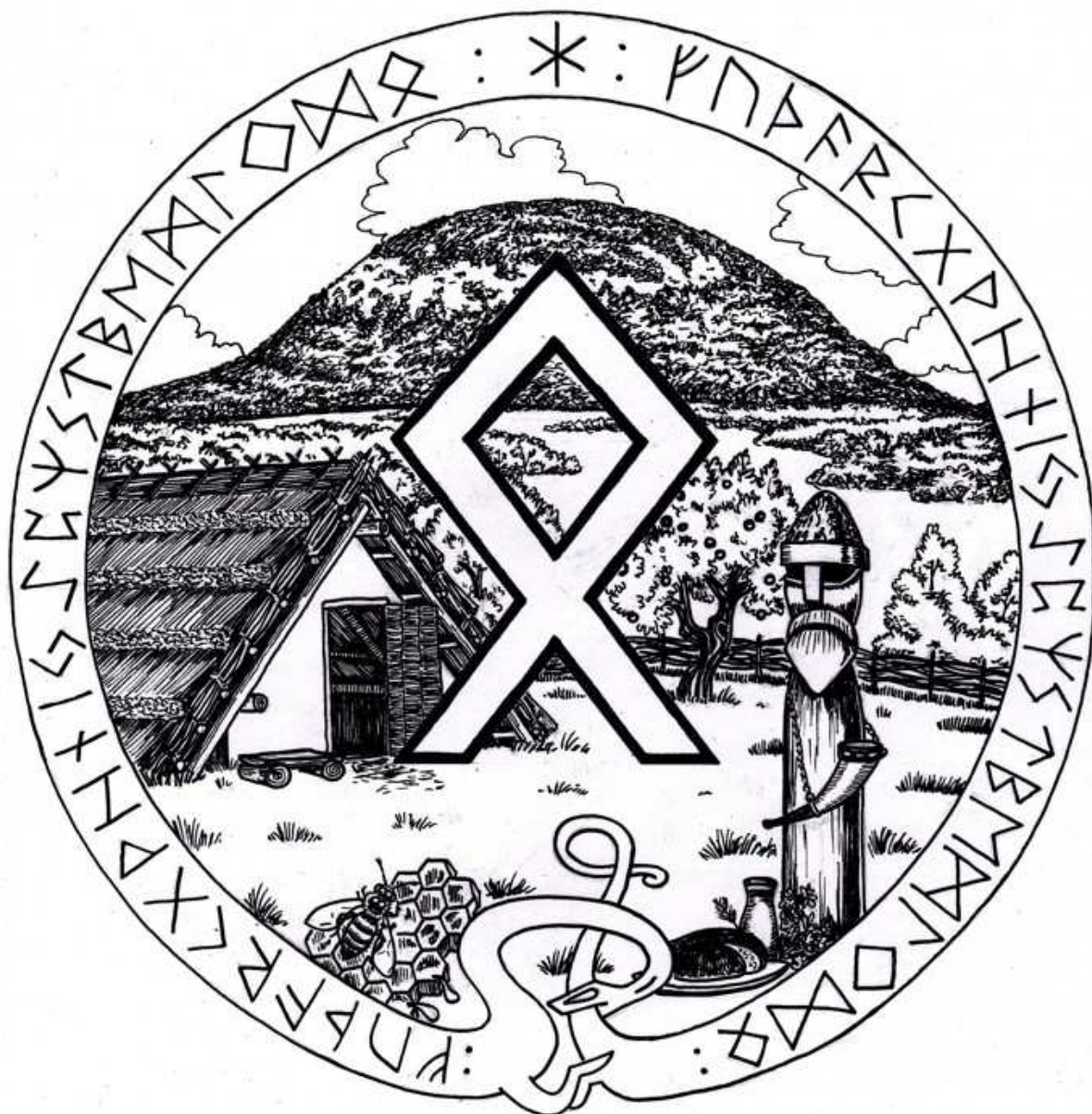




Čtyřadvacet Run mě chrání,

V tomto dni už od svítání.

Fehu mi požehná v hmotných potřebách.

Uruz mi dá sílu a zdraví.

Thurisaz ode mne odrazí všechno zlo.

Ansuz mi požehná moudrostí.

Raido mě dovede ke všem mým cílům.

Kenaz zažehne můj vnitřní plamen.

Gebo mi přivede v cestu dobré lidi.

Wunjo mě radostí naplní.

Hagalaz mi dá nahlédnout k jádru věcí.

Naudiz mi pomůže překonat každou nouzi.

Isa zastaví všechny zlé věci.

Jera mi dá sklízet dobré plody

Eihwaz zesílí mé spojení s duchy.

Pertho mi dá štěstí a hravost.

Algiz mě ochrání.

Sowulo mi posílí sebevědomí.

Teiwaz mě naplní odvahou.

Berkana mě očistí.

Ehwaz mi dá přijmout změny.

Mannaz mě učiní člověkem.

Inguz dá plodnost mým činům.

Laguz posílí mou intuici.

Othila ochrání mou rodinu a byt.

Dagaz rozjasní můj den.

Čtyřadvacet Run mě chrání,

Svou velkou mocí bez ustání.

A tak se staň !

Runové zaříkadlo pro každodenní ochranu.

ÚVOD

Tato kniha vznikla jako doprovodný text k sadě runových karet. Seznámí vás s významy jednotlivých Runových znaků a s postupy, jak s runovými kartami zacházet při věštění či čarování, zároveň vás chce ale i pozvat do světa pohanských tradic a předkřesťanské víry severních Evropanů, ve kterém se Runy¹ zrodily. Ať už totiž přistupujeme k Runám jako k archaickému druhu severoevropského písma, nebo jako k unikátnímu věštecko-magickému systému, neměli bychom je nikdy vytrhávat z kontextu geografického, historického i spirituálního prostředí, v němž se vyvíjely. Významy runových znaků, jsou úzce provázány s příběhy ze skandinávské mytologie a setkání s Runami často znamená i setkání s dávnými severskými bohy, kteří se i dnes projevují jako překvapivě reální a mimořádně silní.

V době kdy jsem začal s Runami experimentovat, jsem už za sebou nějaké magické zkušenosti měl, nikdy předtím však nebyla moje kouzla tak účinná jako právě ta runová. Brzy jsem proto začal přistupovat k Runám s mnohem větším respektem a z úcty k bohu Ódinovi, který podle legendy runové znaky objevil, jsem pro něj a další severské bohy zřídil doma malý oltář, na kterém nyní přechovávám svůj váček s runovými kameny a na který také kladu starým bohům, runovým duchům a svým předkům oběti.

Ve své magické praxi používám runové kameny a runové karty. S kameny obvykle věštím, zatímco s kartami většinou čaruji. Vlastním tři sady runových karet od různých autorů, a přestože se mi všechny líbí a každá má něco do sebe, zatoužil jsem po tom, vytvořit si vlastní karty, které by co nejvíce odpovídaly mým požadavkům a tomu, jak runové znaky sám chápu.

Když se na mé karty podíváte, na první pohled vás nejspíš upoutá jejich netradiční čtvercový formát. Ještě více než čtverec by se mi líbil kruh, ale ten by byl pro práci s kartami dost nepraktický. Runa by se pak nedala dobře postavit na oltář či jiné místo, jak to často při magické práci dělám. Čtvercový tvar mi ale podobně jako kruh snadno umožňuje umístit runový znak přímo na střed karty a právě tak jsem to chtěl. Runový symbol je, dle mého názoru, na kartě tím nejpodstatnějším a proto by měl zaujímat ústřední místo a měl by být dobře vidět. Mým cílem bylo vyhnout se nešvaru některých runových karetních sad, na nichž je Runa jakoby pouze doplňkem obrázku a je tak malinká, že bychom ji mohli hledat s lupou. U čtvercových karet se nám při věštbě bude jistě častěji stávat, že vytáhneme Runu v poloze "vzhůru nohama" nebo v poloze na boku. Ačkoli nám to může trochu zkomplikovat výklad, přiblížíme se tím k původnějším metodám práce s Runami, jako je metání runových kamenů

¹ U slov Runa, Runy apod. používám na jejich začátku netradičně psaní velkého písmene. Tímto pravopisem chci zaprvé zvýraznit pojem, který je ústředním tématem této knihy a zadruhé tím chci Runám vyjádřit svou úctu. Je to vlastně podobné, jako když křesťané píší velké písmeno na počátku slova Bůh.

či dřívěk, při nichž se runové znaky také ocitají v rozličných polohách. Jednoduché pravidlo, o kterém si povíme později, nám pomůže komplikaci s kartami v netradičních polohách, snadno vyřešit.

Inspirací k motivům obrázků na kartách mi byly většinou přímo texty starých Runových básní, které byly kdysi sepsány jako pomůcka pro snadnější zapamatování významů jednotlivých znaků. Úryvky Runových básní, které se v knize objeví, pocházejí, není-li uvedeno jinak, z českého překladu knihy Nordické Runy od P.R.Mountforta. Kromě toho se na obrázcích objevují také motivy mytologické a motivy inspirované starými pohanskými zvyky a obyčejí. Kreslení každé karty mi bylo radostí a dávalo mi příležitost znovu si všechny runové znaky promyslet a prožít. Doufám, že se vám karty budou líbit, a že se vám Runy, podobně jako kdysi mě, stanou mostem do světa starých bohů, kteří jsou nyní už pevnou součástí mého života.

Jako náctiletý jsem trávil hodně času v lesích. S partou kamarádů jsme trampovali po naší vlasti, spali pod širákem, pili vodu z lesních pramenů a koupali se ve studených potocích. Byli jsme venku za každého počasí, v úmorných letních vedrech i ve sněhových závějích. Poznal jsem, že autentický zážitek z přírody se velice liší od sledování přírodopisného dokumentu v televizi. Skutečná příroda je krásná i drsná zároveň, a pobyt v ní zahrnuje i takové věci, jako jsou puchýře na nohou, nálety komárů a kůži rozedranou od trní a přesně takovou přírodu bez všech příkras a falše jsem si zamiloval. Jedním z mých tehdejších hrdinů byl americký spisovatel, malíř a zálesák Ernest Thopson Seton. Tento mimořádný člověk a jím vypracovaný systém "Lesní moudrosti" mě přivedl k zájmu o spiritualitu severoamerických indiánů. Indiánská úcta k Velkému Duchu, k Matce Zemi a všem přírodním bytostem si mě naprosto získala a nějaký čas jsem si myslel, že tzv. euroindiánství by mohlo být mojí cestou. Brzy mi však došlo, že indiánští předkové, kteří požívají u původních obyvatel Ameriky obrovskou úctu, nikdy nebudou a nemohou být mými předky, a že posvátná indiánská místa, jako např. Black Hills, mi také nepatří. Začal jsem tedy horlivě pátrat v naší evropské minulosti. Vždyť i naši předkové kdysi žili blízko přírodě, tak jako indiáni. Mým mateřským jazykem je čeština a tak jsem logicky hledal nejprve u starých Slovanů. Brzy jsem ale zjistil, že ze staré slovanské víry a mytologie se nám toho dochovalo jen velmi málo. Vykresat z těch několika málo informací, které se mi podařilo nalézt, nějaký věrohodný obraz toho, jak původní slovanská víra vypadala, mi připadalo nemožné. Složil jsem tedy ty kousky vědomostí dohromady jak jen to šlo a zbytek jsem doplnil eklektickou Wiccou. Tato moderní čarodějnická tradice sice není pohanstvím v pravém slova smyslu, ale částečně z pohanských kořenů vychází. Eklektickým wiccanem jsem byl potom několik let. Studoval jsem ale dál a nakonec jsem zjistil, že indoevropské kořeny spojují nás Slovany s mnohými jinými evropskými národy a mezery v celkovém obrazu náboženství jednoho etnika lze často dobře vyplnit výpůjčkou od sousedů. Nejvíce mi při této cestě za starými bohy a pohanskými tradicemi pomohly právě Runy. Skrze Runy jsem objevil islandské Eddy, severské ságy, Tacitovu Germánii atd., atd. Co se týče dochovaných pramenů, měli Germáni poněkud více štěstí než

my. Přes severskou mytologii a germánské bohy jsem se pak ale vlastně vrátil i zpátky ke Slovanům, neboť jsem zjistil, že Slované mají se seveřany mnoho společného. Slované měli totiž svým pojmáním duchovna nejbližší k Baltům a paradoxně také k našemu dávnému nepříteli, Germánům. Způsoby, jakými se projevovala zbožnost Baltů, Germánů a Slovanů byly takřka totožné a hlavní severogermánští bohové Ódin, Thor a Frey se v mnoha aspektech podobají slovanským bohům Velesovi, Perunovi a Jarovítovi. Ačkoli se u nás mnozí lidé už při pouhém vyslovení pojmu Germán mračí a ošívají, nemůžeme popřít, že germánské kmeny Markomanů, Langobardů, Kvádů, Herulů aj., obývaly území našeho dnešního státu dlouhých 500 let. První Slované, kteří do naší země přišli, se zde nesetkali s Kelty, jak se někdy tvrdí, ale právě s Germány. Některé archeologické nálezy (např. z Března u Loun) dokonce naznačují, že Germáni a Slované u nás žili nějakou dobu mírumilovně vedle sebe, vzájemně se ovlivňovali a mísili. Dokladem toho, že si Germáni a Slované nebyli vždy vzájemně pouze protivníky je například i Francký (tj. germánský) kupec Sámó, který se svou ozbrojenou družinou sjednotil slovanské kmeny v boji proti Avarům a nakonec se stal slovanským králem. Není také bez zajímavosti, že legendárním vojevůdcem Čechů v tzv. Lucké válce, kterou známe ze Starých pověstí, byl podle kronikáře Kosmy muž jménem Tyr. Pověstmi opředený český válečník tedy nese jméno germánského boha války, jehož Runou si severští bojovníci zdobili své meče. Zvláštní, že? Ale možná to ani tak zvláštní není. Zvykem dávných knížat bývalo obklopovat se družinou výjimečně zdatných bojovníků a tito válečníci bývali často i cizinci. Například družiníci Tuna a Gomon, které vyslala kněžna Drahomíra zavraždit svatou Ludmilu, byli podle svých jmen velmi pravděpodobně Vikingové. Vikinského původu je prý i nánosník na přilbě svatého Václava. Postava, která je na tomto nánosníku zobrazena, tedy možná nepředstavuje Krista, ale Ódina, který zavěšen na stromě světa pátrá po Runách! To si vážně nevymýšlím, zjistěte si to. Kontakty našich slovanských předků s Germány a to dokonce i s těmi severními, byly pravděpodobně mnohem těsnější, než je většina z nás dnes ochotná připustit. Pro ty čtenáře, kteří mají na vše germánské alergii, bude jistě překvapením, že ještě počátkem 12. století, v době kdy letopisec Kosmas sepisoval svoji Kroniku českou (Chronica Boemorum), bylo zvykem o české kotlině uvažovat jako o součásti historického území Germánie. Děkan Kosmas tedy popisuje geografické umístění naší země těmito slovy: *"V Evropě leží Germánie a v jejích končinách směrem k severní straně daleko široko se rozkládá kraj, kolem dokola obklíčený horami, jež se podivuhodným způsobem táhnou po obvodu celé země, že se na pohled zdá, jakoby to jedno souvislé pohoří celou tu zemi obklopovalo a chránilo."*

U nás západních Slovanů prostě není sporu o tom, že Germáni, ať už jako naši spojenci, či jako naši nepřátelé, výrazně ovlivnili naši kulturu, genetickou skladbu a dokonce i náš současný jazyk. Přesto přese všechno, co zde bylo řečeno, se cítím být ale především Slovanem. Mým pravým domovem je krajina kolem jihočeských rybníků, nikoli skalnaté pobřeží severských fjordů. Germánské jazyky moc neovládám, dokonce ani ty současné, natožpak ty staré, ve kterých byly ryty runové nápisy a od toho se také jistě do značné míry odvíjí i mé porozumění Runám, jako takovým. To, co se v této knize dále dočtete, nelze tedy považovat za univerzální Písmo Svaté, a už vůbec ne za odborný vědecký text. Můj výklad

runových znaků a moje chápání severské mytologie vychází jednoduše z mých vlastních omezených zkušeností a může se více či méně lišit od toho, jak tyto věci chápou jiní. Nenechte se tedy zvíkat, ani rozčítit tím, pokud v textu narazíte na něco, co chápete nebo cítíte jinak než já. Studujte, porovnávejte různé zdroje a získávejte s Runami své vlastní zkušenosti. Pokud vás můj přístup něčím inspiruje, budu rád. Pokud se ale při čtení jen utvrdíte, že jsem úplně mimo, a že vaše cesta vede jinudy, nic hrozného se také nestane. Zkušenosti mnohých mých známých jsou ale takové, že jakmile začali s Runami hlouběji pracovat, začali do jejich výuky aktivně vstupovat sami bohové, a to bych také přál každému z vás. Osobní vztah s bohy a vlastní žité zkušenosti jsou totiž nakonec tím nejpodstatnějším. O nejdůležitějších severogermánských bozích a jejich podobnostech s bohy baltskými a slovanskými si povíme ještě později v závěru knihy. S Ódinem, legendárním objevitelem Run, se ovšem musíme alespoň stručně seznámit hned na začátku.

ÓDIN



Ódin, který je znám také jako Wótan, Woden či Wátanos, je bezesporu jedním z nejvýznamnějších bohů germánského panteonu. Jeho osobnost je složitá a tajemná. Ódin má hodně společného s kouzelníkem Merlinem z keltských legend a také se jím dozajista alespoň částečně inspiroval spisovatel J.R.R.Tolkien, když tvořil postavu svého čaroděje Gandalfa. V severských ságách se Ódin často objevuje jako záhadný vousatý stařec v dlouhém plášti, jehož obličej zastiňuje kápě nebo klobouk se širokou krempou. Podobně jako Merlin předává i Ódin lidským hrdinům magické zbraně, a podobně jako Gandalf vstupuje Ódin do válek a sporů mezi lidmi a pomáhá tam, kde to uzná za vhodné. Na rozdíl od Merlina i Gandalfa je však v Ódinovi i cosi temného. Ódin je nevypočitatelný a jeho přízeň je dvojsečná. Je to především bůh mrtvých a tak často "odmění" své věrné tím, že je nechá zahynout v bitvě, aby je pak mohl uvítat ve své síni padlých hrdinů ve Valhalle.

Wótanovo (Ódinovo) jméno má svůj původ ve starogermánském výrazu wátos ,tj. nepřítel, posedlý a má také hodně společného s latinským vates - básník. Ódin je na jedné straně mudrc, bard a básník, na straně druhé zuřivý válečník a vynikající stratég. Pro jeho temnou stránku ho pozdější křesťanská tradice pasovala do role ďábla. Ve středověkých legendách se stal Ódin ďábelským muzikantem, kterého můžete potkat na lesních křižovatkách. To, co nás bude ale zajímat nejvíc je skutečnost, že to byl právě Ódin, kdo podle dávných legend objevil Runy.

Podobnou typologii nese i baltský bůh Velnias a slovanský bůh Veles. Také zde máme co dočinění s moudrými bohy s básnickým nadáním, kteří zároveň vládou i magii a říší mrtvých. Zřetelnou spojnici mezi Ódinem a Velniasem, jak dále uvidíme, jsou záznamy z 16. stol. z Malé Litvy, podle kterých někteří litevští muži u Velniasova pramene obětovali své oko, aby dosáhli moudrosti.

Stejně jako Ódinovi byla i Velesovi a Velniasovi později prisouzena role čerta a ďábla. V Čechách se kdysi lidem, kteří vymýšleli lotroviny, říkávalo: "*Jaký Veles ti to našeptává?*" a mnohé balvany s tzv. obětními miskami, kterým se na Litvě často říká Velniasovy kameny, se u nás nazývají kameny čertovými.



Přírodní mísa v kameni, kterému se říká Čertovo břemeno.

Zajímavý je i etymologický výklad slovanského pojmu čort, čert. Podle některých badatelů vychází toto jméno ze slovního kořene "črt", črta - čára. Čert by mohl být tedy někým, kdo dělá črty či čáry, někým kdo čaruje. Uvážíme-li, že runová magie se odpradávná prováděla skrze rytí znaků složených z čar, jsou to bezesporu zajímavé souvislosti. Slovo črty použil také kronikář Chabrus, který v 10. století zapsal: "*Slované dřív, když byli pohany neměli písma, ale počítali a věštili črtami a zářezy.*" Systém slovanských magických znaků nebyl zřejmě tak ustálený a rozvinutý jako germánské Runy, ale je velmi pravděpodobné, že slovanští Volchvové (čarodějové) nějaké znaky podobné Runám používali a že tyto znaky měli svůj původ u božského črtaře, kterým byl Veles.

Ačkoli toho víme o Velesovi velice málo, není pochyb o tom, že byl vedle Peruna jedním z nejuctívanějších slovanských bohů. Naznačili jsme si také, že Veles by ve skutečnosti mohl být i jinou podobou mocného runového čaroděje Ódina, nebo přinejmenším jeho slovanským bratrancem.

Poslechněte si nyní severský příběh o tom, jak byl stvořen náš svět a o tom jak Ódin našel Runy a předal je bohům i všem dalším bytostem:

POSVÁTNÝ PŘÍBĚH O PŮVODU RUN

Tam, kde leží náš dnešní svět Midgard, byla na počátku jen propastná prázdnota zvaná Ginnungagap. Na sever od Ginnungagapu se rozkládala říše chladu a ledu Niflheim a na jih od propasti ležela říše ohně a horka Muspellheim. Z Niflheimu vytékala do Ginnungagapu ledová řeka a naplňovala propast ledem, zatímco z jihu od Muspellheimu vál do propasti teplý vzduch a létaly sem ohnivé jiskry. Z roztátého ledu a žáru ohně povstaly první bytosti, obr Ymi a kráva Audhumla, jež živila Ymiho čtyřmi mléčnými řekami, které vytékaly z jejích struků. Ymi pak plodil sám ze sebe první generace dávných bytostí - obrů. Jednoho z obrů stvořila i Audhumla a to tak, že ho vylízala ze slaneého ledu, kterým se živila. Obr se jmenoval Búri a byl dědečkem Ódina, Viliho a Véa, prvních obrů, kteří se stali bohy.

Bratři Ódin, Vili a Vé se postavili nezkrotným chaotickým silám obrů staré generace a společně zabili praobra Ymiho. Z Ymiho krve učinili moře, z kostí skály a z lebky klenbu nebes, kterou od té doby na čtyřech rozích světa podpírají čtyři skřítkové, jejichž jména jsou Austri (Východní), Vestri (Západní), Nordri (Severní), Sudri (Jižní). Bohové pochytali jiskry a oharky

létající vzduchem z planoucího Muspellheimu a stvořili z nich planety a hvězdy a vytyčili jim jejich místo a dráhu. Do chaosu tak vnášeli řád, neboť jak pravila vědma, dříve než tak učinili "neznalo slunce, kde sídlo má, nevěděl měsíc, jakou má moc, neznaly hvězdy na nebi své místo."

Ódin toužil vždy víc, než jiní bohové po moudrosti a vědění. Jednou se doslechl, že u kořenů stromu, který prorůstá celý vesmír a spojuje všechny světy, se nachází studnice vědění. Tomu, kdo se z pramene napije, dostane se daru nesmírné moudrosti. Ódin nemeškal a sám, bez doprovodu se vydal na dalekou cestu ke kořenům Yggdrasilu. Studnu však střežil obr Mimir a ten žádal výměnou za doušek vody Ódinovo oko. Ódin tedy vložil své oko do studny, zhluboka se napil. Potom se zranil svým vlastním kopím a na devět dlouhých nocí se zavěsil do větví Yggdrasilu. Po celou dobu nic nejedl ani nepil a zavěšen na stromě světa hleděl do Mimirova pramene, až v jeho vodách po devíti nocích spatřil runové znaky a v nich skrytou moudrost a magickou sílu. S výkřikem prozření se zhroutil k zemi.

Když se pak vrátil k bohům, stal se pro ně učitelem nové moudrosti a runové magie. Runové umění se pak šířilo dále. Naši pohanští předkové tradovali, že Ódin donesl Runy Ásum, Dain álfum, Dvalin skřítkům a Ásvinn obrům. Lidi naučil runovému čarování Ódinuv syn Heimdall.

Tento příběh, který si původně předkové dnešních severanů ústně předávali z generace na generaci, se nám dochoval zapsán ve staroislandských Eddách ze 13. století. Příběh zázračně přežil násilnou christianizaci a stal se naším vzácným evropským dědictvím. Měli bychom si ho vyprávět se stejnou úctou, s jakou si např. severoameričtí indiáni vypráví příběh o Bílé Bizoní ženě, která jim předala dar posvátné dýmky, protože stejně jako ta dýmka zprostředkovává indiánům setkání s Wakan Thankou, zprostředkovávají nám Runy setkání s bohy a duchy našich předků. Dříve než se ale dostaneme k samotným Runám, pozdržme se ještě chvíli u právě přečteného příběhu.

TAJEMSTVÍ POČÁTKU, NIFLHEIM A MÜSPELLHEIM

Na začátku našeho vyprávění o Ódinovi a Runách jsme se dozvěděli o ohnivém Müspellheimu a ledovém Niflheimu a o tom jak jejich společným působením vznikl svět a všechny živé bytosti. Severogermánský příběh o stvoření světa se nám v písemné formě dochoval ve dvou variantách (Starší a Mladší Edda) a v obou je zaznamenán zhruba stejně. O tom, kde se vzal Niflheim a Müspellheim se však ani v jedné z nich nedočteme. Stvořil tyto světy snad Ódin, který je nazývaný Otcem všech? Kdepak. Ódin je jistě velkou a vznešenou bytostí, ale do Boha Stvořitele biblických rozměrů, který je alfou i omegou, počátkem i koncem všeho, má daleko. Nebyl přeci první bytostí, ale jak jsme se dočetli, byl vnukem obra Búriho, kterého vylízala z ledu kráva Audhumla. Podle severské mytologie veliký Ódin v závěru naší dějinné epochy dokonce zemře. Pokud tu tedy byl nějaký prapůvodní Stvořitel, není nikde zmíněn. Skutečný počátek všeho a prazáklad vesmíru je tedy v germánské mytologii zahalen tajemstvím. Není to vlastně nic zas tak divného. Mnoho náboženských systémů světa se shoduje v tom, že o Bohu (Bohyni) s velkým B nelze vlastně nic konkrétního říci. Velcí mystici dávnověku říkali, že lehčí je říci co Bůh není, než to co je. Indiáni z plání nazývají tohoto prvotního Boha krásným jménem "Velké Tajemství." Mám

toto pojmenování rád. Za prvé je to jméno středního rodu (nestraní ani jednomu pohlaví) a za druhé přesně vystihuje Boží neuchopitelnost. Povšimněte si dále, že na stvoření našeho světa a prvních živých bytostí se podle germánské mytologie podílejí dvě velké vesmírné síly. Na jedné straně ve svém nejextrémnějším ledovém skupenství Voda a na straně druhé Oheň. Působením těchto dvou protipólů vznikl celý vesmír. Přesně tak to dodnes učí mnoho mysterijních škol a vlastně i ta novodobá čarodějnická tradice Wicca. Wiccani věří v prazákladní tajemnou Sílu, kterou nazývají Duch, Vesmír, Jednota apod. a zároveň věří, že tento Duch se projevuje jako polarita dvou sil, které nazývají Bohyní a Bohem. Základním symbolem Bohyně je přitom voda a základním symbolem Boha je oheň. To je pozoruhodná shoda.

Podle této teorie má veškerý hmotný i nehmotný svět, všechny bytosti a bohové svůj základ a počátek v čemsi, co můžeme nazvat Velké Tajemství, potažmo v Bohyni a Bohu. Bohyně a Bůh, Niflheim a Müspellheim, světlo a tma, ženský a mužský princip, to jsou síly, jejichž spojení a interakce způsobuje pohyb. Protipóly magnetu se přitáhnou, působením teplého a chladného vzduchu vznikne vítr, spojením ženy a muže vznikne nový život. V tomto pohledu na fungování světa se stará germánská víra a víra wiccanů a dalších dnešních pohanů shoduje. Germáni, ale pravděpodobně otázku toho tajemstvím zahaleného Zdroje veškerenstva, moc neřešili a já ho dnes už neřeším také, protože je to stejně nad lidské chápání. Mnohem blíže jsou nám klasičtí bohové a bohyně, kteří nejsou kdesi nad tímto vesmírem, ale jsou jeho pevnou součástí stejně jako my a kteří s námi sdílí i spoustu našich vlastností. Pojďme ale v našem vyprávění postoupit ještě dále.

