

RUNA

DAS NORDAVENTURISCHE

RUNA

(IN DER THORWAL-VARIANTE)

VON JYIVINDAR
FÜR DAS DSAFORUM.DE
ADVENT 2019

URSPRUNG DER TRADITION

Die Tage vor der Wintersonnenwende stehen in Thorwal ganz im Zeichen der Feier des „Winterbruch“-Festes. Gemeint wird hiermit die Nacht auf den 1. Grimfrostmond.

Man sitzt in dem Kreis seiner Ottajasko zusammen, lauscht den vorgetragenen Geschichten und Legenden der Skaldensänger und feiert die Nacht hindurch den „Winterbruch“. Eben jenen Tag, an dem die Praiosscheibe ihren kürzesten Lauf am Firmament hat. Folglich, handelt es sich auch um den Tag im Götterlauf, der sich die Stunden mit der längsten Nacht des Jahres teilen muss.

Die Aussicht, dass die Lichtstunden der Tage ab jetzt wieder länger werden, wird in diesen Landen ausgiebig gefeiert. Es wird getrunken und gespeist um zu bezeugen, dass der Winter ein baldiges Ende haben wird. Häufiger als sonst im Jahr, ist es an diesem und den Tagen vor dem Fest ein Brauch, die Runen zu befragen. Der oder die Godi übernimmt die Aufgabe den Aberglauben und den Wissensdurst der Gemeinschaft zu stillen. Immer und immer wieder werden Orakel und Prophezeiungen aus geworfenen und gezogenen Runensteinen gedeutet. Die Zeichen sind keine magischen Vitkari-Zeichen, sondern symbolisieren für eine einfachere Deutung die Aspekte des täglichen Lebens eines jeden Bewohners.

Dient dies häufig nur dem reinen Vergnügen und der Unterhaltung, sind doch viele der Einheimischen sehr abergläubisch und werden das Vorhergesagte vielleicht mit einem Lächeln und einem flotten Spruch auf den Lippen abwiegeln. Tatsächlich wird insgeheim ein Jeder noch lange Zeit über das Ergebnis sinnieren.

ALLGEMEINES ZUM WERFEN UND ZIEHEN

Aufbau der Runen

Dieses Runen-Orakel besteht aus 25 Runen, die in jeweils 5 Bereiche aufgeteilt sind. Diese sollen die wesentlichen Aspekte des Lebens eines Thorwalers widerspiegeln.

- ❖ Die Götter
- ❖ Sagen und Mythen
- ❖ Der Krieger
- ❖ Das Meer
- ❖ Das Zuhause

Deutung und Regeln

Runen lasen sich auf viele Arten Interpretieren und nicht jeder wird das Selbe mit einem Zeichen verbinden wie sein Gegenüber. Eine Fischerin sieht im „HAV“ (das Meer) wohl ihren Broterwerb und wird diese nur selten als eine lange Reise ins Unbekannte werten. Ein Krieger mag positive Runen als Erfolg im Kampf ansehen, ein Händler sieht hingegen gute Geschäfte.

Neben der namensgebenden Bedeutung, gibt es für jede Rune eine Zweite Auslegung. Hierbei werden die guten Aspekte ins Gegenteil gekehrt. Dies erfolgt dann, wenn eine Rune verkehrt herum gezogen wird oder in dieser Stellung auf den Boden fällt. Bei der Deutung sollte man stets mit einbeziehen, dass auch aus negativen Zeichen etwas Gutes wachsen kann.

Werden die Runen geworfen, mag es sein, dass diese mit der Runenschrift nach unten zum Liegen kommen. Diese Zeichen werden generell nicht beachtet. Beim Ziehen ist dies nicht vorgesehen und die Steine werden umgedreht.

Liegen Runen aus gleichen Gebieten nebeneinander, verstärkt dies deren Bedeutung und werden meist zusammengefasst.

DIE VARIANTEN DER ZIEHUNG UND DES WERFENS

Zieh-Variante: Die „Swafnir“-Rune

Hierbei wird eine einzige Rune aus einem Beutel gezogen. Eine schnelle Variante für Ungeduldige, deutet doch diese eine Rune auf die augenblickliche Situation, das Problem und dessen Lösung hin.



Bsp.: Als Rune wurde „IFIRN“ gezogen.

Mögliche Deutung: Der Person stehen schwierige Veränderungen bevor, die aber der Anfang von etwas Neuem sind.

