort erhält. Man stelle keine Allgemein-
fragen, sondern nur solche, bei denen man selbst im
Mittelpunkt steht oder die unmittelbar auf einen selbst

Bezug haben. Man denke an das alte Sprichwort, daß es so, wie es in den Wald hineinschallt, auch wieder herauschallt! Der Wald (das Waltende, die Welt) wirft unsere Frage als kosmisches Echo zurück!

Man lasse sich bei der Deutung nicht durch subjektive Wünsche und Vorstellungen beeinflussen. Es gibt Wünsche, die so stark sind, daß sie die Runenantwort beeinflussen. Dafür ein Beispiel:

Beispiel IX: Ein junger Mann beabsichtigte, sich mit einer Dame zu verloben. Diese versprach, es ihrem Vater zu sagen. Um die Zeit, um die die Dame daheim sein konnte, stellte er die Frage, wie dort die Situation sei. Die Antwort war Ur. Seinen Wünschen gemäß deutete der junge Mann dies als für ihn günstig, dabei lag die Tatsache zugrunde, daß der Vater der Dame an diesem Tag ein gutes Geschäft gemacht hatte und viel Geld (Ur!) verdient hatte.

Neben dieser wunschhaft beeinflussten Deutung gibt es auch Fälle, in denen die Runenantwort nicht auf die Frage Bezug hat, sondern den Wunsch ausdrückt!

§ 27

2. Warnung vor Mißbrauch.

Wer alle gegebenen Anweisungen genau beachtet und reinen Sinnes und reinen, nordischen Blutes ist, den werden die Runen nie betrügen. Neugierde, spöttische Haltung, Zerstreutheit und triebhafte Wünsche führen stets zu Fehlschlägen. Mischlinge und Fremdrassige können wohl weissagen (z.B. Zigeuner; die durchweg disharmonische Mischlinge sind), aber nicht vermittelt der Runen! Eindringlich zu warnen ist noch vor dem Glauben, man könne den Spruch der Runen zum Nachteil anderer anwenden: In diesem Falle schneidet sich der Betreffende ins eigene Fleisch, denn die heiligen Runen lassen sich nicht mißbrauchen. Wer diese Tatsache mißachtet, wird zum betrogenen Betrüger im wahrsten Sinne des Wortes.

1. Runenkarten.

Das in den §§ 21 - 24 beschriebene, klassische Verfahren der Runenbefragung wird oft als zu kompliziert und unbequem empfunden, um es immer anwenden zu können. Es gibt ein im Nordschwedischen und finnischen Raum gebräuchliches Verfahren, das einfacher ist (und äußerlich dem Kartenlegen gleicht). Man halte sich jedoch stets vor Augen, daß es eben nur ein Ersatz-System ist. Der Neuling sollte es nie anwenden! Gewiß ist, daß es sich im alltäglichen Leben für zweitrangige Fragen (wie z.B. "Was bringt mir der morgige Tag?") gut bewährt hat. Bei wichtigen Fragen, wende man immer das Wurf-Verfahren an.

Zu dieser Ersatz-Lösung braucht man Runenkarten aus steifem Karton (Größe etwa 7 x 9 cm), auf den die Runen mit schwarzer oder roter Tusche eingezeichnet werden (unter Punktierung der Runen, die gestürzte Formen aufweisen!) Dieses Verfahren kann überall stattfinden, denn es bedarf dazu weder einer Entkleidung, noch einer Ausrichtung nach Norden, außerdem kann es im Zimmer durchgeführt werden.

Wenn die Frage klar ist, versenke man sich kurz in den Sinn "Mimir". Die vorher schon geordneten Runen (in ihrer Reihenfolge, beginnend mit der entsprechenden Mal-Rune) lege man mit der Rückseite nach oben auf den Tisch. Man spreche dann: "Nornen, ihr Waltenden über Wesen und Welt, euer Geschick sei kund in den Runen mir. Runen, raunt mir rechten Rat!" Dann spreche man z.B. "Du, sechste Rune, sage mir....(Frage einflechten)".

Dann nehme man mit der linken Hand einen Stoß davon und setze diesen links nebenan, von diesem Stoß nehme man einen Teil und setze ihn wiederum links an, wiederhole dies nochmals, bis im ganzen vier Stöße auf dem Tisch liegen. Mit der rechten Hand lege man dann den Stoß rechts außen auf den links danebenliegenden, diesen auf den dritten und auf den vierten Stoß, sodaß die Runen schließlich in völlig veränderter Reihenfolge liegen.

Diesen Stoß nehme man (immer noch Rückseite oben!) in die Hand und zähle die Runen ab. Die sechste lege man (immer noch Rückseite) auf den Tisch, während man die andern abseits legt. Bevor nun diese Runenkarte herumgedreht wird, spreche man:

"Rune, dein Spruch
sei wahr.

Sei's Heil oder Fluch -
ich sag ja!"

Nach diesem Bekennen der Rune wende man diese und deute wie beim Runenwerfen.

§ 29

2. Schlüsselzahlen.

Die wievielte Runenkarte man auswählt, hängt vom Inhalt der Frage ab. Dazu gelten folgende Schlüsselzahlen:

1. = Ich, Geist
2. = Kampf, Krieg
3. = Materielles, Körper
4. = Recht, Raum
5. = Kunst, Ruhm
6. = Liebe, Erotik
7. = Okkultes, Zeit
8. = Technik, Arbeit
9. = Religion
10. = Handel, Geld, Beruf, Verkehr
11. = Sport, Verbrechen, Sünde
12. = Ethik, Versöhnung
13. = Revolution, Umformung
14. = Leben
15. = Magie
16. = Allwille

(Entnommen aus R.D.Jossé, Grundzüge der Kabbalistik, § 12).

Wären die in § 26 gebrachten Beispiele für Runenbefragungen anstatt durch Werfen mittels der Karten durchgeführt worden, so wären folgende Schlüsselzahlen in Anwendung gekommen:

Beispiel I	2 (Krieg) oder 7 (Rätselhaftes, Zeit),
Beispiel II	10 (Beruf),
Beispiel III	4 (Raum) oder 10 (Beruf),
Beispiel IV	6 (Liebe),
Beispiel V	1 (Ich), 10 (Beruf), 6 (Liebe),
Beispiel VI	1 (Ich),
Beispiel VII	14 (Leben),
Beispiel VIII	7 (Geheimnisvolles) u. 11 (Verbrechen),
Beispiel IX	6 (Liebe).

Diese Beispiele mögen genügen. Bei manchen Fragen sind mehrere Schlüsselzahlen möglich. Man nehme diejenige, deren Aussage am bedeutendsten ist. Zu beachten ist, daß vor der Runenbefragung eindeutig und klar ausgesprochen werden muß, welche Schlüsselzahl gelten soll. Selbstverständlich kann man auch zwei Fragen zugleich stellen, für die zwei verschiedene Schlüsselzahlen gelten.

Beispiel X: Für die Frage "Was wird mir meine Erfindung bringen?" soll die Zahl 8 (Technik), für die Frage "Was bedeutet diese für die Zeitgenossen?" die Zahl 13 (Umwälzung) gelten. Man entnimmt dem Stoß also die 8. und 13. Karte. Allerdings wird man bei Fragen von solcher Wichtigkeit immer nur das Wurfverfahren anwenden.

§ 30

3. Magie-Rune "Man".

Es sei hier daraufhingewiesen, daß 15 eine alte germanische Magiezahl ist. Diese Zahl, sowie die ihr entsprechende Rune "Man" ist mit einer gewissen Vorsicht zu werten, das gleiche gilt auch für die benachbarten Runen Laf und Yr.

Die Weissagerin hatte oft 15 oder 2 x 15 Begleiter bzw. Begleiterinnen, wie beispielsweise von Völva Thorbjörg erzählt wird, die Erich dem Roten (dem ersten germanischen Entdecker Amerikas) die Runen deutete.

Das Wort Man ist verwandt mit "Mana" und "Mantik". 15 hatte im germanischen Sechzehner-System die gleiche magische Bedeutung wie 9 in unserm Zehnersystem. Noch heute bezeichnet man mit "Mandel" eine Einheit von 15 Stück. Ein Mandel ist aber nichts anderes als ein Man-Teil, ein Teil des Ganzen bis zur Rune Man!

4. Alternative Fragen.

Diese Fragen setzen - das sei ausdrücklich hervorgehoben! - die magische, nicht die mantische (deterministische) Welthaltung voraus. Man kann sie gewissermaßen als Übergang zum Bereich der Runomantie betrachten. Es handelt sich dabei im Wesentlichen um Wenn-Fragen, wie etwa: "Was würde geschehen, wenn ich das und das täte?" Sie werden hauptsächlich zur Auswahl mehrerer Möglichkeiten verwendet. Die folgenden Beispiele machen dies deutlich.

Beispiel XI: Ein Geschäftsmann hatte die Wahl zwischen mehreren Orten zur Gründung einer Zweigstelle. Für die einzelnen infragekommenden Orte ergaben sich folgende Runen:

Stuttgart - Noth
Freiburg - Yr
Karlsruhe - Sig
Heidelberg - Thorn.

Selbstverständlich wählte er Karlsruhe.

Beispiel XII: Bei einer Mitarbeiterauswahl wurde die Frage gestellt: "Wie wird sich K., L. und M. für den Posten eines Abteilungsleiters eignen?" Die Antwort ergab für K. Ur, für L. Thorn, für M. Ehe. Die Wahl fiel auf K., was sich für den Betrieb sehr günstig auswirkte.

Beispiel XIII: Ein Schriftsteller hatte einen Roman geschrieben. Zwei Titel kamen in die engere Wahl: "Schwedischer Sommer" und "Nordlandatem". Für ersteres fiel die Rune Is, für letzteren die Rune Sig, womit dieser gewählt war.

Beispiel XIV: Welcher Kurort wird am günstigsten meine Heilung beeinflussen? Für Bad Liebezell fiel Kaun, für Bad Schwalbach fiel Bar, für Bad Pyrmont fiel Ar, was als günstigstes anzusprechen war. Bei Anwendung der Runenkarten hätte man als Schlüsselzahl für Pyrmont die Zahl 1 (Pyr, fyr, far = 1), für Liebezell (laf) die Zahl 14, für Schwalbach (sol) die Zahl 11 genommen.