YGGDRASIL

*Tento jasan je ze všech stromů největší a nejkrásnější. Jeho větve se
klenou přes celý svět a sahají až na nebe. Tři kořeny drží strom zpříma a
rozkládají se do daleka.*

Snorriho Edda

V příběhu o Ódinovi a Runách byl zmíněn také světový strom Yggdrasill. Tento mýtický strom, který se klene celým vesmírem a tvoří samotnou jeho podstatu, má v kosmologii starých germánských kmenů zásadní význam. Větve a kořeny tohoto stromu prorůstají všemi světy, spojují je a drží je pohromadě. Ačkoli stabilitu vesmíru stále ohrožují některé nepřátelské síly, například drak Nithögg, přečká tento strom i apokalyptickou bitvu ragnarök, ve které zahyne i Ódin a mnoho dalších bohů. Ukryti ve kmeni Yggdrasillu přežijí bitvu i dva lidé, muž jménem Leiftrasi (Toužící po životě) a žena jménem Líf (Život), kteří tak zachrání celý lidský rod.

Yggdrasill tvoří symbolickou osu světa, střed, kolem nějž se všechno otáčí. Jeho nejvyšší patra sahají do říší bohů a světlých álfu a jeho kořeny vedou až do hlubin podsvětních říší temných álfu a do království mrtvých, kterému vládne bohyně Hel. Podle dochované mytologie má Yggdrasill tři hlavní kořeny. Jeden kořen vyrůstá u Ásu, u tzv. Urdina pramene. Zde žijí tři Norny, sudičky, které tkají osud celého světa. Norny každý den kořen Yggdrasillu ze svého pramene

zalévají, aby neuvadl a měl stále sílu. Urdin pramen bychom tedy mohli nazývat pramenem života. Jiný kořen vede do Nilfheimu, respektive Helu, k prameni Hvergelmi, který je plný hadů. V tomto prameni dlí strašlivý had Nídhögg, který neustále kořen Yggdrasillu ohlodává. Tento pramen bychom mohli tedy nazvat pramenem zkázy. Třetí, prostřední kořen vede do země obrů k prameni, který by se dal nazvat pramenem moudrosti. Je to Mimirova studnice, do které při své legendární cestě za Runami hleděl devět dní a nocí Ódin.

Vidím v tom hlubokou symboliku. Na jedné straně tu máme síly, které život celého vesmíru udržují, tj. Norny zalévající kořen stromu, na straně druhé tu máme síly, které život vesmíru rozkládají, tj. Nídhögg, který kořen stromu požírá. Nejde tu ale, jak by se mohlo zdát, o síly dobra a zla, neboť pro správné fungování vesmíru je třeba obou těchto principů, života i smrti, světla i temnoty. Ódinův příběh nám však ukazuje, že cesta moudrosti je cestou středu. Střední cesta mezi dvěma krajními polohami (extrémy), bývá nejtěžší, ale zkušenosti věků ukazují, že je cestou správnou. Všichni v sobě neseme jak síly Urdina pramene, tak i pramene Hvergelmi, obojí se nám v životě hodí. Někdy je třeba vlídnosti, jindy zase tvrdosti. Moudrost Mimirova pramene spočívá v tom, správně poznat, kdy kterou z obou zmiňovaných sil použít. Ódinův příběh nás učí, že pití z pramene moudrosti se však často neobejde bez bolestných obětí.

Mezi korunou a kořeny stromu se nachází svět lidí, který je nazýván Midgard - Střední země. Mitgard bychom si však neměli představovat pouze jako svět lidí a pevných fyzických forem. I střední svět je zabydlen mnoha duchy a zvláštními bytostmi, všechno kolem nás vibruje životem, stačí to jen chtít vidět. Podle severské tradice je Střední země obkroužena obrovským hadem Mitgardsormem, který se zakusuje do vlastního ocasu. Máme tak před očima kruh, v jehož středu roste strom, tedy přímo archetypní obraz posvátného prostoru, který se objevuje v mýtech a spirituální praxi mnohých národů. Práce s posvátným kruhem a putování do jiných světů po kmeni, větvích a kořenech mýtického stromu je v mnohých kulturách doménou šamanů. Ódin, který podnikl svojí devítidenní spirituální pouť, aby zavěšen na světovém stromě získal nové duchovní pomocníky v podobě Run, se nám tak zjevuje jako Prašaman, který se obětuje pro druhé, aby jim přinesl novou moudrost. Šamanismus stojí v základech každého pohanského náboženství, včetně germánského a slovanského a proto se mu budeme lehce věnovat i v této knize. Později, až společně probereme všechny runové znaky, si o využití magického kruhu a o šamanských cestách po jiných světech povíme něco víc. Zatím nám bude stačit, když si řekneme, že těch zvláštních světů je podle severské mytologie devět. Patří k nim ohnivý Müspellheim a ledový Niflheim, o kterých jsme už hovořili, a patří k nim i náš střední svět Mitgard. Kromě toho k nim náleží ještě dalších šest jedinečných světů s vlastním ekosystémem a vlastní paletou bytostí a tvorů.

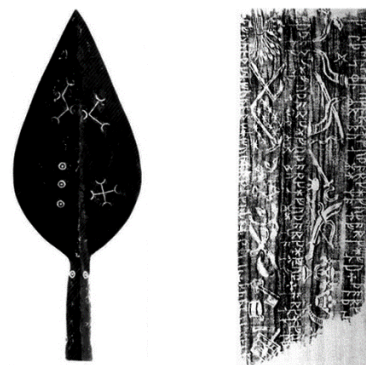
O RUNÁCH OBECNĚ

V Eddě stojí, že Runy Hropt (tj. Ódin) vymyslel, sám je vyryl a v paměti podržel. Opustíme-li ale na chvíli mýtický příběh o Mimirově studni a Ódinově oběti na Yggdrasilu, pak se jako nejpravděpodobnější verze jeví, že Runy vznikly zkombinováním protorunických magických symbolů germánských šamanů a některé z abeced, snad Venetské nebo Raetské, jež se ve starověku používaly na severu Itálie. Podobnosti mezi znaky italického písma a Runami ukazuje níže uvedená tabulka. Germáni přišli s těmito druhy písma do styku pravděpodobně už ve 2. nebo 1. století př. n.l. Z té doby totiž pochází nález šestadvaceti bronzových přileb z rakouského Negau. Na jedné z nich byl severoitalským písmem vyryt starogermánský nápis "Harigasti Teiwai" ("K počtě boha Tyra"). Tady někde můžeme vytušit počátek toho, co potom ve 2. století n.l. vygradovalo v podobě kompletní sady germánského runového písma. Nevíme úplně přesně, kdy germánské Runy poprvé spatřily světlo světa. Každopádně nebudeme daleko od pravdy, když řekneme, že se Runy neobjevily o moc později, než Kristus.

Do dnešního dne bylo v Evropě nalezeno a popsáno přibližně 5000 runových památek. Runové znaky se objevují na kamenných pomnících, mincích, zbraních, amuletech apod. Valná většina těchto památek se logicky nalézá ve skandinávských zemích. Existují ale i runové předměty objevené například v Německu, nebo na Ukrajině.

Čtenáře bude jistě zajímat jaká je situace s těmito nálezy u nás v České republice. Tady musím přiznat, že nevalná. Pokud je mi známo, tak jediné nesporné runové nápisy u nás, nalezneme na dřevěném meči a holi v rajhradském klášterním muzeu. Zde se ovšem nejedná o staré germánské Runy, ale o tzv. švédské runové kalendáře, které byly vyrobeny v 18. století. Tyto předměty si kdysi údajně dovezl rajhradský benediktinský mnich a moravský historiograf P. Beda Dudík, jako suvenýr ze své cesty do Švédska.

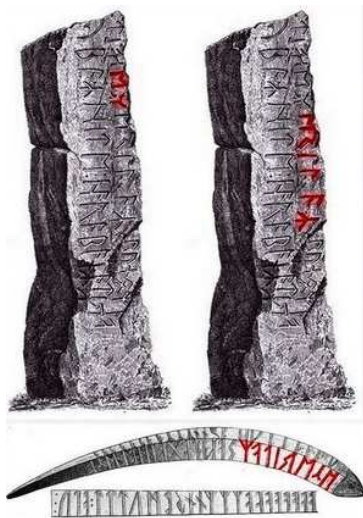
Dalším runovým nápisem by mohly být znaky na hrotu kopí, nalezeného v germánské hrobce z 2. století n.l., která byla objevena v roce 1988 u Mušova v okrese Břeclav. Stříbrem tuzovaně znaky na tomto kopí vypadají, jako Runy Sowulo, Kenaz a Gebo. Runy Sowulo a Kenaz mají vztah k slunci a ohni a Runa Gebo znamená dar. Nabízí se tedy hypotéza, že zbraň byla skrze magické působení runových znaků obdařena silou žáru a plamenů. Znaky jsou však dozdobeny zvláštními malými půlměsíčky, které u runových znaků nejsou obvyklé, takže nemůžeme jednoznačně říci, zda se skutečně o Runy jedná.



Kopí z Mušova a runová hůl z rajhradského muzea.



Bronzová přilba z Negau s germánským nápisem Harigasti Teiwai napsaném severoitalským písmem.



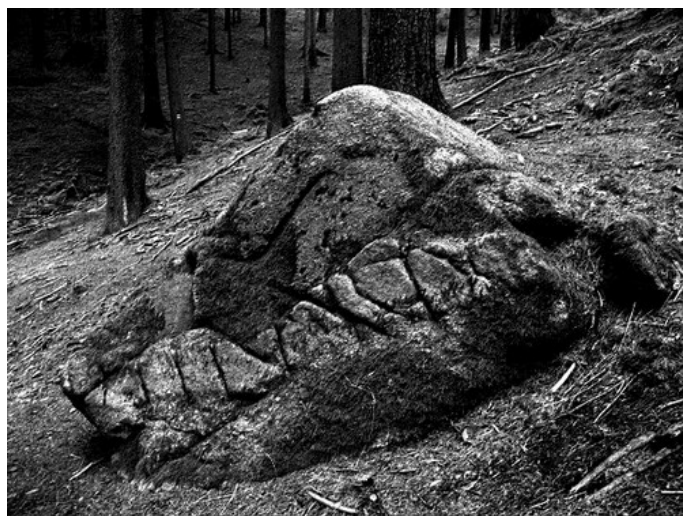
Runový kámen z Järsberg a amulet z Lindholmenu obsahující nápis "Ek Erilaz"

Za zmínku snad stojí ještě "runový nápis", který se nachází na lesním balvanu u obce Hrádek nedaleko Trhových Svinů. Okolo tohoto kamene již bylo hodně rozruchu a mnozí záhadologové dodnes nápis na něm luští, ale zdejší Runy jsou takřka jistě pouhými přírodně vzniklými erozními rýhami. Místo má ale bezesporu zvláštní atmosféru a víra mnohých lidí z něj učinila opravdovou svatyni.

Přestože se na území dnešní České republiky dosud žádné průkazné runové památky nenašly, nemusíme být smutní. Není všem dnům konec a v budoucnu je docela dobře možné, že archeologové ještě na něco narazí. Podle některých badatelů byly totiž Runy vynalezeny a pak po světě šířeny germánským kmenem Herulů, který v polovině 5. století sídlil i u nás na Moravě. Zastánci této teorie se opírají o tajemství obestřený výraz "Ek Erilaz", který se objevuje u některých ranných runových nápisů.

Staroseverské slovo "ek" znamená "já" a slovo "erilaz" je zřejmě titulem pro runového mistra, který dokázal v Runách psát a ovládal i runovou magii. Naznačuje to řada runových nápisů, např.: "Já, Erilaz, kouzel znalý se zvu" nebo "Já, Erilar, jsem psal tyto Runy". Podobnost s výrazů "Erilaz" a "Eruli" (též. Heruli) stála na počátku hypotézy, že titul Erilaz je odvozen od příslušnosti ke kmeni Herulů. Tato teorie má ovšem svoje trhliny, neboť kmen Herulů se v období největšího rozmachu runového písma ve Skandinávii, tedy mezi roky 200 - 500 po Kr. na tomto území vůbec nenacházel a naopak na některých místech, kde se Herulové nacházeli, např. právě na Moravě, se žádné runové nápisy dosud nenašly.

Druhá teorie říká, že pojem Erila souvisí s anglosaským výrazem Earl, či skandinávským Jarl, kterým byli titulováni kmenoví náčelníci a králové. V Eddách se ostatně dočteme, že znalost Run



Údajný runový kámen v lese u Trhových Svinů.

byla jednou z dovedností, kterou bůh Heimdall předal svému lidskému synovi s aristokratickými rysy, Jarlovi. Z mnohých ság se potom dozvídáme, že umění číst a psát Runy k výbavě správného Jarla opravdu patřilo. Že by ovšem sám Jarl vlastnoručně tesal runové nápisy? To se mi nezdá. Na to měl určitě své lidi. A s tím souvisí teorie číslo tři.

Podle třetí varianty slovo Erila nesouvisí ani s kmenem Herulů, ani s Jarly, ale je samostatným výrazem, označujícím prostě znalce Run a výrobce runových nápisů.

Která z těchto tří teorií je ta správná? Těžko říct. Můžete v podstatě uvěřit jakékoli z nich, anebo vymyslet další, ale jednoznačného důkazu se dnes už pravděpodobně nedočkáme.

Pokud se ale vrátíme k tomu, co bylo řečeno na začátku, tedy, že Runy mají své kořeny na severu Apeninského poloostrova, možná nám dojde, že ve skutečnosti není třeba za Runami chodit nikam daleko. Latinská abeceda, kterou jsme se všichni učili ve škole, a kterou je napsaná i tato kniha, má ke germánským Runám velice blízko. Mnoho runových znaků a latinských písmen má evidentně společný základ. Je to ostatně velice dobře vidět porovnáme-li například Runu Tiwaz s písmenem T, Runu Berkana s písmenem B, Runu Sowulo s písmenem S a mnohé další znaky.

Po sloučení germánských a italických znaků se Runy vyvíjely na různých místech a u různých kmenů rozdílně, proto dnes známe hned několik runových "abeced", které se od sebe liší celkovým počtem a také podobou některých znaků. Slovo "abeced" kladu záměrně do uvozovek, neboť správně bychom neměli hovořit o abecedě, nýbrž o futharku. Podobně jako se naše abeceda nazývá abecedou podle svých prvních čtyř písmen A, B, C, D, nazývají se Runy podle svých prvních šesti písmen F, U, TH, A, R, K, futharkem.

Starší, nebo-li též Germánský futhark, který je zachycen na našich kartách, obsahuje celkem 24 znaků, které jsou tradičně rozděleny do tří aettů (rodin) po osmi Runách. Existuje ale ještě například mladší, nebo-li též Vikinský futhark, který má pouze 16 znaků, a Anglosaský futhark, který má naopak znaků dokonce 33. My se budeme dále zabývat Starším futharkem, který je patrně nejznámější a dnes nejvíce používaný.

Samotné slovo "Runa" znamená v germánských jazycích "Tajemství", což je myslím dost výstižné. Domnívám se, že je namístě před každou prací s Runami poprosit boha Ódina, aby nám tajemství runových znaků poodkryl.

Písmeno	Transkripce	Název	Původ
ᚠ	f	<i>fehu</i> dobytek	severoit., lat. ƿ [v, f]
ᚢ	u	<i>ūruz</i> tur, zubr	venet., raet. ʌ [u]
ᚦ	þ (θ)	<i>þurisaz</i> obr n. trn	lat. Ð [d], řecké Δ [d > ð]
ᚨ	a	<i>ansuz</i> bůh (Ódin), jasan	venet., raet. ʌ
ᚱ	r	<i>raidoō, raipō</i> jízda	lat. R
ᚷ	k, g	<i>kaunaz</i> pochodeň n. vřed	lat., etr. <, >
ᚹ	ǵ/γ	<i>gebō</i> dar	řec. X [k ^h]
ᚻ	w	<i>wunjō</i> dokonalost	severoit. ƿ, řec. Ʊ, lat. Q [kw]
ᚿ ᚾ	h	<i>hagalaz</i> krupobílí	venet., raet. ʘ, ʙ [h]
ᚫ	n	<i>naupiz</i> potřeba, nouze	venet., etr. ʎ, ʞ
ᚲ	i	<i>īsa</i> led	lat., etr., ven., atd. l
ᚴ ᚵ	j	<i>jera</i> rok, léto	venet. ll, ʝ [j]
ᚷ ᚸ	ǵ	<i>eihwaz</i> sis, luk	lat. G (viz pozdější gót. G)
ᚹ ᚺ	p	<i>perþo, perþ</i> vagina?	také ƿ; z řec. Π?; venet. ʎ?
ᚻ ᚬ	z/R	<i>algiz</i> ochrana n. los	západořec. ʝ [ks]?
ᚴ ᚵ ᚶ	s	<i>sōwulō</i> slunce	italské S, ʒ [s]
ᚷ	t	<i>teiwarz</i> Tyr (bůh)	ital. T, venet. ↑ [t]
ᚾ	b ^{nezmělé}	<i>berkana</i> břkva	lat. B
ᚿ	e	<i>ehwaz</i> kůň	pootočené řec., etr. ε ?
ᚾ	m	<i>mannaz</i> muž	severoital., raet. ʎ, lat. M
ᚲ	l	<i>laguz</i> voda, jezero	venet., raet. ʎ
ᚫ ᚬ	ŋ	<i>inguz</i> Ing (bůh)	ital. < + >, popř. ^x +x, [gg] → [ŋ]
ᚫ	o	<i>ōþila</i> dědictví, majetek	venet. ʎ, lat. O, řec. Ω ...
ᚾ	d, ð	<i>dagaz</i> den	řec. Δ, ʎ, venet. ʘ [ð, θ]

Tabulka podobností mezi Runami a italickými druhy písma podle Lubora Mojdlá.

VSTUPNÍ RITUÁL

Naučme se společně jednoduchý rituál, kterým budeme svoji práci s Runami vždy začínat, a který nám poslouží také pokaždé, když budeme nad Runami rozjímat a učit se jejich významy.

K rituálu nám postačí jedna svíce a pohár nebo roh s medovinou či jiným nápojem.

Nejprve zapálíme svíci a proneseme u toho tato slova:

*"ZAPALUJI POSVÁTNÝ OHEŇ OČISTY A STVOŘENÍ,
PRVNÍ TAJEMSTVÍ A POSLEDNÍ MILOST.
PLAMEN, NECHŤ JE OŽIVEN PLAMENEM,
NECHŤ NÁM JEHO SVĚTLO SVÍTÍ NA CESTU
A JEHO ODLESK SPATŘÍ BYTOSTI
VŠECH DEVÍTI SVĚTŮ."*

Tento text (kromě poslední věty) patří k obřadním proslovům britské pohanské organizace Odinic Rite, a do češtiny byl přeložen nejstarším českým pohanským uskupením Brothrus Wulfe.

Poté co svíci zapálíte a pronesete zmíněný text, dejte si chvíli čas a procitujte očištnou sílu plamene. Můžete třeba na chvilku zavřít oči a představovat si bílou záři, která se s každým vaším nádechem rozšiřuje ze svíce do prostoru kolem vás a vše čeho se dotkne a co prostoupí, to také očistí.

Potom naplňte pohár trochou medoviny, vína či piva, vezměte ho do ruky a říkejte:

*"VELIKÝ ÓDINE,
MOCNÝ VLÁDČE VALHALY A ÁSGARDU
DĚKUJI TI ZA TVŮJ POSVÁTNÝ DAR.
PŘIJMI PROSÍM TENTO PŘÍPITEK
A DEJ MI MOUDROST, ABYCH POROZUMNĚL(A)
RUNOVÝM TAJEMSTVÍM."*

Potom se trochu napijte, pozvedněte pohár oběma rukama a řekněte:

"KÉŽ TVÁ SLÁVA NIKDY NEUHASNE!"

KÉŽ MĚ TVOJE SÍLA VŽDYCKY PROVÁZÍ!"

Nakonec postavte pohár se zbytkem nápoje vedle svíce. To co v něm zbylo, patří Ódinovi. Po skončení vaší runové práce můžete nápoj vylít do trávy za vaším domem, ale lepší je nechat ho stát na zvláštním místě, na oltáři, nebo před Ódinovým obrázkem, až do druhého dne. Při vylévání nápoje můžete říkat:

"VODA VODĚ,

OHEŇ OHNI,

VZDUCH VZDUCHU,

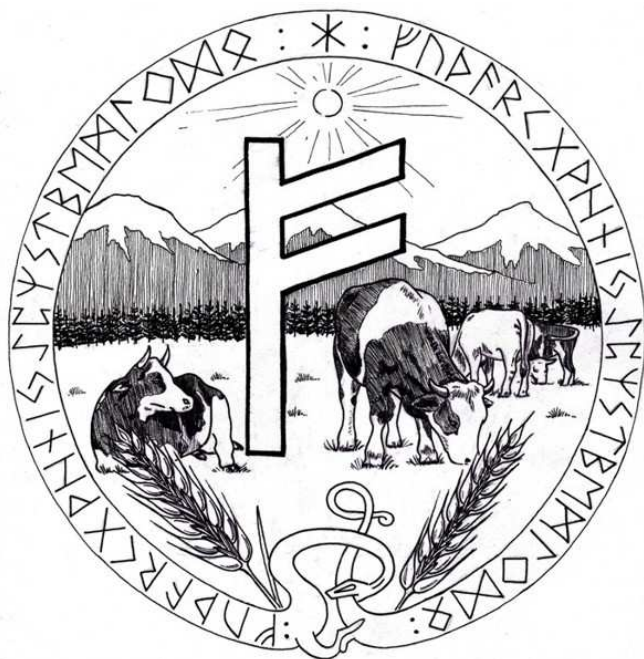
ZEM ZEMI."

Tím jste nápoj vrátili zpátky do přírodního oběhu. Nyní, když jsme si dovyprávěli příběh o původu Run a naučili se tento rituál, můžeme konečně přistoupit ke zkoumání jednotlivých runových znaků.

RUNA FEHU

majetek, bohatství, hojnost

Základním významem této Runy je majetek a materiální bohatství. Germánský výraz Fehu znamená v doslovném překladu Dobytek a právě dobytek představoval pro staré zemědělsko-pastevecké společnosti nejceněnější jmění. Objeví-li se tato Runa ve výkladu, naznačuje to velmi často nějaké záležitosti týkající se peněz nebo majetku. Pokud je Runa ve správné poloze, znamená to obvykle materiální zisk, nebo období dostatku a hojnosti. Pokud je Runa vzhůru nohama, nebo se objeví v blízkosti Runy Naudiz (Nouze) či Hagalaz (Krupobití), může to znamenat pravý opak - tedy finanční ztrátu, nedostatek a bídu.



S Runou Fehu se někdy dává do souvislosti i první stvořená bytost, bájná kráva Audhumla, která živila svým mlékem praobra Ymiho a vylízala z ledu Ódinova dědečka Buriho. V širším smyslu představuje Audhumla aktivní sílu ohně, která stála na počátku světa v opozici vůči statické síle ledu a stala se tak iniciátorkou procesu tvoření života. Audhumla je vlastně obrazem bohyně živitelky, dárkyně tepla, stravy a nového života. Tytéž hodnoty, tedy síly bezpečí, dostatku, tepla a prosperity představuje i Runa Fehu.

Mluvíme-li o bohyni živitelce a o kravách, pak nelze nezmínit také germánskou bohyni Nerthus, o které nám zanechal informace římský historik Tacitus. Bohyně Nerthus byla podle Tacita uctívána mnoha germánskými kmeny jako Matka Země. Při jejím svátku projížděla tato bohyně krajem na voze taženém dvěma kravami. Kdekoli se tento posvátný vůz objevil, museli lidé zanechat svárů a bojů a začali se oddávat veselí a oslavám. Spojení bohyně Matky, dobytka, prosperity a štěstí je i v tomto případě zjevné. Není bez zajímavosti, že je bohyně Nerthus zároveň matkou dvojčat, boha a bohyně plodnosti Freye a Freyi, po kterých byla nazvána skupina prvních osmi runových znaků - Freyův, nebo též Freyir Aett. Runa Fehu, je zároveň písmenem F, kterým jména obou dvojčat začínají.

Mluvíme-li o prosperitě a majetku, pak je třeba připomenout, že u většiny přírodních národů býval vždy více ceněn ten, kdo se uměl s ostatními dělit, než ten, kdo majetek pouze shromažďoval. Četl jsem například, že náčelníci některých indiánských kmenů dbali na to, aby jejich obydlí bylo co nejskromnější. Byla by pro ně totiž hanba topit se v majetku, zatímco jejich lid strádá. Úctu si tito náčelníci získávali tím, co pro ostatní dělali, ne tím, že byli majetnější. V

Evropě je nashromážděné bohatství odpradáвна symbolem úspěchu. Všechny tři dochované Runové básně vztahující se k Runě Fehu ale ukazují, že i Evropané si vždy uvědomovali nebezpečí, které se ve schraňování majetku skrývá. Anglosaská Runová báseň říká, že bohatství nám sice dává pohodlí, ale pokud doufáme v přízeň bohů, měli bychom ho s ostatními sdílet. Norská i Islandská Runová báseň pak shodně varují před sváry, které díky majetku mohou vzniknout mezi příbuznými. Keltští, germánští a slovanští velmoži mohli být bohatí, ale za úspěšné vůdce byli pokládáni pouze tehdy, pokud dokázali proti bídě a nedostatku zaopatřit i svůj lid. V nejstarších dobách býval někdy náčelník za blaho svého lidu dokonce obětován. Mezi povinnosti pohanského velmože patřilo mnoho praktických i rituálních úkonů, kterými měl pomoci k prosperitě svého kmene. Po úspěšném válečném tažení se například patřilo, aby vůdce odevzdal z kořisti nejprve oběť bohům a potom zbytek spravedlivě rozdělil mezi své bojovníky. Velikou ránu této tradici zasadil kníže germánského kmene Franků a čerstvý křesťanský konvertita Chlodvík, který odmítl jednomu svému muži vydat z válečné kořisti kalich, protože byl uloupen z kostela. Když onen bojovník na svém právu trval, Chlodvík ho před očima všech ostatních chladnokrevně zabil. Od té doby bylo Chlodvíkovým mužům jasné, že s pokřesťanštělým vládcem nic už nebude takové jako kdysi.

Runu Fehu můžete s úspěchem použít v magii na přivolávání nějakého majetku či peněz. Několikrát jsem to sám udělal a zachránil tím rodinný rozpočet, nebo přivolal nějakou menší finanční částku. Stejným způsobem by šla zřejmě přivolat i větší částka, ale úspěch magické operace záleží hodně na osobnosti čaroděje či čarodějky a pokud jste podobně jako já bytostně přesvědčeni, že velké množství peněz člověka spíše deformuje a je vlastně správné vystačit si s málem, tak se z vás asi milionáři nestanou. Pokud si ale myslíte, že si zasloužíte mít víc než ostatní, Fehu vám pravděpodobně vyjde vstříc.

RUNA URUZ

fyzická síla, zkouška, překážka

Runa Uruz představuje překážku, zkoušku nebo výzvu, která se postavila do vašeho života. Pokud jste Runu nevytáhli v obrácené poloze, nebo v blízkosti jiných "špatných" Run, máte slušné šance v této výzvě obstát. Ve skutečnosti může jít o zkoušku v pravém slova smyslu např. maturitu, přijímací pohovor apod., anebo o nějaký nepříjemný úkol, který od vás bude vyžadovat překonání sebe sama. Může jít také o "měření sil" s nějakým sokem či konkurentem. Hodně bude záležet na tom, jak se na výzvu připravíte a jakou strategii zvolíte.



Název Runy Uruz se překládá jako Pratur nebo Zubr, což nám napovídá, že Runa v sobě skrývá magickou býčí sílu. Je to tatáž síla, kterou se výrobci dnes populární energetických nápojů snaží dostat do svých drinků tím, že do nich přidávají látku zvanou taurin, která se získává ze žluči býků. Pratur i zubr jsou nádherná zvířata, která u nás kdysi volně žila a zubří se v současnosti do našich lesů v oblasti Ralska opět vrací! Měření sil s divokým lesním býkem bývalo pro mladé muže u mnohých národů příležitostí dokázat svou odvahu a sílu a někde býval takový zápas i součástí iniciačních rituálů. Nejstarší doklady o takové zkoušce pocházejí z období mínojské kultury (asi 2700 - 1450 př. n.l.). Zde mladí Mínojci dokazovali svou nebojácnost a zdatnost tak, že přeskakovali útočícího býka přes hřbet.

