



ORAKEL der WIKINGER



DER ANFANG

ÜBER DIE KARTEN

WIE MAN DIE KARTEN VERWENDET

WIDMUNG DER KARTEN

KARTEN AUFDECKEN

Weissagung mit einer Karte

Heilige Drei-Karten-Anordnung

Die Neun-Welten-Anordnung

Thors Hammer

Vergangenheit, Gegenwart, zukünftige Besetzung

Nur Runen-Spreads

DER ANFANG

Zunächst möchte ich Ihnen den reichen, tiefen nordischen Kosmos vorstellen, indem wir Ihnen einen detaillierten Überblick darüber geben, wie die Dinge begannen. Lesen Sie diesen Text durch und Sie werden die elementaren Energien erkennen, die geprägt sind von der Skandinavischen Landschaft, dem Feuer, dem Eis, dem Schnee, dem Wasser, dem großen Himmel und den Jahreszeiten. All das hat die Menschen in der nördlichen Hemisphäre entscheidend zu den Nordmännern gemacht, die wir als Wikinger kennen.

Am Anfang war nichts als die klaffende Leere Ginnungagap (der klaffende, ursprüngliche Abgrund). Es gab keinen Himmel, keine Bäume, kein Grün. Nichts lebte. Es war ein dunkler Ort, der da lag zwischen den beiden Heimatwelten Muspell und Niflheim.

Muspell war ein Land aus reinem Feuer. Geschmolzenes Gestein und Flammen glühten weiß, heiß und blutrot war Muspell. Niflheim war ein Ort aus Eis und Schnee und Wind. Alles dort war gefroren und weiß, und der Frost stieg überall auf. Wenn die schwankende Hitze von Muspell und der eisige Frost aus Niflheim sich trafen und sich vermischten über Ginnungagap, dem geschmolzenen Frost. Zischend fiel es ins Leere und bildete Ymir (Chaos), der erste Frostriese. Als Ymir zu schwitzen begann, spürte er jede einzelne der beiden Schweißperlen, die einen Mann und eine Frau formten. Und dann aus einer weiteren Schweißperle auf seinem Bein entstand ein Sohn. So war die Rasse des Frosts-Giganten geboren.

Während all dies geschah, bildete sich daraus Audhumbla, eine Kuh aus geschmolzenem Frost. Vier Milchströme flossen aus ihren Zitzen und Ymir (Chaos) trank von ihnen. Die Kuh, die von elementarem Salz genährt wurde, leckte vom Eis. Sie leckte das Eis mit ihrer warmen Zunge. Als sie es tat, entdeckte sie einen Mann namens Bun, der einen Sohn namens Bor hatte. Bor heiratete Bestla, eine der Töchter des Frostriesen.

Bor und Bestla hatten drei Söhne: Odin, Vili und Ve. Odin ist der größte und erste Herrscher aller kommenden Welten – einschließlich der Welt der Götter, der Asen, genannt „Asgard“.

Odin und seine Brüder töteten Ymir (Chaos) und begannen, die Welt aus ihm zu erschaffen. Aus seinem Fleisch und seinen Muskeln schufen sie die Erde. Aus seinem roten, fließenden Blut schufen sie das Meer und die Seen. Seine Haare wurden die Bäume, seine Knochen, alle Berge. Seine Zähne verwandelten sich in Steine, und sein Gehirn wurde zu schwebenden Wolken im Himmel, der aus seinem gewölbten Schädel entstanden war.

Der Schädel des Himmels wurde sanft von den Söhnen von Bor angehoben und über die Erde an vier Orten verteilt, genannt Norden, Süden, Osten und Westen. Die Götter bildeten daraufhin einen Ort des Friedens, eine Festung, um sich vor den Riesen zu schützen, und das sind die Namen: Midgard (Mittelerde) und die drei Söhne von Bor, sowie Odin, Vili und Ve. Sie fanden zwei Bäume und schufen daraus einen menschlichen Mann und eine menschliche Frau.

Odin selbst hauchte dem Paar Leben ein und gab ihnen Geist. Vili gab ihnen Bewegung und Intelligenz. Odin gab ihnen Identität und später gaben die Menschen Schutzkleidung. Der Mann nannten sie Ask (Ash) und die Frau Embla (Ulme). Von ihnen ausgehend begann das Geschlecht der Menschen, die fortan in Midgard lebten.