Zieh-Variante: Das Drei-Runen Orakel

Hierbei werden 3 Runen gezogen, die verdeckt auf den Tisch gelegt und nacheinander umgedreht. Man beginnt sowohl beim Legen, als auch beim Aufdecken von rechts.

- ❖ Rechts: Die momentane Situation - „Das, was ist“
- ❖ Mitte: Eine mögliche Option - „Das, was geschieht“
- ❖ Links: Die neue Situation - „Das, was sein wird“

Bsp.:



3. MJOLD



2. SKRAJA



1. Umgedrehte YOMUDA

Das, was ist: Du hast Probleme, denen du dich alleine stellen musst, ohne den Rückhalt deiner Freunde

Das, was geschieht: Du wirst Kraft und Stärke benötigen für einen herausfordernden Kampf

Das, was sein wird: Erfolg ist dir Prophezeit. Deine Unternehmung wird von Erfolg gekrönt sein

Runen-Werfen: Das Drei-Runen Werfen

Anders als bei der Drei-Runen-Zieh-Variante, werden zwar 3 Runen aus einem Beutel gezogen, diese aber nacheinander in den Sand oder die Erde geworfen. Viele Godi bestehen hierauf, ermöglicht dies doch ein besseres Bild auf Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft.

- ❖ Die erste Rune wird gezogen und geworfen:
Dies ist die Vergangenheit
- ❖ Die zweite Rune wird gezogen und geworfen:
Dies ist die Gegenwart
- ❖ Die dritte Rune wird gezogen und geworfen:
Dies ist die Zukunft

Bsp.:



1. REKKER



2. DRAKKAR



3. Umgedrehte JOLSKRIM

Ein Leben, geprägt von Kampf und Konflikten. Du bist weit gekommen und stehst jetzt an einem Wendepunkt in deinem Leben. Sorge dich um die deinen, denn du wirst auf Probleme stoßen, die du allein mit Kraft nicht lösen kannst.

Runen-Werfen: Werfen aller Runen

Die mächtigste und auch die am schwierigsten zu deutende Variante des Runenlesens beherrschen meist nur erfahrene Godis. Hierbei werden alle Runen in die Hand genommen und vor sich auf den Boden geworfen. Besonders ist, dass verdeckte Runen nicht ausgewertet werden.

Entscheidend sind hier die Beziehungen der Runen zueinander und auch umgekehrte Zeichen werden beachtet. Kann ein „Skalde“ und ein nahes „Trinkhorn“ schnell in einem ausgelassenen Gelage gipfeln, so wird das „Meer“ und „H'Ranga“ jeden noch so ausgearbeiteten Plan einer Kaperfahrt zunichtemachen.

DIE 5 GÖTTLICHEN RUNEN

1. SWAFNIR (Der Gottwal)

Der Gottwal ist die erste Rune des Runa und steht für den höchsten Gott der Thorwaler. Kraft und Stärke sind seine Aspekte, aber auch Wut und Jähzorn sind Ihm nicht fremd. Eine mächtige Rune, die in der umgekehrten Legung genauso verhängnisvoll sein kann.



Positive Aspekte: Mut, Kraft, Ehre, Tapferkeit, Seefahrt, Gesundheit, Temperament, Jähzorn, Gezeiten

Negative Aspekte: Gewalt, Ignoranz, Unbesonnenheit, Krankheit

2. FIRUN (Gott des Eises und der Jagd)

Auch in Thorwal ist der Gott des Eises nicht unbekannt. Konzentriertheit, Ruhe und Klarheit der Sinne lassen sich aus dieser Rune lesen. Aufgaben, die im Zeichen Firuns stehen, lassen den Recken oft über sich hinaus wachsen.



Positive Aspekte: Eis, Jagd, Herausforderung, Wettkampf, Entwicklung von Willenskraft, Stille, Innhalten, Konzentration, Abwarten, Klarheit finden

Negative Aspekte: körperliche und geistige Blockaden, Blindheit für das Wesentliche, Verschwendung, Komplott

3. IFIRN (Gütige Göttin des Schnees)

Als Tochter Firuns wird Ifirn für Ihre Milde gepriesen. Sie ist wie die Stille in den Momenten eines sanften Schneefalls und steht für die Sanftmut und Güte des Frühlings, die den strengen Winter vertreibt.