Dnešní španělské býčí zápasy mají zase svůj původ v římských hrách, při kterých se býkovi stavěl ozbrojenec v aréně. První býčí zápas se prý ve Španělsku konal v 1. stol. n.l. za vlády římského císaře Claudia. Podobné zkoušky, v nichž muži bojovali s divokým zvířetem (zubrem,



Mínojský pečetní prsten z vyobrazením přeskoku býka.

medvědem, kancem) znali ale i "barbarské" národy na severu od Alp. Vzpomeňme jen na našeho Bivoje, který si svým hrdinským vítězstvím nad divočkem vysloužil ruku pohanské kněžky a léčitelky Kazi, která byla sestrou bájně kněžny Libuše. Zubra jsem v lese ještě nepotkal, ale divočáky už několikrát a opravdu obdivuji odvahu našich předků, kteří se těmito zvířatům stavěli jen s kopím v ruce. Ačkoli na mě divočáci nikdy neútočili, měl jsem při dvou opravdu blízkých setkáních, jak se říká, srdce až v krku. Julius

César ve svých záznamech popisuje, že u Germánů vítěz nad lesním býkem nosí potom na veřejnosti jako důkaz statečnosti jeho rohy a je ve společnosti všeobecně obdivován. Obstojíte-li ve zkoušce, kterou signalizuje Runa Uruz, vynese vám to tedy pravděpodobně nějaký titul, nebo alespoň uznání od ostatních.

Zajímavý příběh o zápase s běsnícím turem nám vypráví také Sága o legendárním vikingovi Ragnarovi Huňaté Nohavici (Ragnar Loðbrok). V Sáze se dočteme o tom, jak si Ragnar znepřátelil švédského krále Eysteina, když odmítl pojmout za svou ženu jeho dceru. Dva z Ragnarových synů, Eirík a Agnar se rozhodli, že se svého otce zastanou, shromáždili velké vojsko a na Švédsko zaútočili. Švédové ale postavili do čela svých šiků posvátnou krávu, kterou chovali v největší tehdejší švédské svatyni v Uppsale. Kráva byla nadána kouzelnou mocí. Její řev naháněl útočníkům hrůzu a přiváděl je k šílenství, v němž se napadali mezi sebou navzájem. Kráva pak svými ostrými a dlouhými rohy velké množství očarovaných válečníků pozabíjela a o zbytek se postarali Eysteinovi muži. Padl i Agnar a jeho bratr Eirík byl popraven. Když se to dozvěděla jejich matka Áslug, vyzvala zbylé Ragnarovy syny, aby své bratry pomstili. Ti se ale zprvu zdráhali pomstu vykonat. Nejstarší Ragnarův syn Ívar své matce řekl: "Nestačí bojovat jen s lidmi, nejdříve je nutné utkat se s čarodějnou mocí a teprve potom s králem. Takovému nebezpečí nechci vystavit ani sebe, ani svou družinu." Áslung ale stále naléhala a tak nakonec bratři vypluli a Ívar ve velké bitvě posvátnou běsnící krávu zabil. Celá bitva skončila vítězstvím Ragnarových synů a zabitím krále Eysteina.

Runa Uruz často představuje těžkou překážku, která nám stojí v cestě za uskutečněním našeho cíle. Objeví-li se v našem výkladu, musíme počítat s tím, že budeme muset napnout veškeré síly, abychom dosáhli toho, za čím jdeme. Podaří-li se nám ovšem ve zkoušce obstát, vyslouží nám to mezi lidmi respekt a naše pozice se upevní.

V magii můžeme Uruz použít při kouzlech, které mají dodat odvalu, sílu a také tělesné zdraví. Runa Uruz výborně posiluje zejména kosti a svaly. Hodí se k očarovávání vody, kterou pijeme jako posilující nápoj během rekonvalescence po chřipkách apod.

V pozitivním smyslu můžeme Uruz použít jako posilující znak na ochranný amulet, ve smyslu negativním můžeme s její pomocí klást překážky do cesty našich protivníků.

RUNA THURISAZ

drtivá síla, past nebo ochrana

Pokud představovala Runa Uruz velký, avšak zvládnutelný problém, představuje Runa Thurisaz zdrcující a chaotickou sílu, kterou, postaví-li se proti nám, nemáme většinou bez následků šanci ustát. Destruktivní síla Runy může ale samozřejmě pracovat i v náš prospěch, jako vždy záleží na tom, v jaké poloze a v sousedství jakých znaků je tažena. Název Runy Thurisaz se překládá jako Trn, nebo jako Obr (Thurs). Anglosaská Runová báseň říká, že: *"Trn je velmi ostrý, a se zlou se potáže, kdo se za něj zachytí, a ještě hůře dopadne ten, kdo do trní spadne."* Norská a Islandská Runová báseň



ve shodě říkají, že obr představuje neštěstí, soužení a nemoc a to zejména pro ženy. Možná to souvisí se zmínkou ze Ságy o Hervaře, kde se píše, že thursové si kdysi rádi vybírali své ženy u lidí. Na kartu jsem proto nakreslil náhlé setkání dívky s obrem mezi skalami. Dívce se však na hrudi houpe ochranný symbol Thorova kladiva. Bůh Thor je v severské mytologii vykreslen jako velký obrobijec a symbol jeho hromovládného kladiva Mjöllnir (Mlýn, Mlat), zahání podle Skandinávců od člověka všechny zlé síly. V pozitivním smyslu představuje Runa Thurisaz právě Thora a jeho kladivo a způsobuje bolest a zmatek nikoli u lidí, ale u nepřátelských sil, které by chtěly člověka ohrožit. V magii lze Runu Thurisaz úspěšně použít jako znak, který od vás odráží zlé síly a vrací je k tomu, kdo je na vás vysílá. Tuto Runu by bylo možné použít i k čistě negativní magii, tedy k útoku či kletbě, ale toho bych se raději vyvaroval. Thurisaz představuje mocnou destruktivní energii, kterou není snadné ukočírovat a pokud nejste opravdu zkušení, snadno se tato síla obrátí proti vám.

Obří, nebo chcete-li trollí Runa, byla kdysi velice obávaná a i jen pohružka, že jí bude použito, často vykonala své. V eddické básni Skirnirmál (Skírniho cesta) vysílá bůh Frey svého sluhu Skírniho ke krásné dívce Gerdě s nabídkou sňatku. Skírni Freyovým jménem nabízí nejprve krasavici vzácné dary (zlatá jablka, kouzelný Ódinův prsten, drahocenný meč), ale dívka nabídku stále tvrdošíjně odmítá. Skírni, při představě, že by se měl vrátit ke svému zoufale zamilovanému pánovi s nepořízenou, začne Gerdě vyhrožovat kletbou. Ve chvíli, kdy říká: *"Thursovu runu ti vyryji a tři jiné: chlípnost, posedlost, žádost. Mohu je vymazat, jak jsem je vyryl, bude-li toho třeba."*, se Gerda zalekne a nabídku sňatku přijme. Zmínka o chlípnosti, posedlosti a žádosti se nám vyjasní až v kontextu celé kletby. Z textu Skirnirmálu vyplývá, že prokletí má zapříčinit, že Gerdu bude stále spalovat nenaplněná sexuální touha, ale jedinými jejími nápadníky budou

nadále pouze odporná stvoření. Viz. Například verš 31.: *"S tříhlavým obrem se těšit budeš, anebo muže nebudeš mít. Žár lásky ať tě sžírá, představa slasti souží, buď jako bodlák, vyhozené býlí z otýpky obilí."* Nebo verš 35.: *"Obr Hrímgrímní ať tvé tělo uchvátí před mříží světa mrtvých. Tam ať ti pacholci pod kořeny stromu naplní krajáč kozí močí. Lepší nápoj ať nikdy nedostaneš, panno, podle svého přání, panno, podle svého přání."* Zajímavým momentem je také to, že Skírní provádí svoji kletbu za pomoci čarovného prutu, pro který si došel do "svěžího hloží." Byl to tedy prut trnitý.

Připomeňme si ještě jednou slova Anglosaské Runové básně o pádu do trní. Ten, kdo se někdy prodíral šípkovými keři nebo ostružiním mi dá jistě za pravdu, že máloco je tak nepříjemné, jako trnité větvičky, které se obtáčí kolem vašich údů a rozdírají vám kůži do krve. Čím rychleji se chcete z takového trní dostat, tím hůře obvykle dopadnete. Když jsem v roce 2010 prolézal husté trnité křoví u Myslkova a hledal tamější Obětní kámen, prolil jsem u toho hodně krve a špičky trnů jsem ze svých lýtek dostával ještě po týdnu. Runa Thurisaz může ve výkladu představovat trnitou past, ve které jste se ocitli a za které se bolestně škrábete ven. Trny vás svazují, bodají a omezují váš pohyb. Pokud se necháte silou Thurisazu zastrašit a ztratíte-li vůli k cestě ven, může vás tato Runa naprosto rozložit a paralyzovat. Budete pak jako valkýra Sigrdrífa, na kterou bůh Ódin za její neposlušnost uvalil magický spánek za pomoci kouzelného trnu nebo jako Šípková Růženka, zajatá na svém hradě obrostlém trním. I když na vás někdy dopadne zdrcující síla špatných událostí, nezapomínejte, že prosekat se trním je možné. Vyžaduje to sice velkou námahu a odhodlání a bez bolestných následků se to neobejde, ale jde to.

Runa Thurisaz patří k těm nejsilnějším znakům, ale neměli bychom o ní smýšlet jako o Runě zlé. Destruktivní síly jako například různé živelné pohromy a nemoci jsou součástí přírody a lidského života a vždycky v sobě zahrnují i prvek obnovy a očisty. Je-li navíc síla Thurisazu správně uchopena může nám být i prospěšná. V léčitelství se například thursova Runa používá jako účinný prostředek na posílení činnosti srdce a málokterý runový znak dokáže podobně jako Thurisaz ušetřit tak citelnou ránu tomu, kdo by vám chtěl ublížit.

RUNA ANSUZ

moudrost, inspirace, komunikace

Ansuz je Runa zasvěcená Ódinovi, a to především jeho moudrosti a komunikačním schopnostem.

Staroanglická Runová báseň říká: *"Ústa jsou pramenem slov, moudrým přinášejí moudrost a radu, všem pak naději a poučení."* Název Runy se překládá jako Bůh (Ás), nebo jako Ústa. Bůh Ódin, nejvyšší z rodu Ásů je mistrem v používání svých úst a slov. Je to velký básník a také čaroděj, který mistrně ovládá magii Galdru, tedy magii zaklínání a kouzelných písní. Snorri Sturluson o něm v Mladší Eddě říká, že: *"mluvil tak důvtipně a obratně, že všichni, kdo ho poslouchali, měli jeho řeč za jedinou pravdu. Pronášel*



vše v rýmech, jak se dosud děje v umění, kterému říkáme básnictví. On a kněží jeho svatyně jsou nazýváni tvůrci písní, protože toto umění zavedli v severských zemích oni." Podle Snorriho dokázal Ódin svými kouzly způsobit, že jeho nepřátelé v bitvě oslepli či ohluchli, nebo byli ochromeni hrůzou. Když dlel mezi svými přáteli, měl Ódin naopak tak krásné a ušlechtilé vystupování, že se všem srdce smálo. Ódin je skvělý manipulátor, který svými slovy dokáže věci rozvázat i spoutat. V eddické básni Hávamál vyjmenovává Ódin osmnáct kouzelných písní, kterými vládne, a které Guido Von List a někteří esoteričtí runo-badatelé spojují s osmnácti znaky rozšířeného Vikingského futharku. Najdeme mezi nimi kouzla na ovládání živlů a počasí, kouzla válečná i léčitelská, kouzla na křivení mrtvých i na získání lásky krásné ženy. Síla slov může být velická.

Pokud nevěříte svým vyjadřovacím schopnostem a potřebujete učinit na někoho dojem svým proslovem, článkem nebo dopisem, použijte na posílení svých schopností Runu Ansuz. Objeví-li se tato Runa ve vašem věšteckém výkladu, značí to, že vám půjdou dobře veškerá vaše jednání. Lidé vám budou naslouchat a budou vám věřit. Objeví-li se ale Ansuz ve výkladu v obrácené poloze, značí to naopak nějaký komunikační zádrhel, nebo to, že se vámi pokouší někdo manipulovat. Runa Ansuz ale nepředstavuje pouze sílu slova a logického myšlení, ale také náhlou inspiraci. Ve výkladu může tedy také znamenat, že dostanete nový nápad, vyřešíte hádanku, nebo získáte jasný a nenadálý vhled do nějaké situace či problému. Ansuz může též signalizovat úspěch v nějaké umělecké činnosti. Napíšete dobrou báseň, či píseň nebo ohromíte přátelé svým vyprávěním. Ásové pili na posílení inspirace tzv. básnickou medovinu, kterou jim přinesl Ódin z doupěte obra Suttunga. Namalujte Runu Ansuz na láhev medoviny či vína a odložte ji pak s

modlitbou "uzrát" na tři nebo devět dní na zvláštní místo na vašem oltáři. Vyrobite si tak svou vlastní verzi básnického nápoje.

Obrázek na naší kartě znázorňuje Ódina stojícího u Mimirova pramene. Právě do této studnice vložil podle legendy Ódin jedno své oko a skrze ně od té chvíle nahlíží do hlubin veškeré moudrosti. Díky tomu se stal nejmoudřejším z bohů. Podobně prý ještě ve středověku obětovali někteří litevští muži své oko do tzv. Velniasova pramene. Jejich "mrtvé" oko pak patrně mohlo nahlížet do onoho světa a umožňovalo jim vidět do minulosti i budoucnosti. Jednoocí či slepí věštcí a věštkyně jsou v evropském folklóru poměrně častými postavami. Za zmínku stojí například Prorocství slepého mládence, které je součástí našich Starých pověstí českých. Příběh popisuje setkání mládence s králem a císařem Karlem IV., který slepci přímo říká: *"Milý mládenče, soudím, že proto Bůh zbavil tvé oči světla, abys viděl do tmavé budoucnosti."* Tato slova vystihují podstatu staré lidové víry, podle které je některým slepcům věnován bohem nebo bohy tzv. druhý zrak. Domnívám se, že známá bulharská vědma Baba Vanga, vděčila za svou popularitu zčásti právě tomu, že byla nevidomá. Na pozadí karty krouží také dva Ódinovi havrani, kteří putují světem a přinášejí odtamtud svému pánovi rozličné zprávy. Jména havranů Hugin a Mumin znamenají Mysl a Paměť a představují tak vlastně části Ódinovy duše, které jsou schopny pronikat do jiných světů a přinášet odtud důležité informace.

Po ničem Ódin nikdy neprohrál více než po moudrosti. Byl ochoten pro ni mnoho obětovat, a když jí dosáhl, rád si jí užíval ve vědomostních kláních. Severské ságy nám představují Ódina jako milovníka hádanek, který se často setkává s moudrými bytostmi a soutěží s nimi ve znalostech (např. v Sáze o Herváře, nebo v eddické Písni o Váfrúdnim). Moudrost však v sobě přináší i břímě poznání, že ne všechno na světě je radostné a spravedlivé. Dá se dokonce říct, že čím více toho víme, čím více nám docházejí souvislosti a čím dále dohlédneme, tím méně jsme schopni se bezstarostně radovat. Svědectví o tom nám podávají nesmírně hluboká Ódinova slova, která najdeme v Hávamálu:

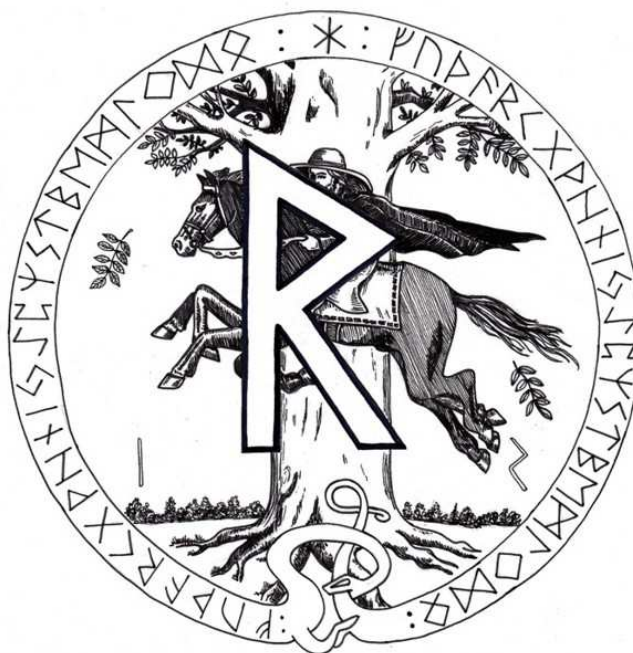
*"Skromně moudrý člověk měl by být-
Po přílišné moudrosti netužte;
Srdce člověka zřídka šťastné je,
Je-li ten člověk doopravdy moudrý.
Skromně moudrý člověk měl by být-
Po přílišné moudrosti netužte;
Nemůžete-li daleko do budoucnosti dohlédnout,
Pak žít můžete bez starosti."*

Runa Ansuz je Runou moudrosti, komunikace a inspirace. S její pomocí můžeme mnohého dosáhnout a mnohé pochopit. Mějme však na paměti, že poznání pravdy nemusí být vždy příjemné.

RUNA RAIDO

pohyb, cesta, přesun

Runa Raido představuje energii pohybu. Objeví-li se znak Raido ve vaší věštbě, může to znamenat, že vás čeká cesta, nebo že se někam ve fyzickém, psychickém či spirituálním smyslu přemísťujete. Bližší informace o tomto pohybu "odněkud někam" se dozvíte z dalších runových znaků, které se ve výkladu objeví. Padne-li poblíž Runy Raido například předchozí Runa Ansuz, půjde spíše o posun v rovině intelektuální, nebo spirituální, Runy Fehu, Ehwaz nebo Laguz mohou naznačovat cestu za někým nebo někam v rovině fyzické a Runa Othila může znamenat přestěhování. Možností je mnoho. Význam pojmu Raido se překládá jako Jízda na koni. Kůň zde reprezentuje dopravní prostředek, nebo souběh událostí, jež vás někam směřují a přesouvají. Pokud je Runa ve správné pozici, pak máte jako jezdec otěže ve svých rukou a na směřování vaší cesty podílíte. Pokud je Runa přetočena hlavou dolů, ocitli jste se ve víru událostí, nad kterými jste ztratili vliv, nebo se na vaší cestě objevily překážky.



Na naší kartě je vyobrazen Ódin řítící se vzduchem na svém osminohém koni Sleipnirovi. K tomuto koni přišel Ódin zvláštním způsobem. Když kdysi bohové budovali svůj palác v Ásgardu, najali si na stavbu pevné a nedobytné hradby obra z Jötunheimu. Obr si vyžádal za svou práci odměnou krásnou bohyni Freyu a také slunce a měsíc. Bohové se poradili a odměnu obrovi přislíbili, pokud stavbu stihne za jedinou zimu. Nikdo totiž nevěřil, že by to jötun dokázal. Obr měl ale kouzelného a nesmírně silného koně Svadilfariho, který tahal na stavbu kámen a všechno šlo jako po másle. Bohové se už báli, že budou muset dodržet svůj slib, ale Loki se proměnil v klisnu a Svadilfariho ze stavby odlákal. Bohové tedy vyhráli, ale Lokimu se po čase narodilo hříbě z osmi nohama, ze kterého vyrostl ten nejrychlejší kůň na světě, na kterém od té doby jezdí sám Ódin.

Na obrázku za Ódinem se tyčí kosmický strom Yggdrasill a v dolní části karty se objevují Runy Isa a Sowulo. Islanská Runová báseň, vztahující se k Runě Sowulo, připomíná kontrast mezi sluncem a ledem: *"Slunce je štítem nebes a třpytivou září a odplatou pro led."* Isa je symbolem ledu a strnulosti, Sowulo představuje sílu slunce a ohně. Vzpomenete-li si na nordický příběh o stvoření, pak právě síly ledu a ohně daly na počátku do pohybu celé stvoření. Složíme-li dohromady Runu Isa a Sowulo, vznikne nám Runa Raido - jízda, pohyb. Nenechte se zmást tím, že je zde znak Sowulo přetočen kolem své svislé osy, to není u runových nápisů a složenin

podstatné. Zoltán Szabó k tomu ve své knize o Runách poznamenává: *"Runy jsou jako lidé a jako takoví se mohou volně pohybovat. Jak ukazují nalezené runové spisy, je směr písma celkem libovolný. Písmo může probíhat zleva doprava, ale stejně tak i zprava doleva. V posledním případě se runy "obráť", to znamená, že se zrcadlí podél své osy a máme před sebou "obrácené runy". Jednotlivé obrácené runy mohou stát též ve zleva doprava probíhajícím písmu a naopak. Navíc může tah písma hadovitě měnit směr tak, že runy druhého řádku stojí vzhůru nohama, zde se runy "převrátí" a nazývají se "převrácenými runami". Také tyto runy se mohou objevit uvnitř normálního písma a obráceně. Nakonec mohou být "spojeny" dvě nebo více run, čímž vzniknou "runy spojené".*

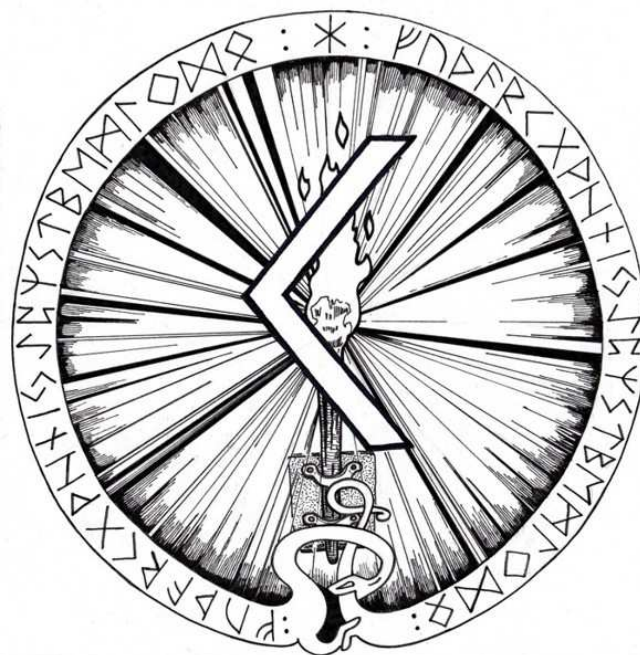
Obrázek Ódina pohybujícího se na koni Sleipnirovi na pozadí Yggdrasillu je odkazem na takzvané šamanské cestování. Běžnou praxí šamanismu je spirituální cesta, při které se šaman pohybuje ve změněném stavu vědomí za pomoci svého silového zvířete napříč duchovními světy. V severogermánské mytologii byl nejzdatnějším poutníkem mezi světy právě kůň. Jedině toto zvíře dokázalo překonat hranice zászvětí. Freyův sluha Skírnir překonal na svém koni plamenný val chránící sídlo krásné Gerdy a Ódinův syn Hermod přeskočil na svém koni dokonce kouzelnou mříž chránící říši bohyně Hel. Kosmický strom z našeho obrázku, jeho kmen, větve a kořeny pak představují cesty, kterými je možno se na spirituální pouti vydat. V jistém smyslu je samotný strom vlastně "koněm", který nás do jiných světů přenese. V této souvislosti není bez zajímavosti, že slovo Yggdrasill se překládá jako Yggův (tj. Ódinův) kůň. V závěrečné části knihy si ještě povíme, jak cestu do duchovních světů uskutečnit. Pro šamanského praktika může být totiž ve věšteckém výkladu Runa Raido i výzvou, aby takovou cestu podnikl.

V magii nám Runa Raido pomáhá dát věci do pohybu. Amulet se spojeným znakem Raido a Algiz nás bude ochraňovat na našich cestách. Spojíte-li Runu Raido se znakem Thurisaz nebo Hagalaz, můžete naopak nějakou cestu zrušit nebo zablokovat. Cítíte-li se ztraceni a dezorientováni, můžete požádat duchy této Runy, aby vám pomohli nalézt správnou cestu.

RUNA KENAZ

poznání, osvícení, žár

Slovo Kenaz znamená v překladu Pochodeň. Tato Runa je v některých svých aspektech podobná tarotové kartě Poustevník, na které bývá obvykle zobrazen muž v kápi, který drží nad svou hlavou lucernu. V dobách, kdy ještě lidé neznali elektřinu, bývala pochodně nejčastějším nástrojem, který přinášel světlo do temnot. Lidé si pochodněmi svítili v noci na cestu, nebo je upevňovali do držáků na stěny a osvětlovali jimi místnosti. Dnes pochodně již nepotřebujeme, a přesto je stále rádi používáme při různých slavnostech, protože skutečný oheň má své



nezaměnitelné kouzlo a při výjimečných příležitostech dokáže navodit výjimečnou atmosféru. V časech, kdy jsem trampoval a skautoval, jsem mnohokrát smolně pochodně vyráběl a mnohokrát seděl u slavnostního ohně, který byl zapálen pochodněmi ze čtyř světových stran.

Staroanglická Runová báseň, ve které se říká: *"Pochodeň poznáme podle jejího plamene, který osvětluje a svítí, kdekoli se sejdou ušlechtilé duše."*, nám napovídá, že Runa Kenaz symbolizuje i osvíceného a jasného ducha a přátelské teplo lidského společenství. Kenaz tedy představuje nikoli pouze opravdový oheň, ale také vnitřní plamen, kterým hoří lidé, kteří jsou pro něco zapálení. Touto symbolickou pochodní může být nějaká významná idea a sdílená moudrost, o kterou je třeba pečovat, a kterou je také možno jako pochodně předávat.

Jiným významem této Runy je to, čemu se někdy říká sexuální plamen a proto je její patronkou krásná, svůdná a zároveň moudrá bohyně Freya. Podle starých legend nebylo boha, obra, trpaslíka nebo lidského muže, který by po Freye nezatoužil. Ve výkladu může Runa Kenaz znamenat, že bude do nějakého našeho problému vneseno světlo a my pochopíme něco důležitého. Ve vztazích značí Kenaz vášeň a jen okolní runové znaky nám ukážou, zda bude tato vášeň náš vztah budovat či ničit. O ohni se říká, že je dobrý sluha, ale špatný pán. Totéž platí i o Runě Kenaz. Ve správné poloze je znamením tepla a světla v pozitivním smyslu, v obrácené poloze je spalujícím žářem. Na tuto skutečnost upozorňují norská i islandská Runová báseň, které o Kenazu hovoří jako o palčivém vředu. Obrácený Kenaz může znamenat žárlivost nebo posedlost. Objeví-li se v sousedství obrácené Runy Kenaz Runa Naudiz značí to nějakou závislost. Jsou-li například pohromadě obrácená Runa Kenaz a Runy Naudiz a Pertho, bude to závislost hráčská.

Někteří vykladači vnímají Runu Kenaz také jako symbol kovářské výhně, ve které je tvarováno železo a drahé kovy. Staroseverská mytologie je plná příběhů o trpasličích kovářích, kteří v plamenech výhně vytváří řadu mocných kouzelných předmětů, které pak slouží hrdinům a bohům. Kenaz je tedy, kromě jiného, symbolem transformace a vnitřní výhně, která nás přetaví a posune k novým úkolům a cílům. Objeví-li se Runa Kenaz v našem výkladu, může to tedy znamenat také osvětlení nebo zasvěcení. V běžném smyslu však znamená Runa Kenaz především vůli a zápal do něčeho a také příliv nové energie. Kenaz nás probouzí z letargie a poskytuje bezpečný prostor pro každé vaše konání.

Potřebujete-li zahřát, dodat si naděje a elánu, pak použijte v magii Runu Kenaz. Potřebujete-li zchladit něčí vztek, použijte obrácenou Runu Kenaz obklopenou Runami Isa a Laguz. Stejně Runy lze použít i na léčbu vředů, horečky a popálenin.