Man hüte sich in allen Fällen vor einer schematischen Anwendung, sondern vertraue auf seine erbeigene oder neu geweckte intuitive Begabung. Dann werden die Runen Rat und Richtung geben.

Nun hab ich geschlossen das hohe Lied
hier in der Halle des Hohen,
gar rätlich den Söhnen der Recken,
nicht rätlich den Söhnen der Riesen.

Heil, der es wies!
Heil, der es weiß!
Er wahre es wohl!
Heil, die es hörten!

Edda: Odins Runenlied.



3. Teil

Runenzauber

(Runomagic)

Mimir: "Runen sollst du lernen und rätliche Stäbe,
Stäbe gar stark,
Zeichen, zauberkräftig,
wie sie zog der Zauberherr,
wie sie wirkten Weihgötter,
wie sie ritzte der Ratenden Fürst."

Aus der Edda.

§ 32

1. Magie, die Über-Macht.

Das Wort Magie kommt vom griechischen mageia (magos = Zauberer). Darunter verstand man ursprünglich den medisch-persischen Priester. Coticsh magan bedeutet "vermögen", also Macht haben über Dinge durch nicht allgemein bekannte Mittel und Kräfte. Ebenso sind die Worte magus = groß und magister = Meister mit der Ursilbe "mag" verwandt.

Unter Runenzauber oder Runomagic versteht man also die Beherrschung von Dingen, Tieren oder Menschen mit Hilfe der in den Runenzeichen manifestierten Spannungskräften durch Wissende zu heilvollen und schadvollen Zwecken.

Ob die Runomagic, die voraussetzen muß, daß eine Beeinflussung der Umwelt möglich ist (also die indeterministische Welthaltung braucht) ein ursprünglich germanischer Brauch war, muß dahingestellt bleiben. Die meisten Belege dafür finden sich im Nordgermanentum der Edda-Zeit. Es ist möglich, daß diese Art der Magic auf finnische oder keltische Einflüsse zurückgeht, da diese Völker in naher Verbindung zu den Germanen standen.

Tacitus erwähnt in seiner "Germania" nur die Runomantik. Die große Bedeutung des Runenzaubers ist u.a. auch widergespiegelt in der bereits erwähnten großen Anzahl von Frauennamen, die mit -run gebildet sind.

§ 33

2. Runenzauber auf Island.

Im allgemeinen wird die zu magischem Zweck benutzte Rune in einen Gegenstand eingeritzt und als Amulett getragen. Aber jeder andere Gegenstand kann durch Berührung - je nachdem ob er Heil oder Unheil bringen soll - zu einem magischen Kräftespeicher gemacht werden. Ein Edda-Stück belehrt uns, daß alle Dinge in und außer der Menschenwelt ihre Rune haben, an die ihre besonderen Kräfte gebunden sind. Wer diese Runen kennt, dem ist die Macht aller Dinge dienstbar.

In den Runenlehren heißt ein Gesetz: "Wo Runen stehen":

Auf den Schild sind sie geritzt, der steht vor der
schimmernden Göttin,
auf Arwakers Ohr und Alswinns Huf,
auf das Rad, das sich dreht unter des Donnerers
Wagen,
auf Sleipnirs Zähne und die Zunge Bragis,
auf des Schlittens Kufen und den Schnabel des
Adlers,
auf des Bären Pranke und die Pfoten des Wolfs,
auf blutige Schwinge und der Brücke Stoß,
auf der Heilbringerin Hand und der Helferin Spur,
auf Glas und auf Gold und auf gutes Kleinod,
in den Met und ins Bier und auf gewohnten Sitz,
auf Gungnirs Spitze und auf Granis Brust,
auf der Norne Nagel und der Nachteule Schnabel.

Wörterklärung: schimmernde Göttin = Sonne, Arwaker und
Alswinn = die beiden Sonnenrosse (Frühwach und Allge-
schwind), Sleipnir = Odins Roß, Bragi = Ase der Skal-
denkunst, Gungnir = Odins Speer, Grani = Sigurds
(Siegfrieds) Roß.

Ein weiteres Runenlied zählt Kraft und Verwendung der
Runen auf.

Siegrunen lerne, willst du Sieg haben!
Auf den Schwertkauf schneide sie,
auf die Blutrinne und des Rückens Breite
und nenne zweimal den Tyr!

Abwehrrunen lerne, soll eines andern Weib
nicht trügen dein Vertrauen!
Aufs Horn soll man sie ritzen und auf den Hand-
und ziehn auf dem Nagel "Noth". /rücken

Gebärrunen brauche, willst zur Geburt du helfen,
lösen das Kind von der Kreißenden!
Auf die Hand soll man sie graben und um die Glieder
sie spannen,
bei den Disen Gedeihn erflehn.

Brandungsrunen brauche, wenn du bergen willst
auf der Fahrt das Flutenroß!
Man brennt sie auf den Steven und auf des Steuers
Blatt

und ritzt auf die Ruder sie.
Nicht so wild wird die Brandung, noch so schwarz
die Woge:
zum Hafen kommst du heil.

Astrunen lerne, wenn ein Lachner du sein
und Krankheit erkennen willst!
Man ritzt sie auf die Borke und des Baumes Gezweig,
der ostwärts die Äste streckt.

Rederunen lerne, soll kein Recke ein Leid
grimmig vergelten dir!

.....
.....

Denkrunen lerne, soll der Degen keiner
deinen Verstand bestehn!

.....
.....

Wortklärung: Lachner = deutsches Wort für Arzt
(althochdeutsch lāhhi, später verdrängt).
Disen = Schutzgottheiten, ähnlich der Nornen.

Es handelt sich dabei um folgende Runen:

- Siegrunen = Sig
- Abwehrrunen = Noth
- Gebärrunen = Bar
- Brandungsrunen = Is
- Astrunen = Man ?
- Rederunen = Rath
- Denkrunen = Os ?

Aus einem anderen eddischen Bruchstück erfahren wir,
daß es noch Buchenrunen und Krafrunen gibt.

Ein kleiner Splitter sagt uns, daß man mit Runen sogar
einen Toten zum Reden bringen kann - und mag er auch
schon lange am Baum erhängt, ausgetrocknet oder steif
gefroren sein:

Oft kommt heilsamer Rat aus hartem Balg,
der bei Häuten hängt
und bei Fellen flattert
und baumelt bei Bösewichten.

Zum Runenzauber gehört der Zauberspruch. Weissagen aus
den Runen konnte jeder ohne fremde Hilfe; schädigenden

oder helfenden Zauber konnte nur durch geheimnisvolle Kräfte vollbracht werden, die nur wenigen beschieden waren. Zum Runenzauber gehört das Runenlied. Es bestand aus einer erzählenden, gesprochenen Einleitung und einem kurzen Zauberspruch, der den Bann auslöste. Dazu wurden bestimmte Gebärden gemacht, die zumeist von der Runenform sich ableiten ließen.

Die magische Sphäre, die durch eine Rune ausgelöst wird, entspricht jenen Begriffen, die in § 25 im Teil "Runomantik" angegeben wurden.

Ein bekanntes Beispiel für die Anwendung von Runen zu magischem Gebrauch ist die vermutlich in der ersten Hälfte des 13. Jahrhunderts verfaßte Egils Saga Skallagrímssonar (die Geschichte vom Skalden Egil). In den Abschnitten 72 bis 76 wird dort von einer Winterreise Egils nach Värmland erzählt. Unterwegs übernachtete dieser bei einem Bauern namens Thorfinn. Die Saga berichtet wie folgt: Und als Egil und seine Begleiter saßen und speisten, da sah Egil auf der Querbühne eine kranke Frau liegen. Egil fragte Thorfinn, wer diese Frau wäre, die so schwer zu leiden hatte. Thorfinn antwortete, sie hieße Helga und wäre seine Tochter. "Sie hat eine lange Krankheit gehabt, es war eine heftige Auszehrung. Keine Nacht konnte sie schlafen, es schien so, als wenn sie nicht ganz bei sich wäre." - Egil fragte: "Hat man etwas gegen ihr Leiden unternommen?" Thorfinn sagte: "Runen sind geritzt worden, ein Bauernsohn ganz aus der Nähe ist es, der es tat. Aber seitdem ist es noch viel schlimmer als früher. Kannst du, Egil, vielleicht gegen ein solches Leiden etwas tun?" Egil sagte: "Kann sein, daß nichts verdorben wird, wenn ich dazu komme." Als Egil satt war, ging er dahin, wo das Mädchen lag, und sprach mit ihr. Dann gebot er, sie aus dem Bett zu heben und reines Zeug unter sie zu legen, was geschah. Alsdann untersuchte er das Bett, in dem sie gelegen hatte und fand ein Fischbein, auf welchem Runen waren. Egil las sie, darauf tilgte er die Runen und schabte sie ins Feuer hinunter. Er verbrannte das ganze Fischbein und ließ das Zeug, das sie zuvor gehabt hatte, an die frische Luft tragen. Da sprach Egil:

"Niemand ritze Runen,
rät er genau sie nicht.
Das geschieht so manchem,
daß dunkler Stab ihn irreführt.
Sah zehn Zauberstäbe
auf zerstörtem Kiemen.
Das hat Lauches Linde (= der Frau)
lange Not bereitet."

Egil ritzte Runen und legte sie unter das Kissen im Bett, in welchem sie ruhte. Ihr war, als ob sie aus dem Schlaf erwachte und meinte, sie sei wieder gesund; doch war sie noch schwach bei Kräften. Aber ihr Vater und ihre Mutter wurden sehr froh.

Als Egil bei seiner Rückkehr wiederum bei Thornfinn einkehrte, erfuhr er noch folgendes: Helga, des Bauern Tochter, war wieder auf und ihres Leidens ledig. Sie und alle dankten Egil dafür. Da ruhten sie sich und ihre Tiere aus. Der Mann, der Helga die Runen geritzt hatte, wohnte nicht weit entfernt. Es wurde ruchbar, daß er um sie geworben hatte, Thorfinn sie ihm aber nicht geben wollte. Darauf wollte der Bauernsohn sie verführen, aber sie wollte nicht. Deshalb versuchte er "Manrunar" (Liebesrunen) zu ritzen, aber er verstand sich nicht darauf. Er hatte ihr vielmehr etwas geritzt, wodurch sie krank wurde.