Positive Aspekte: Anfang, Zyklus des Lebens, Fruchtbarkeit der Erde, Güte, Heilung, Kreislauf

Negative Aspekte: plötzlicher Rückfall, große Veränderung, Konflikte, Krankheit

4. TRAVIA (Heimkehr und Geborgenheit)

Die Rune erinnert entfernt an eine Gans, das Zeichen Traviās. So leidenschaftlich die Thorwaler auch in ferne Gestade segeln, so hoch schätzen Sie die Geborgenheit und Wärme der Familie und Ottajasko im Winter.



Positive Aspekte: Feuer, Wärme, Heim und Heimat, inneres Wachstum, Zusammenhalt, Fruchtbarkeit, Familie, Tugend, Fürsorge

Negative Aspekte: vergebliches Bemühen, Kälte, mühselige Arbeit, Machtlosigkeit, Rastlosigkeit

5. H'RANGAR (Das Böse, Hranngar)

Der Widersacher Swafnirs ist die mit Abstand düsterste Rune. Besonders an ihr ist, das die Umkehrung bei einem Wurf als ein sehr positives Ergebnis gewertet werden kann.



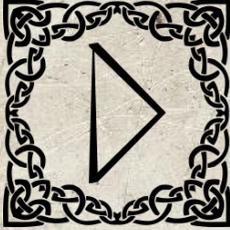
Aspekte: plötzlicher Verlust, Zerstörung, zerstörerische und unberechenbare Kräfte, kontrolliertes Chaos, Schlangenzücht

Umgekehrte Aspekte: Gleichgewicht der Kräfte, Vervollkommnung innerer Harmonie, Offenbarung

DIE 5 RUNEN DER SAGEN UND MYTHEN

6. DELFIN (Die Boten und glückliche Fügung)

Die verspielten Efferdstümmeler folgen gerne den Ottas der Thorwalern und werden als die Boten Swafnirs gewertet. Reisende, die von diesen Geschöpfen begleitet werden, dürfen sich glücklich schätzen. Der Delphin kann generell als „ein gutes Ergebnis“ gewertet werden.



Positive Aspekte: Vertrauen in das große Ganze und in höhere Mächte, Göttlicher Schutz, Rettung, Inspiration

Negative Aspekte: Missverständnisse, Täuschung, Eitelkeit, Verlust

7. NORRSKA (Das Nordlicht)

Vieles lässt sich in die schleierhaften Lichter am Himmel hineininterpretieren. Manche glauben, dass die Toten die Lebenden vor Unheil warnen. Andere meinen Ihr Schicksal herauslesen zu können, oder dass es gar das Funkeln Haranngars Auge ist.



Positive Aspekte: Warnung, Prophezeiung, Verbindung zwischen Himmel und Erde, Magie, Aufklärung, große Widerstandskraft

Negative Aspekte: Verwirrung, Zerstörung, Schwäche, Grenzerfahrung von Leben und Tod

8. RUNJAS (Das Schicksal)

Der Aspekt des Schicksals wird durch die Rune „Runjas“ abgedeckt. Sie gelten in Thorwal als die Lenker des Schicksals und sind die Kinder Ifirns.



Positive Aspekte: Macht des Schicksals und der eigenen Bestimmung, magisches Wissen, Geheimnis, Verbindung zu den Göttern, Vorherbestimmung

Negative Aspekte: Stagnation, Einsamkeit, Hilflosigkeit, Sucht

9. YUMUDA (Die Ratschläge)

Einsam und zurückgezogen lebt die Riesin Yumuda auf ihrer gleichnamigen Insel. Tollkühne Abenteurer und Krieger suchen sie auf, um von ihr einen Blick in die Zukunft zu erbitten. Doch wird eine Gegenleistung im Austausch verlangt, die nicht immer trivial ist.



Positive Aspekte: Rat, Hilfe, Tiefe Einsicht, Erkenntnis, Blick in die Zukunft, Vision, Austausch

Negative Aspekte: Wahnsinn, Einsamkeit, Abgeschiedenheit, schlechter Handel

10. JURGA (Die Heldin)

Von der Wiege auf lernt jeder Thorwaler das Jurga-Lied, die älteste Überlieferung des Volkes. Jurga verkörpert wohl die wichtigsten Aspekte, nach denen ein jeder strebt: Ehre, Tatkraft und ein starker, unbeirrbarer Wille. Die größte Heldin der Thorwaler.