RUNA GEBO

dar, výměna, spolupráce

Runa Gebo znamená dar. Přijímání i dávání darů je pro většinu z nás příjemná záležitost, kterou si prokazujeme se svými blízkými, svou rodinou a přáteli navzájem náklonnost. Dáváme-li někomu dar, říkáme mu tím, že si ho vážíme. Dar je často způsob, kterým druhému vyjadřujeme své přátelství či lásku. Oplatíme-li dar darem, znamená to obvykle, že nabízenou náklonnost přijímáme. Ódin v Hávamálu vybízí: *"Příteli svému přítelem bud" a darem mu oplácej dar.*" Odmítnutím daru často naopak dáváme najevo, že nechceme mít s dárce nic společného. V



mnoha kulturách je odmítnutí daru vnímáno jako těžká urážka toho, kdo dar nabízí. S darem tedy přijímáme víc než jen věc, která je nám věnována. Dar vytváří mezi lidmi určitý vztah. Je-li dar nabízen z čistého srdce, je to velké požehnání a přijímáte s ním i opravdovou přízeň dárce. Je-li však dar nabízen s postranním úmyslem, může se stát přítěží a nechtěným závazkem. Dobře to vyjadřuje Zuzana Antares ve své knize Základy magie: *"Dar je zrádná věc. S ním se obdarovanému dostává od dárce jakéhosi poselství, často předává dárce - obvykle nevědomky - s darem bytost, která mu má pomoci ke splnění jeho záměrů vzhledem k obdarovanému. S darem předává dárce i to, co k obdarovanému skutečně cítí - tedy ne to, co demonstruje. Dar může být jako neviditelný provaz, který obdarovaného svazuje, zatímco dary dávané z povinnosti kradou sílu."*

S dary je třeba zacházet obezřetně. Pokud chcete někomu věnovat velmi nákladný dar, který on nebude schopen oplatit, dobře to zvažte. Váš dar má přeci obdarovaného potěšit a pomoci mu, ne ponížit ho a udělat z něho dlužníka. Ódin k tomu v Hávamálu říká: *"Není vždy nutné dávat náramný dar. I za málo možno získat vděk. Kousek chleba a skloněný kalich mi druha daroval."* Pokud přeci jen přijímáme velký dar, měli bychom se umět pocitu nesplnitelného dlužnictví bránit. Jeden dobrý přítel mi kdysi řekl: *"Když ti někdo něco nabízí, tak si to vezmi. Pokud ti to dává z dobroty srdce, uděláš mu radost. Pokud ti to dává s postranními úmysly, tak si zaslouží, že mu to vezmeš."*

Mezi opravdovými přáteli a blízkou rodinou jde ale při vyměňování darů většinou o příjemnou a radostnou událost, která upevňuje vzájemné svazky. Objeví-li se tedy karta Gebo ve vaší věštbě ve správné poloze, značí to obvykle dobrou spolupráci s někým, nebo skutečný dar, který v nejbližší době obdržíte. V sousedství méně pozitivních Run může Gebo představovat špatný dar, nebo vaší neochotu nějaký dar přijmout. Obrácená karta Gebo v sousedství Runy

Mannaz naznačuje nesoulad v mezilidských či partnerských vztazích. Jedna strana zřejmě do vztahu investuje více, než ta druhá.

Obrázek na kartě znázorňuje zkřížené ruce dvou osob, které si vyměňují dárky. Ovocný strom plný plodů na pozadí karty symbolizuje velkou dárkyni Matku Zemi, která nás všechny živí. Vztah úcty k Zemi, snaha šetřit jí a vracet jí její dary, je jeden z nejdůležitějších odkazů, které nám naši předkové předali.

V magii jsem několikrát Runu Gebo s úspěchem použil na podporu soudržnosti a spolupráce kolektivu.

RUNA WUNJO

radost, štěstí, oslava

Runa Wunjo předpovídá období radosti, dostatku a štěstí, prosté veškerých starostí. Staroanglická Runová báseň říká: *"Radost přichází k vám, kdo neznáte smutek, požehnání ziskem a dostatkem, začlenění v silné komunitě."* Wunjo značí radost, kterou sdílíte s ostatními, a nejedná se zde pouze o radost ve smyslu nějakého spirituálního prožitku, jde také potěšení a uspokojení těla. Pohané se vždy uměli radovat a jejich svátky a oslavy plné užívání si života, byly odedávna trnem v oku křesťanské církvi a její pokrytecké morálce. Ve výkladu může tato Runa upozorňovat na radostný



prožitek, který vás čeká s přáteli, či rodinou. Může jít o hezkou dovolenou, o setkání s lidmi, které jste dlouho neviděli, oslavu nějakého úspěchu, svatby či životního jubilea. Součástí většiny oslav býval mezi starými seveřany tzv. Sumbel, který je namalován i na naší kartě. Šlo o obřadní přípitky, při nichž účastníci oslav vzdávali poctu svým bohům i svým přátelům. Tento starý obřad je popsán například v Sáze o Bósim a Herraudovi, kde se na svatbě Siggeirra a Hleid připíjí nejprve Thorovi, pak všem Ásům, potom Finovi a nakonec bohyni Freje. Přípitkům se přikládal velký význam, a co bylo během Sumbelu vyřčeno či slíbeno, nešlo už vzít zpět. Naši předkové věřili, že bohové a bohyně, kterým bylo během obřadu připito, se účastní oslavy společně s nimi. Rituál přípitků byl mezi pohany staré Evropy široce rozšířen a neprovozovali ho zdaleka pouze Vikingové. Saský kněz Helmold Bosau, který ve 12. století prováděl misii u Polabských Slovanů, například zapsal: *"Mají pak Slované podivnou pověru, neboť při svých hodech a pitkách podávají dokola číši, nad níž pronášejí slova, ať nedím požehnání, nýbrž proklínání, ve jménu bohů svých..."*

Tento obřad se však nepodařilo zcela zlikvidovat ani s nástupem křesťanství. Existuje mnoho dokladů o tom, že v dobách, kdy již bylo obyvatelstvo Evropy christianizováno, byl ještě stále tento rituál provozován, jako tzv. *interpretatio christiana*, tj. kulturní jev z času pohanství, který v upravené podobě v rámci rozšiřování vlivu církev přejala. Namísto starým bohům se ovšem teď připíjelo křesťanským svatým. Nejznámějším dokladem tohoto zvyku u nás je slavný přípitek svatému Michalovi, který pronesl na hostině večer před svým zabitím kníže Václav. Pohanský rituál přípitků byl také jedním z důvodů, pro které se polský světec sv. Stanisław I. ze Szczepanowa (1030-1079), odmítal účastnit oslav a hostin. Po stovkách let se dnes Sumbel stal opět pevnou součástí rituálů současných pohanů. V poněkud okleštěné podobě se ale Sumbel

dochoval i mezi běžnými lidmi. Přípitky, při nichž dodnes povstáváme a přejeme našim oslavencům či novomanželům štěstí, jsou vlastně pozůstatkem tohoto dávného obřadu.

Runa Wunjo, která je posledním znakem Freyina aettu, symbolizuje radostné společenství s lidmi i bohy. U první Runy tohoto aettu jsme si připomínali posvátný vůz bohyně Nerthus, který kdysi objížděl kraj a kdekoli se zastavil, lidé odkládali své spory a slavili, neboť jejich bohyně, dárkyně hojnosti je navštívila. A přesně tento typ radosti Wunjo reprezentuje. Máme své bohy i sebe navzájem, máme co jíst a pít a tak se radujme a slavme!

Logicky vzato můžeme Runu Wunjo magicky použít pro rozeznání smutku a zlepšení nálady. Wunjo též pomáhá vyřešit spory mírovou cestou a je Runou přinášející požehnání. Přejete-li někomu úspěch, radost a štěstí, namalujte Runu Wunjo na předmět, který takovému člověku darujete.

Obrácený znak Wunjo přináší rozmrzelost, trápení a osamělost.

RUNA HAGALAZ

náhlý zvrát, zpoždění, destrukce

Runa Hagalaz je jedním z nejobávanějších znaků celého futharku. Ukáže-li se v našem výkladu, značí to totiž obvykle přinejmenším komplikace, ale mnohdy i zásadní změnu či převrat v našem životě. Název Hagalaz znamená Krupobití a události, které tato Runa věští, přicházejí právě tak rychle a nenadále jako bouře a kroupy. Krupobití může lidem rozbít střechu nad hlavou, nebo zmařit úrodu. Pokud vás zastihne na cestě ve volné krajině, způsobí vám nepříjemnosti a zdržení. Runa Hagalaz značí nepříjemnou událost, která vám zkomplikuje život, zdrží vás, nebo vás donutí začít s něčím pracně

úplně od začátku. Pokud se Hagalaz objeví v blízkosti Runy Eihwaz, může jít dokonce o nemoc nebo smrt někoho blízkého. V sousedství Run Mannaz nebo Gebo, může Runa Hagalaz značit nějaký konflikt, rozchod, nebo narušení mezilidského vztahu.



Grafická podoba Runy Hagalaz má dvě varianty. Starší a dnes častěji používaný tvar se podobá našemu písmenu H nebo N a někteří vykladači ho připodobňují k duhovému mostu Bifröst, který propojuje svět lidí a bohů. Novější varianta této Runy nese podobu hvězdice o šesti vrcholech, kterou tvoří tři protínající se přímky. Tato hvězdice je základem mřížky, do které se dá zakreslit jakýkoli runový znak a proto bývá někdy Hagalaz nazývána matkou všech Run. Novější tvar Runy je skrytý i v geometrii symbolu šestilistého květu ("Svarga"), který je populární mezi slovanskými pohany a v mocném magickém znamení, které známe jako Hexagram nebo tzv. Davidovu hvězdu.

Jeden z alternativních názvů Runy Hagalaz zní Haeg, což je zároveň kořen starého saského slova Haegtessa tj. strážkyně hranice. Tímto pojmenováním nazývali Sasové šamanské čarodějnice, které umí přecházet hranice našeho a jiných světů. Runa Hagalaz bývá spojována s jednou z největších čarodějnic germánské mytologie s temnou matkou, kterou známe pod jmény Hel, Holle, nebo Holda. Jedná se o bohyni podsvětí a vládkyni říše mrtvých. Paní Holle si pamatujeme z německé pohádky, kterou zapsali bratři Grimmové, jako mocnou čarodějnici, která posílá do našeho světa sněhové vánice. Bohyně Holda se v lidových pověstech objevuje po boku Wodena (Ódina), když spolu za bouří táhnou povětrím v čele tlupy divokých duchů mrtvých válečníků. Divoká bouře, sněhová vánice a krupobití, to jsou síly, které se skrývají v Runě Hagalaz.

Obrázek na kartě znázorňuje severogermánskou bohyni Hel, která nám kráčí vstříc doprovázena krupobitím. Nalevo od bohyně vidíme novější formu Runy Hagalaz v podobě růžice. Zjev bohyně Hel je hrůzný. Je vysoká, pohybuje se obvykle pomalu a hledí při tom k zemi. Polovina jejího těla je černá hnijící mrtvola. Lidé, kterým se ukázala, říkají, že jí doprovází i hnilobný zápach. Je nesmlouvavá, ale nic nenaznačuje, že by byla zlá. Je prostě taková, jaká je sama smrt, nekompromisní, nepěkná, ale naprosto přirozená a nikomu nestranící. Nemá zapotřebí někomu ubližovat, nebo někoho pronásledovat, její čas jednou přijde a její říše je říše odpočinku. Lidské záležitosti ji příliš nezajímají, ale někteří prý s její pomocí dokáží léčit tělo i duši. To se může zdát zvláštní, ale vzpomeňme např. na to, jak se motiv smrtky léčitelky objevuje ve známé pohádce o Dařbujánovi a Pandrholovi. S bohyní Hel je to podobné jako s tím krupobitím. Ačkoli si tuto živelnou pohromu nikdo nepřeje, voda z roztátých krup zalévá zemi a na kroupami pobitých místech se utvoří prostor pro rozkvět nového života. Kroupy mohou být i krásné. Kdysi jsme se s manželkou a dětmi na jednom vandru schovali před krupobitím pod náš igelitový přístřešek. Leželi jsme na spacácích a sledovali tisíce krup, jak dopadají skrze větve stromů na naši průhlednou igelitovou střechu. Byl to úchvatný zážitek.

V magii můžeme Runu Hagalaz použít k odstranění nějaké zlé nebo přežitě věci, která nás v našem životě svazuje. Tato Runa nám může pomoci zbavit se zlovyků, ale také se zotavit z traumat a zbavit se bolestných vzpomínek. V negativním smyslu lze Hagalaz použít k bolestnému zásahu nebo zdržení nepřítele.

RUNA NAUDIZ

nouze, bída, trápení

Název Runy Naudiz se překládá buď jako "Nouze", nebo jako "Potřeba". Tyto dva pojmy spolu úzce souvisí. Ocitneme-li se v nouzi, znamená to totiž, že se nám nedostává něčeho, co velmi potřebujeme. Objeví-li se Runa Naudiz v našem věšteckém výkladu, může to znamenat bídu a nedostatek, ale také nespokojenost, vnitřní nenaplnění a touhu po něčem. Nespokojenost a pocit nenaplnění však nemusí vždycky odrážet skutečnou materiální bídu. I lidé, kteří mají z pohledu ostatních "všechno", se někdy cítí prázdní. Provádíme-li runový výklad pro druhé, měli bychom proto v případě Runy Naudiz dobře posoudit i okolní znaky, aby bylo jasné, čeho se tato nouze týká.



S Runou Naudiz jsem učinil zvláštní zkušenost. Když jsem se před lety s Runami seznamoval a učil se znát jejich významy, postupoval jsem tak, že jsem vždy nad jedním ze znaků meditoval, promýšlel a procíťoval jeho význam ze všech stran a pak jsem si danou Runu vždy vystavil na několik dní na oltář, abych jí měl na očích a dobře si její význam zapamatoval. Neuvědomoval jsem si tenkrát, že tímto způsobem vlastně Runu nabíjím a pak ji ještě aktivovanou vystavím, aby mohla svou sílu dobře vyzařovat. Runa Naudiz mě o tom záhy poučila. Po celou dobu, co jsem jí měl vystavenou na oltáři, se naší rodině vedlo zle a stíhala nás nouze za nouzí. Manželka, která je jako většina žen nadána silnou intuicí, se mě po pár dnech zeptala: "Hele, co ty to máš na oltáři vlastně za Runu?" A tehdy mi to celé došlo. Runu jsem odstranil a naše malé rodinné "pohromy" ustaly. Byla to pro mě velká lekce. Poznal jsem tehdy, že Runy mají skutečnou moc a začal jsem být při práci s nimi mnohem pečlivější a ostražitější.

Na kartu Runy Naudiz jsem nakreslil muže, který se ocitl sám v divočině, takřka bez prostředků. Blíží se tma a z blízkého lesa ho sledují vlci. Muž se pomocí luku snaží horlivě rozdělat oheň, který by mu poskytl teplo a ochranu před divokými zvířaty. Anglosaská Runová báseň říká: "*Potřeba svírá srdce, ale může přinést pomoc a zhojení, dostane-li se jí pozornosti včas.*" Nouze nás má tedy vyburcovat k činu. Poddáme-li se v tíživé situaci skepsi, může to znamenat záhubu. Napneme-li ale síly, může nás zkušenost nedostatku zocelit a postrčit kupředu. Muž z obrázku nesložil ruce do klína, ale statečně bojuje o svůj život.

V této souvislosti bych rád zmínil starou evropskou pohanskou tradici, takzvaného živého ohně. Tradice byla, zaznamenaná u Rusů, Poláků, Čechů, Litevců, Švédů, Němců i dalších národů.

Jde tedy o velice rozšířený a starobylý zvyk. O jeho pohanském původu svědčí už to, že byl v průběhu věků, často řazen do církevních seznamů zakázaných činností. Nejčastěji byl živý oheň zapalován na sv. Jana Křtitele, tedy v době letního slunovratu, ale protože se věřilo v jeho očistnou a léčivou moc, prováděl se obřad živého ohně také pokaždé, když bylo společenství napadeno nějakou zlou nakažlivou chorobou. Před východem slunce se museli zhasit všechny ohně ve vsi i širém okolí. Žádná louč, nebo kamna, nesměla zůstat hořet. Venkované pak vyšli mlčky za ves a nesli sebou dřevo z lichého počtu druhů stromů. Pomocí provazu pak otáčeli kulem zasazeným do dřevěného rámu, tak dlouho, až třením vznítili oheň. Pak zapálili hranici a vodili přes nový živý oheň zvířata, sami přes něj skákali, černili si tváře jeho popelem a hořícími poleny podkuřovali ovocné stromy, pole a louky. Nakonec si každý vzal trochu žhavých uhlíků domu a podpálil jimi svůj domácí krb. Živý oheň se nazýval také ohněm nouzovým, dřevěným, božím, hojivým apod. v Německu se mu říkalo "Nothfeuer", tedy oheň potřeby. Runa Naudiz nás vybízí, abychom v čase nouze a potřeby zapálili náš vnitřní živý oheň.



Rozdělávání živého (nouzového) ohně.

V magii se dá Runa Naudiz využít k mobilizaci vnitřních sil, ocitneme-li se v krizi, nebo k odstranění věcí a vlastností, které nám komplikují život. Při těchto magických operacích je však více než kdy jindy zapotřebí udržet pozornost na pozitivním aspektu této Runy. V opačném případě vám její energie ještě přitíží. Negativní užití této Runy ve smyslu uvrhnutí nouze na vašeho nepřítele je mnohem snazší. Mějte však na paměti, že každé použití negativní magie je riskantní. Pokud si nejste ze svým záměrem jistí, nebo pokud má váš protivník účinnou obranu, můžete si zadělat na velké potíže.

RUNA ISA

stagnace, chlad, zamrznutí

Germánské slovo Isa znamená Led a v moderní angličtině ho dodnes používáme v mírně pozměněném tvaru Ice. Led je symbolem chladu, zatuhnutí a nehybnosti. Ukáže-li se tato Runa ve výkladu, pak se zjevně něco zadrhlo. V závislosti na okolních tažených Runách může jít o ochlazení vztahů, či zmrazení nějakých podniků či plánů. Staří severané znali sílu ledového živlu velice dobře a věděli, že s ním nejsou žádné žerty. Led personifikovaný do podoby ledových obrů představoval děsivé síly, které nebylo v lidské moci zvládnout. V pozitivním smyslu lze, ale občas Runu Isa vyložit také jako čas klidu a odpočinku. Každopádně je tato Runa vždycky znamením toho, že nějaký děj nebo pohyb se zastavil.



Obrázek na kartě představuje takzvaného muže z ledovce, kterého zná celý svět pod jménem Ötzi. Tělo tohoto muže čekalo v Ötztalských Alpách celých pět tisíc let na své objevení, přikryté vrstvou ledu. Ötzi skonal v horském sedle poblíž rakousko-italských hranic poté, co byl střelen šípem do zad. Na kartě jsem zachytil raněného Ötziho, který leží na zádech a pomalu umrzá, zatímco se na něj začínají snášet sněhové vločky, které ho přikryjí jako ledový sarkofág. Těžko bych hledal pro Runu Isa přiléhavější motiv.

Zajímavostí je, že Ötziho domovinou byla oblast severní Itálie, která se o několik tisíc let později stala kolébkou tzv. severoitalských druhů písma. S těmito druhy písma se zde někdy ve 2-1. století před naším letopočtem setkali Germáni. I při pohledu laickým okem lehce zjistíte, že mezi italskými písmi a germánskými Runami jsou značné podobnosti. Severo alpská písma se tedy s velkou pravděpodobností stala inspirací pro germánské šamany, kteří z nich úpravami a doplněním vytvořili svojí vlastní verzi magické abecedy, kterou dnes známe jako Runy.

Ale vraťme se zpátky k ledu a Runě Isa. Pokud máte ještě v paměti naše povídání o světovém stromu Yggdrasillu, vzpomenete si možná i na to, že jeden z jeho tří kořenů vyrůstá v Nilfheimu, tj. říši ledu, jinovatky a temnoty. U tohoto kořene se nachází studnice Hvergelmi, ze které vyvěrá 12 ledových řek. Říkali jsme si, že tato studnice symbolizuje trvalou hrozbu zkázy. Ztělesněním této hrozby je i had Nidhög, který žije u ledové studny a neustále nahlodává strom světa odspoda.

Mnoho současných pohanů cítí, že energie Runy Isa je spojena také s ledovou bohyní Skadi, která se díky sňatku s bohem Njördem stala velmi známou a uctívanou. Skadi, jejíž jméno znamená Zkáza, je znamenitou válečnicí a lovkyní. Jejím domovem jsou arktické pustiny a nekonečné severské lesy. Bývá znázorňována jako lukostřelkyně a lyžařka provázená vlky, polárními medvědy a jinými zvířaty. Ve starých dobách jí byly zasvěceny některé posvátné háje a i dnes je navzdory své chladné a drsné povaze mnohými pohany ctěna.

V magii můžeme Runu Isa použít k zastavení zlých událostí, které nám přerůstají přes hlavu. Runa Isa má sílu takové věci zmrazit a poskytnout nám čas pro odpočinek a získání nových sil.

RUNA JERA

sklizeň, odměna za vykonanou práci, hojnost

Slovo Jera znamená doslova "Rok", avšak všechny dochované Runové básně hovoří shodně o sklizni. Staroanglická Runová báseň například říká: *"Doba sklizně přináší radost, když bohyně Země nás obdaruje svými plody."* V Norské Runové básni se dozvíme že *"Doba sklizně přináší hojnost, protože Frothi (alternativní jméno boha Freye) je štědrý!"* A v Islandské básni se dočteme, že *"Doba sklizně přináší zisk a vrcholící léto a dozrávající pole."* Slovem Jera (Rok) je zde tedy míněn především roční zemědělský cyklus, který začíná orbou a setím, pokračuje hnojením, zavlažováním,



pletím a ochranou před škůdci a vrcholí slavnostním časem, kdy jsou sklizeny plody celoroční práce. Kromě té lidské dřiny je však úroda závislá také na počasí a jiných přírodních podmínkách, které si lidé všech zemědělských kultur vždy personifikovali do božstev plodnosti a vegetace. Rodinu vegetačních božstev tvořili v severské mytologii především Vanové. Jednalo se zejména o dvojici Njörd a Njörda (Nerthus) a jejich děti Freye a Freyu. Posvátné sexuální spojení těchto božských dvojic přenášelo svoji plodivou sílu na veškerou pozemskou vegetaci a bylo zárukou nové úrody. Nejvýznamnějším evropským svátkem, který oslavoval spojení plodnostních božstev byl a dodnes je, Beltine. Tento svátek má sice keltský původ, ale stavění májek a nevázané ohňové slavnosti postupně zdomácněly i u dalších evropských národů, včetně těch slovanských a germánských. Ačkoli si sexuální symboliku májového stromu, který protíná ozdobný věnec, dnes už uvědomuje málokdo, zábava u beltinovských ohňů je dodnes často stejně rozpustilá, jako u našich dávných předků. Stále bývá doprovázena veselím, popíjením alkoholických nápojů i milostnými hřítkami. Nelze se divit, že se májové oslavy po celá staletí ocitaly pod palbou zákazů a kritiky přísné katolické církve. Uvědomíme-li si starobylost tohoto svátku, jehož počátky jistě sahají do doby před naším letopočtem, nelze neužasnout nad jeho životností.

Runa Jera je ale více spojena se svátkem dožínek a s podzimní rovnodenností, tedy se svátky díkuvzdání za sklizeň a úrodu. Obrázek na kartě představuje bohyni Freyu a boha Freye, kteří se chystají si společně s lidmi připít na oslavu hojné úrody. Ve výkladu je Runa Jera většinou pozitivním znamením, které naznačuje, že vás čeká období hojnosti. Tato hojnost však obvykle nepřichází sama od sebe, ale je výsledkem a zúročením nějaké naší dlouhodobější práce. Jera tedy může také docela dobře znamenat, že se blíží vyvrcholení nějakého projektu, nebo nějaké

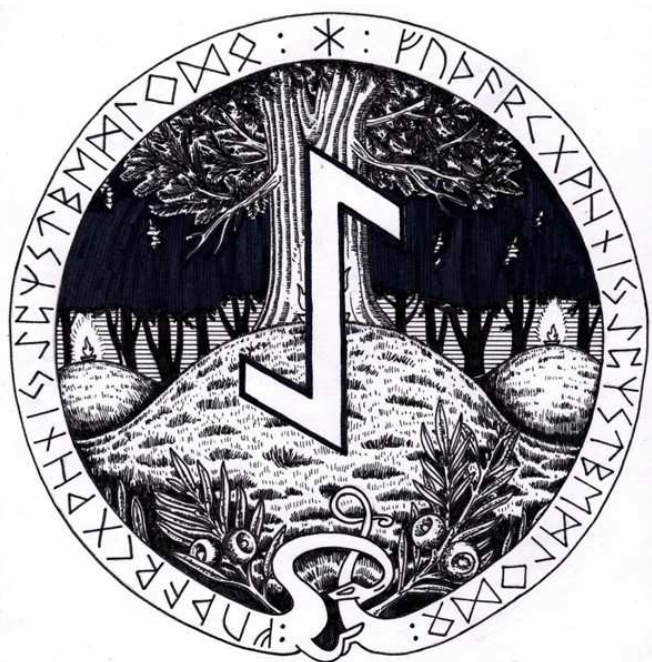
významné jubileum. Pokud je ovšem tato Runa obklopena nějakými méně pozitivními Runami, může být i znamením, že plody, které sklídíme, budou hodně hořké. Pokud jsme zaseli vítr, sklídíme prostě bouři.

V magii můžeme Runu Jera použít jako "palivo", které nám pomůže vytrvat v naší každodenní práci a dovést nás až k úspěšnému zakončení našich projektů. V negativní magii nám může naopak Jera pomoci, něco pomalu a nenápadně bořit.

RUNA EIHWAZ

radikální změna, přechod z jednoho stavu do druhého, smrt

Runa Eihwaz je magickým znamením, které nám pomáhá navazovat kontakt s duchy a bohy Horního i Dolního světa. Samotný znak Runy Eihwaz připomíná šipku, která míří jedním svým koncem nahoru a druhým dolů. Je proto pozoruhodné, že slovo Eihwaz znamená v překladu do češtiny Tis, tedy strom, jehož tvrdé, ale pružné dřevo, sloužilo po staletí k výrobě skvělých luků. Tis je totiž zároveň i jedním z druhů stromů, které byly v evropském prostoru považovány za symbol stromu života, který protíná světy. Vedle tisu, to byl například jasan, o kterém jsme už mluvili, u Slovanů dub a na Sibiři např. modřín a bříza. Grafická podoba Runy Eihwaz, představující vertikální osu, která naznačuje směr nahoru i dolů, mi proto připadá mimořádně přiléhavá.



Tis byl ovšem takřka všude považován nejen za strom života, ale také za strom smrti. Všechny jeho části, jehlice, kůra i semena, jsou totiž smrtelně jedovaté. Jedlé jsou pouze měkké části červených bobulí, je přitom ale třeba dát pozor, abyste nerozkousali pecky. Tisový jed (taxin) je velmi silný. Dr. Milada Lautererová ve své knize "Nebezpečné rostliny" uvádí, že byly pozorovány otravy mladých koní, kteří se při okusování čerstvých výhonků na místě skáceli. Sám si vzpomínám na jeden případ, o kterém informovala před pár lety média, kdy zemřela mladá dívka, které někdo namluvil, že čaj z tisových větviček pomáhá při hubnutí. Slyšel jsem také, že naši předkové používali jed z tisu na hroty tzv. otrávených šípů. Pověst tohoto jedovatého stromu přispěla k tomu, že býval zasvěcován temným bohyním a bohům, jako jsou Hekaté, Caileach, Morana nebo Ódin a Saturn. V Anglii rostou nejstarší tisy zpravidla na hřbitovech. Dříve se mělo za to, že zde byly tisy našimi předky úmyslně vysazovány, dnes se mnozí přiklánějí k tomu, že pohřebiště se naopak úmyslně zakládala tam, kde už tisy již rostly, neboť tato místa byla vnímána jako posvátná.

Ačkoli je tis svojí podstatou hluboce propojen se smrtí a podsvětím, symbolizuje zároveň dlouhověkost a věčnou kontinuitu žití. Jak je to možné? Není to pouze tím, že patří mezi stále zelené, neopadavé dřeviny. Větší zásluhu na tom mají jeho neobyčejné vlastnosti, které činí tis prakticky nesmrtelným. Je totiž známo, že se starým tisům časem ohýbají spodní větve k zemi, tam zakořeňují a dávají vyrůst dalším kmenům. Když původní kmen zestárne a začne zevnitř

trouchnivět, pokračuje v růstu jeden z jeho dceřiných kmenů, který je geneticky shodný s kmenem původním. I bez této vlastnosti ale dosahují tisy neuvěřitelného stáří. Z Anglie známe jedince staré 2000 let a možná i více! Přesné stáří se u tisu určuje nesnadno, neboť je zjištěno, že tis dokáže na mnoho let, dokonce staletí zcela zastavit svůj růst a přitom žít vesele dál. V Totteridge na severu Londýna roste zdravý tis, který nezměnil od roku 1671, kdy byl poprvé měřen obvod svého kmene ani o milimetr. V květnu roku 2012 jsme s mými pohanskými přáteli navštívili památný tis, který roste v zámeckém parku ve Vilémovicích. O tomto stromu se říká, že je starý 2000 let a pamatuje dobu, kdy žili v naší zemi ještě Markomani. Myslím, že v tomto případě je stáří stromu trochu nadsazené, ale přesto pro mě bylo setkání s tímto mohutným tisem velkým zážitkem.