Die Götter bauten daraufhin eine Welt namens Asgard für sich, wo Odin auf einem Hochsitz saß, und alles sah. Er hatte in der Nähe den Weltenbaum, die mächtige Esche Yggdrasil, unter deren Zweigen und Wurzeln alle neu geschaffenen Welten passten. Er heiratete Frigg, eine Tochter von Fjorgvin, die seinen ersten Sohn, Thor, gebar. Der wiederum war gut, mächtig und gerecht.

Dies ist die Geschichte der ersten Gestaltung der Welten. Alles hat sich seitdem bewegt und verändert, und alles wird sich weiterhin verändern - das von Feuer und Eis, Böse und Gut, Licht und Dunkelheit, Tod und Geburt, Schicksal und Wille – bis zum Ende aller Tage in Ragnarok. So geht alles zu Ende und wird wieder von vorne beginnen, wie eine Schlange, die ihren Schwanz verschluckt hat.



ÜBER DIE KARTEN

Das Deck besteht aus zwei Teilen:

Es gibt funfundzwanzig Runenkarten und weitere zwanzig Nicht-Runenkarten mit Wikingerbezug. Die ersten vierundzwanzig Karten im Deck basieren auf den Runen des Elder Futhark. Das früheste der nordischen Runenalphabet. Das Wort „Futhark“ kommt aus den Anfangsbuchstaben jeder der ersten 6 Runen: Fehu, Uraz, Thurisaz, Ansuz, Raido und Kenaz (oder Kaunan). Die Runen-Alphabete wurden nicht speziell, wie in unseren modernen Sprachen verwendet. Alphabet nennen sich die Buchstaben, die verwendet werden, um alltägliche Korrespondenzen oder Briefe zu schreiben. Die Runen (Buchstaben) wurden als magische Siegel, als Zauber, in Zaubersprüchen usw. verwendet und als schützende Talismane.

Die vierundzwanzig Runen wurden oft in drei Gruppen zerlegt von jeweils acht Persönlichkeiten unterschieden, Aettir oder Aetts genannt. Jeder Aett wurde von einer bestimmten Gottheit dominiert. Jedes Aett repräsentierte eine Ebene der magischen Initiationspraktiken. Das erste Aett gehört zur fürsorglichen und mächtigen Göttin Freyja. Das zweite dem stillen Kriegergott Heimdall und das letzte Aett wird vom ethischen Gott Tyr regiert. Die funfundzwanzigste Runenkarte in dem Deck „The Void“, obwohl es nicht zum Elder Futhark gehört, Es ist eine leere Rune, die Teil der Metaphysik wurde und divinatoire Prozesse in der Runentradition repräsentierte. Mehr Informationen zu dieser Rune finden Sie im Abschnitt „Kartenbedeutungen“. Weitere Erklärungen unter Karte 25: „Die Leere“.

Eine kurze Anmerkung zur Aussprache der Runen: Runenlaute waren Teil einer nordischen Sprache und können daher nicht vollständig in der Original-Aussprache überliefert und abgesichert sein. Wenn wir uns jedoch die späteren nordischen Sprachen ansehen, die nahe beieinander liegen, wie z. B. Isländisch, Norwegisch etc. dann kann eine korrekte Aussprache entsprechend abgeleitet werden. Die Aussprache von Runennamen ist ein sehr aktuelles Thema und Quelle vieler wissenschaftlicher Diskussionen. Für uns ist folgendes Endergebnis wichtig: Die Runen sollten so selbstbewusst wie möglich ausgesprochen werden, um zu sehen, wie sie zur eigenen Stimme passen. Die Aussprache buchstabengerecht anpassen und das perfekte rollende „R“ aussprechen.

Wenn Sie sich besonders für die Arbeit mit den Runen interessieren, in den Karten-Spreads finden Sie einen Abschnitt „Nur Runen-Spreads“. Es ist der Abschnitt, der folgt.

Die restlichen zwanzig Karten im Stapel beziehen sich auf unterschiedliche Symbole der Wikingertradition: Es gibt Wikingergottheiten, Krieger und verschiedene Aspekte des nordischen Mythos. Diese Karten kombinieren sie mit den Runenkarten, um ein komplettes Orakel zu bilden. Sie helfen, um sich mit der kraftvollen Energie der Wikinger zu verbinden.

Hinweis:

Die Runenkarten haben eine „umgekehrte“ Bedeutung – das heißt: Ihre Bedeutung ändert sich geringfügig, wenn Sie die Karte ziehen, und sie erscheint in Übereinstimmung mit der Rune in einer auf dem Kopf stehenden Position zu Ihnen gebracht Tradition. Es gibt keine spezifisch umgekehrte Bedeutung für die nachfolgenden zwanzig Nicht-Runen-Karten.