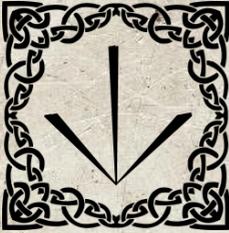
Positive Aspekte: Sieg, Gesundheit, Hoffnung, Ehre, Erfolg, Bewegung, Wille, Tatkraft

Negative Aspekte: Ziellosigkeit, falscher Rat, falsche Ziele, Niederlage, Scheitern, Stillstand

DIE 5 RUNEN DES KRIEGER

11. DRAKKA (Die Drakkar, das Drachenboot)

Das größte der Drachenboote ist die Drakkar und steht für den Aufbruch und den Zusammenhalt in einer Ottajasko. Denn ein Schiff ist nichts ohne eine starke Mannschaft und eine Mannschaft ist nichts ohne das Vertrauen in ihr Schiff.



Positive Aspekte: Bewegung, Vorwärtskommen, Wendepunkt, Reise, Treue, Zusammenarbeit, Loyalität, Entwicklung, Vertrauen

Negative Aspekte: Gefangenschaft, Unruhe, Enge, Unkonzentriertheit, Misstrauen

12. REKKER (Der Krieger)

Der Krieger steht für den Mut und die Stärke seinen Weg unbeirrt zu gehen. Hierbei werden keine Hindernisse gescheut und ein Gegner durch Erfahrung und Kühnheit überwunden.



Positive Aspekte: Kraft, Konfliktbereitschaft, instinktives Vorgehen, Vitalität, Überwindung von Hindernissen, zielgerichtete zerstörende Macht

Negative Aspekte: Gefahr, Dummheit, Bosheit

13. SKRAJA (Die Skraja, die Axt)

Neben dem Schneidezahn ist die Skraja eine der traditionellsten Waffen in Thorwal. Nichts ist wohl ehrenhafter, als einen Kampf mit diese Waffe auszufechten.



Positive Aspekte: Axt, Gerechtigkeit und Sieg, gerechter Kampf, Autorität, Erfolg, Treue

Negative Aspekte: Niederlage und Verlust, Ungerechtigkeit, Blockade, Ausgrenzung, Ungerechtigkeit

14. SKJOLD (Der Rundschild - Schutz und Ansehen)

Diese Rune symbolisiert den Rundschild. Häufig sind diese bemalt und bei Hetmännern als ein Zeichen der Würde in Eisen gefasst. Es bietet dem Einzelnen Schutz im Kampf und kann mit anderen Schilden zu einem Schildwall zusammengeschlossen werden.



Positive Aspekte: Schützt vor Feinden und Bösem, Glück und Lebenskraft, Instinkten folgen, glückliches Gelingen, Erhabenheit

Negative Aspekte: Hilflosigkeit, Zurückweisung, Gefahr, Verlust

15. BYTTE (Die Beute, Erfolg)

Eine erfolgreiche Kaperfahrt bringt jedem an Bord reiche Beute. Die Rune ist ein Zeichen von Erfolg und Wohlstand. Nicht nur Glück, sondern auch harte Arbeit sind hierfür die Voraussetzung.



Positive Aspekte: materieller Wohlstand, Geld, glückliche Umstände, Überfluss, Reichtum, sozialer Erfolg, Hoffnung

Negative Aspekte: Verlust von Eigentum und Ansehen, Zwietracht, Feigheit, Gier

DIE 5 RUNEN DES MEERES

16. HAV (Das Meer)

Das Meer ist Teil des Lebens eines Thorwalers. Stürmisch und herausfordernd lockt es viele zu Abenteuern. Es liefert Nahrung und ist ein Tor zu fernen Gestaden.



Positive Aspekte: Lebenskraft, Ursprung, Prüfung, Träume, Phantasie, das Unbekannte, das Verborgene

Negative Aspekte: Sturm, Untergang, schlechte Urteilsfähigkeit, falsche Entscheidungen, Verwirrung

17. TIDVATT (Die Gezeiten)

Ebbe und Flut sind untrennbar miteinander verbunden. Die Rune ist ein Symbol für Gegensätze, die einander benötigen und zusammen ein Ganzes ergeben.