Tis ve Vilémovicích.

Na kartu Runy Eihwaz jsem namaloval starý tis rostoucí na mohylovém pohřebišti. Pohřebiště je součástí posvátného tisového háje, který je zobrazen jako temné siluety stromů v pozadí. Mohyly i tisy symbolizují posvátné spojení s bohy a duchy předků. Severské ságy nás informují o staré praxi, tzv. sezení na mohylách, pomocí kterého staří pohané komunikovali se zaslavní říší. Sága o Thorleifovi Jarlsskaldovi nám například vypráví příběh, v němž pasáček Hallbjorn usnul na mohyle slavného skalda (básníka) Thorleifa, ten se mu zjevil a naučil ho básnickému umění. Pokud stojíte o spojení se světem duchů, pracujte s Runou Eihwaz. Ona je klíčem k branám do jejich světů.

Ve věštebném výkladu patří Runa Eihwaz k těm obávanějším znakům. Může totiž oznamovat něčí smrt. Nemusí jít ale doslova o úmrtí, může se jednat jen o absenci života. Hned to vysvětlím. Jednou jsme s manželkou zjišťovali pro jednu naší blízkou známou, jestli není těhotná. Nebyla si totiž jistá a těhotenský test nebyl po ruce. Manželka vytáhla z balíčku tarotů namátkou kartu a všichni jsme se zděsili. Byla to karta Smrt. Co to znamená? Je to znamení velké změny, která nastane s narozením dítěte? Nebo to znamená nějaké těhotenské komplikace a smrt matky či dítěte? Nevěděli jsme. Zkusil jsem tedy vytáhnout ještě kámen s Runou a moje ruka vylovila právě Eihwaz. V tu chvíli mi to došlo. Ptali jsme se, jestli je naše známá těhotná a Tarotové karty i Runy nám odpověděly, jak nejlépe dovedly, že ne. Protikladem nového života je přeci smrt. Následující těhotenský test nám náš výklad potvrdil, početí se nekonalo. Mnohem častěji než smrt nám bude ovšem Runa Eihwaz představovat nějakou velkou změnu, jako je stěhování, změna zaměstnání, ukončení vztahu apod. Jedna etapa vašeho života zřejmě končí a začíná druhá. Něco se přežilo a vy musíte jít dál.

Kromě propojení s říší duchů můžeme Runu Eihwaz v magii použít k zastavení či ukončení nějaké zlé situace, nebo jako pomoc při přechodu do nějaké nové životní fáze.

RUNA PERTHO

osud, hra, odhalení tajemství

Názory na význam této Runy se různí. Někteří ji vykládají jako hru, zábavu a veselí, jiní jako odhalení nějakého tajemství, náhlou inspiraci, či zásah osudu. Runa Pertho v sobě ve skutečnosti nese všechny tyto významy. Stará severská tradice totiž nahlíží na lidský osud, jako na velkou vesmírnou hru. Pokud jsem to dobře pochopil, tak podle severanů je všechno ve vesmíru podřízeno tzv. Orlögu, tj. Prvotním zákonům či Prvotním vrstvám. Orlög je nadřazen veškerému dění a podléhají mu i bohové. Člověk se sice rodí jako svobodná bytost, ale podléhá přírodním zákonům a nemůže ani ovlivnit



do jakých podmínek a komu se narodí. To jsou danosti, se kterými nemůžeme udělat nic. Naše osudy jsou protkány s osudy našich rodičů a sousedů, s osudy národů a celé země. Všechno je propojeno sítí vzájemných vztahů a to jestli jsme se narodili chudým, nebo bohatým rodičům, jestli jsme se narodili do země, kde je mír a dostatek, nebo válka a hlad, my neovlivníme. To, jak s těmito výchozími podmínkami naložíme a jak na ně zareagujeme, je už ale na nás. Kromě Orlögu zná severská tradice totiž ještě tzv. Wyrđ, tj. osobní osud, který máme každý z nás z velké části ve svých vlastních rukách. To, jak žijeme a jaká činíme rozhodnutí, je náš osobní příspěvek do sítě Orlögu, který bude zase ovlivňovat naše sousedy a naše potomky. Z tohoto pohledu je náš život opravdu jedna velká hra, kterou bychom měli hrát tak, jak nejlépe dovedeme. Runa Pertho nás učí, že bychom se neměli svého osudu obávat a přistupovat k němu se strachem. Přijměme naše výchozí pozice a vrhněme se s odvahou do hry. Dobře to vystihují slova, která pronáší ve filmu "The 13th Warrior" (v české verzi Vikingové) před bitvou jeden z vikingů: *"Otec veškerenstva už dávno utkal tvůj osud. Strach ničemu nepomůže."* Ve skutečnosti ale v nordické tradici netká náš osud Ódin - Otec veškerenstva, ale tři norny, které se jmenují Urd ("To, co bylo"), Verdandi ("To, co je") a Skuld ("To, co bude"). To, jak jsme jednali v minulosti a jak jednáme nyní, vytváří to, jak bude vypadat naše minulost. Norny jsou sudičky, které utkaly náš život z prvotních vrstev Orlögu. Tím jak naplňujeme náš Wyrđ, vytváříme společně s normami na velkém vesmírném goblénu nové vzory. Norny nás postavili do tohoto světa a zvolili nám naše výchozí podmínky a až se jednou naplní náš čas, přestřihnou vlákno našeho života, do té doby hrajme s odvahou každý svou vlastní hru.

Runa Pertho nás v našem výkladu upozorňuje, že se v našem životě právě děje cosi osudového. Pokud to poznáme a správně na to zareagujeme, posune nás to vpřed. Pokud to

přehlédneme, nebo se to rozhodneme ignorovat, náš život to může zkomplikovat. Objevila-li se karta ve správné poloze, mělo by nám jít naplnění našeho osudu ale snadno. Využijme toho a přijměme svůj osud s hravou radostí!

V magii nám může Runa Pertho pomoci odhalit tajemství, nebo nás může posílit a povzbudit k naplnění nějakého osudového kroku. Cítíte, že byste měli podat přihlášku na nějakou školu, ale obáváte se toho? Cítíte, že byste měli svou dívku požádat o ruku, ale váháte? Chcete se pokusit o další dítě, ale nevíte, jak by na to zareagoval váš partner? Využijte sílu Runy Pertho a naplňte svůj Wyrđ!

RUNA ALGIZ

ochrana, bezpečí, odvrácení útoku

Jméno této Runy může souviset buď s germánským slovem "alhiz", což znamená "los" (zvíře, ne loterie), nebo s německým slovním kořenem "algix", což znamená "ochrana". Obě varianty jsou možné, neboť Runový znak svým tvarem nápadně připomíná losí paroh a je odedávna užíván jako ochranné magické znamení. Los je největším druhem jelenovité zvěře. Dospělý samec může vážit až 600 kg a samotné paroží i 20 kg. V kohoutku dosahuje los velikosti dvou metrů. Jen pro představu uvedu případ, který se stal v roce 1994 u Zárybnické Lhoty, tedy asi 3 km od místa, kde bydlím.

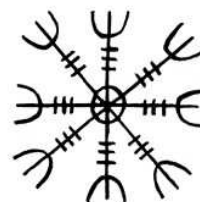
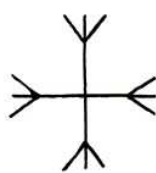
Osobní automobil se zde na státní silnici střetl z dvouletým samcem losa. Odcituji z časopisu Myslivost 8/96, který o této události pojednával: *Řidič favoritu konstatoval, že se před ním "něco" objevilo, potom ucítil už jen náraz. Automobil losa vlastně podjel a jen střechou mu narazil do břicha. Automobil odhodil náraz do příkopu, ale řidič i spolujezdec utrpěli naštěstí jen lehká zranění.* Los, který se přes auto převalil si, ale žel bohům přelámal páteř a zemřel. Dovedete si ale představit zvíře, které se dá takřka podjet autem? Setkat se s takovým gigantom ve volné přírodě tváří v tvář musí být ohromující zážitek. Nedivím se, že se toto zvíře, budící respekt již svým vzhledem, stalo symbolem síly a obrany proti zlu.

Se znakem, kterému Germáni říkali Algiz se na našem území setkáváme už na hliněných keltských nádobách pocházejících z třísovského oppida v Jižních Čechách. Ačkoli se někteří odborníci domnívají, že se jedná jen o hrnčířskou značku, historička Anna Bauerová ve své knize *Zlatý věk země Bójů* vyslovila názor, že se jedná spíše o magický znak, který měl chránit cenný obsah nádoby. Etnografické poznatky hypotézu Anny Bauerové podporují. Tvar Runy Algiz je totiž součástí ochranných ornamentů, vyskytujících se na lidových předmětech a oděvech prakticky po celé Evropě.

Patronem Runy Algiz je bůh Heimdall, strážce duhového mostu, jediné cesty do nebeské říše bohů Ásgardu. Heimdall skoro nespí a jeho smysly jsou věčně nastražené. Slyší růst trávy i ovčí vlnu. Vybavený zbraněmi a velkým signálním rohem pátrá svým ostrým zrakem po kraji, připraven postavit se každému nebezpečí a varovat ostatní bohy zatroubením. Na kartě je zobrazen bůh Heimdall v bojovém postavení. V pravici drží meč a v levici štít, na kterém je namalován jeden s těch magických ornamentů, o kterých jsem se zmiňoval výše. Tomuto znamení, které chrání svého nositele a zastražuje protivníka, říkali staří severané Aegisjalmur, tj.



Helma děsu. Helma děsu byla podle severských ság součástí pokladu draka Fafnira, kterého zabil hrdina Sigurd. Drak toto kouzlo dlouhá léta úspěšně používal na odstranění svých nepřátel. V eddické Písni o Reginovi se píše: *Fáfnir leží na Gnitské pláni. Má podobu saně a na hlavě*



Různé varianty znaku Aegishjalmur.

má hroznou přilbu, které se leká vše živé. Sám poraněný drak potom v Písni o Fáfnim říká: *"Přilbu hrůzy jsem proti hrdinům měl, když jsem hlídal planoucí poklad. Sám jsem se domníval, že silnější všech jsem, že se mně nemůže žádný rek rovnat."* Podle severské tradice přešla znalost Fáfnirova kouzla spolu s celým pokladem do Sigurdova vlastnictví a ten ho pak naučil další lidi. Říká se, že hadi a draci mají tajemnou schopnost paralyzovat svou kořist strachem a přesně tuto schopnost umí vybudit i znak Aegishjalmur, je-li správně použit. Podíváte-li se na toto znamení důkladně, jistě vám neunikne, že je vlastně složeno z osmi ozdobných Runových znaků Algiz, které společně vytvářejí hvězdicí. Existují ale i jednodušší varianty tohoto znaku, které mají pouze čtyři ramena.

Je pozoruhodné, že různé varianty znaku Aegishjalmur nalezneme i na slovanských kraslicích, nebo jako vzory rituálního tetování bosenských dívek a žen.



Objeví-li se Runa Algiz v našem výkladu, jedná se většinou o příznivé znamení, které nám sděluje, že se nacházíme v dobré pozici a někdo nebo něco, nad námi drží svoji ochrannou ruku. Ať už jsme se ptali na zdraví, práci, nebo vztahy, runa Algiz nám naznačuje, že vývoj bude příznivý. Obrácená karta naopak signalizuje, že jsme nechráněni a hrozí nám nebezpečí. Runy, které se objeví v okolí, nám obvykle prozradí, odkud vítr fouká.



"Aegishjalmur" jako motiv tetování bosenských žen.

V magii se Runa Algiz nejčastěji využívá, jako znak na ochranné amulety všeho druhu. Algiz může chránit vás, vaše děti i váš majetek. Podobně se dá použít i "divoká" Runa Thurisaz, ale práce s Runou Algiz je mnohem bezpečnější.



Znaky podobné Aegishjalmuru na kraslicích z Čech a Moravy.

RUNA SOWULO

šťěstí, úspěch, sebevědomí

Sowulo je Runa Slunce. Její tvar připomíná jeden ze žhnoucích slunečních paprsků, ze kterých jsou složeny některé solární znaky na staré germánské keramice. Slunce, které je symbolem života, štěstí, úspěchu a vítězství, je odpradáвна ctěno jako božstvo. Rytiny a předměty znázorňující sluneční božstvo jako jezdce či jezdkyňi na voze taženém koňmi se ve velkém množství objevují už v době bronzové. Baltové a Germáni vnímali Slunce především jako ženskou bohyni (Sól, Sunna, Saule), Slované spíše jako mužského boha (Svarog, Dažbog, Svarožič, možná i Svantovít...). Slovanský



výraz pro Slunce je ovšem středního rodu a tak připouští v podstatě obě pohlaví. Nehledě na maskulinní, či feminní formu božstva, mělo Slunce pro všechny starověké národy stěžejní význam. Slunce je dárce světla a tepla, tedy dvou veledůležitých podmínek pro růst rostlin, dobrou úrodu na polích a příjemný život. Praobyvatelé Evropy proto bedlivě sledovali roční pouť Slunce po obloze a okamžik, kdy je den nejkratší a Slunce se "znovu rodí" (zimní slunovrat), i okamžik, kdy je den nejdelší a Slunce je nejsilnější (letní slunovrat), oslavovali velikými svátky. Svátek zimního slunovratu byl později překryt křesťanskými Vánocemi. Oslava zrození slunečního boha se vlivem christianizace proměnila na oslavu narození Ježíše Krista, který podle Bible přichází na svět jako světlo, které tma nedokáže pohltit. Motiv svátku tedy zůstává podobný. Oslava letního slunovratu na některých místech stále ještě přežívá v podobě svátku svatého Jana Křtitele a pálení tzv. svatojánských ohňů. Velkou oblibu si tento svátek dosud zachoval ve skandinávských zemích, kde byl dříve na některých místech na počest boha jasu a světla Baldra nazýván Baldrovým ohněm. Snad je tomu tak proto, že na severu mají oproti nám delší a temnější zimy a pouze krátké léto a tak pociťují větší potřebu než my, vzdát Slunci v den, kdy jeho vláda vrcholí, díky. V časech našich prababiček, měl však tento svátek velkou váhu i u nás. Lidé se zdobili květinovými věnci, scházeli se na kopcích za vsí, zapalovali veliké ohnivé hranice, kutáleli z kopců ohnivé kotouče a vyhazovali do vzduchu hořící pochodně. Součástí oslavy byli i kolové tance, skákání přes oheň a společné očistné koupání v řekách a potocích. Svatojánská noc bývala považována za magickou. Lidé věřili, že této noci lze spatřit víly, skřítky a jiné kouzelné bytosti. Léčivé byliny a kořeny nasbírané o svatojánské noci mají podle staré tradice velkou moc. Z Pošumaví se nám dochovala tato říkačka:

Kdes chodila dnešní noci?
Sbírat bejlí na nemoci.
Kdopak s tebou chodil
kdo tě lesem vodil?
Nejmilejší přítel
sám svatý Jan Křtitel.

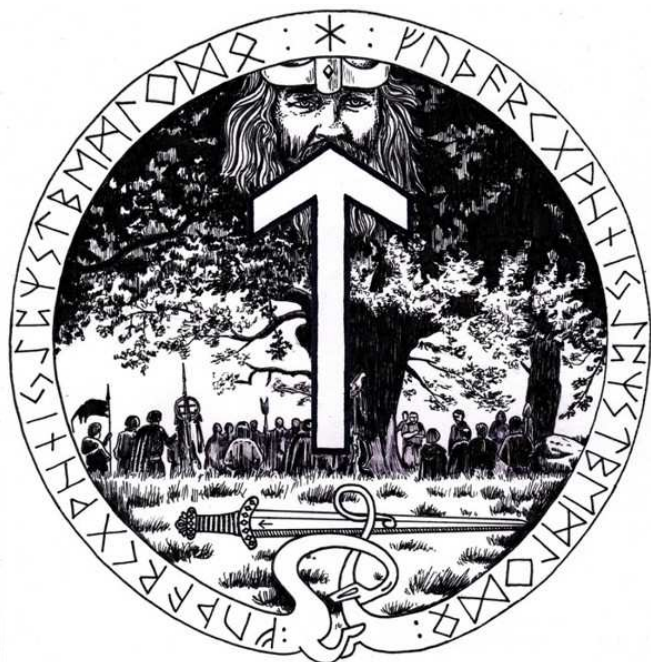
V pohádkách a pověstech se říká, že pouze o svatojánské noci kvete tzv. zlaté kapradí. Kdo ho najde, tomu prý dá květ zlatého kapradí moc porozumět řeči všech ptáků a zvířat. Jinou bylinou zasvěcenou letnímu slunovratu je třezalka tečkovaná. Její jasné žluté květy, jakoby v sobě opravdu skrývali něco ze síly Slunce a z jeho jasu. Svazek třezalky ve váze, úspěšně zahání z domácnosti chmury a deprese. Třezalkový čaj je jako esence slunečních paprsků a používá se pro uklidnění a zlepšení nálady.

Runa Sowulo má podobné účinky. S její pomocí lze magicky rozehnat temné mraky skepse a posílit sebevědomí. Objeví-li se Runa Sowulo v našem výkladu, je to takřka vždy dobré znamení. Pokud není karta tažena v obrácené poloze a neruší ji nějaké negativní znaky v okolí, můžeme očekávat, úspěch a štěstí. Naším plánům a podnikům se bude dařit. Obrácená karta může znamenat buď smůlu a neúspěch, anebo nás může upozorňovat, že oplýváme příliš velkým sebevědomím.

RUNA TIWAZ

vítězství, odvaha, spravedlnost

Runa Tiwaz připomíná svým tvarem kopí, šipku, nebo také šíp, který je považován za znamení smělého, odvahy a jasněho cíle. Tytéž vlastnosti jsou připisovány i významnému germánskému bohu, jehož jméno Runa nese. Badatelé se shodují, že v dávných dobách, ze kterých nám žel bohům chybějí písemné záznamy, mohl být Tiwaz (Teiwaz, Tíw, Tyr...) u Germánů podobným vládcem nebeského panteonu bohů, jakým byl mezi řeckými bohy například Zeus. O tom si povíme více v samostatném pojednání o Týrovi v závěru knihy. Anglosaská Runová báseň říká, že: *"Tiw je symbol, který znamená*



odvahu pro ušlechtilé a neochvějně drží pravdu i pod mraky noci." V básni se zřejmě mluví o Tyrově hvězdě, kterou byla Polárka, jediný bod na noční obloze, který zůstává na stále stejném místě, bod kolem kterého se celá hvězdná obloha otáčí. Právě tato hvězda září podle starých legend přímo na vrcholu kosmického stromu, který tvoří posvátnou osu světa. Pro dávné cestovatele a mořeplavce bývala Polárka jistotou, že v noci nesejdou ze své cesty. Bůh Tiwaz byl podobně jako jeho hvězda zárukou správné cesty a proto se ho staří Germáni dovolávali jako boha, který bdí nad správným chodem jejich sněmů. Sněm (Thing), který jsem zobrazil i na naší kartě, býval zákonodárným a soudním shromážděním, kterého se zúčastňovali všichni bojeschopní muži, či alespoň vybraní zástupci rodů. Islandský parlament, který přímo navazuje na činnost vikinského Althingu (všeobecného sněmu), se dnes považuje za nejstarší zákonodárné shromáždění na světě.

Z Tacitovy Germánie víme, že kontinentální Germáni svolávali své sněmy buď za úplňku, nebo v době novoluní. Tyto dny prý pokládali pro začátek porad za nejpříznivější. O věcech méně důležitých se radí předáci o důležitějších všichni, ale tak, že i to, o čem rozhoduje lid, napřed projednávají předáci. Tacitus líčí, že lidé na sněm dostavují dost liknavě. Když se konečně sejdou, nařídí jejich kněží ticho. Potom mluví král nebo někdo z předáků, pořadí je závislé na věku, urozenosti, válečné slávě a na schopnosti mluvit; víc záleží na tom, jak důležitá je rada, než na tom, jakou úřední moc má rádce. Jestliže se jim pronesený názor nelíbí, dávají hlukem najevo svůj nesouhlas, jestliže se jim líbí, bijí o sebe oštěpy. Pochvala zbraněmi je nejčestnější projev souhlasu.

Stará sněmoviště se často nacházela na místech, která byla už sama o sobě považována za posvátná (kruhy vztyčených kamenů, háje starých stromů apod.). Závěry sněmu byly víceméně "demokratickým" rozhodnutím všech svobodných mužů a činily se před tváří bohů (především Tyra), a proto byly pro každého závazné. V závislosti na okolních tažených kartách nás může Runa Tiwaz v našem výkladu upozornit na blížící se soudní spor, konflikt se zákonem, či naplnění spravedlnosti. Pokud jsou, ale okolní vyložené karty pozitivní můžeme si být v těchto záležitostech jisti vítězstvím. Bůh Týr byl velmi vzýván v bojích a jeho Runa přivolávala válečný úspěch a posilovala zbraně. V eddické baladě Sigdrífomál radí valkýra Sigdrífa hrdinovi Sigurdovi toto: *"Znej runy vítězství a v jílec je vryj, chceš-li vítězství vydobýt; jiné vryj na čepel a některé na hrot a třikrát jmenuj Týa."* Potřebujeme-li dodat odvahy a dosáhnout v nějakém sporu vítězství, bude se k naší magické práci nejvíce hodit Runa Tiwaz. Známý eddický příběh o Tyrovi a vlku Fenrim nás ale učí, že naše vítězství může být vykoupeno i bolestnou obětí. Zvláště pokud chceme tomuto vítězství pomoci tak trochu na úkor spravedlnosti a fér hry. Podle legendy prozradily věštby germánským bohům, že Lokiho potomek, obrovský vlk Fenri, kterého zatím krmí a chovají u sebe, se jim v budoucnu stane příčinou zhouby. Bohové tedy vymysleli lest. Černí álfové jim vyrobili pro tento účel speciální nezničitelné vlákno z dupotu kočky, ženských vousů, kořenů skály, medvědí šlachy, rybího dechu a ptačí sliny. Bohové pak řekli Fenrimu, že ho svážou. Namluvili mu, že to bude jen hra a zkouška síly, ale vlk tušil zradu a tak si vymínil, že mu některý z bohů musí vložit do tlamy svou ruku. Jediným, kdo měl odvahu vložit ruku obřímu vlkovi do tlamy, byl právě Tyr. Udělal to, ačkoli věděl, že o ruku dozajista přijde.

Runa Tiwaz je mocné znamení, které nám pomůže v našich životních bitkách zvítězit, měli bychom se jeho pomoci ale dovolávat pouze tehdy, pokud jsme si jisti, že spravedlnost je na naší straně. V opačném případě nás může naše vítězství bolet.

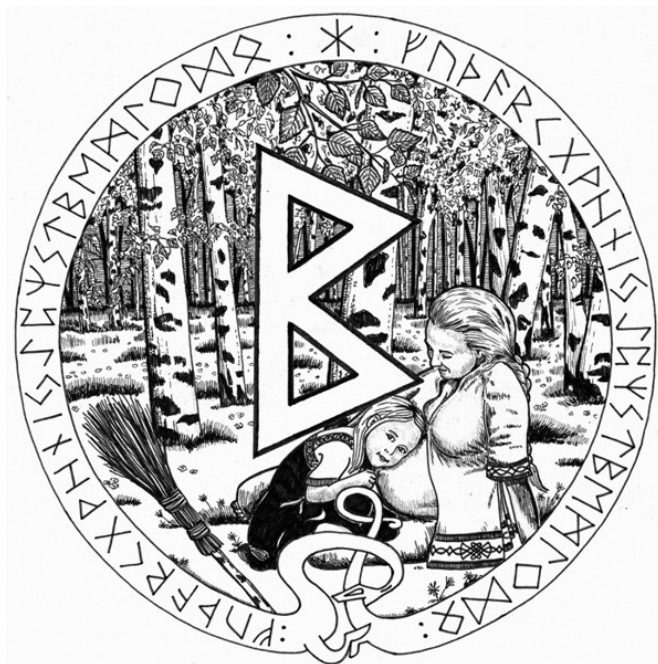
Pokud provádíme věštbu pomocí jediné Runy a vytáhneme Tiwaz ve správné poloze, je její význam čistě pozitivní. V obrácené poloze však Runa znamená prohru, zbabělost a nespravedlnost.

Runa Tiwaz je hlavním znakem poslední runové osmičky, tzv. Tyrova aettu.

RUNA BERKANA

regenerace, plodnost, očištění

Berkana (Beorc, Bjarkan) jsou starogermánské názvy pro strom, kterému dnes Němci říkají Birke, Švédové Björk a jemuž my Češi říkáme Bříza a např. Rusové Beroza. Je pozoruhodné, že většina evropských národů nazývá tento strom velmi podobným jménem. Kromě takřka shodného názvu sdílí většina Evropanů i přesvědčení, že bříza je strom, který symbolizuje čistotu a sílu nového zrození. Vedle stále zelených jehličnanů je to právě bříza, která se při lidových oslavách nejčastěji objevuje ozdobená v roli tzv. májky či glajchy. Bříza patří mezi tzv. pionýrské stromy, které velice rychle



dokáží zabydlet zpustlou kulturní krajinu a daří se jim i v drsnějších přírodních podmínkách. Bříza se často uchytí i na takřka holé skále, nebo dokonce na střechách a v okapech starých opuštěných domů, kde jí k zakořenění stačí jen velmi málo půdy. Tato obrovská vůle břízy k životu, jí učinila symbolem životní síly a schopnosti plodit a rodit. S tím souvisí i to, že březovým větvíčkám, kterými se šlehají lidé v severských saunách, je přisuzována očištná a ozdravná moc. Očištnou moc má už z podstaty věci i březová metla, která se krom vymetání světnice hojně používala i v evropském lidovém čarodějství. Velmi zajímavou zmínku o březové metle jsem našel například v knize *Narození a smrt v české lidové kultuře* od etnografky Alexandry Navrátilové. Paní Navrátilová píše, že v magickém "koutě", kde se dříve ukrývaly šestinedělky se svým dítětkem před nemocemi a zlými duchy, mívala čerstvá maminka k dispozici svěcenou vodu a také březovou metlu, kterou se chvílemi oháněla. Kromě březového hájku a matky s dítětem je proto na obrázku mojí runové karty také metla.

Očištné a léčivé vlastnosti má také březová míza. U severských národů, zejména u Baltů a Rusů bývalo zvykem v jarním období nařezávat silnější kmeny březových stromů a sbírat pomocí odtokových dřivek jejich mizu do nádob. Míza, která obsahuje přírodní cukr, vápník, hořčík, organické kyseliny, enzymy a železo, pomáhá při léčbě močových kamenů, při žaludečních potížích a léčbě vředů na dvanácterníku. Užívání březové mízy prospívá také játrům a ledvinám, zbavuje dávivého kašle a bolestí hlavy a dává úlevu revmatikům. Takzvaná březová voda, tedy směs mízy a lihu, vmasírovaná do pokožky hlavy, zbavuje lupů a dává vlasům sílu a lesk. V Rusku, kde se březová míza hojně sbírá a užívá dodnes, se traduje, že ženy, které mizu pravidelně pijí, budou stále krásné a plodné.

Vzhledem k tomu co bylo již řečeno, nás asi nepřekvapí, že je bříza spojována s plodnou Matkou Zemí a bohyněmi, které ji reprezentují. Osobně mám ovšem břízu spojenou i s živlem ohně. Jako trampové jsme totiž březovou kůru často používali k podpalování ohně. O březové kůře je známo, že dobře hoří i v dešti a mokru a já to mohu ze svých zkušeností jedině potvrdit. Kromě toho na bříze také občas roste choroš s názvem troudnatec kopytovitý, který se, jak název napovídá, výborně hodí k výrobě troudu do křesacích sad na rozdělávání ohně.

Objeví-li se Runa Berana v našem výkladu, je to obvykle znamení toho, že se něco nového rodí. Může to být nový projekt, nové přátelství, nové zaměstnání, ale může to být také opravdové narození nového potomka do rodiny. I tady bude při naší interpretaci hodně záležet na sousedství ostatních runových znaků. O narození dítěte se bude z velkou pravděpodobností jednat například tehdy, bude-li v sousedství Berkany, Runa Inguz, nebo Runa Mannaz. Objeví-li se v sousedství Runa Kenaz, nebo Ansuz, půjde spíše o nový nápad, objeví-li se Fehu, bude nás nejspíš čekat něco nového v materiální oblasti a ukáže-li se Runa Raido, můžeme očekávat nějakou novou cestu. A tak by se dalo pokračovat. Obrácená Berkana naznačuje nedostatek kreativity a neplodnost. V sousedství Run jako je Hagalaz, Uruz, nebo Thurisaz, může obrácená Berkana naznačovat vlivy nějakých nečistých sil.