WIE MAN DIE KARTEN VERWENDET

Zunächst schlage ich vor, dass Sie Ihre neuen Karten weihen oder segnen. Das belebt die Karten und verbindet Sie mit ihnen. Falls Sie es noch nicht getan haben. Wenn Sie eine Idee dafür haben, finden Sie ein kurzes Ritual, das Sie anwenden können. Schauen Sie sich dann die Spreads und Techniken von den Weissagungen und orakelhafte Überlieferungen an, die so lange folgen, bis Sie eine finden, dass es Ihrer Meinung nach interessant wäre, es auszuprobieren.

WIDMUNG DER KARTEN

Wenn Sie können, nehmen Sie Ihre Karten für diese Widmung mit ins Freie. Egal, ob Sie am Meer oder im Landesinneren sind, Sie können die Landschaft rundherum für Energie nutzen, genau wie die Wikinger es taten.

Verbrennen Sie zunächst einige Lorbeerblätter oder Salbei oder am besten Tannennadeln oder Kiefernharz. Lassen Sie diese brennen und duften.

Als nächstes streuen Sie etwas Salz auf die Packung der Karten (am besten Meersalz) und sagen:

„Ich reinige, ich erneuere, ich schütze!“

Dann zünden Sie eine silberne Kerze an und sagen Sie:

„Ich bitte um die Kraft der neun Welten, segne mich und diese Karten.

Und bitte Odin, den Allvater, der Wahrsagerei und weisen Beratung,

Segne diese Karten.

Diese ehren dich.

Ich verehere dich. „Ich bitte um Führung, Wahrheit, Erwachen und Klarheit in der Deutung der Karten.

Und gib mir die Kraft und den Mut, um Änderungen vorzunehmen, sollte es nötig sein“

Führen Sie abschließend die Packung durch den Rauch der Kräuter und sagen Sie:

„Ich widme diese Karten dem Wohl der Allgemeinheit. Hier und Jetzt möge nur Gutes eintreten.

Möge ich in meinen Handlungen tugendhaft sein.

Und so soll es sein!“

Wenn Sie möchten, können Sie jetzt Ihre erste Wahrsagerei machen, wissend Die höheren Energien haben Ihr Engagement wird gehört und sie werden darauf reagieren in Form von Sachleistungen.



KARTENAUFBRUCH

Die Pantheon-Technik

Um diese Technik anzuwenden, breiten Sie das gesamte Kartenspiel auf einem Tisch oder besser auf einem flachen Tisch in der Nähe des Bodens – oder, noch besser, über der Erde aus! Tief durchatmen, entspannen und zulassen, dass Ihr Blick weicher wird, wenn Sie über das Deck blicken. Beachten Sie, welche Karte oder Karten ziehen dich an. Karten, die auffallen und dich anspringen oder irgendwie dein Interesse wecken.

Die Karte oder Karten, die Sie auf diese Weise identifizieren, können durchaus Konzepte repräsentieren, die Sie jetzt in Ihr Leben integrieren müssen, oder diejenigen, die Ihren Reifeprozess in dieser Zeit unterstützen können.

Nehmen Sie sich die Zeit. Betrachten Sie die Botschaften solcher Karten genau.

Weissagung mit einer Karte

Das ist Inspiration und Weissagung in ihrer einfachsten Form. Atmen Sie tief ein, bitten Sie um Führung, während Sie die Karten mischen, und dann wähle einfach eine Karte. Möglicherweise entscheiden Sie sich sogar dafür, dies täglich zu tun, wie einige von den Alten es taten.

Meditieren Sie über das Bild der Karte. Lass es zu dir sprechen. Benutzen Sie die Karte als Leitfaden für den Tag und achten Sie darauf, beide Lichtverhältnisse zu berücksichtigen, Schatten- und Lichtaspekte, da beide in dieser Zeit für Sie nützlich sein können.



Heilige Drei-Karten-Anordnung



1

2

3

Der dreifache Aspekt der Erfahrung, bestehend aus Geburt, Leben und Tod, es ist sehr wichtig, wenn man sich mit den Energien des Orakels verbindet. Mit dieser Verbreitung würdigen wir dieses Paradigma. Legen Sie drei Karten hintereinander aus und betrachten Sie sie in Bezug auf die folgende Positionsbedeutungen:

Karte 1: Der Kern des Problems oder der Frage

Karte 2: Die Herausforderung

Karte 3: Die Lösung



Die Neun-Welten-Anordnung

Der große Weltenbaum Yggdrasil war die Wiege der neun Heimatwelten in seinen Zweigen und Wurzeln. Jede Welt beherbergte ein etwas anderes Wesen, von den Göttern in Asgard bis zu den Menschen in Midgard und Hel (die Unterwelt).