In der Egilssaga wird erzählt, wie der Skalde Egil, der von König Eirik und Königin Gunnhild geächtet war, bevor er Norwegens Küste verläßt, noch einmal an einer vorgelagerten Schäre an Land ging und dort eine "Neidstange" errichtet. Er steckt eine Haselstange (!) in den Boden und setzt ein Pferdehaupt darauf. Dann richtet er das Pferdehaupt gegen das Festland und spricht furchtbare Verwünschungen gegen König Eirik und seine Gemahlin aus. Um den Fluch festzuhalten, ritzt Egil alsdann einige Runen in die Haselstange.

Eine andere Möglichkeit, Runen zu magischem Gebrauch anzuwenden, bestand darin, daß man sie auf Waffen oder Geräte irgendwelcher Art einritzte. Hierher gehört die bereits angeführte Strophe "Siegrunen lerne, willst du Sieg haben...."

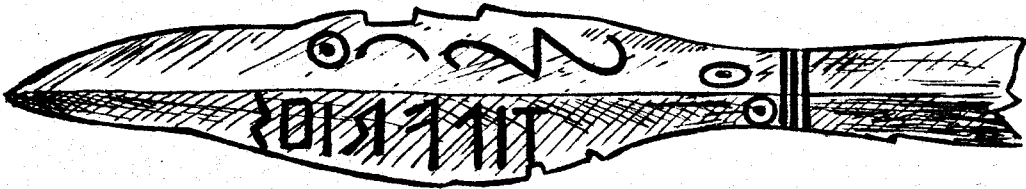
Diese Strophe hat man fälschlicherweise so gedeutet, daß man die Tyr-Rune zweimal auf den Schwertknauf ritzen solle. In Wahrheit ist jedoch die Tyr-Rune nie eine Siegrune gewesen, sondern hier ist mit Tyr der nordische Himmels-gott Tyr, Tiu oder Ziu gemeint (sprachlich verwandt mit Zeus, theos, deus, teutsch, Deutschland!), der über Leben und Tod waltete. Noch heute ist eine ähnliche Formel erhalten in unserm "toi, toi, toi", bei dem dreimal auf Holz geklopft wird. Diese heidnische Formel bezieht sich auf Tiu.

In der Gisli-Saga wird ebenfalls von der Anwendung von Runen berichtet. Eine Stelle heißt da:

Ein Mann hieß Thorgrim und wurde "Nase" genannt... Er war voll von Zauberei und allerlei Wissen und ein Magier wie nur selten einer. Thorgrim der Gode und Thorkel luden ihn ein, weil sie eine Gasterei bei sich hatten. Thorgrim war geschickt in Eisenarbeiten. Es wird gesagt, daß die beiden Thorgrime zusammen mit Thorkel zur Schmiede gingen, die sie danach verschlossen. Dann wurden die Überreste der Grasida (ein altererbtes Schwert) hervorgeholt, die Thorkel aus der Erbteilung mit seinem Bruder erlost hatte. Davon machte Thorgrim einen Speer, was bis zum Abend dauerte. Zeichen waren darin, und eine Spanne weit stak der Schaft in der Tülle.

Auch diese Zeichen oder "x mal", wie sie die Edda und Saga nennt, waren magische Runen.

Solche "málaspjót" sind mehrfach in den verschiedensten Gegenden Europas - besonders aus der Zeit der Völkerwanderung - gefunden worden. Ein in der Nähe von Brest-Litowsk gefundenes Speerblatt zeigt auf beiden Seiten verschiedene Ornamente und Symbole, z.B. Hakenkreuze, Sonnenkreise und eine Mondsichel. Auf der einen Seite befindet sich ferner in Runenschrift das gotische Wort "tilarids" (Angreifer), was wohl der Name des Speers gewesen sein wird (siehe Zeichnung). Vermutlich gehörte dieser Speer einem jener Goten, die im 3. Jahrhundert aus dem Schwarzmeergebiet nach der alten Heimat am Baltischen Meer zurückwanderten.



Der Besitz der Rune verleiht also übernatürliche Kraft. Wer die Rune besitzt, ist gegen gewisse Gefahren ein für alle mal gefeit oder zu bestimmten Leistungen ein für alle mal befähigt, während zum Runenzauber jedesmal ein besonderer magischer Akt erforderlich ist.

Durch Runen, die auf eine Baumwurzel geritzt waren, bringt die Zauberin Thurid den starken Gretti, einen Geächteten ums Leben. Er hatte sich auf ein aus der See emporragendes Felsenriff geflüchtet, wo er in ehrlichem Kampf unüberwindlich war. Die uralte Thurid hinkte am Meeresstrand entlang, wo sie einen Baum mit-samt der Wurzel fand, der ungefähr so groß war, daß ihn ein Mann bequem forttragen konnte. Sie blickte prüfend den Klotz an und gebot, ihn auf die andere Seite zu wenden, auf welcher er eine abgescheuerte Fläche hatte. Dort ließ sie eine kleine Fläche glatt-schnitzen, zog ein Messer aus ihrer Tasche, mit dem sie Runen in die Wurzel ritzte. Sie bestrich sie mit ihrem Blut und murmelte einige zaubrische Worte. Dann hinkte sie rückwärts, entgegengesetzt zum Sonnenlauf, um den Klotz und sprach dabei über denselben viele zauberkräftige Worte. Darauf wurde der Klotz weit ins Meer hinausgeschleudert und trieb durch die ihm nun innewohnende Runenkraft schnell zu Grettis Versteck gegen die Strömung. Zweimal stieß Gretti den Klotz von seiner Insel zurück, das drittemal haute er mit der Axt aus Leibeskräften nach der Wurzel. Aber die Schneide glitt von dem Holze ab und schlug ihm eine tiefe Wunde ins rechte Bein. Anfänglich schien sie harmlos, aber bald zeigte sich eine recht schmerzhaft Blutvergiftung, infolge dieser er kein Auge zu-machen konnte. Schließlich verfärbte sich das ganze Bein und die Wunde ging in Eiter über. Da erkannte Gretti, daß diese Krankheit unheilbar war: "Vor den Kriegern konnte ich mein Leben schützen, jetzt hat ein vielerfahrenes Weib durch tückischen Zauber den Kämpfer besiegt;

zauberkräftig sind die Ratschläge eines bösen Menschen."

§ 34

3. Die Swastika

Auf den Goldbrakteaten der jüngeren Eisenzeit findet sich häufig das Hakenkreuz (Fyrfos) und die Triskele (Trifos).

Linksdrehung



Rechtsdrehung



Verschiedene Formen des Hakenkreuzes und des Trifos

Wer die nordische Urgeschichte kennt, weiß, daß die nordische Zahl schlechthin die Vier gewesen ist. Die Zahl drei ist die kultische Zahl der westrassischen Völker. Sie ist erst sehr spät in die nordische Symbolik eingedrungen und hat den Kult der Vier überdeckt. Sogar in der Edda finden sich viele Stellen, aus denen hervorzugehen scheint, daß die Zahl drei bzw. neun die ursprüngliche Kultzahl gewesen ist. Dieser - tragische - Irrtum hat sich auf sehr vielen Gebieten verhängnisvoll für unser nordisch-germanisches Volk ausgewirkt. An anderer Stelle wird diese zunächst unglaublich und übertrieben scheinende Behauptung bewiesen werden.

Der Zahl 4 entspricht das Hakenkreuz oder der Fyrfos. In Indien wird es auch "Swastika" genannt. Da "Kreuz" lateinischen Ursprungs ist, das nordische Wort dafür (das später verdrängt wurde) ist "roda", sollte man vom Hag-rad (dem hegenden Rad) sprechen.

Das Hagrad findet sich in allen Gegenden der Erde, die das asisch-atlantische Urvolk, auf das die Germanen zurückgehen, einstmals aufsuchte, so z.B. in Troja, Mykene, Griechenland, Italien, Spanien, Indien, China, Japan, Mexiko, ja sogar auf der weitentrückten Oster-Insel, inmitten des pazifischen Ozeans.

Das Hagrad ist eines der ältesten, vielleicht das

älteste Sinnbild der nordischen Lichtreligion. Es ist zugleich ein Sinnbild des kosmischen Werdens (des Sonnenlaufs und der Sonne im engeren Sinne), ein Zeichen für Allvater, den geistigen Pol des Seins (gegenüber Allmutter, dem stofflichen Pol), und das wirksamste Schutzsymbol gegen alle dämonischen Kräfte. Allerdings muß das Hagrads in Übereinstimmung mit der kosmischen Urbewegung oder Alldrehung dargestellt sein, d.h. in Rechtsdrehung, wie es als Symbol der Aswitha-Bewegung erscheint. Wieviel Schaden der Unwissende bei falschem Gebrauch anrichten kann, zeigt am eindringlichsten das linksgewendete Hakenkreuz (mit dämonischer Wirkung), das sich die Hitler-Partei zum Symbol wählte.

Weniger bekannt ist, daß auch Finnland und Lettland das Hagrads als Erkennungszeichen an ihren Flugzeugen hatten. In China hat ein rotes Hakenkreuz die gleiche Bedeutung wie bei uns das "Rote Kreuz". Die letzte Zarin betrachtete das Hakenkreuz als ihr Glückszeichen, das sie überall einritzte, allerdings auch in der unheilvollen Linksdrehung. Das tragische Ende der Zarenfamilie ist ja bekannt.

Der Sanskrit-Name des Hagrades ist "Swastika". Dieses Wort löst sich wie folgt auf: "Su-asti-ka" und hat die Bedeutung "So ist (es) gut". - "Es ist gut so" hat aber den gleichen Sinngehalt wie das christliche "Amen" oder das buddhistische "Om". Darum sollte man unter nordische Weisprüche (Gebete) stets das Hagrads setzen.

Auch das Hufeisen, das heute noch als Glückszeichen gilt, hat eine sehr lange Vergangenheit. Es ist die umgebildete Ur-Rune (Glücksrunen) und hat als solche ein Alter von mindestens 100 000 Jahren.

In ähnlicher Weise gelten die Tannenzweige als Symbol für die formähnlichen Man-Runen, die Mehrungsrunen (fälschlicherweise heute vielfach als Lebensrunen angesprochen).