Runa Berkana je dobré znamení, kterým se dá požehnat novému podnikání. Přejeme-li něčemu dlouhý a zdravý život označme to právě touto Runou. Amulet s Runou Berkana pomáhá léčit problémy s reprodukcí a je vynikajícím ochranným znamením pro budoucí rodičky. Berkana je proto s velkou pravděpodobností jednou z Run pomoci o kterých mluví v následujícím verši ze starší Eddy valkýra Sigdrífa *"Znej runy pomoci, pomáhat chceš-li při porodu ženám. Na dlaň je nakresli, kol zápěstí napni, a popros o pomoc dísy."* Zmínka o napnutí kol zápěstí, se patrně vztahuje na takzvané magické (v tomto případě runové) návazy, tedy amulety, které se připevňovaly na rozličné části těla. V časech našich prababiček obsahovaly tyto návazy obvykle obrázky svatých a různé křesťanské modlitby. V časech předkřesťanských lze u návazů předpokládat symboly starých bohů, runové znaky apod.

RUNA EHWAZ

pohyb, dopravní prostředek, to, co je naším "koněm"

Název Runy Ehwaz se překládá jako "kůň". Toto zvíře hrálo odnepaměti v životech našich předků důležitou roli. Mnoho archeologických nálezů i zpráv starověkých autorů dokládá, že kůň býval nejenom prestižním jezdeckým zvířetem vládců a nejlepších bojovníků, ale že měl podstatné místo i v náboženských kultech a magii. U Germánů, Slovanů i Keltů hrál stěžejní roli v těchto kultech zejména bělouš. Bílé koně naši předkové zasvěcovaly bohům a bohyním a z jejich chování pak četli budoucnost. Výmluvné svědectví o tom podává například římský historik Tacitus ve své Germánii: *"Znají také rozšířený zvyk dotazovat se hlasů ptáků a jejich letu; mimořádnou zvláštností germánského národa je však zkoumání větření a odkazů koní. Zvířata se chovají na náklady kmene v již zmíněných hájích a pasekách, jsou zářivě bílá a neznesvěcena žádnou pozemskou službou. Kněz a král či hlava státu chodí vedle koní, kteří jsou zapřáhnuti u svatého vozu, a pozorují jejich ržání a frkání. Žádné znamení se netěší větší důvěře, a to nejen u širokých vrstev prostého lidu; dokonce u vznešených a kněží; ti se totiž pokládají za služebníky boží a o koních se domnívají, že znají vůli bohů."*



Podobný význam měl posvátný bílý kůň i pro Slovanů. Dánský kněz Saxo Grammaticus se ve svém popisu slovanské Svantovítovi svatyně v Arkoně zmiňuje o tom, že Svantovítovi byl zasvěcen bělouš, na kterém směl jezdit pouze kněz. Věřilo se, že na něm Svantovít v noci podniká válečné výpravy, protože ráno nalézali koně zpoceného a zabláceného, jako by se vrátil z daleké cesty. Také Svantovítův kůň se využíval k věštбám. Kněží prý četli osud podle toho, které předměty položené na zemi překročil. Pomocí téhož koně se též věstil zdar nebo nezdar válečných výprav. Jestliže kůň překročil řady kopí rozložených před svatyní nejprve pravou nohou, bylo to příznivé znamení, v opačném případě se od tažení upustilo.

Keltové dokonce věřili, že bílá kobyla může být vtělením samotné bohyně Epony. U nás se této bohyni říkalo Kotys. Epona, znázorňovaná jako jezdka na koni byla natolik silným božstvem, že ji do svého panteonu přijali dokonce i Římané. Střediskem jejího kultu u nás byla pravděpodobně oblast Koněprus. Mnoho místních názvů té oblasti je odvozeno od koní a na vrcholu tzv. Zlatého koně stála velmi pravděpodobně keltská svatyně.

Bílý kůň, který radí a pomáhá hrdinovi, se nakonec dostal i do našich pohádek. Vzpomeňme třeba na prince Bajaju, nebo na ruskou pohádku o tom, jak hloupý Ivánek dostal od bílé kobyly darem z jejího stáda kouzelného hřebečka.

Naši předkové si však samozřejmě vážili i koní jiných barev. Kůň představoval vznešené a divoké zvíře a byl ctěn hlavně pro svou schopnost cestovat a rychle se přesouvat z místa na místo. Mezi Germány byl legendárním koněm Ódinův osminohý Sleipnir. O některých zvláště dobrých koních, např. Granim, na kterém jezdil hrdina Sigurd, se tradovalo, že pocházejí ze Sleipnirova rodu.

Dvě ze čtyřiaadvaceti Run germánského futharku jsou s koňmi přímo spojeny. Je to runa Raido (jízda) a Runa Ehwaz(kůň). Obě Runy jsou spojené s cestováním a pohybem. Většina vykladačů se shoduje v tom, že Runa Ehwaz věští ve výkladu podobně jako Raido, nějaký přesun od někudy někam. V případě Runy Ehwaz je však větší důraz na prostředek, pomocí kterého tento přesun proběhne. Tím prostředkem dnes pravděpodobně nebude kůň, ale spíše automobil, vlak, loď nebo letadlo. Může jím být ale například i člověk, který nám bude dělat na cestě průvodce, nebo nás na nějakou cestu vyšle, či nám jí zaplatí.

Osobně ale cítím, že Runa Ehwaz v sobě skrývá ještě jeden význam, který se skrývá přímo za slovy staroanglické Runové básně: *"Kůň přináší radost; je pyšný na svých kopytech, hrdinové jej velebí, je potěchou pro ty, co nemají stání."* Zde se mluví o koni, jako o něčem, co přináší radost, co je pýchou a potěšením. Runa Ehwaz může tedy také mluvit o našem, ne koni, ale koníčku. O něčem, co nás naplňuje štěstím a hrdostí. Nemusí to být přímo koníček, může to být náš dům, auto, naše rodina, cokoli, co nás naplňuje radostí a čím se pyšníme před ostatními. Může to být třeba váš syn, nebo dcera, na které jste pyšní a kteří vás někde reprezentují. Je docela legrační, že pokud vás někde někdo takto reprezentuje, často o vás lidé řeknou, že tam máte "svého koně." Toto vnímám jako druhý rozměr Runy Ehwaz, rozměr, který jinak příbuzná Runa Raido, postrádá.

V magii můžeme Runu Ehwaz použít k usnadnění nějakého pohybu a k překonání překážek na naší cestě. Runa Ehwaz reprezentuje sílu koně, který byl v dávných legendách pomocníkem a ochráncem hrdinů a proto můžeme tuto Runu využít i k podpoře ochranných kouzel. Zvláště těch, která mají chránit na cestách, nebo naopak těch která mají chránit váš domov. Archeologie potvrzuje, že naši předkové často zakopávali koňské lebky do základů domů, hradeb a do pohřebních mohyl. Ve všech těchto případech měla síla koně tato místa ochraňovat.

Koňská síla může ovšem také nasměrovat a přenést naši kletbu. Jedna ze starých severských ság popisuje, jak hrdina jménem Egil upevnil na lískovou hůl koňskou hlavu, zarazil ji i z holí do země, nasměroval ji k domovu svého protivníka krále Eiríka a pronesl kletbu: *"Zde stavím potupnou tyč a obracím tuto potupu proti králi Eiríkovi a královně Gunnhildě. Obracím tuto potupu proti skřetům, kteří obývají tuto zemi, tak aby všichni bloudili a žádný nezastihl ani nenalezl svého příbytku, dokud nevyženu Eiríka krále a Gunnhildy ze země."* Potom Egil vyryl na hůl Runy, které kletbu podepřely a nechal ji i s koňskou hlavou na tom místě zasazenou ve štěrbině skály, aby mohlo kouzlo působit. Runa Ehwaz může podobným způsobem pomoci přenést kletbu na naše protivníky.

RUNA MANNAZ

člověk, lidské společenství, spolupráce

Mannaz, syn boha Tuista (jehož jméno se vykládá jako "Dvojče" nebo "Obojetník") je v tradici kontinentálních Germánů prapředkem lidského rodu. Římský historik Tacitus zaznamenal legendu o Tuistovi, Mannovi a jeho třech synech takto: *"Starobylými písněmi, které jsou jejich jediným prostředkem, jak si připomenout minulost, oslavují Germáni boha Tuistona, zrozeného ze země. Přisuzují mu syna Manna, praotce a zakladatele jejich národa, a Mannovi zas tři syny, podle nichž se nazývají Ingaevonové sídlící nejbliž k Océanu, Hermionové ve vnitrozemí a Istaevonové, což jsou všichni ostatní."* Mnozí pak



vykládají, že tři Mannovi synové symbolizují prapředky tří základních stavů lidské společnosti. Hermiononi (též Irmiononi) jsou lidem boha Tiwase, známého též jako Irmin a představují kněžskou vrstvu, ve smyslu kněz-kníže, tj. vládce a obětník. Istaevonové, jsou prý lidem Wódenovým, tedy vrstvou válečníků a Ingaevonové, kteří sídlí nejbliž moři, jsou lidmi boha Yngvi-Freye a představují rybáře, zemědělce a lovce. Toto dělení lidské společnosti je vlastní všem starým indoevropským národům a setkáme se s ním ještě ve středověku, např. ve známém spisu našeho kazatele Petra Chelčického Řeč o trojím lidu. Ve středověké Evropě se tyto stavy vykládaly jako ti, kdo se modlí, ti, kdo pracují na sebe i na druhé, a ti, kdo bojují, aby chránili toho, kdo se modlí a obdělává půdu.

Indoevropský mýtus o třech prapředcích a třech stavech společnosti je velmi starý. Řecký historik Hérodotos, žijící v 5. století před naším letopočtem, zachytil legendu stepního národa Skytů, která vypráví o synovi boha Dia a dcery řeky Dněpru, Targitaosovi. Targitaos měl tři syny, za jejichž panování prý spadlo do Skytské země z nebe zlaté nářadí. Pluh a jho, sekery a číše. Nářadí bylo žhavé a pouze nejmladší Targitaosův syn se dokázal dotknout a odnést domů. Starší bratři ho pak proto uznali hlavním králem. Skytové tyto zlaté předměty přechovávali jako posvátné a byli pro ně symboly tří stavů. Pluh a jho - zemědělci, sekery - válečníci a číše - kněží. Tyto předměty jsem ztvárnil i na naší runové kartě. Velká osoba na pozadí obrázku představuje samotného Manna. Tři lidské páry pod ním znázorňují tři lidské rody a zároveň tři stavy. Vlevo na kartě stojí válečníci, uprostřed je knížecí pár a vpravo stojí zemědělci.

Pro nás je velmi zajímavé to, že podobnou legendu o původu lidstva, jakou měli Germáni, si vyprávěli i Slované. Arabský geograf al-Masúdí, zaznamenal na konci 10. století v Čechách

legendu o prvním králi všech Slovanů, kterého nazývá ve svém spisu Mádž.k, tedy pravděpodobně Mužík. Jméno germánského Manna i slovanského Mužíka lze přeložit jako Muž - člověk a praotec slovanského rodu Mužík měl podle al-Masúdiho samozřejmě také tři syny. Na tuto pozoruhodnou shodu upozorňuje Dušan Třeštík ve své knize Mýty kmene Čechů / Nakladatelství Lidové noviny 2003.

Runa Mannaz se bude zcela logicky vztahovat k lidskému společenství. Ukáže-li se tato Runa ve výkladu, pak tu máme co dočinění s nějakým lidským kolektivem. Může to být kolektiv školní, nebo pracovní, mohou to být lidé z vaší party, či sportovního klubu. Upřesnění se opět dozvíme ze znaků, které padly okolo. Objeví-li se v blízkosti Runa Othila, nebo Berkana, půjde asi o vaši rodinu, nebo děti. Ukáže-li se poblíž Runa Jera nebo Fehu, mohlo by jít o lidi z práce, atd... Vytáhnete-li Runu Mannaz v obrácené poloze, je znamení, že se vám nějaký kolektiv hroutí. Objeví-li se v blízkosti Runy Mannaz nějaké méně pozitivní znaky, dejte si pozor, nějakí lidé jsou proti vám!

Pokud se vám ovšem v nějakém kolektivu nedaří, ovládají ho stresy, hádky a rozpory, můžete Runu Mannaz použít ke kouzlům, které urovnávají spory a tmelí lidi dohromady. V horších časech jsem několikrát použil kouzlo Runy Mannaz ve svém zaměstnání a vždycky s výrazným úspěchem.

Je zajímavé, že dvě ze tří dochovaných Runových básní zmiňují člověka v jeho smrtelnosti. Staroanglická Runová báseň říká: *"Jsme jeden druhému veselím, však jednoho dne musíme odejít, neboť bohové uloží naše křehká těla do země."* Islandská Runová báseň zas říká: *"Člověk je radostí člověku a přírůstkem prachu a zdobitelem lodí."* Přírůstek prachu a ozdoba lodí jsou tzv. kenningy (básnické obraty), které připomínají, že se člověk stane jednou prachem, nebo vzplane po vikingsku na pohřební lodi. Zakončeme tedy povídání o Runě Mannaz apelem na to, abychom si vážili lidského společenství, vztahů s rodinou a přáteli, dokud ještě tu možnost máme.

RUNA LAGUZ

voda, emoce, intuice, plynutí

Slovo laguz je blízce příbuzné slovu laguna a znamená jednoduše vodu. Voda hrála v životě starých seveřanů veledůležitou roli. Mluvili jsme už o tom, že ve své tuhé formě, tedy ve formě ledu, byla voda jedním z prvopočátečních živlů, pomocí kterého byl utvořen svět. Mluvili jsme také o magických vodních pramenech, které se skrývají v kořenech Yggdrasillu, ale ještě jsme se nezmiňovali o germánském zvyku kropit vodou novorozence. Tento mnohokrát zaznamenaný zvyk, o jehož významu se dnes můžeme už jen dohadovat, se prováděl dávno před příchodem



křesťanství, a přestože je podobný křesťanskému křtu, nemá s ním nic společného. Píše se o něm např. v Sáze o Hákonu Dobrém, v Sáze o Völsunzích, nebo v eddické Písni o Rígovi. Možná šlo o rituální omytí novorozence a jeho přijetí do rodiny, ale každopádně byl tento zvyk spojen s tím, že se dávalo dítěti jméno. Touto tradicí doplnili svůj křest vyznavači Krista zřejmě právě po vzoru pohanů. První církev totiž křtila takřka výhradně dospělé jedince, kteří už svá vlastní jména dávno měli a nikde v Bibli nenajdeme jedinou zmínku o tom, že by měl být křest spojen s obdržením nějakého jména.

Další vodou, která měla pro staré seveřany stěžejní význam, bylo moře, se kterým byl jejich život nerozlučně spjat. Staroanglická Runová báseň mluví v souvislosti s Runou Laguz právě o moři a říká přesně toto: *"Lidem ze souše se voda zdá být nekonečná, když se vydávají na plavbu na kymácející se lodi; obrovské vlny je zaplavují a pobřeží nepřijme kotvící lano."* Těžko si představit odvahu a houževnatost vikinských mořeplavců, kteří se na svých dlouhých lodích s nízkým ponorem pouštěli na daleké válečné a objevitelské plavby. Tyto lodě byly vynikajícími plavidly, která se mohla odvážit na širé moře i po proudu řek, ale za bouří se snadno převracela. Pro úspěšnou zaoceánskou plavbu, byla nezbytná zkušená posádka, která uměla s lodí "spolupracovat." Lodě, které se jevily v nekonečných vodách jako smítka, či malinkaté skořápky, se pouze umem, znalostmi a intuicí severských námořníků dostávaly přesně tam, kam měla posádka namířeno. A o intuici jde u Runy Laguz především. Vodní hlubiny i říční proud jsou symbolem nevědomí, citů a intuice. Ačkoli může Runa Laguz ve výkladu mluvit o opravdové vodě (řece, jezeru či moři), většinou bude hovořit o věcech spojených s našimi emocemi a city. Ve spojení s Runou Inguz, či Berkana se bude jednat pravděpodobně o lásku, ve spojení s Runou Naudiz půjde zřejmě o smutek a bolest a ve spojení s Runami Thurisaz či Uruz se bude jednat o

vzteky nebo strach. Pokud se v blízkosti Runy Laguz objeví Pertho, měli bychom věnovat zvýšenou pozornost svým snům a svým předtuchám. Kromě toho je Runa Laguz vedle znaků Raido a Ehwaz, další "cestovní" Runou, která může znamenat, že nás proud žití někam odnáší, nebo že nás čeká plavba na lodi. Obrácená Runa Laguz značí šalbu, klam, iluzi a intriky.

Runa Laguz zřejmě také patří mezi tzv. Runy příboje, o kterých říká valkýra Sigrdrífa / Brinhilda toto: "Příboje runy ryj, chceš-li plachet oře v zátocě zachránit. Vyryj je na koráb a na kormidlo a ohněm je do vesel vypal. Není příboj tak prudký, ni vlny tak černé, abys zdráv nepřišel v přístav."

V magii můžeme Runu Laguz využít v kouzlech na posílení intuice a mimosmyslového vnímání a jako podpůrnou sílu pro snadné plynutí událostí. V negativním smyslu lze tuto Runu využít k oklamání protivníka a ke svádění.

Jako vodní Runa má Laguz nejbližší k Měsíci a lunárním energiím. Pokud magicky pracujete s Měsícem a jeho fázemi, je Laguz vhodným znamením, které posílí každé vaše lunární kouzlo.

RUNA INGUZ

plodnost, štěstí, blahobyt, mír

Runa Inguz nese jméno boha Ingvi-Freye, o kterém jsem se už letmo zmiňoval v souvislosti s Runou Jera. Snorri Sturluson ve svém díle Gyfliho oblouznění (což je součást prozaické Eddy) o Freyovi napsal, že je neprospěšnější z Ásů. Ovládá prý déšť a sluneční svit a tím i úrodu země. Dále napsal, že je dobré ho vzývat, aby byl úrodný rok a mír, a že rozhoduje o blahobytu lidí. Tato slova však pocházejí z období, kdy na Islandu již 300 let vládlo křesťanství, a obsahují několik nepřesností. Bůh Frey za prvé nepatřil k Ásům, ale pocházel ze starobylého božského rodu Vanů a za druhé zřejmě neovládal ani déšť, ani sluneční svit. Déšť měl na starost spíše bůh Thor a sluneční svit bůh Baldr, nebo ještě spíše bohyně Sól/Sunna. I když připouštím, že se staří bohové o své kompetence často navzájem dělili. Freyova schopnost ovlivňovat úrodu ale vycházela spíše ze země a projevovala se jako síla plodnosti a růstu. Freyova síla dávala rostlinám, zvířatům i lidem schopnost rozmnožovat se a prosperovat. Snorriho slova o úrodě, míru a blahobytu jsou tedy naprosto relevantní.



Saský kronikář Adam Brémský navštívil v 1. století n.l. proslulou švédskou svatyni v Uppsale a v ní spatřil sochy tří nejvýznamnějších skandinávských bohů té doby, které popsal takto: "Trůn nejmocnějšího z bohů Thora je umístěn uprostřed síně a po jeho stranách lze spatřit Ódina a Freye. Jejich působnost je rozdělena takto: *"Thor vládne, jak říkají, ve vzduchu a je pánem hromu a blesku, bouře a deště, dobrého počasí a úrody. Druhý z nich, Ódin, tj. zuřivost, řídí války a dává mužům statečnost v boji s nepřítelem. Třetím je Frey, dávající lidem mír a potěšení smyslu. Proto je také tato socha vybavena mohutným pohlavním údem... má-li se slavit svatba, obětují Freyovi."* Adam Brémský zde potvrzuje, že Frey byl bohem potěšení, míru, blahobytu a plodnosti. Tytéž vlastnosti v sobě skrývá i Runa Inguz. Ukáže-li se tato Runa v našem výkladu ve správné poloze, můžeme očekávat plodné období plné radosti. Runa Inguz může též znamenat ukončení nějakého sporu, lásku, sexuální dobrodružství, nebo dokonce zplození či narození dítěte.

Pokud se Inguz objeví v sousedství Runy Fehu, bude se nám dobře dařit materiálně a nebudeme se muset bát nedostatku. Ukáže-li se Runa Inguz v obrácené poloze, bude naopak věštít neplodné období bez radosti a inspirace, těžkosti v lásce a materiální strádání.

Při čarování můžeme Runu Inguz dobře použít v magii lásky. Mějme však na paměti, že láska vynucená kouzlem nám do budoucna často zadělává na velké potíže. Lépe je Runu Inguz použít

jako hnací sílu pro naše projekty a plány, nebo jako zdroj síly, který nám pomůže zažehnat konflikty a spory a obnovit soulad a spokojenost.

Obrázek na kartě znázorňuje sedícího boha Freye se ztopořeným penisem a špičatou čapkou na hlavě. Freyova soška ve stejné pozici a se stejnými atributy, pocházející z 11. století, se našla ve Švédsku - Rällinge. Vedle Freye stojí na obrázku kouzelný kanec Gullinbursti se zlatými štětinami, kterého pro něj stvořili tři trpaslíci. Zářící kanec umí běžet rychleji než kůň a Frey na něm může dokonce i létat vzduchem. Divočákova záře prý zahání jakoukoli temnotu. Tohle by mohl být doopravdy odkaz na Slunce a sluneční záři. Možná s tím souvisí i vánoční (tedy slunovratový) zvyk, na Štědrý den nejíst, abychom viděli "zlaté prasátko". Divoké prase bylo pro Kelty i pro Germány symbolem síly a plodnosti a ve spojení s Freyem, je také dárce štěstí a blahobytu. Odtud se nám až dodnes dochovala tradice, dávat někomu jako dárek "prasátko pro štěstí."

Runa Inguz patří mezi ty nejpozitivnější znaky z celého futharku. Její síla, podobně jako zlatoštětinač Gullinbursti, zahání veškeré chmury a smutky.

RUNA DAGAZ

obrození, regenerace, naděje

Jméno Runy Dagaz znamená Den. Celý den má samozřejmě 24 hodin a jeho součástí je i temná noc, ale Runa Dagaz symbolizuje především tu světlou část dne od svítání do soumraku. Ačkoli nemůžeme na noc nahlížet výhradně negativně a na den jen čistě pozitivně, vždycky se budeme jistě cítit lépe ve slunečném dni, než v noci, jejíž temnota nám přináší ztrátu orientace, nejistotu a nezřídka i strach. Zatímco nebezpečným bytostem ze starých ság, jakými byli například thursové a trpaslíci, bylo většinou denní světlo nepříjemné, pro lidi bylo vždy symbolem naděje a štěstí. V tomto duch se nese i



Staroanglická Runová báseň, vztahující se k Runě Dagaz, která říká: *“Den, je posel bohů, světlo znamená štěstí a pohodu jak pro bohaté, tak pro chudé.”*

Runa Dagaz je zasvěcena nejkrásnějšímu ze všech Ásů, zářivému bohu světla Baldrovi. Baldr, nazývaný též "Bílý Ás", je synem Ódina a bohyně Frigg. Jako jediný z bohů zemřel ještě před konečnou bitvou mezi bohy a obry, před ragnarökem. Díky léčce, kterou navlékl prohnáný bůh Loki, byl Baldr zabit svým vlastním slepým bratrem Hödem. Po strašlivém ragnaröku, při kterém padne mnoho důležitých bohů, včetně Ódina, Thora a Freye, se ale Baldr vynoří z podsvětí, aby obnovil život a pořádek na světě. Vědmina píseň to popisuje následujícími slovy: *"Pole bez osetí úrodu dají, bezpráví padne, Baldr se vrátí!"*

Okamžik Baldrova návratu jsem zobrazil na naší kartě. Baldr zde stojí uprostřed zničené krajiny, která se, jako zázrakem, začíná obnovovat. U Baldrových nohou klíčí rostliny a torza zlámaných stromů v pozadí, raší novými výhonky. Runa Dagaz je Runou naděje, regenerace a nových počátků. Tato Runa má v sobě podobný náboj, jaký má svítání, přicházející po dlouhé noci. Objeví-li se v našem výkladu, pak je to znamení, že těžkosti, utrpení a temnota končí a nám svítá na nové lepší časy. Věci, které byly v našem životě narušeny, se pomalu dávají do pořádku a rány se zacelují. Pokud se v blízkosti Runy Dagaz objeví nějaké méně pozitivní znaky, nemusíme se bát. V tomto případě to bude znamenat, že se nás sice snaží něco ohrozit, ale ve hře jsou mocnější síly, které nad námi drží svou ochrannou ruku. Horší by bylo, pokud bychom vytáhli runovou kartu Dagaz v obrácené pozici, to by pak naznačovalo, že to, v co vkládáme své naděje, nás zklame.

V magii můžeme Runu Dagaz použít pro překonání zdánlivě neřešitelných situací. Staří seveřané věřili, že člověk svému osudu neuteče, přesto neváhali použít veškeré zbraně, které měli

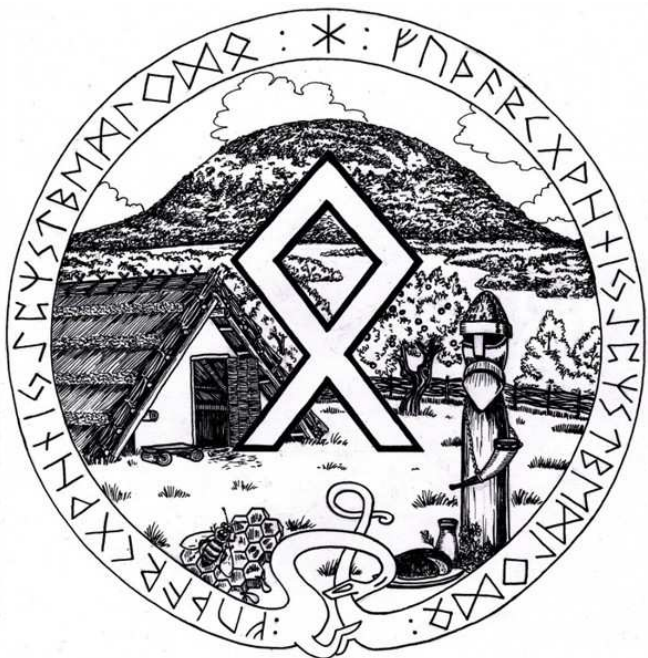
po ruce, aby zlý osud oddálili a alespoň dočasně porazili. Runa Dagaz je v tomto smyslu velice silnou zbraní. Runa se dobře hodí jako podpůrná síla pro lidi, kteří prodělali nějaké trauma, nebo se vzpamatovávají z nějaké ztráty. Amulet se znakem Runy Dagaz zlepšuje náladu a rozhání naše chmury. Podobné vlastnosti má i předchozí Runa Inguz a rovněž i Runa Wunjo. Všechny tři jmenované Runy bychom mohli nazvat Runami štěstí.

RUNA OTHILA

domov, dům, dědictví

Slovo Othila je obtížně přeložitelný pojem, který velký runový znalec Nigel Pennick vykládá jako "neměnný majetek rodiny, zděděný po předcích", nebo jako "usedlost". Runa se vztahuje k našemu domovu a k rodné zemi, ale též k vlastnictví nemovitostí a hmotnému i duchovnímu dědictví po našich předcích.

Při malování této runové karty jsem opustil severské vzory a vrátil se motivem do naší nejvlastnější domoviny. Na obrázku je slovanská podzemnice a přilehlá zahrada obkroužená plotem. V popředí stojí dřevěná socha boha Roda a v zadní části zahrady přináší své plody jabloň. Včelí plástev vlevo dole je odkazem na praotce Čecha, který mluvil o naší zemi jako místě medem a strdím oplývajícím. Vzpomínkou na bájného praotce Čechů je i hora Říp, která se tyčí na pozadí karty.