Nachdem Sie in dieser Situation die Karten gemischt und um Rat zu Ihrer Frage gebeten haben, legen Sie neun Karten entlang einer vertikalen Linie ab, beginnend mit Karte 1. Nutzen Sie die folgenden Positionen zur Einsicht.





1



2



3



4



5



6



7



8



9

Karte 1: Welches ist der Grund der Weissagung?

Karte 2: Was kann ich daraus lernen?

Karte 3: Was ist der Kern des Problems?

**Karte 4: Welche mentalen Maßnahmen kann ich ergreifen,
um dieses Problem anzugehen?**

**Karte 5: Welche physischen Maßnahmen kann ich ergreifen,
um dieses Problem zu beheben?**

**Karte 6: Welche emotionalen Maßnahmen kann ich ergreifen,
um dieses Problem anzugehen?**

Karte 7: Was ist die vorgeschlagene Lösung?

**Karte 8: Was ist das zukünftige Ergebnis,
wenn ich diese Maßnahmen ergreife?**

**Karte 9: Was kann ich endgültig freigeben,
damit dieses Problem nie wieder auftritt?**



Thors Hammer

Thors Hammer, Mjolinir, bedeutet Aktion. Es zerschmettert die Unwissenheit und niedrigeren Energien. Dieses Deck ist perfekt, wenn Sie sich lösen und mit den Dingen so weitermachen wollen wie bisher, sind sich aber nicht sicher, wie sie dieses angehen sollen.

Die Lage der Karten ähnelt einem Hammer:



1



2



3



4



6



7



5



8



9



- Karte 1: Der äußere Ausdruck des Problems**
- Karte 2: Der Kern des Problems**
- Karte 3: Das Muster, das das Problem verursacht hat**
- Karte 4: Das Haupthindernis für die Lösung**
- Karte 5: Die Lösung**
- Karte 6: Weitere Einblicke in die Lösung**
- Karte 7: Die sofort durchzuführende Aktion**
- Karte 8: Was ich sonst noch wissen muss**
- Karte 9: Die Zukunft, wenn ich jetzt handle**



Vergangenheit, Gegenwart, zukünftige Besetzung

Dieses Deck informiert Sie über wichtige Themen der Vergangenheit, die die Gegenwart beeinflusst und zeigt, wie die Zukunft wird. Es bietet große Klarheit fuer die Problemlösung.

Dieses Deck lässt sich auch hervorragend nur mit Runenkarten verwenden.



Die Karten 1-3 repräsentieren die Vergangenheit und ihre Einflüsse.

Die Karten 4-6 stellen dar, wie die Gegenwart beeinflusst wird (wodurch oder dem).

Die Karten 7-9 stellen die Zukunft in Bezug auf diese Einflüsse dar.



Nur Runen-Spreads

Die Runen sollen vom Gott Odin an die Menschen weitergegeben worden sein, die ihnen dabei helfen, Führung und Weisheit zu erhalten. Die Runen waren traditionell kleine geschnitzte Holzstücke oder Flusssteine, die in eine Tüte oder Kiste gelegt wurden. Der Magier stellte zuerst eine Frage, dann - ohne hinzusehen - in die Tasche griff und zog eine einzelne Rune oder auch mehrere in einer bestimmten Reihenfolge oder die Runen wurden einfach auf den Tisch geworfen. Nehmen Sie Holz oder Steine wie Würfel aus dem Beutel und schauen Sie, was zuerst hervorkommt.

Im Einklang mit der Runentradition habe ich dieses Deck entworfen. Daher kann es sowohl zum Runengießen als auch zur Orakellesung verwendet werden. Daher können Sie jede der hier erwähnten Decks nur mit Runenkarten verwenden. Trennen Sie dazu einfach die Fünfundzwanzig Runenkarten vom Rest des Decks (vierundzwanzig Elder Futhark). Die Karten und eine Void-Karte, die die leere Rune darstellt. Verwenden Sie sie wie Runen aus Stein oder Holz. Vielleicht wollen sie auch, wie ich es tue, die Runenkarten in eine große Tüte oder Schachtel stecken. Schütteln Sie sie hin und her und vermischen Sie sie vorsichtig, wie Sie es mit Holz tun würden oder Steinrunen und dann sehen sie, welche zuerst aufgedeckt wird und deuten diese Karte.

Es ist sehr effektiv!