II. RUNEN ALS TALISMAN UND

AMULETT

§ 35

Mit Runen versehene Dinge wirken als Talisman (Glücksbringer) oder Amulett (Unheilabwender). Man kann sie für sich (besonders wirkungsvoll) und für andere herstellen. Ständig getragen wirken sie sich entsprechend der magischen Runensphäre aus. Man kann solche Zauber-Runen in Gegenstände einritzen. Besonders kräftig ist die Anfertigung von Talismanen aus Holz (heilige Bäume!). Ferner ist es möglich, mit Hilfe von Kieselsäure, Runen in Steine einzuzätzen und in entsprechende Metalle einzugießen.

Besonders wirkungsvoll soll es auch sein, Runen in den Körper regelrecht einzuritzen und vernarben zu lassen.

Will man die Runen färben (beim Einritzen in Holz), so nehme man allgemein die Farbe rot (oder die individuellen Runenfarben). Am Wirksamsten ist natürlich das Einfärben mit Blut, wie dies in alter Zeit fast ausschließlich geschah.

Die hier erstmals mitgeteilten individuellen Runenfarben sind:

blau	= Far	hellblau	= Os	dunkelblau	= Bar
gelb	= Kaun	hellgelb	= Noth	braun	= Laf
rot	= Sig	hellrot	= Tyr	dunkelrot	= Man
grau	= Yr	weiß	= Ehe	schwarz	= Gifu
grün	= Ur	und Rath			
violett	= Thorn	und Is			
orange	= Hagal	und Ar.			

III. DIE MAGISCHE RUNEN - SPHÄRE

§ 36

Die magische Sphäre der Runen entspricht (wie schon angedeutet) etwa der mantischen Bedeutung. Einige Verschiedenheiten seien hier hervorgehoben. In der Edda finden sich die achtzehn Zauberlieder, deren jede Strophe sich auf eine Rune bezieht (Übersetzung von

Felix Genzmer):

- FAR Die Lieder kann ich, die keine Königin weiß
und niemand's Nachkomme:
Hilfe heißt das erste; es wird helfen dir
in Not und Nachstellung.
- UR Ein andres kann ich; den Erdenkindern nützt es,
die heilende Hand üben:
es scheucht Krankheit und die Schmerzen alle,
heilt Wunden und Weh.
- THORN Ein drittes kann ich, drängt mich die Not,
zu hemmen Haßgegner:
stumpf mach ich den Stahl der Feinde,
nicht beißt ihr Waffen und Wehr.
- OS Ein viertes kann ich, wenn in Fesseln man mir
die Gelenke legt:
die Weise sing ich, daß ich wandern kann;
es springt das Band mir vom Bein,
die Fessel von der Faust.
- RATH Ein fünftes kann ich, seh ich feindlichen Speer
geschleudert in der Schlacht:
nicht fliegt er so hart, daß ich ihn nicht
hemmen könnte,
wenn ich mit dem Aug ihn anschau.
- KAUN Ein sechstes kann ich, versehrt mich ein Mann
mit böser Baumwurzel:
diesen Gegner, der Grimm mir weckt,
trifft zuerst das Unheil.
- HAGAL Ein siebentes kann ich, seh den Saal ich lodern
hoch überm Hallenvolk:
nicht brennt er so breit, daß ich ihn nicht
bergen könnte;
den Segen ich singen kann.
- NOTH Ein achttes kann ich, das allen Männern
zu vernehmen nützlich ist:
wenn Haß wächst unter Heldensöhnen,
kann ich's schlichten schnell.
- IS Ein neuntes kann ich, wenn mich Not auf See
mein Schiff zu schützen zwingt:

den Sturm auf dem Meer stille ich
und besänftige die See.

AR Ein zehntes kann ich, seh ich Zaubrinnen
in der Höhe hinfliegen:
das gelingt mir, daß sie ledig fliehen
ihrer Hüllen heim,
ihrer Hexenkraft heim.

SIG Ein elftes kann ich, wenn alte Freunde
ins Gefecht ich führen soll:
in die Schilde raun ich, und ruhmvoll ziehn sie
heim zum Handgemenge,
heil vom Handgemenge,
kehren heil wieder heim.

TYR Ein zwölftes kann ich, seh ich zittern im Wind
den Gehenkten am Holz:
so ritz ich und Runen färb' ich,
daß der Recke reden kann
und vom Galgen geht.

BAR Ein dreizehntes kann ich, wenn eines Degens Sohn
mit Wasser ich weihen soll:
nicht wird er fallen, wenn ins Feld er zieht,
ihn erschlägt kein Schwert.

LAF Ein vierzehntes kann ich, soll ich dem Volk
der Menschen
die Himmlischen herzhählen:
von Asen und Alben weiß ich alle Kunde;
kein Witzloser weiß davon.

MAN Ich kann dies als fünfzehntes, das vor Dellings
Thjodrörir ertönen ließ: /Tor
er sang Kraft den Asen, den Alben Gewinn,
Weisheit Walvater.

YR Ein sechzehntes kann ich, wenn von besonnener
ich Liebe und Lust begehrt: /Maid
dem weißarmigen Weib wend' ich den Sinn
und wandle den Willen ihr.

EHE Ein siebzehntes kann ich, daß mich selten flieht
die mädchenhafte Maid:
dieser Lieder wirst du, Loddfafnir,
lange bar bleiben,

ist dir heilsam auch, hörst du sie,
nützlich vernimmst du sie,
frommend befolgst du sie.

GIFU Ein achtzehntes kann ich, daß ich allen hehle,
sei's Mutter oder Maid -
das Beste ist immer, was einer nur weiß;
das sei mein letztes Lied -,
außer der einen, die im Arm mich hält
oder deren Bruder ich bin.

Wörterklärung: Alben = zwerghafte Naturgeister,
Delling = Vater des Tages, vor Dellings Tor = Tages-
anbruch (vor); Thjodrörir = ein Zwerg, Loddfáfnir =
ein Bauernsohn, an den die Runenlehren gerichtet sind.

Eine genaue Prüfung obigen Liedes ergibt, daß viele
Strophen offensichtlich keine Beziehung haben zum
Runensinn, wie er in § 25 angegeben wurde. In der
Tat stammt dieses Lied aus der eddischen Spätzeit, wo
die Runenbedeutung nicht mehr das tiefste Wissen
vorhanden war. Außerdem scheint es so, als ob ver-
schiedene Strophen absichtlich vertauscht worden
sind. Die passenden Runen und Strophen zusammenzu-
finden, sei dem aufmerksamen Leser überlassen.

Unter Berücksichtigung aller Edda- und Saga-Stellen,
die auf die Runomagie Bezug haben, kann folgende
magische Runensphären festgelegt werden:

Zeichen und Name:	Eddischer Runenname	Magischer Bereich der Anwendung
Y <i>Far</i>	?	Besitz, Fahrzeuge, gute Fahrt
∏ <i>Ur</i>	Glücksrune	Glück, Heil, Geld, Reichtum
▷ <i>Thorn</i>	Siechrune	Schaden, Krankheit, Ver- letzung
≠ <i>Os</i>	Dankrune?	Macht der Gedanken, Freiheit
R <i>Rath</i>	Rederune	Wissen, richtiger Rat, Recht erlangen, Macht der Rede
Y <i>Kann</i>	Kraft rune?	Kühnheit, Mut, Thors Hammer, der a.d. Werfenden zurückfällt

* Hagal	Hegerune	Heil, Segen, Schutz gegen Feuer, Schutz des Heimes
* Moth	Abwehrrune Alurune	Zwang zur Wahrheit, Einfügen in die Ordnung
Js	Ich rune Brandungsrune Sturm rune	Macht der Persönlichkeit, Bannkraft
* Ar	Heil rune?	Ehre, Ernte, Weisheit, Vertrauen, Bannung von Zweifel und Trug
H Sig	Siegrune	Sieg durch Kampf, Sonnenheil
↑ Tyr	Toten rune? Machtrune	Sieg durch höheres Wissen, Tote zum Sprechen bringen, Wiedergeburt
B Bar	Gebärrune	Geburtshilfe, Weihe der Kinder, Gesang, Tarnung, Unverletzlichkeit
↑ Laf	Schicksals- rune?	Urgesetz, Leben, Erfahrungen, Niederlage
Y Man	Liebes rune Astrune?	Liebe, Gesundheit
^ Yr	Weibrune?	Täuschung, Wahnsinn, List, Erregung von Leidenschaft
M Ehe	?	Ehe, dauernde Verbindung, Hilfe bei Gericht
X Gifu	?	Gegengift, Schutz vor allem Unheil

IV. ANWENDUNG DER RUNEN

=====

§ 37

Einzelheiten der Anwendung ergeben sich vor allem aus den zitierten eddischen Stellen von selbst. Selbstverständlich gelten die im Abschnitt Runomantik gegebenen Anweisungen in ihren Grundsätzen auch hier. So ist die Wirksamkeit einer blutgefärbten und an einem heiligen Tag geritzten Rune bzw. an einem solchen vorgenommene runomagische Handlung besonders groß.

Jeder Runenritzung muß eine entsprechende Vorbereitung (Konzentration auf den Runensinn) vorausgehen.

Beim Ritzen selbst spreche man den Runennamen laut

aus und sage dazu eindringlich, was man von der entsprechenden Rune erwartet, z.B. "Man - Heile die Mutter, gib ihr Genesung, mach sie gesund!"

In Stäbe gesetzte Sprüche (gleicher Anlaut wie die Rune selbst) machen einen Spruch besonders wirksam.

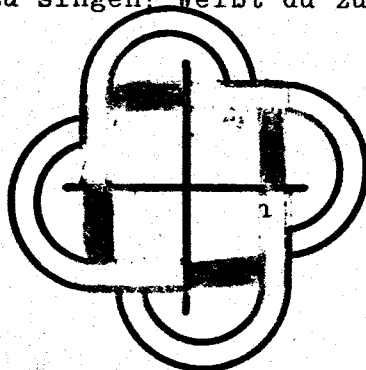
Dann spreche man folgenden magischen Spruch:

"Rune, geritzte,
wahr werde dein Wort,
das ich mir wünschend
zur Waffe erwählte.
Wende den Willen der Wesen
zum Ziel,
das zaubernd dein Zwärwort' erzwing!"