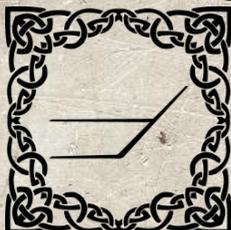


Positive Aspekte: Tag und Nacht, Licht und Schatten, Hoffnung, Glück, Verwirklichung

Negative Aspekte: Hoffnungslosigkeit, Ende, Blindheit

18. KUSTO (Die Küste)

Egal ob es der Anblick der heimatlichen Küste oder die eines fernen Landes ist, verheißt eine Küste stets einen Neubeginn. Seefahrern dient sie als Orientierung, wenn man in Küstennähe segelt.



Positive Aspekte: neuer Lebensweg, neue Perspektive, Versöhnung, Kommunikation, Bewegung, Ende und Neuanfang

Negative Aspekte: Verlassenheit, Krise, Hoffnungslosigkeit, Ungerechtigkeit, Irrationalität

19. KART (Die Karte)

Eines der größten Vermächtnisse Garhelts stellt die umfangreiche Kartothek der Gewässer Aventuriens dar. Ein wahrer Schatz für Seefahrer.



Positive Aspekte: Offenbarung, Inspiration, Fähigkeit etwas zu erreichen, Kreativität, Eingebung

Negative Aspekte: falsche Hoffnung, der falsche Weg, Irreführung, Orientierungslosigkeit, Hinterhalt

20. SOYLE (Der Efferdpfeiler)

Den Gezeiten trotzend, steht in der Hafeneinfahrt von Olport der Efferdpfeiler. Ein Kalksteinfelsen der Schutz bietet, aber auch die Gefahr eines Kenterns. Nur die Lotsen wissen um die sichere Passage dieser Einfahrt und gewährleisten eine unbeschadete Ankunft.



Positive Aspekte: große Kraft die durch Widerstand erwächst, fester Wille, der Furcht ins Auge blicken, Erfindungsgabe, Leidensfähigkeit

Negative Aspekte: Verlust, Untergang, Scheitern, Armut

DIE 5 RUNEN DER HEIMAT

21. OTTASKIN (Die Heimat)

Die Ottaskin ist der Ort, an dem die Ottajasko ihr Zuhause hat. Die Rune steht für den Zusammenhalt der Gemeinschaft und das Ansehen und den Wohlstand, den man sich erarbeitet hat.



Positive Aspekte: Besitz, Erbe, Wohlstand, Familie, Zugehörigkeit, Gemeinschaft

Negative Aspekte: Gefangenschaft, Einsamkeit, Falschheit, Verrat

22. JOLSKRIM (Das Langhaus)

Die Rune Jolskrim steht für das Langhaus. Dem Ort an dem man sich in den kalten Monaten zurückziehen kann. Pläne für das kommende Jahr werden gemeinsam geschmiedet und man erholt sich von den Strapazen des Tages.



Positive Aspekte: Zuhause, Erholung, Erneuerung und neue Herausforderungen, Frieden

Negative Aspekte: Familienprobleme, Sorge um nahestehende Menschen, Streit

23. HETLEUT (Die Hetfrau, Der Hetmann)

Jeder Ottajasko stehen die Hetleute vor. Wegen ihren Fähigkeiten und ihrem Wissen werden diese auf Lebenszeit gewählt und leiten die Gemeinschaft.



Positive Aspekte: Soziale Ordnung, Wahlfamilien, Intelligenz, Selbsterkenntnis, Einweihung, Erkenntnis durch Wissen, Menschenkenntnis, geistige Kraft

Negative Aspekte: Depression, Selbsttäuschung, Hinterlist und Berechnung

24. SKALD (Der Skalde)

Von Sagen und Legenden weiß der Skalde zu berichten. Lieder von Helden werden auf der Laute begleitet und schenken dem Zuhörer Einblicke in den Ruhm der Vorfahren.



Positive Aspekte: Ruhm, Erfolg, Vergnügen, Lachen, Frieden, Partnerschaft, Harmonie, Wohlstand, Geborgenheit, Erkenntnis

Negative Aspekte: Sorgen, Entfremdung und Besessenheit

25. MJÖLD (Das Horn, gefüllt mit Met)

Zu besonderen Anlässen oder bei Schwüren wird in geselliger Runde dieses Trinkgefäß mit Met herumgereicht. Die Form verhindert, dass es gefüllt abgesetzt werden kann.



Positive Aspekte: Großzügigkeit, Freundschaft, Austausch, Partnerschaft und Treue, Vereinigung von Mann und Frau, Leidenschaft, Lebensenergie

Negative Aspekte: Gier, Einsamkeit, Abhängigkeit, Leere, Hunger

PLATZ FÜR NOTIZEN