Hora Říp byla v představách našich předků osou světa "axis mundi", která propojovala svět žijících se světem bohů a světem předků. Říp byl ovšem nejen symbolickým, ale i skutečným geografickým středem původního přemyslovského osídlení. Slované však nepřišli do prázdné země, před nimi byla celá oblast v širokém okolí Řípu osídlena asi dvaceti keramickými kulturami po sobě. Geolog Václav Cílek v televizním seriálu o magických horách upozorňuje, že tento výrazný kopec, z něhož se dá přehlédnout širý kraj, přímo vybízí k tomu, aby na něm naši dávní předkové zbudovali hradiště. To však na vrchu nenajdeme, protože jak Václav Cílek říká: "*Říp vždycky patřil bohům a ne lidem.*"

Runa Othila nás vybízí, abychom se rozpomněli na to, kdo jsme a odkud pocházíme a abychom přijali duchovní, hmotné i kulturní dědictví našich předků, jejichž krev dosud koluje v našich žilách. Tito předkové ovlivnili naši národu více, než by se mohlo zdát. Podívám-li se na své dvě děti, vidím v jejich fyzické podobě i v jejich povahách kombinaci zděděných vlastností a znaků po mě a po mé ženě. A to v tom dobrém i v tom zlém. A někdy, když spatřím odraz své vlastní tváře v zrcadle, s překvapením si uvědomím, jak moc se začínám podobat svému dědovi. Také slovo "dědictví" v sobě obsahuje slovní kořen "děd". Když přišli první Čechové do našeho kraje, nesli sebou podle svědectví Kosmovy kroniky sochy "dědků". Naši pradědové si sebou tedy symbolicky přinesli i své předky a zasadili je do této země, která se pak stala našim dědictvím a naší "dědinou". Měli bychom vnitřně toto své dědictví s úctou přijmout.

Objeví-li se Runa Othila v našem výkladu, bude to s největší pravděpodobností značit nějaké záležitosti spojené s naším domem, domovem, nebo rodinou. Pokud bude v sousedství Runy Othila, Runa Tiwaz mohlo by jít o nějaké právní věci okolo dědictví. Runy Ansuz a Kenaz by v součinnosti s Othilou mohly ukazovat na nějaké duševní dědictví, nebo zděděný talent. Runa Fehu naopak potvrdí, že půjde o nějaký rodinný majetek.

Domov není jen konkrétním fyzickým prostorem, je také zároveň místem, kde se cítíme být přijímáni a kde je nám dobře. Je to ostatně popsáno ve staroanglické Runové básni, ve které se říká: *"Domov milují všichni, jimž se v něm dobře daří a plody často sklízají."* Je-li Runa Othila v obrácené poloze, může to tedy znamenat buď pocit vykořenění, nebo reálnou ztrátu domu či nějakého dědictví.

V magii se runa Othila dobře osvědčuje jako síla, která vrací do domácnosti klid, harmonii a pocit sounáležitosti. Tento záměr lze ještě podepřít Runami Mannaz, Wunjo, nebo Jera.

Kombinace s Runami Pertho, Eihwaz, či Ansuz je mocným kouzlem spojujícím s moudrostí předků.

DALŠÍ SYMBOLY SPOJENÉ S RUNOVÝMI NÁPISY



Nejstarší známý germánský runový nápis pochází přibližně z roku 150 n.l. a našel se na hřebeni, který byl vyzvednut ze dna močálu u Vimose v Dánsku. Zmínili jsme již, že až do dnešního dne bylo objeveno více než 5000 runových nápisů v oblasti Skandinávie (Švédsko, Norsko, Dánsko). Dalších přibližně 500 nápisů se nachází v Británii, Irsku a na jiných místech. Jeden z runových nápisů se dochoval dokonce až v daleké Konstantinopoli (tj. dnešní Istanbul), kde ho do kamenné zdi chrámu Hagia Sofia vyryl pravděpodobně některý člen ze slavné císařské gardy, kterou v 10. století tvořili severští Varjagové. Runové nápisy se našly na předmětech denní potřeby (hřebeny, rohy na pití, sáně apod.), na zbraních (meče, hroty kopí, luky), na kostech, dřevěných hůlkách, mincích a také na kamenech. Společně s Runami se často objevují i jiné symboly a zejména na kamenech také výjevy ze staré severské mytologie.

HAD

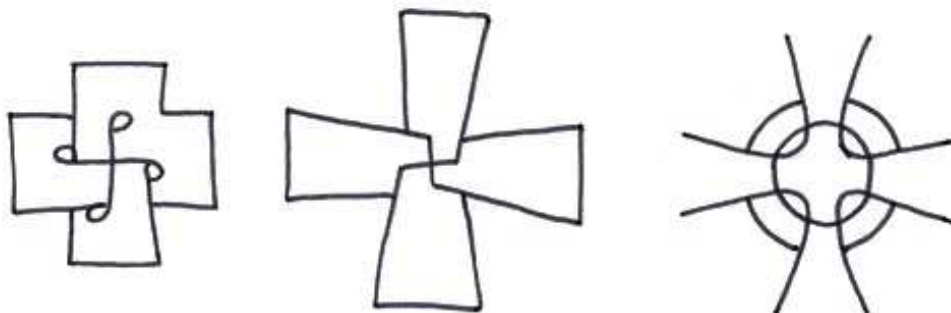


Jedním z nejčastějších symbolů, které se na runových kamenech objevují, je had, nebo více hadů. Staří runotepci využívali často dlouhého hadího těla jako podkladu pro runový nápis, který se pak společně s hadem kolem kamene obtáčet. Had zde zřejmě symbolizuje mýtického Jörmungandra - Midgardsormu, Thorova nepřítele, kterého Ódin svrhl do moře a on tam narostl do obkludných rozměrů a pod hladinou obtočil celý lidský svět. Až na konci našeho věku nastane apokalyptická bitva ragnarök, vynoří se Jörmungand z hlubin a po boku svého bratra, vlka Fenriho, svého otce Lokiho a armády obrů, povede boj proti bohům a padlým lidským hrdinům (einherjům) ze starých časů.

KŘÍŽ

Od doby, kdy seveřané přijali křesťanství, a na kameni v Dánském Jellingu se objevil runový nápis: Harald král postavil tento kámen na počest Gorma, otce svého, a Thyry, matky své. Harald, jenž dobyl celé Dánsko a Norsko, jenž křtil Dány, se vedle runových znaků začal na kamenech velice hojně objevovat kříž. Symbol rovnoramenného kříže však používali pohané dávno před křesťany a objevuje se už na předmětech z doby bronzové. Čtyři ramena kříže jsou od pradávna symbolem čtyř živlů a čtyř světových stran a kříž v kruhu, nebo kříž se zalomenými rameny (svastika) jsou znamením Slunce, přinášejícím radost, sílu a štěstí. Kříže, které ornamentálně

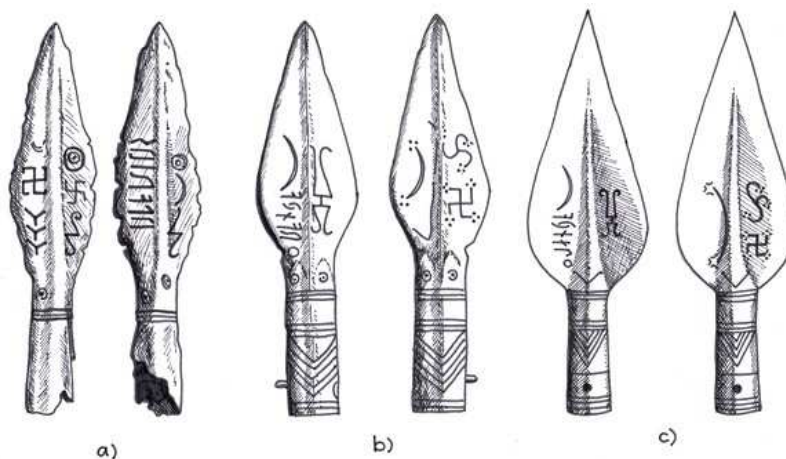
obsahují svastiku, nebo jiným způsobem odkazují k Slunci, se na runových kamenech používaly dále, ještě i v dobách křesťanství.



Některé typy rovnoramenných křížů z runových kamenů, na kterých je patrna pohanská solární symbolika.

SVASTIKA

Kromě svastiky zakomponované do jiných ornamentů, se u runových nápisů objevuje i jednoduchá svastika ve své čisté formě. Opakovaně jí nalézáme například vedle Run na hrotech germánských kopí. Dnes má, bohům žel, většina Evropanů svastiku spojenou s Adolfem Hitlerem a německým Nacionálním socializmem. Svastika tady ale byla dávno před Hitlerem a po celá staletí byla chápána jako pozitivní znamení. Ještě před druhou světovou válkou svastika nikoho neurážela a např. čeští skauti jí použili jako symbol na jedno své čestné vyznamenání, jehož prvním nositelem byl prezident T.G.Masaryk. V asijských zemích, které nebyly světovou válkou tolik zasaženy je dodnes svastika důležitým náboženským symbolem. Stigma, které od války na svastice leží, si tento znak, kterého si vážily dlouhé generace našich předků, určitě nezaslouží. Bude ale jistě ještě nějakou chvíli trvat, než začnou lidé chápat symbol svastiky opět v jeho pravém významu.



Germánská kopí, na kterých se vedle runových nápisů objevuje i symbol svastiky. a) Nález z Kovelu na Ukrajině. b) Nález z Braniborska. c) Nález z Torcella v Itálii.

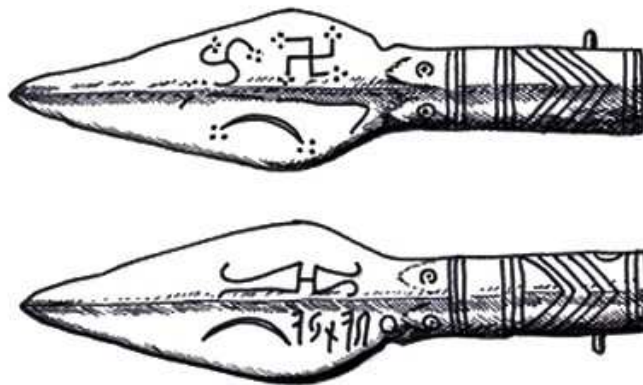
TRISKEK



Vedle svastiky se na germánských, Runami popsaných kopích, objevuje často také znamení známé jako Triskel. Tento znak, který nacházíme na keramice a dalších předmětech už od doby bronzové, je symbolem magického čísla tři. Trojka a devítka jsou nejposvátnějšími čísly indoevropanů. Lidové pořekadlo *"Do třetice všeho dobrého i zlého"*, tradiční tři královské potomky, či tři kouzelná přání z našich pohádek, ve kterých se nám mimochodem zachovalo mnoho pohanských prvků, určitě dobře znáte. Ve staré severské mytologii se s číslem tři setkáváme velice často.

Vzpomeňme si například na tři kořeny Yggdrasillu, tři Norny, nebo na to, jak Valkýra Sigrdrífa učila hrdinu Sigurda, aby posílil svůj meč trojitým vyrytím Runy Tiwaz.

Devítka, která je vlastně trojnásobkem trojky (!), se v severogermánských mýtech vyskytuje ještě častěji. Devět dlouhých dní a nocí protrpěl Ódin zavěšen na posvátném jasanu, devět matek porodilo boha Heimdalla, devět kněžek sídlí na Hoře léčení s bohyní Menglödou a devět je také mýtických světů, které svými kořeny a větvemi spojuje kosmický strom Yggdrasill. Devítka představuje v symbolickém smyslu číslo plnosti a dokonalosti a tak putoval-li pohádkový hrdina za devatero hor a devatero řek, neznamenal to, že bylo pohoří a řek skutečně devět, ale že to bylo hodně daleko. Podobně lze říct, že mluví-li staroseverský mýtus o devíti světech, neznamená to ještě, že jich musí být opravdu devět, ale že jich je přesně tolik, kolik jich má být.



VALKNUT

Na obrazových kamenech ze Švédska se společně s motivy z germánské mytologie objevuje symbol, který známe pod jménem Valknut. Jsou to tři zvláště propletené trojúhelníky, které odkazují podobně jako triskel na posvátné číslo tři a devět. Ačkoli dnes už s jistotou nevíme, co konkrétně Valknut symbolizuje, nejčastěji se uvažuje o Valhale a Ódinovi zasvěcených mrtvých bojovnících. Tomuto výkladu odpovídá jednak etymologie slova Valknut (valr - zabitý válečník, knut - uzel), a pak také obrázkové výjevy u kterých se tento symbol objevuje. Jednou je to pod koněm Sleipnirem, na kterém jede Ódin v čele bojovníků putujících do Valhaly, jindy je to nad mrtvým válečníkem, ve společnosti vznášejících se orlů. Samotný Valknut se na kamenech vyskytuje ve třech více či méně složitých variantách.



Tři formy symbolu Valknut.



Výjev z obrazového kamene ze Švédska. Padlého bojovníka na koni vítá ve Valhale Valkýra s nápojem v picím rohu v rukou. Nad hlavou bojovníka se objevuje symbol Valknut a symbol trojnásobného rohu.

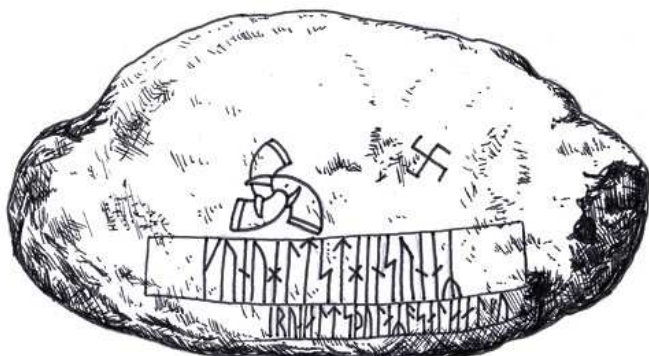
TROJNÁSOBNÝ ROH



Dvě varianty trojnásobného rohu.

Dalším zajímavým symbolem, který se na runových kamenech objevuje, je tzv. trojitý, nebo chcete-li trojnásobný roh. Tento znak patrně představuje tři legendární nádoby, ve kterých obr Suttung a jeho dcera Gunnlöd přechovávali medovinu

básnictví. Kouzelný nápoj, který dával tomu, kdo se ho napil moudrost a básnickou inspiraci, ukradl nakonec obrům bůh Ódin. Mazaný vládce všech Ásů strávil nejprve tři noci v loži s Gunnlöd, a ta mu potom dovolila třikrát se medoviny napít. Ódin třemi mocnými doušky všechny nádoby vyprázdnil a pak proměněn v orla odnesl nápoj bohům do Ásgardu. Trojnásobný roh je tedy znamením moudrosti, inspirace a básnického vytržení.

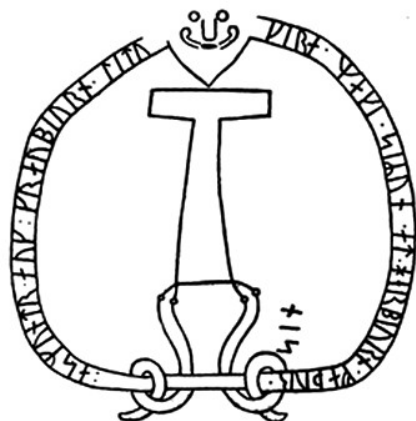


Na runovém kameni z dánského Snoldelevu se vedle runového písma objevuje symbol trojnásobného rohu a svastiky.

THOROVO KLADIVO

Na některých runových kamenech se objevuje i symbol Thorova kladiva (viz.obrázek na začátku této kapitoly). Magická zbraň, kterou hromovládce potíral "démonické" obry, se stala důležitým symbolem severského náboženství. Staří Germáni i současní vyznavači Ásatrú (víry v

Ásy) používali a používají napodobeninu Thorova kladiva, jako rituální předmět při svých obřadech. Zdvíženým kladivem se zdraví světové strany a bohové a dotykem kladiva se žehná lidem, pokrmům apod. Amulet v podobě malého Thorova kladiva byl v dobách Vikingů velmi rozšířen a i dnes ho můžete spatřit zavěšený na krku mnoha stoupenců severské víry.



Kromě výše jmenovaných symbolů se u runových nápisů objevují ještě mnohé další znaky, jako například cosi, co se podobá srpkům měsíce apod. Význam těchto symbolů dnes už neumíme vyložit.

RUNOVÉ VĚŠTĚNÍ

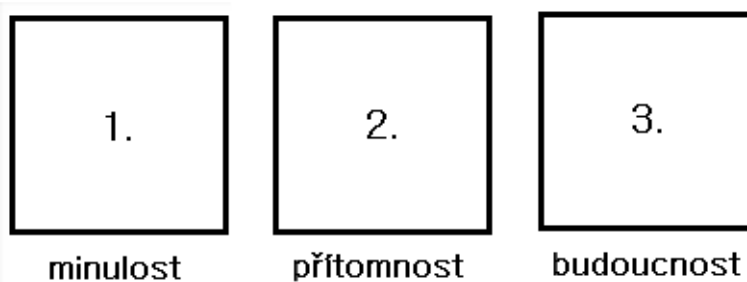
SYSTÉM SE TŘEMI KARTAMI "TŘI NORNY"

Jediný historický záznam o tom, jak mohla vypadat runová věštba u samotných Germánů, nám přináší Publius Cornelius Tacitus: "Věštná znamení a výklad boží vůle z losů berou tak vážně jako žádný jiný národ. Jejich způsob losování je prostý. Useknou větev plodného stromu, nařežou z ní krátké tyčinky, na ty vyryjí nějaké značky a rozhodí je nazdařbůh na bílou látku, ať padnou, kam padnou. Potom kněz, jde-li o dotaz týkající se celé obce, nebo hlava rodiny, jde-li o dotaz soukromý, přednese modlitbu k bohům, s pohledem obráceným k nebi zvedne tři tyčinky, jednu po druhé, a podle značek, které tam předtím byly vyryty, podává výklad. Jestliže značky jednání zakazují, není možné ptát se týž den na tutéž věc podruhé; jestliže jednání dovolují, snaží se získat ještě potvrzení z jiných předpovědí."

Ačkoli se vedou polemiky o tom, zda ty vyryté značky byly doopravdy Runami, stal se tento Tacitův popis dobrou inspirací pro většinu současných runových věštců. Systém výkladu ze tří znaků se používá nejen u runových dřívěk a kamenů, ale lze jej velice dobře použít i u našich karet. Karty ovšem nerozhazujeme na bílou látku, ale pouze je dobře promícháme. Během míchání je zapotřebí dobře se soustředit na naši otázku. Mícháme a soustředíme se tak dlouho, dokud nás neovládne pocit, že nastal okamžik karty vyložit. Podobně jako kněz z uvedeného úryvku pak před sebe postupně zleva doprava vyložíme tři runové karty. První karta znamená minulost a ukáže nám kořeny a počátky problému, na který se ptáme. Druhá karta znamená přítomnost a vrhne nám světlo na současný dění okolo našeho problému. Třetí karta představuje budoucnost. Ta nám ukazuje výsledek, ke kterému náš problém spěje.

Při výkladu nezapomínejme, že obrácená karta vyjadřuje negativní aspekt Runy. Nenechte se zmást tím, že některé runové znaky, například Jera nebo Pertho, nelze z jejich podstaty obrátit, protože vypadají v obou pozicích stejně. Pokud se objeví jejich karta vzhůru nohama, stejně je třeba je vnímat v jejich negativním významu. Karta v poloze "na boku", která směřuje svým dolním koncem vlevo, se kloní k pozitivnímu aspektu a karta, která směřuje dolním koncem vpravo, směřuje spíše k negativnímu aspektu Runy.

Tento jednoduchý styl výkladu, bývá nazýván "Tři norny", neboť funkce jednotlivých karet, odpovídají funkcím tří bohyní, které podle severské mytologie splétají osud světa u kořenů Yggdrasillu. Systém je jednoduchý, až primitivní, ale funguje velice dobře.



Nyní přichází na řadu malý test. Zkuste si představit, že jste použili systém "Tři norny" pro tazatele, který položil otázku, zda se jemu a jeho partnerce podaří vyřešit problémy v jejich vztahu. V odpověď na tuto otázku jste vytáhli z balíčku tři následující karty v tomto pořadí a v těchto pozicích:

Test č. 1.



Svůj výklad můžete porovnat s výsledky, které jsou na konci tohoto.

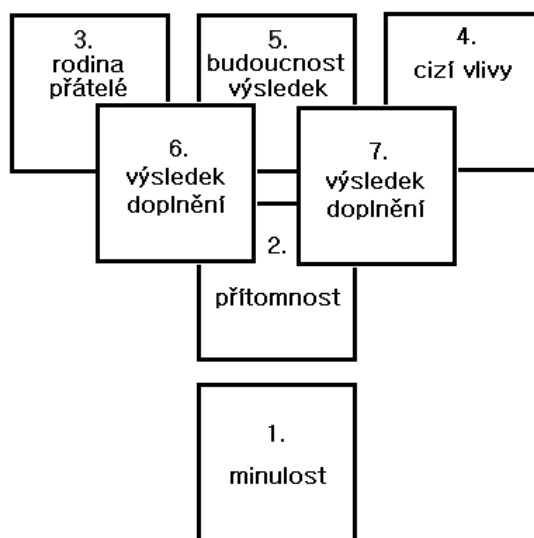
SYSTÉM SE SEDMI KARTAMI "MJÖLLNIR"

Jednodušším způsobem výkladu, než jsou "Tři norny" je snad už pouze tažení jediné Runy. Občas tento způsob používám, ale pravda je, že jediná Runa vám jen málokdy dá odpověď v celé potřebné šíři. Dám příklad. Pokud bych třeba v odpověď na otázku "Mám přijmout nově nabízenou práci?" táhl Runu Dagaz, dalo by se to považovat za kladnou odpověď. Pokud bych v odpověď na stejnou otázku vytáhl naopak Runu Naudiz, považoval bych to za špatné znamení. Horší by už bylo, kdybych místo toho vyložil např. Runu Ansuz, nebo třeba Laguz. Přiznám se, že to by mi spíš zamotalo hlavu, než pomohlo.

Podrobnější výklad si prostě obvykle žádá tažení více, než jedné, nebo tří Run. V následujícím systému, který jsem podle tvaru vyložených karet nazval "Mjöllnir" (Thorovo kladivo), budeme postupně vykládat runových znaků celkem sedm.

Po zamíchání karetního balíčku a soustředění se na otázku, vyložíme nejprve kartu, která bude stejně jako u předchozího systému znamenat minulost. Tato karta nám vyjeví prvotní příčiny situace, ve které se nacházíme. Druhou kartu, která se vztahuje k přítomnosti, nevyložíme vedle, ale nad první kartu. Runa vyložená na pozici číslo 2., popíše naši situaci v současnosti. Třetí karta nám ukáže, jak naše situace ovlivňuje naši rodinu a přátele, nebo naopak, jak oni ovlivňují ji. Tuto kartu vykládáme do levého horního rohu. Čtvrtá karta, kterou vykládáme do pravého horního rohu, nám vyjeví vlivy na naši situaci, o kterých nevíme, nebo které jsou mimo náš dosah. Jsou to síly cizích lidí, nebo událostí, které naši situaci ovlivňují, ale které nemáme pod kontrolou. Mezi karty č. 3. a č. 4. Vyložíme kartu číslo 5., která nám ukáže výsledek, ke kterému naše situace spěje. Zleva a zprava přidáme ještě karty 6. a 7., které nám tento výsledek upřesní. Všechny tři poslední vyložené karty představují naši budoucnost, nebo budoucnost problému, na který jsme se ptali. U těchto tří karet musíme dávat dobrý pozor, jak se jejich znaky vzájemně ovlivňují. Pokud jejich vzájemnou interakci správně pochopíme, otevře se nám poměrně přesný obraz věcí

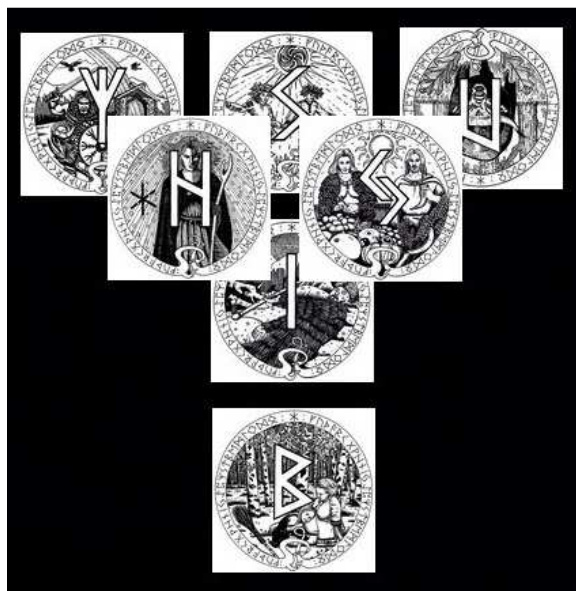
budoucích. Dejme si na výklad dostatek času. Prohlédněme si nejprve jednu kartu po druhé a potom je zkusme vnímat jako celek. Karta č. 6. a 7. má vztah nejen ke kartě č. 5., ale šestka se také dotýká trojky (rodina, přátelé) a sedmička se dotýká čtyřky (cizí vlivy). To vše může mít, a obvykle také mívá svůj význam.



Zkusme si teď test otázku: "Jak se to bude práci?" a vy jste vyložili tyto runové karty:

č. 2. Tazatel položil vyvíjet dál, u nás v

Test č. 2.



Svůj výklad můžete porovnat s výsledky, které jsou na konci tohoto.

VÝSLEDKY TESTŮ Z MINULÉHO DÍLU NAŠEHO SERIÁLU:

Test č. 1. Odpověď:

Runa Ansuz, kterou jsme vyložili na pozici č. 1. tj. minulost, naznačuje, že kořeny problému vězí v komunikaci. Partneři si zřejmě málo navzájem naslouchali, nebo bylo vyřčeno něco bolavého.

Tiwaz na pozici č. 2. Vypovídá o tom, že v současné době probíhá mezi partnery boj. Tiwaz má také vztah ke spravedlnosti a tak je pravděpodobné, že mají oba partneři pocit, že jsou v právu a chtějí, aby to ten druhý uznal.

Karta Mannaz ukazuje, že problém se nakonec vyřeší a partneři k sobě najdou cestu. Karta leží na boku a její dolní část směřuje doleva. Tato poloha značí, že všechno dopadne dobře, ale nebude to úplně bez problému a možná to ještě chvíli potrvá.

Test č. 2. Odpověď:

Runa Berkana, kterou jsme vyložili jako první, nám říká, že v zaměstnání tazatele došlo nedávno k nějaké významné změně.

Z Runy Isa na pozici č. 2. se dá vyčíst, že tato změna způsobila, že se tazatel cítí jako v pasti. Všechno zamrzlo na jakémsi mrtvém bodě a tazatel neví jak dál.

Runa Algiz, kterou jsme vyložili jako třetí, ukazuje, že tazatel má dobré rodinné zázemí. Jeho rodina a přátelé s ním celou situaci prožívají a dávají mu najevo svoji podporu.

Na pozici č. 4. jsme vyložili kartu Uruz. Tato Runa naznačuje určité nepřátelské vlivy, které nám postavily do života překážku. Obrácená poloha karty může buď zdůrazňovat její negativní úlohu, anebo může znamenat, že budou tyto nepřátelské vlivy překonány. Vzhledem k dalším vyloženým kartám bych se spíš přikláněl k druhé variantě výkladu.

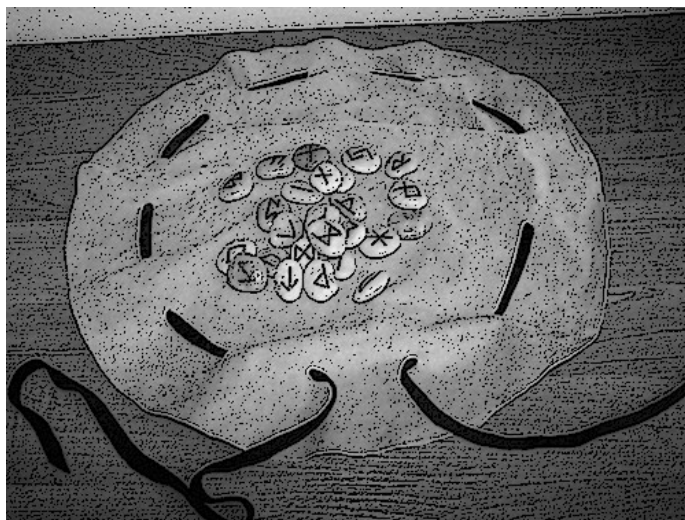
Runa Sowulo (pozice č. 5) i Runa Jera (pozice č. 7) ukazují, že problémy budou překonány. Karta s Runou Hagalaz na pozici č. 6., naznačuje, že pozitivní výsledek bude souviset s nějakým "krupobitím". To může znamenat buď to, že se poměry v práci opět razantně změní, anebo také, že si tazatel najde jiné zaměstnání. Abychom věděli, která z obou variant přichází více v úvahu, museli bychom položit novou otázku a provést další věštbu.