Zwär = tvär (schwed.) eigensinnig, verwandt mit Zwerg (Dämon mit Zauberkraft). Hier soviel wie individuelle magische Kraft.

Damit schließt sich der magische Bereich der Runen. Am Ende dieses Teils stehe eine Edda-Strophe. Dieses Gesätz gehört zu den spärlichen Resten, die uns von heidnischer Kultdichtung überliefert sind. Indem man die Runen färbte (besonders mit Blut), steigerte man ihre Kraft. Dieses Gesätz dürfte vom Goden (Priester) gesprochen worden sein, der die Runomagic ausübte, und sich an einen Gehilfen oder Teilnehmer der Feier wandte. Die Form, ein starrer Kurzzeilengleichlauf, ist hochaltertümlich.

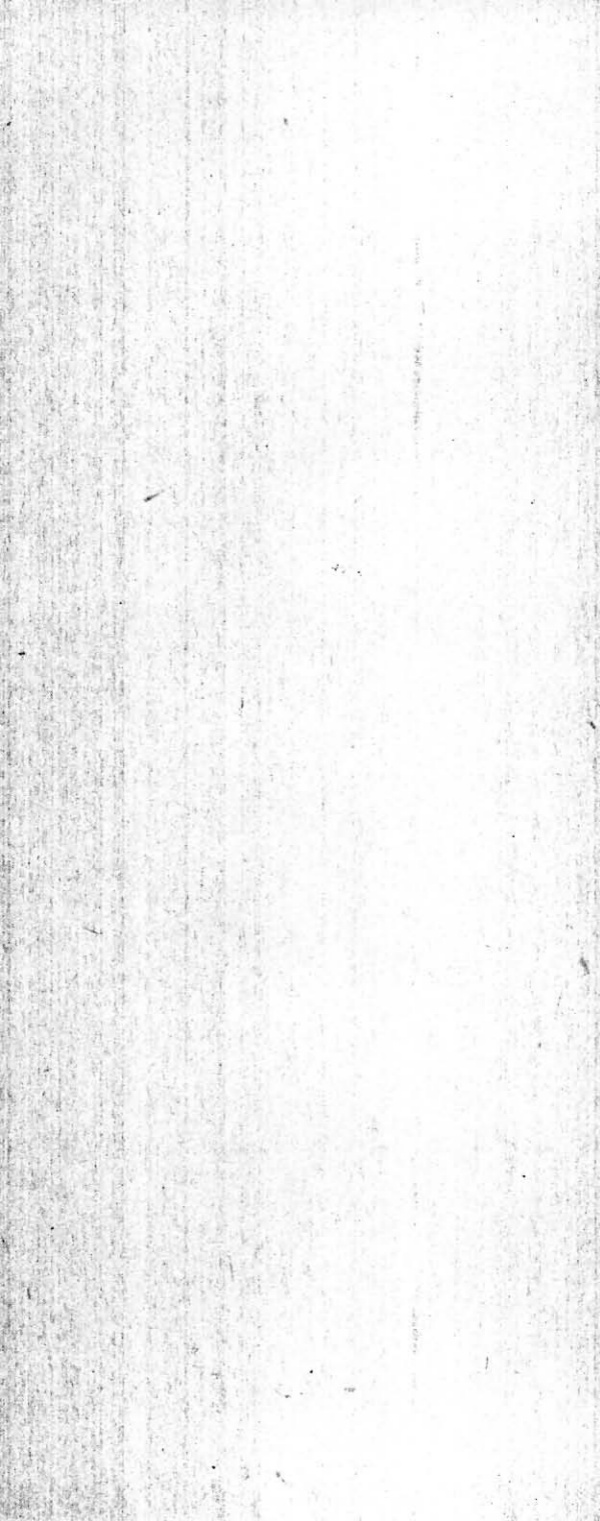
"Weißt du zu ritzen? Weißt du zu raten?
Weißt du zu färben? Weißt du zu fragen?
Weißt du zu wünschen? Weißt du zu weihen?
Weißt du zu singen? Weißt du zu sagen?"



Sakralrune an der Innenseite der Sakristei (am Türsturz) zu Seeheim an der Bergstraße. Dieses Dämonenabwehrzeichen ist nur noch zweimal belegt (Ulfila-Bibel aus Wittlingen, 7. und 8. Jahrhundert und auf dem Tragaltar von Adelhausen, 9. Jahrhundert).

Man hat dieses Heilzeichen durch folgende Worte gedeutet:

"Wende dich, Weh!
Sieghaft besteh!
Weiche nur weit,
du Unheil der Zeit.
Umschlinge all Ding,
du Ewigkeitsring!"



4. Teil

Runenreißung

(Runographie)

Körper und Stimme leiht die Schrift dem
stummen Gedanken;
durch der Jahrhunderte Strom trägt ihn das
redende Blatt.

Friedrich Schiller.




1. Die Urformen.


Die erste Bedeutung einer Rune ist der Lautwert (vgl. § 10), wie er zum Bilden von Wörtern gebraucht wurde. Die Runen wurden dabei genau so wie unsere Buchstaben verwendet, welcher Name ja die Buchenstäbe bezeichnet, in die die Runen geritzt wurden. Das Wort "ritzen" ist das germanische Wort für das spätere "schreiben" und ist heute noch erhalten in den Ausdrücken "Grundriß", "Reißbrett". Deshalb heißt dieser Teil auch "Runenreißung", "Schrift" ist ein Fremdwort.



Wie bereits in § 8 erwähnt wurde, gibt es vor allen anderen Runenreihen die sog. kurze Runenreihe (mit 16) und die lange Runenreihe (mit 24 Zeichen).







Von den übrigen Runenreihen sind am bekanntesten: die "König-Waldemars-Runen" und die "dalekarlischen Runen", die beide bereits in ABC-Folge geordnet waren, die ans griechische Alphabet angelehnten "ostgotischen Runen" des Bischofs Wulfilas und die "angelsächsische Runenreihe" mit der hochbedeutsamen Zeichenzahl 28 (Themsemesser-Runen), die in der Verfallszeit auf 33 Zeichen erweitert wurde.

Charakteristisch für die eigentlichen Runen (einige Hilfszeichen machen eine Ausnahme) sind ihre eckige Formen, die - wie bereits erwähnt wurde - Spannungswinkel kosmischer Kräfte darstellen.

Nicht alle Runen waren jedoch in der Entstehungszeit eckig. Nach Hermann Wirth entstand auf Atlantis beispielsweise die Thorn-Rune  aus dem Jahrzeichen  (Verbindung von Nord- und Südpunkt im Horizontkreis) durch Spaltung: 

Das atlantische Zeichen "Himmel und Erde"  hatte den Lautwert ing bzw. ng.

Das "Zwei-Schlangen-Zeichen"  wurde durch Verschiebung zu , dem Jahrzeichen mit dem Lautwert j.

Später wurden durch Analogie die entsprechenden Eckformen entwickelt: aus  Thorn wurde , aus  Ing wurde , aus  Jar wurde . In ähnlicher Weise

wurde aus dem Hufeisen-Glückszeichen \cap erst Λ , dann \sqcap , zuletzt \sqcap , die Ur-Runen.

Die Eckformen sind scheinbar dem Charakter des nordischen Menschen gemäß, denn immer blieb das eckige, winklige Prinzip bestimmend für die in Germanien herrschenden Schriftarten.

§ 39

2. Fraktur, eine runische Antiqua.

Die lateinischen Buchstaben waren zum Teil rund. In deutschen Landen wurden sie jedoch bald nach ihrer Einführung "runifiziert" oder eckig geschrieben.

Aus d h o u r S D R
wurde d h o u r S D R .

Zu Unrecht erblickte man die Art der Schreibgeräte als Ursache dafür. Mit fortschreitendem Mittelalter wurden manche Formen wieder rund, denn mit zunehmender Rassenmischung und Entnordung änderte sich das Wesen der Menschen nördlich der Alpen, was sich graphologisch in einer Verrundung der Schrift ausdrückte.

Auf diesen Zusammenhang ist m.W. bisher noch nirgends hingewiesen worden. Vielleicht kann dieser Hinweis einen Ansatzpunkt für die künftige rassenkundliche Forschung bilden!

Teilweise wurden Buchstaben unmittelbar an alte Runenzeichen angelehnt. Der Begriff "Om" (indisch-tibetisch: AOM) mit der Bedeutung "unaussprechliche Gottheit" hatte das Symbol: Ⓞ , das sich im Alphabet der sog. gotischen Buchstaben bis ins 13. Jahrhundert als Majuskel $\text{Ⓞ} = \text{M}$ erhielt (om = rezi-prok mo oder ma).

Insbesondere enthält die deutsche Schreibschrift

bnßim q r 1 4 in E 22c 2c 2
immer noch den runischen Akzent der ausgeprägten Eckformen.

Leider ist die deutsche Schrift (Fraktur) und die deutsche Schreibschrift durch Hitlers Machtspruch 1942 abgeschafft und damit zum raschen Aussterben verurteilt worden.

An jeden Deutschen, der sich seiner Wesensart und seines Wesenswertes bewußt ist, ergeht die Aufforderung, sich der deutschen Schrift zu bedienen und sich für ihre Wiedereinführung einzusetzen. Zuschriften an Zeitschriften mit der Forderung, künftig in Fraktur zu erscheinen, könnten vielleicht Erfolg haben.

Leider werden auch keine Schreibmaschinen mit Fraktur-Typen mehr hergestellt, so daß sogar diese Seiten im Widerspruch zu den darin vertretenen Gedanken in Antiqua geschrieben werden mußten. Nur ein Oberflächler wird leugnen, daß das durch die Augen unserer Seele vermittelte Schriftbild auf deren Formung einen Einfluß hat.

§ 40

3. Verschiedene Runenreihen.

Auf der Runentafel I sind die beiden wichtigsten Runenreihen mit ihrem Lautwert zusammengestellt. Man sieht, daß die Runenreihenfolge die gleiche ist, nur sind bei der längeren Runenreihe an bestimmten Stellen Runen eingeschoben. Das ist jedoch nicht willkürlich geschehen, sondern hat einen ganz tiefen Sinn, der an einigen Beispielen aufgezeigt werden soll:

Die 12. Rune Φ = j = jar ist die Jahr-Rune, denn das Jahr hat 12 Monate.


Die heilige Hagal-Rune * war die siebte. Mit der Durchdringung des nordischen Denkens und Fühlens durch das unnordische Dreier- bzw. Neunerprinzip wurde die Neun die heiligste Zahl, also mußte auch diese Rune den 9. Platz einnehmen.


In der kurzen Runenreihe ist ↑ Tyr die 12. Rune. Von ihr leitet sich die Bezeichnung Tyr-Kreis (irrtümlich Tier-Kreis) ab, der ja in 12 Abschnitte unterteilt ist (bzw. die 12 "Türen" zu den 12 Himmelsheimen enthält.)

Wer sucht, findet! Wer aufmerksam die Tafel I durchstudiert, wird sicher noch manchen Zusammenhang selbst erschließen können.


Die Namen der nur in der langen Runenreihe befindlichen Runen sind:


Die Namen der nur in der langen Runenreihe vorkommenden Runen sind:




 äsk = Esche
 chen = Kahn
 wen = Wonne
 jar = Jahr
 eor = Kampf


 peo = Leben, Knabe
 twimadr = Zweikampf
 ing = Nachkomme, Sohn
 dag = Tag, Licht, Gericht
 odal = Blut u. Boden, Erbe, Eigentum.

In der angelsächsischen Runenreihe kommen außerdem noch folgende Runen vor:






 zil = Ziel
 tisal = Deichsel




 tzio = Ziu, Blitz
 quern = Mühle


Zu der Runentafel I selbst ist zu bemerken, daß in frühester Zeit einmal aus wichtigen Gründen die Runen  Laf und  Man vertauscht wurden. Die älteste Reihenfolge war Bar - Laf - Man, die auch im 2. und 3. Teil des Buches wieder aufgegriffen wurde.

§ 41

4. Sonderformen.

Einige Runen sind Ableitungen von anderen Runen. Als der durch die Rune bezeichnete Laut sich differenzierte und zwei Laute bezeichnete, mußte sich auch ein neues Runenzeichen herausbilden. So löste sich z.B. von der  Sig-Rune die  Zil-Rune, aus  = s wurde auch  = sch, die zweistrichige Sig-Rune. Diese zu schreiben ist jedoch selten nötig, da jeder ohne weiteres die richtige Aussprache treffen wird. Wir schreiben ja auch nur STEin, SPrache usw., lesen aber SCHTein, SCHPrache usf.

 = ei ist eine Drehung von  = eor.





 ist eine andere (frühere) Form für den S-Laut mit dem Namen Sol.



Ferner kann man ein stimmhaftes und stimmloses S (und

Runentafel I

Alte Runenreihen

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	
Folge																									
Runde Reihe	F H P A R Y * + † u † B Y † †																								
Laage Reihe	f u th a r k g w h n i j ei p oder Ye s t b e m l ng d o																								
Abarten	φ j η ϖ ϖ																								
Spätere Neubildungen	A ≠ ρ H H ≠ 4 η Y ϖ ϖ ϖ ϖ																								
Sonder- und Doppelnamen	W ff A oo K ck H (h) nn 1 al ρ ss																								

Sch) unterscheiden. Für das stimmhafte S (bzw. Sch) verwendet man das Zeichen  (bzw. ), für das stimmlose S (bzw. Sch) das Zeichen  (bzw. ). Jedoch wird man diese Unterscheidung nur dann machen, wo es auf eine phonetisch exakte Wiedergabe ankommt.

 und  sind Doppelformen.

Man beachte auch, daß in den alten Runenschriften sowohl der Lautwert als auch die Zeichenform etwas schwanken. Besonders gilt dies für die Runen:



Mit Hilfe der Runentafel I kann manch alter Runentext entziffert werden. Man tue dies gelegentlich, denn nur so erwirbt man sich eine Fertigkeit im Runenlesen.

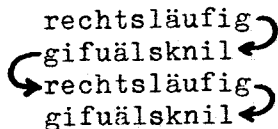
II. R U N E N T E X T E

=====

§ 42

1. Alte Runentexte.

Runentexte sind aus mindestens 17 Jahrhunderten in reicher Zahl vorhanden. Auf Waffen, Schmuckstücken, Holz und Stein, auf Metall und Knochen fand man Inschriften. Manche sind rechtsläufig geschrieben (wie unsere Schrift), manche linksläufig (wie die hebräische Schrift), wieder andere wechseln in der Schrift- richtung von Zeile zu Zeile:



Man nennt diese Art "Boustrophedon" (Pflugwendeform).

Vielleicht ist die ursprüngliche Schreibrichtung von oben nach unten gewesen (wie das Chinesische). Das Vorhandensein der Runenstäbe (Senkrechte in jeder Rune) scheint darauf hinzuweisen.

Wenn der gemeinsame Stab (Grundsenkrechte) schon vorhanden ist, brauchen nur noch die schrägen Runenteile ergänzt werden, um einen Runentext zu erhalten. Als Beispiel dafür ist umseitig das 16er-Futharkh in dieser

Runentafel I

Neue Runenreihe




 a ä au b ch d E ei eu f g H I φ Y T L m



 dd (e) ai ff gg h (h) ck M mm



 n ng o ö p qu r s sch t u ü w z



 nn (s) ss, ß (sch) th y wh tz

RUDIKH HJELKH TUK HJELKH JE SLE BUR, SLEPK EN
 SEBVR DRA BISE BUR TRAHARVVR SWRUC II

Denkmälern, Grabsteinen, über Türen und Torbogen, auf Leuchtern und Ringen, auf Schalen und Bechern und allen Schmuckstücken.

Man beachte, wie dieses in Runen gesetzte Nietzsche-Wort schon rein graphisch wirkt:

Þ þ R: ƿ i r: ʒ t h t: n n: ƿ þ r i a t þ t t: h i a t,

h p ʒ x t: ƿ i r: i t: h i k: h i t ʒ t /

Þ þ R: ʒ t h t: þ t t: b m ƿ: n n: n a t þ t t: h i a t,

ƿ n o: m o t: ƿ i n ƿ t: h ʒ t //

Die für die heutigen Laute infrage kommenden Runenzeichen sind auf Runentafel II zusammengestellt. Diese enthalten alle lautlichen und auch orthographischen Feinheiten, die notwendig sind, um sich schriftlich auszudrücken. Man verwendet diese Runen als Gebrauchsschrift für alle Zwecke.

Für besondere sakrale Zwecke verwendet man am besten nur die 16 Urrunen.

§ 44

3. Sakrale Runenformen.

Hier die 16 Urrunenformen mit Lautwert:

ƿ	u	th	ao	r	k	h	n	i	ae	s	t	b
---	---	----	----	---	---	---	---	---	----	---	---	---

l	m	rs
---	---	----

Die Laute und Buchstaben c, d, g, j, p, qu, v, w, x, y, z, ä, ö, ü, sch und ch müssen ebenfalls durch diese 16 Zeichen ausgedrückt werden, wie schon in § 7 angedeutet wurde. So wurde wiedergegeben:

a = þ (ae), sofern das a der E-Gruppe (gab - geben, Mann - Mensch) angehört oder in einer Vorsilbe vorkommt;

a = ƿ (ao), sofern das a der O-Gruppe (braten-Brot, kam - gekommen) angehört.

c	= je nach Aussprache ʃ (k) oder ʒ (z).
d	= þ (th).
g	= ɣ (k).
j	= konsonantisches i, also .
p	= ƀ (b).
qu	= ʒn , also kw bzw. ku.
v	= ƿ (f).
w	= konsonantisches u, also ƿ .
x	= ʒh (ks).
y	= wie ü.
z	= ʒ . Dieses Zeichen bezeichnet eigentlich einen zwischen r und s liegenden Laut (vgl. <u>gewesen</u> - <u>war</u> , <u>erkiesen</u> - <u>küren</u> , <u>Verlust</u> - <u>verlieren</u>), der dem z jedoch nahekommt.
ä	= ǣ (ae).
ö	= ǣ (eo).
ü	= iu (iu); ü liegt ja zwischen i und u und wurde im Mittelalter durch iu ausgedrückt.
ch	= ʒ (k bzw. g), vgl. König, ausgesprochen <u>Könich</u> .
sch	= ʒ (s), vgl. <u>Sprache</u> , ausgesprochen <u>Schprache</u> .
ei	= ǣ (ai).
au	= ǣ (au).
eu	= ǣ (oi).
äu	= ǣ (oi).
ng	= ʒ (nk).

Als Worttrennzeichen kann eines der in § 42 erwähnten Zeichen genommen werden. Gut zur Runenform passen auch kleine Kreise o .

Beispiel für einen Runentext mit der sakralen Buchstabenform (aus dem Sittengedicht der Edda):

ʒRþ*•NþBþ,NþR•ʒRþIþþBþI•Nþþ•ʒIþNþþ/
 ʒþþþþþ•ʒNþþþþ•ʒþRþþ•þþþ/ʒNþRþþ•
 *þþþþ•ʒþþþþ•þþþ•ʒþþþþ•þþþþþþþ•þþþ•
 NþRþþþ•þþ•ʒþþþþ•þþþþ•þþþþþþþþþþ//

Man halte sich nicht kleinlich an die Willkürlichkeiten unserer Rechtschreibung. Man kann auf Dehnungs-H,

Vokal- und Konsonantenverdopplung verzichten, wie es im folgenden Text getan wurde:



Die obere und untere Randleiste (besonders wenn in anderer Farbe wie die Runen) paßt gut zur Eigenart der Runen und betont diese.

§ 45

4. Profane Runenformen.

Im allgemeinen wählt man für Texte die profanen Gebrauchsrunenformen, die durch ihren größeren Zeichenbestand eine höhere Deutlichkeit erzielen lassen. Die heute verwendbaren Runenzeichen (50 an der Zahl) geben unsere Lautnuancen besser und genauer wieder als unsere 26 Buchstaben des lateinischen Alphabets (eigentlich nur 24).

Die Gebrauchsrunenreihen (nach dem heutigen Alphabet geordnet) sind in Runentafel II und III enthalten. Man beachte bei deren Gebrauch folgende Regeln:

a) Sonderformen:

M e = das betonte, klangvolle e wie in Schnee.

† (e) = das tonlose, dumpfe e wie in haben. Es kommt vor in allen Vorsilben und Endungen, sowie in den Kurzwörtern der, den, des, er, es usw.

*** H** = der Anlaut H wie in heilig, Hoffnung, Himmel.

H h = der hörbare Inlaut h wie in Einheit, sehhen.

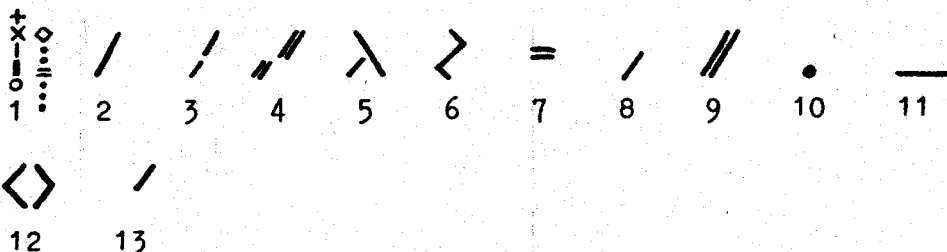
H (h) = der unhörbare H-Laut, wie er zur Dehnung verwendet wird.

M M = der Anlaut M wie in Mutter, Maas.

Y m = der Inlaut M wie in Amsel, Ruhm.

b) Satzzeichen:

Folgende Satzzeichen haben sich in Runentexten eingebürgert:



- | | |
|---------------------------|----------------------------|
| 1 = Worttrennzeichen | 8 = , Beistrich |
| 2 = . Punkt | 9 = Abschnittschlußzeichen |
| 3 = : Doppelpunkt | 10 = . Abkürzungszeichen |
| 4 = " " Anführungszeichen | 11 = - Gedankenstrich |
| 5 = ! Ausrufezeichen | 12 = () Klammer |
| 6 = ? Fragezeichen | 13 = ' Auslassungszeichen |
| 7 = = Trennungszeichen | |

c) Doppelformen:

Manche Runen haben eine Doppelform wie z.B.



Manche drücken die Verdopplung durch einen doppelten Strich aus, wie z.B. , (ff) (nn).

Alle anderen Runen können verdoppelt werden durch einen Punkt, der je nach der Form der Rune in oder über dieser steht. Auf der Is-Rune bedeutet der Punkt ii = ie, das lange I.

d) Unterscheidungen:

Um gleiche oder ähnliche Laute oder Buchstaben, die das gleiche Runenzeichen haben, zu unterscheiden, bedient man sich ebenfalls des Punktes. So bedeutet:

- | | |
|-----------|--------------|
| oder = c | = ay |
| = kk | = ng (nasal) |
| = ey | = oe |
| = äü | |

ƿ oder ƿ = v

ϕ = y (Konsonant)

ƿh = x

ƿ = ae

ⱱ = (im Englischen sch,
im Deutschen aber
sh, da im Eng-
lischen sh = ⱱ ist!

Ɱ = ß

Ɀ = zz

Ȿ = ue

Ist es z.B. notwendig, zum Ausdruck zu bringen, daß der **WERDEN** gesprochene Ortsname mit V geschrieben wird, so punktiert man die Wen-Rune: ƿ̇

Wo diese Unterscheidung nicht unbedingt notwendig ist, fällt der Unterscheidungspunkt weg. Notwendig ist er ja nur, wo dargestellt werden soll, wie dieser Laut durch die Lateinischen Buchstaben ausgedrückt wird! Und das ist doch eigentlich ziemlich unwichtig.

f) andere Runenformen:

Selbstverständlich können alle Runen auch in der Rundform geschrieben werden: ƿ̇ⱱ̇Ɀ̇Ȿ̇ⱽ̇ⱼ̇Ⱬ̇

Daneben gibt es noch eine Rechtform: ƿ̇ⱱ̇Ɀ̇Ȿ̇ⱽ̇ⱼ̇Ⱬ̇

eine Bruchform (Runenfraktur): ƿ̇ⱱ̇Ɀ̇Ȿ̇ⱽ̇ⱼ̇Ⱬ̇

und eine Laufform (Runenkursiv): ƿ̇ⱱ̇Ɀ̇Ȿ̇ⱽ̇ⱼ̇Ⱬ̇
(Vgl. hierzu Runentafel II unten).

Letztere eignet sich wegen der Zusammenhängbarkeit gut als Ersatz der bisherigen Schreibschrift. Mit etwas Übung wird man hier bald die gleiche Fertigkeit und Schnelligkeit erlangen wie bei der bisher üblichen, erlernten Schrift.

Bei der Schreibschrift beachte man folgende Kleinigkeiten: ƿ̇ und ƿ̇ werden immer nur ƿ̇ geschrieben. Anstelle von ƿ̇ verwendet man das flüssigere ƿ̇ = ƿ̇. Das stumme und hörbare ⱱ̇ unterscheiden sich in der Laufform nicht. Nur ƿ̇ = ƿ̇ und ƿ̇ = ƿ̇ sind etwas länger als die anderen Zeichen.

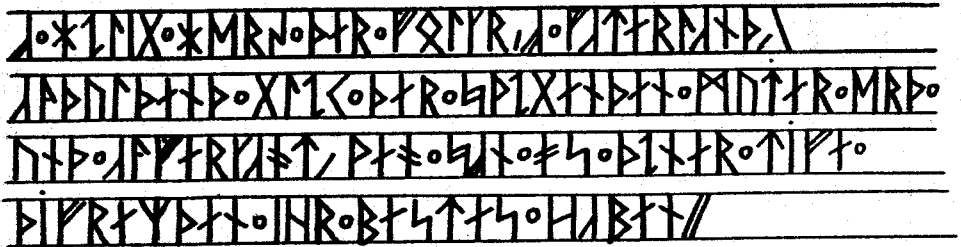
Gebrauchsrunen

Lauf	Zeichen	Name	andere Formen	kurz	Lauf	Zeichen	Name	andere Formen	kurz
a		ar	l	l	M		mana		-
á		ask	ʀ	ʀ	mm		twimadr		
ai		ai	ʃ	ʃ	n		noth		
au		au	ʃ	ʃ	ng		ing		
b		bar	B	B	hn		tunoht		
ch		chen	C	ʒ	o		os		
ck		tukavn	K	K	ó		odal		
d		thorn	þ	þ	oo		tuos		
dd		dag	Ð	Ð	p		peo		
(e)		eh	†	†	qu		quern		
E		ehe	M	M	r		rath		
ei		eor	ʒ	ʒ	s		sig		
ev		dr	ʃ ʃ	ʒ	(s)		seg		
f		far	ʀ	ʀ	sch		schul		
ff		tufar	ʀ	ʀ	(sch)		schel		
g		gifu	X	X	ss		sol		
gg		gigur	O	O	t		tjr		
H		hagal	ʃ ʃ	ʃ	th		tisal		
h		hag	H	H	tz		tzio		
(h)		hog	H	H	u		ur		
i		is		ʒ	ü		ör		
j		jar	ʃ ʃ ʃ	ʒ	w		won		
k		kavn	ʀ	ʀ	wh		whag		
L		laf	ʀ	ʒ	ý		ýr		
m		man	ʀ ʀ	ʒ	z		zig		

§ 46

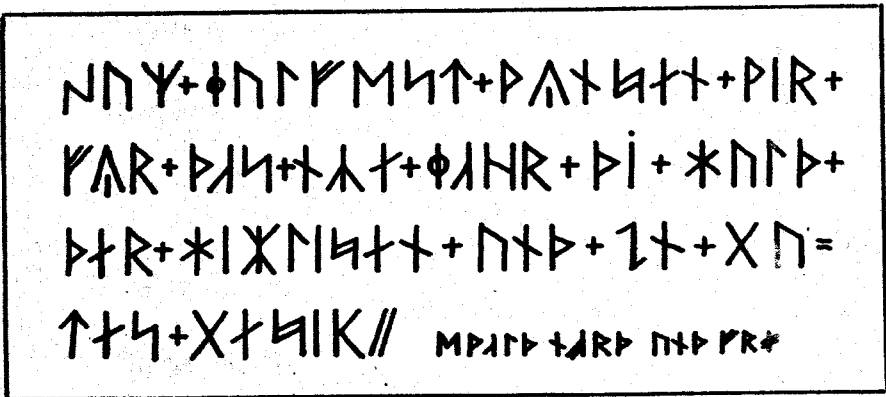
5. Beispiele für die Anwendung.

Die Hymne Hölderlins "O heilig Herz der Völker" ist hier in Runen gesetzt. Man beachte, wie eindrucksvoll ein solches Gesetz durch die kraftvollen Formen wirkt:



Mannigfach ist die Verwendung der Runenschrift. Man kann Briefe an Freunde und Gleichgesinnte schreiben, die nicht jedermann ohne weiteres lesen kann, man kann Eintragungen ins Tagebuch, in Sippen-, Ahnen- und Geschlechterbücher in Runenschriften vornehmen. Schreiben bei besonderen Anlässen (Neujahr, Julfest, Geburtstag, Glückwünsche zu Trauungen, Schreiben zum Ableben, Kindgeburtsanzeigen usw.) sind besonders ansprechend und vornehm, wenn sie in Runenschrift abgefaßt werden. Überall da, wo etwas Besonderes, Persönliches angebracht ist, ist sie am Platze.

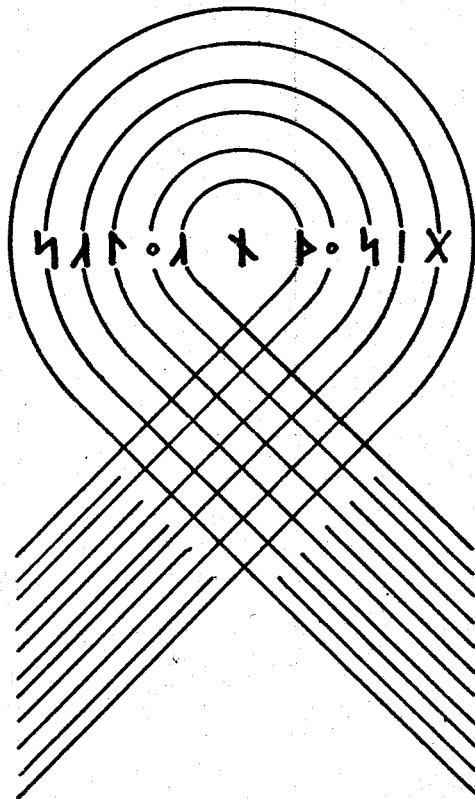
Hier ein Beispiel als Jul-Glückwunschkarte:

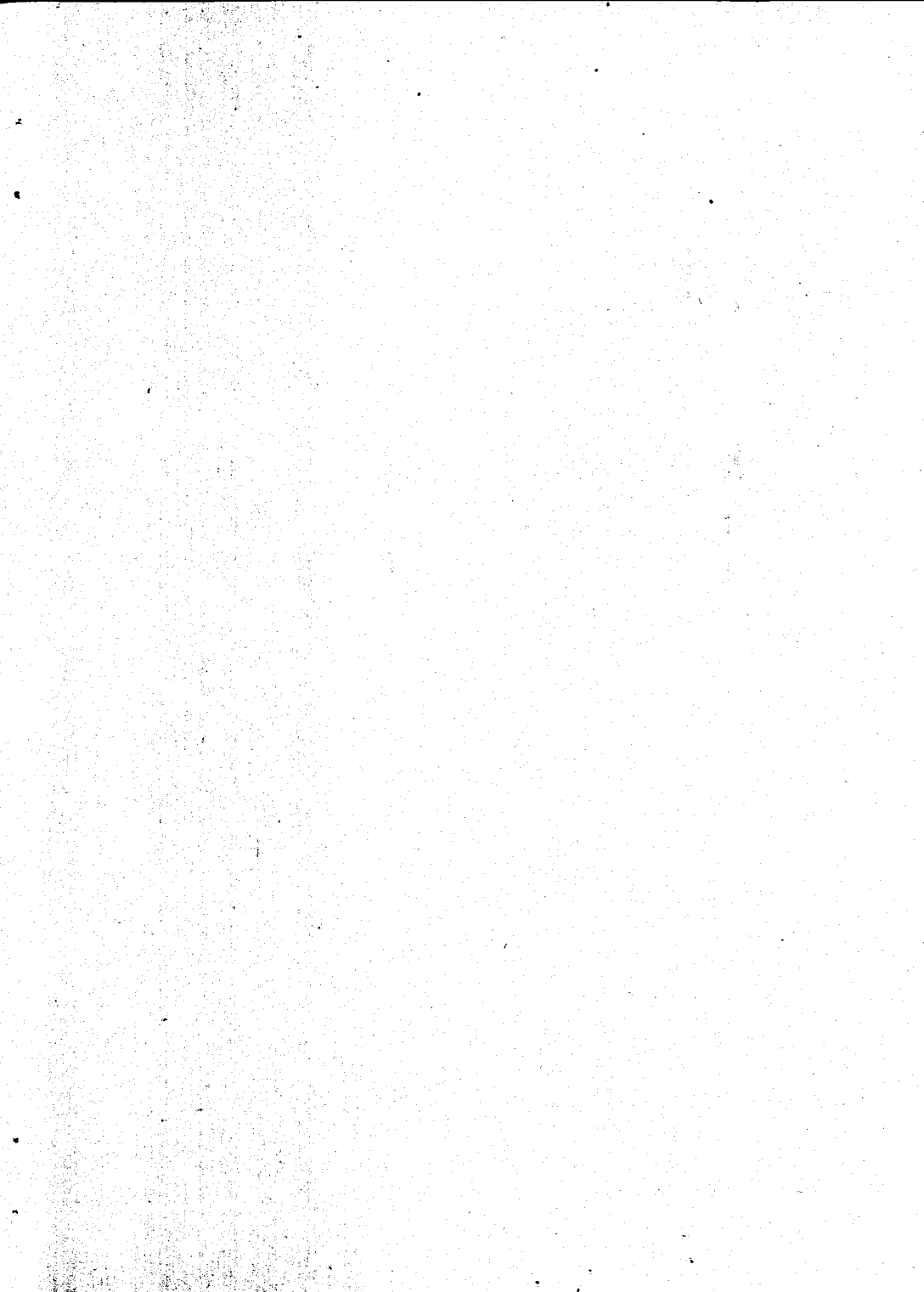


Als Holzschnitt, Linolschnitt oder Tuschzeichnung entsprechend geschmückt mit nordischen Symbolen der Huld und des Heils wirkt eine solche Karte besonders echt.

Man vergesse auch nicht, daß Kinder im Alter von 10 bis 12 Jahren besonders leicht die Runenzeichen lernen. Jeder germanische Vater sollte seine Kinder anhalten, die Runenzeichen zu lernen. Vorerst natürlich die Lautnamen wie sie zu Schreibzwecken benützt werden, später auch die Runennamen. Geheimsinn, Magie und Mantik der Runen muß natürlich einem späteren Alter vorbehalten bleiben.

Dieser Abschnitt sei beschlossen mit dem jahrtausendealten Grußwort der Atlanto-Germanen:





B ü c h e r ü b e r R u n e n

(Das Verzeichnis erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, sondern will nur einige bemerkenswerte Werke über Runen erwähnen.)

- Arntz, Helmut: Handbuch der Runenkunde, 1944 *aus Kuhn*
(faßt das gesamte Wissen der Wissenschaft über die Runen zusammen)
- Claassen, Oswald: Weltwissen im Hakenkreuz, 1934
(zeigt weltweite Zusammenhänge auf z.B. zwischen Hakenkreuz und Labyrinth, Mäander, Satorquadrat, die bisweilen jedoch konstruiert erscheinen)
- Edda (verschiedene Ausgaben)
(zum Verständnis altnordischen Lebens notwendig)
- Hagall, Zeitschrift für Ursprache, Urschrift und Ursinn, begründet von R. John Gorsleben (Blatt der Edda-Gesellschaft) 1923-39 (brachte viele Aufsätze, die Wesentliches zur Runensymbolik zu sagen hatten).
- Heimberg-Somfleth, Adolf: Hagal-Rune und Tannenbaum in der Symbolik (gute Monographie der heiligen Hag-Rune)
- Herrmann, Paul: Das altgermanische Priesterwesen, 1929
(beschreibt u.a. einige magische Handlungen mit Runenverwendung.)
- Kummer, Siegfried: Runenmagie, 1933
(Echtes und Phantasie vermischt, nicht kritisch genug)
- Kummer, Siegfried: Heilige Runenmacht, 1932 *aus Kuhn*
(bringt eine Fülle von Anregungen, verläßt jedoch zu sehr die naturgesetzliche Grundlage und begibt sich ins Okkult-Verschwommene)
- Kurtzahn, Tristan: Die Runen als Heilszeichen und Schicksalslose, 1924
(indisch-verwässerte Runenmagie, Vorsicht!)
- List, Guido v.: Das Geheimnis der Runen, 1938
(bringt eine Fülle von grundsätzlichen Erkenntnissen, auf denen die gesamte spätere esoterische Runenforschung aufbaute, wenn auch heute allen Einzelheiten nicht mehr zugestimmt werden kann).

List, Guido v.: Die Bilderschrift der Ariogermanen, 1922 (eine Fundgrube von Runen, Heilszeichen, Wappen und Symbolen, sonst siehe voriges Urteil)

Marby, Friedrich Bernhard: Runen raunen richtig Rat (und andere Werke), 1933, (viel Wissen um geheime Dinge, oft sehr gutes Urteil in Runenfragen, vor der praktischen Anwendung der Runengymnastik ist Vorsicht geboten!)

Renck-Reichert, Kurt: Runenfibel, 1938
(ein kleines Büchlein, das einen guten Einblick in die Runenkunde gibt)

Reise, Heinz: Vom Wappenwesen und Wappenschwindel, 1948
(versucht die Runengrundlage der alten Wappen zu widerlegen und stellt G.v.List's Forschungen als Phantasterei hin)

Wirth, Hermann: Der Aufgang der Menschheit (und andere Schriften) 1932
(Zurückführung der Runen auf atlantische Schriftzeichen auf Grund einer erdrückenden Fülle von Material, eine glänzende Verbindung von intuitiver Schau und nüchternem Forschergeist).

Berichtigung sinnstörender Druckfehler

- S. 13, 13.Zeile von oben: statt Ur-Gebiet richtig
Ur-Gebet.
- S. 26, 5.Zeile von oben: statt ist ein E richtig
ist E.
- S. 29, 12.Zeile von unten: statt Runen richtig
Ruten.
- S. 30, 11.Zeile von unten: statt das Englische
richtig im Englischen.
- S. 34, unten: Die Man-Rune-Stellung geschieht mit
geschlossenen Beinen.
- S. 36, 16.Zeile von unten: statt karn richtig
kaun.
- S. 37, 14.Zeile von oben: statt Sôlardutt richtig
Sôlardult.
- S. 59, 14.Zeile von unten: statt "x mal" richtig
"mal".
- S. 74, die beiden letzten Zeilen sind zu streichen.
- S. 75, 2.Zeile von oben: die twimadr-Rune muß statt*
richtig **X** gezeichnet
werden.

Anmerkung:

In diesem Buche wurde stets von "Runen" gesprochen, wie dies in der gesamten Literatur üblich ist, um den Leser nicht durch einen fremden Ausdruck zu verwirren. Das Wort "Runa", der germanischen Sprachen, wurde von der Kirche absichtlich gemieden, so daß es im Mittelalter unterging. Erst in der Neuzeit wurde es wieder aus dem Norden entlehnt. Hätte es die Wandlung der deutschen Sprache mitgemacht, so würde es heute "Raune" heißen. Die pfälzische Mundart hat dieses Wort bewahrt (Rane mit langem nasalem a, was dem hochdeutschen au entspricht.) Darum soll künftighin nur von "Raunen" gesprochen werden.



Der Verfasser hat folgende Bücher über Raunen in Bearbeitung:

Raunenkabballistik (Tyruna) behandelt den Geheimsinn nordischer Namen und deren schicksalhafte Bedeutung.

Tyrosa ist eine Verbindung von Raunen- und Sternkunde (nordische Astrologie).

Raunenwappenkunde behandelt die raunische Grundlage aller Wappen.

Raunentraumdeutung führt alle Wahrträume auf Grundprinzipien zurück, die mit der Raunenaussage in Verbindung stehen).

Handraunenkunde erklärt die schicksalhafte Bedeutung der Raunen in der Hand.

Ferner sind Werke vorgesehen über Raune und Zahl, Raune und Körper, Raune und Raum u.a.