Pokud jste pochopili význam vyložených karet jinak, než já, nevěšťte hlavu. Buď to chce ještě trochu více cviku, anebo jste talent a váš výklad je přesnější. Jenom praxe a porovnávání skutečných výsledků s našimi předpověďmi nám mohou ukázat, jak si na tom jako runoví věštcí opravdu stojíme.

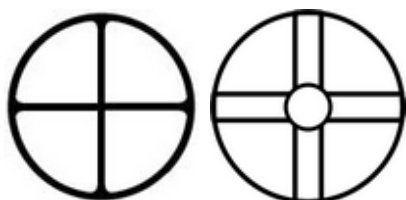
VRHÁNÍ RUNOVÝCH KAMENŮ ČI DŘÍVEK

Vrhání kamenů, dřívěk, kostí a jiných předmětů, je věštecká metoda, kterou v různých obměnách používají čarodějnice a šamani na celém světě. Z Tacitova citátu v úvodu této kapitoly vyplývá, že metodu vrhání používali i staří Germáni. Tento způsob runového věštění mě vždycky lákal a musím se přiznat, že ho používám nejčastěji. Zde si už ale čtenář s našimi kartami nevystačí a bude si muset runové kameny nebo dřívka vyrobit či koupit. Nabídka nejrozličnějších čarodějnických obchodů je v této oblasti dobrá, ale mnoho runových praktiků, včetně mě, dává přednost kamenům vlastnoručně vyrobeným. Pokud budete své kameny nebo dřívka vyrábět sami, vyjde vás to levněji a při procesu výroby vznikne mezi vámi a vaší magickou pomůckou propojení, kterého s koupenými dřívky dosáhnete jen stěží. Někdy se říká, že dřevěné Runy by měli pocházet z živé větve stromu, kterou sami uříznete, ale já viděl už např. Runy vypálené do dřevěných koleček nařezaných z násady od koštěte a sloužily svému majiteli také velice dobře. Sám nepoužívám dřívka, nýbrž kameny. Ideální samozřejmě je, pokud si kamínky někde v přírodě sami najdete, ale pokud ve svém okolí, žádné vhodné nenajdete, můžete to udělat jako já a zakoupit si v obchodě pro dům a zahradu sáček oblázků, na které potom runové znaky namalujete. Akrylová barva, kterou jsem k tomu použil já, se ale ukázala jako nevhodná, neboť se časem a používáním z kamenů olupuje. Bývalá herečka a současná runová čarodějnice Michaela Kudláčková, prý použila na své kameny konturku z barev na sklo a je s ní spokojená. Kreslení každé Runy by mělo být rituálem samo o sobě. Dříve než, kteroukoli Runu na kámen nakreslíte, několikrát se zhluboka nadechněte a soustředte se na význam daného znaku. Ve chvíli, kdy budete mít pocit, že podstatu Runy držíte pevně ve své mysli, ji rychle na kámen namalujte. Tímto způsobem vytvoříte kameny, jejichž znaky budou již správně nabité. Na závěr můžete celou sadu svých nových kamenů ještě požehnat protažením kouřem bylinného kadidla, nebo postříkáním svěcené bylinné vody. Vhodnými bylinami jsou například šalvěj, pelyněk, heřmánek nebo třezalka.

Další věcí, kterou budete potřebovat je váček, ve kterém budete své kameny uchovávat. Zde záleží čistě na vašem vkusu a fantazii. Nejjednodušší váček vyrobíte tak, že z kůže vystříhnete větší kolečko, kterému naděláte po obvodu několik děr, jimiž potom protáhnete kožený pásek nebo šňůrku (viz. Obrázek). Můžete si ale váček také ušít z plátna, nebo ho dokonce uháčkovat z vlny. Záleží na tom, co chcete a jak jste kdo zdatní.



Nyní se tedy už dostáváme k samotnému systému vrhání Run. Způsob, který jsem vyvinul a který používám je oproti způsobu z Tacitova popisu podstatně složitější. Plátno, nebo v mém případě spíše hedvábný šátek, který mi při této věštbě slouží, není totiž čistě bílý. Tedy původně bílý byl, ale já na něj pomocí barev na hedvábí, pro své účely namaloval takzvaný sluneční kříž, nebo chcete-li kříž v kruhu. Jedná se o velice starý symbol, známý už z pravěkých skalních rytin, který byl prokazatelně užíván Kelty, Germány, Slovany i dalšími pravěkými národy.



Dvě varianty slunečního kříže.

Kříž v kruhu symbolizoval Slunce, kolo ročních období a mnoho dalších věcí. Je to jakási varianta šamanského kruhu, se kterým dlouhá léta pracuji a tak se mi tento symbol přímo nabízel. Kříž rozděluje kruh na čtyři výseče, z nichž každá reprezentuje jeden živel a jednu životní oblast. Výseč vpravo nahoře mám vybarvenou žlutě a představuje pro mě živel vzduchu a oblast rozumu, plánování a začátků. Vpravo dole je červená výseč, která reprezentuje živel ohně a oblast činů. Levá dolní výseč je modrá, představuje živel vody a týká se oblasti citů a intuice. Poslední výseč vlevo nahoře má zelenou barvu symbolizuje živel země a má vztah k majetku a hmotným věcem. Můžete jistě použít i jednoduchou černobílou kresbu solárního kříže na papíře, anebo ho narychlo namalovat klackem do písku. V tom případě bude ale zapotřebí označit jednotlivé výseče nějakými symboly živelů, abyste se dobře orientovali.

Postup pro věštbu vrháním kamenů je potom následující:

POSTUP:

- 1) Nejprve rozložíme šátek s křížem na zem, vezmeme váček s Runami do rukou a soustředíme se na otázku. Můžeme přitom váčkem trochu zatřepat a kameny tak zamíchat.
- 2) Vysypeme všechny runové kameny z malé výšky, asi 20-30cm na šátek.
- 3) Odstraníme všechny kameny, které dopadnou mimo šátek.
- 4) Čteme Runy, které zůstaly na šátku.

Kameny, které dopadly do první čtvrtiny kruhu (vpravo nahoře) se vztahují k minulosti. Hovoří o věcech, které stály na počátku celého řešeného problému. Čas na kruhu totiž symbolicky postupuje od místa v jeho horní části, kde je obruč protnuta ramenem kříže a postupuje po obvodu po směru hodinových ručiček. Čím blíže je kámen bodu označenému na obrázku číslem 1., tím blíže se dostáváme k prvopočátku a základu, z něhož problém povstal.

Kameny, které dopadly do druhé čtvrtiny kruhu (vpravo dole) se vztahují k tomu, co se děje a co tazatel prožívá v současnosti.

Kameny, které dopadly do třetí čtvrtiny kruhu (vlevo dole) se týkají toho, co tazatele čeká v blízké budoucnosti. Podle povahy otázky může jít o nejbližší dny, nebo dokonce hodiny.

Kameny, které dopadnou do poslední čtvrtiny kruhu (vlevo nahoře) vypovídají o tom, jak celá situace dopadne. Nejvíce se dozvíme z Runy, která dopadne nejbližší k bodu označenému na obrázku číslem 2.

Dopadne-li některý kámen do středu kříže, který mám na svém šátku zdůrazněný pentagramem v kruhu, měli bychom této Runě věnovat zvláštní pozornost! Hovoří o věci, události, či osobě, která podstatným způsobem celou situaci ovlivňuje, ať už si toho jsme vědomi, nebo ne.

Kameny, které dopadnou velmi blízko sebe, nebo se dokonce dotýkají, hovoří o věcech, které spolu úzce souvisí, nebo se vzájemně ovlivňují.

Možná vás napadlo, co si počít s kameny, které dopadly na plátno, ale mimo nakreslený kruh. Tyto Runy řadím ke čtvrtím, vedle kterých dopadly, ale věnuji jim menší pozornost. Tyto kameny hovoří o ne příliš podstatných vlivech.



Věštění z Run, které jsme vrhly na symbol slunečního kříže je trochu složitější, než předchozí dva způsoby z kartami a vyžaduje již trochu zkušeností a praxe. Pokud si ho však osvojíte, přiblížíte se způsobu, který skutečně používali dávní šamani, a váš výklad bude velmi podrobný. Tentokrát nebudu zakončovat toto povídání testem, ale doporučuji nácvik na nečisto. Vymyslete otázku neexistující osoby, vrhněte kameny na šátek a zkoušejte je interpretovat. Až trochu nabude na jistotě, můžete vyzkoušet systém naostro. Přeji hodně úspěchů.



ÚVOD DO RUNOVÉHO ČAROVÁNÍ

Není žádných pochyb o tom, že Runy byly starými Germány používány k čarování. Někteří badatelé se domnívají, že Runy sloužily k magii dokonce ještě dříve, než začaly plnit i funkci písma. Zatímco o runovém věštění máme z dávné minulosti důkazy pouze nepřímé, o runových kouzlech se nám dochovala řada písemných záznamů v Eddách i ve starých rodových severských ságách.

Dobrou představu o tom, k čemu všemu se dají Runy magicky použít, nám dává například Sága o Völsunzích. V jednom místě tohoto příběhu zachrání hrdina Sigurd krásnou valkýru Brynhild z čarovného spánku a ona ho pak na oplátku vyučuje runové magii. Brynhild ve svém dlouhém proslovu mluví o Runách, které dávají vítězství v boji, o Runách, které ochraňují lodě na jejich dlouhých cestách, o Runách, které urovnávají spory, o Runách, které ochraňují proti očarování, o Runách, které pomáhají ženám u porodu a o Runách, které dávají moudrost.

Runy mohou pomáhat, ale mohou také škodit. Eddická Píseň o Skírnioho cestě vypráví, jak Freyův sluha Skírnir vyhrožoval runovým kouzlem obryni jménem Gerd. Sága o Bósim a Herraudovi vypráví, jak čarodějnice Busla vyhrožovala runovým kouzlem králi Hringovi a hrdina Ságy o Egilovi, synu Skallagrímově, ani nevyhrožuje, ale runovou kletbu na svého protivníka krále Eiríka, rovnou uvalí.

Staří runoví čarodějové a runové čarodějky se wiccanskou etikou: *"Dělej, co chceš, pokud to nikomu neublíží."*, zjevně neřídili. Germánská čarodějnice uměla léčit a pomáhat, uměla ale také škodit a proklínat. To všechno bylo možné, záleželo na tom, co se zrovna hodilo více. Možná vás to šokuje, ale staří pohané neviděli v magickém útoku na nepřítele vůbec nic špatného. Posuďte sami, o co je horší použít na protivníka kouzlo, než použít na něj meč? Někdy byl možná účinnější meč a někdy zas kouzlo. Nechápejte mě špatně. Nikoho tady nevybízím k tomu, aby prováděl negativní magii. Osobně mám za to, že každý rozumný člověk se použitím negativní magie vyhýbá stejným způsobem, jako se vyhýbá tomu, někoho napadnout fyzicky. Libovat si v ubližování druhým, to může snad pouze nějaký psychicky vyšinutý jedinec, my ostatní se snažíme být, pokud možno dobří. Dovedu si ale představit i situace, kdy bych fyzickou sílu proti někomu použil. Pokud by někdo vážným způsobem ohrožoval mou rodinu a mé blízké, neváhal bych. V tomtéž případě bych neváhal ani s tím, bránit sebe a své blízké magicky. Runovou kletbu, dá-li se to tak nazvat, jsem zatím použil pouze jednou, víckrát jsem k tomu neměl důvod. Zafungovala tehdy ještě drsněji, než jsem čekal, takže každému doporučuji, vždy dobře zvážit, jestli to chce opravdu udělat.

V literatuře bývá někdy severská magie dělena na tzv. seidr a tzv. galdr. O seidru se pak často hovoří, jako o magii provozované ženami, jejíž součástí šamanský trans a "černá magie". Galdr je prý oproti tomu záležitostí mužskou a pracuje se zde se zaříkadly a s Runami. Mám za to, že toto dělení na seidr a galdr je do značné míry uměle vykonstruované. Slovo galdr znamená v překladu kouzelná píseň, nebo zaříkadlo a zaříkadla, kouzelné písně i runová magie byly prokazatelně odjakživa také součástí seidru. Podle mě tedy vikingové provozovali pouze jediný typ magie, a to seidr. Tvzení, že seidr byl výhradně ženskou záležitostí je nesmyslné. Je

prokázáno, že existovaly ženské praktikantky seidru zvané seiðkony i mužští praktikanti seidru, seiðmenn. Je ale pravdou, že v době vikinské bylo mužů, kteří se zabývali seidrem málo. U muže se totiž předpokládalo, že by se měl spíše ohánět mečem, než kouzly. Spoléhat se na čarování více, než na své svalnaté paže, bylo v této době považováno za slabost. Je to podobné, jako když dnes někdo o náboženství pohrdlivě řekne, že je to vhodné leda tak pro "svíčkové báby". Dobře to ilustruje situace ze Ságy o Bósim a Herraudovi. Čarodějnice Busla zde nabídla Bósimu, že ho do svého magického umění zasvětit. On to ale odmítl s odůvodněním, že nechce, aby se říkalo, že to, čeho měl dosáhnout svojí zmužilostí, dosáhl nějakými triky. Dokonce i sám Ódin byl pro svoje čarodějnické schopnosti vysmíván. Na slavnosti v Aegiho síni se do něj bůh Loki pustil těmito slovy: *"Tys kouzla prováděl, v kámen runy ryl, jak vědma jsi tloukl v tajemný nástroj, jak kouzelník jsi krácel světem, to je úděl úchylných."* Tady ale Loki trochu přestřelil, protože Ódin byl stejně dobrý ve zbrani, jako v magii.

Vraťme se ale k runovým kouzlům. Ukazují nám staré ságy, jakým způsobem byla tato kouzla prováděna? Ano, ukazují. Vezmeme-li si jako příklad Skírniho, Buslinu a Egilovu kletbu, pak vidíme, že ve všech těchto případech byla nejprve pronesena slova (kletba, zaříkadlo), tedy galdr, a na závěr byla tato slova dovršena vyrytím patřičných runových znaků. Skírni na konci své kletby říká: *"Thursovu runu ti vyryji a tři jiné: chlípnost, posedlost, žádost."* Busla na konci své kletby vyryje zvláštní runovou řadu, kterou nazývá šest reků. Egil v závěru svého čarování vyryje Runy, které přesně odpovídaly obsahu kletby. V sáze je to popsáno slovy: *"a vyryl runy na tyči, jež vyjadřují celé toto říkání."* Galdr je v těchto případech zjevně použit k nahromadění energie, která je potom vyslána k cíli pomocí runových znaků. Jedná se tedy v podstatě o formu tzv. sigilické magie.

Runy se ale přeci jen chovají trochu jinak, než ostatní sigilia. Neumím si to vysvětlit, ale Runy občas začnou pracovat i samy od sebe, bez toho, aby je někdo nabíjel a odesílal. Chovají se prostě tak, jakoby byly živé a pokud jim nevyberete cíl a rámec jejich jednání, vyberou si ho někdy samy. Možná má pravdu současný severský šaman Raven Kaldera, který Runy vnímá jako pomocné šamanské duchy, které Ódin přivedl na tento svět, a se kterými teď můžeme pracovat. Nasvědčují tomu ostatně i Ódinova slova z Hávamálu, kde se vládce bohů na Runy ptá: *"Víš, jak se ryjí? Víš, jak je vykládat? Víš, jak se barví? Víš, jak se zkoušejí? Víš, jak je prosit? Víš, jak přinášet obět? Víš, jak ji provést? Víš, jak zvěř porazit?"* Jaký smysl by mělo Runy prosit a přinášet jim oběť, kdyby nebyly živé?

Další poznatek, který nám ságy přináší je, že pokud Runy odstraníme, runové kouzlo se tím zruší. Skírni ve své výhrůžce vůči Gerdě, o Runách říká: *"Mohu je vymazat, jak jsem je vyryl, bude-li toho třeba."*, a má tím na mysli, že pokud se Gerd podvolí, může svou kletbu ještě zrušit. V Sáze o Egilovi zase narazíme na příběh, v němž Egil navštíví usedlost jistého Thorfinna, který má nemocnou dceru. Zoufalý otec Egilovi vypráví, že dceru se už pokoušel runovým kouzlem uzdravit jistý zemanský syn, ale od té doby, co byly Runy vyryty, daří se děvčeti ještě hůř. Nato Egil prohledal dívčino lůžko a v něm našel kostici s vyrytými Runami. Egil je přečetl, a potom je ořezal a seškrábal do ohně. Nakonec spálil celou kostici, dal vynést na čerstvý vzduch šaty, v nichž

nemocná ležela, a pravil: *"Rozumí-li runám, rýt je může člověk, jinak muž se mnohý mate temným písmem. Do rybí jsem dásně deset značek tajných vrytých viděl; ženě velký z nich vznikl neduh."* Egil pak vyryl nové Runy a položil je dívce pod polštář. Thorfinnově dceři se ihned ulevilo, probrala se a řekla otci, že je zdravá, jen ještě trochu slabá. Také zde, jsme tedy svědky toho, že špatné kouzlo bylo vyrušeno seškrábáním Runových znaků.

Tento příběh nám ale říká ještě i něco jiného, a totiž, že pokud runové kouzlo zfušujeme, může to dopadnout špatně. *"Rozumí-li runám, rýt je může člověk, jinak muž se mnohý mate temným písmem!"* Při práci s Runami je nutné, abychom vždycky přesně věděli jaký je náš záměr a jaké Runy a proč, k tomu použijeme. Pokud je náš záměr nejasný, nebo si nejsme jisti, jestli se k němu námi vybrané Runy hodí, budou se chovat nevypočitatelně a my možná spláčíme nad výdělkem. Pevný záměr je samozřejmě důležitý i v jiných typech magické práce, Runy jsou ale mimořádně čiperné a rády si s lidmi hrají. Tomu se ovšem nemůžeme divit, vždyť jejich otcem je starý kejklíř Ódin. Tím vás ale v žádném případě nechci od runové magie odrazovat. Práce s Runami je většinou snadná, protože ony udělají podstatnou část kouzla za vás. Stačí k nim jen přistupovat s respektem, s rozmyslem a se vší zodpovědností.

ČAROVÁNÍ S JEDNOU RUNOU

Pro začátečníky bude určitě nejvhodnější používat ke svým kouzlům nejprve pouze jedinou Runu. Ve starých dobách se při kouzlech Runy obvykle ryly do tvrdých materiálů, kterými mohl být kámen, dřevo, kost apod. Vy, ve své magické praxi můžete ale své runové znaky klidně psát fixem na papír a účinek je stejný, mám to vyzkoušené. Germánští seiðmennir a seiðkonnar prostě fixy a papír neznali a tak používali to, co bylo k dispozici. Velice dobře funguje i čarování s runovými kartami. Je to můj oblíbený způsob a přiznávám se, že dokonce mnohem častěji s kartami čaruji, než věštím.

Základní postup při runovém čarování je prostý. Nejprve se musíte zamyslet nad vaším problémem a nad tím, která Runa by vám s ním mohla pomoci. Ze začátku se můžete zorientovat například podle stručného přehledu runových významů, který je uveden níže. Těch významů má ovšem každá Runa mnohem víc, než je v onom seznamu uvedeno, takže čím budete zkušenější, tím více možností se vám bude v runové magii otevírat. Pro začátek si s naším seznamem ale určitě vystačíte.

Takže dejme tomu, že potřebujete zlepšit svojí finanční situaci a vybrali jste si k tomu Runu Fehu. Druhým krokem bude najít si klidný okamžik a klidné místo, kde kouzlo provedete. Nejlépe se vám povede v prázdném bytě, popřípadě v izolované místnosti za zavřenými dveřmi. Byt plný lidí a dětského křiku, vašemu soustředění určitě neprospěje. Velice vhodné je začít vaše kouzlo nějakým vstupním rituálem. Dobře provedený vstupní rituál vás zklidní a naladí a pomůže vám zbavit se roztěkaných myšlenek a rušivých vlivů.

Pokud jste při zkoumání významů jednotlivých runových znaků prováděli vstupní rituál ze strany 9 -10, nebude pro vás teď těžké použít jeho poněkud rozšířenou verzi. Připravte si tedy

jako obvykle svíci a pohár s nějakým dobrým pitím. Kromě nápoje budeme tentokrát bohům nabízet i nějakou symbolickou oběť ve formě jídla. Dobrou zkušenost mám například s müsli. Připravte si proto také tuto obětinu a nějakou mističku nebo talířek, na který svou oběť položíte. Začátek rituálu bude stejný jako jindy. Nejprve zapálíte svíci a pronesete u toho tato slova:

"ZAPALUJI POSVÁTNÝ OHEŇ OČISTY A STVOŘENÍ,
PRVNÍ TAJEMSTVÍ A POSLEDNÍ MILOST.
PLAMEN, NECHŤ JE OŽIVEN PLAMENEM,
NECHŤ NÁM JEHO SVĚTLO SVÍTÍ NA CESTU
A JEHO ODLESK SPATŘÍ BYTOSTI
VŠECH DEVÍTI SVĚTŮ."

Zavřete na chvíli oči a procitujte očistnou sílu plamene. Představujte si bílou záři, která obklopuje plamen svíce a postupně se rozšiřuje a naplňuje celou místnost, včetně vás. S každým nádechem naplňujte touto září vaše tělo a s každým výdechem je zbavujte své nervozity. Můžete nad plamenem svíce zapálit i malou snítku šalvěje, pelyňku nebo jalovce a očistit místnost i sebe také bylinným kouřem.

Kromě Ódina můžete tentokrát oslovit také bohyni Freyu, která společně s Ódinem tvoří dokonalou severskou dvojici čarodějných božstev. Nejprve pozvedněte misku s vaší obětinou a pronesete tato slova:

"VELIKÝ ÓDINE,
MOCNÝ VLÁDČE VALHALY A ÁSGARDU
VELKÝ OTČE VŠECH ČARODĚJŮ A ČARODĚJNIC
PŘIJMI NYNÍ TYTO DARY
A POŽEHNEJ MÉMU KONÁNÍ."

Pojezte trochu z jídla, které božstvu nabízíte, pak misku s obětinou odložte a vezměte do rukou pohár s medovinou, či jiným nápojem, který jste bohům předtím připravili. Pozvedněte pohár, trochu se napijte a pronesete:

"KÉŽ TVÁ SLÁVA NIKDY NEUHASNE!
KÉŽ MĚ TVOJE SÍLA VŽDYCKY PROVÁZÍ!"

Nyní celý postup zopakujete, pouze se nebudete obracet na Ódina, ale na Freyu. Pozvedněte misku s obětinou a říkejte:

"MOCNÁ FREYO,
KRÁSNÁ PANÍ FOLKVANGU A SESSRUMNI
VELKÁ MATKO VŠECH ČARODĚJNIC A ČARODĚJŮ
PŘIJMI NYNÍ TYTO DARY
A POŽEHNEJ MÉMU KONÁNÍ."

Pojezte trochu z obětního jídla, pak misku odložte, vezměte do obou rukou pohár, pozdvihněte ho a proneste:

"KÉŽ TVÁ SLÁVA NIKDY NEUHASNE!
KÉŽ MĚ TVOJE SÍLA VŽDYCKY PROVÁZÍ!"

Vstupní rituál je u konce. Nyní nastává chvíle pro vaše čarování. Chvíli zhluboka dýchejte a soustřeďte se na vámi vybranou Runu a na cíl, kterého chcete svým kouzlem dosáhnout. Potom proneste tento jednoduchý galdr:

"VOLÁM RUNY FEHU SÍLY,
BY POMOHLY MÉMU CÍLY!"

Znovu dýchejte a znovu se soustřeďte. Pak galdr zopakujte:

"VOLÁM RUNY FEHU SÍLY,
BY POMOHLY MÉMU CÍLY!"

Opět zhluboka dýchejte a soustřeďte se na svůj cíl. V tuto chvíli již jistě cítíte, že energie kolem vás houstne. Potřetí zopakujte svůj galdr:

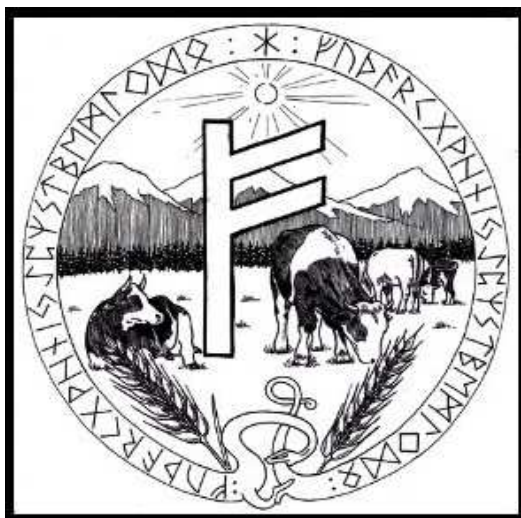
"VOLÁM RUNY FEHU SÍLY,
BY POMOHLY MÉMU CÍLY!"

Ještě chvíli se soustřeďte Runu i na svůj záměr a ve chvíli, kdy ucítíte, že záměr pevně držíte a jste plni síly, proneste svůj záměr nahlas. Ve stejné chvíli s výdechem namalujte Runu Fehu na připravenou kartičku, kterou pak necháte vystavenou ve vašem bytě na nějakém dobře viditelném místě. Pokud jste se rozhodli čarovat s runovou kartou, měli byste jí mít po celou dobu vašeho čarování před očima a ve chvíli vyslovení vašeho záměru na ni s výdechem váš cíl přenést.

Váš záměr musí být konkrétní a neměl by být nereálný, např. "chci se stát miliardářem." Takovému cíli byste asi stejně neuvěřili a pak by se jen těžko naplnil. Postupujte pomalu a učte se. Úspěchy u malých cílů posílí vaši sebedůvěru a dají vám možnost příště žádat víc. Zpočátku postačí, když vaším záměrem bude např.:

"CHCI VYDRŽET S PENĚZI DO VÝPLATY" nebo "CHCI DOSTATEK PENĚŽ NA POŘÍZENÍ (KONKRÉTNÍ VĚC)"

Důležité je také vědět, že žádné kouzlo nevydrží působit na věky. Runa, kterou ve svém rituálu nabijete určitým posláním a pak jí necháte na



nějakém místě pracovat, bude postupem času ve svém záměru slábnout, podobně jako se například vybíjí baterie. Mám zkušenost, že mnou nabitě Runy, obvykle nejsilněji působí týden až 14 dní a potom začínají prudce slábnout. Dva týdny obvykle k realizaci kouzla stačí. Pokud má ovšem vaše kouzlo působit déle, pak je nutné délku jeho působení vědomě určit a vložit ji do záměru už při provedení rituálu. Např.: *"Chci, aby mě toto kouzlo chránilo po celé prázdniny!"* Jinou možností je provádět rituál opakovaně a každých 14. dní své runové znamení znovu dobít.

STRUČNÝ PŘEHLED RUNOVÝCH VÝZNAMŮ PRO RYCHLOU ORIENTACI

FEHU - majetek, bohatství, hojnost.

URUZ - fyzická síla, zkouška, překážka.

THURISAZ - drtivá síla, past nebo ochrana.

ANSUZ - moudrost, inspirace, komunikace.

RAIDO - pohyb, cesta, přesun.

KENAZ - poznání, osvětlení, žár.

GEBO - dar, výměna, spolupráce.

WUNJO - radost, štěstí, oslava.

HAGALAZ - náhlý zvrat, zpoždění, destrukce.

NAUDIZ - nouze, bída, trápení.

ISA - stagnace, chlad, zamrznutí.

JERA - sklizeň, odměna za vykonanou práci, hojnost.

EIHWAZ - radikální změna, přechod z jednoho stavu do druhého, smrt.

PERTHO - osud, hra, odhalení tajemství.

ALGIZ - ochrana, bezpečí, odvrácení útoku.

SOWULO - štěstí, úspěch, sebevědomí.

TIWAZ - vítězství, odvaha, spravedlnost.

BERKANA - regenerace, plodnost, očištění, léčení.

EHWAZ - pohyb, dopravní prostředek, to, co je naším "koněm."

MANNAZ - člověk, lidské společenství, spolupráce.

LAGUZ - voda, emoce, intuice, plynutí.

INGUZ - plodnost, štěstí, blahobyt, mír.

DAGAZ - obrození, regenerace, naděje.

OTHILA - domov, dům, dědictví.

O GALDRECH

Ačkoli se při runových kouzlech obejdete i bez zaříkání, jen s pouhým záměrem v mysli, použití galdru patří bezesporu k runové tradici a může vám výrazně pomoci při soustředění a vybuzení potřebné energie. Galdr z našeho kouzla: "*Volám Runy Fehu síly, by pomohly mému cíli!*" patří k těm nejjednodušším, ale dá se použít prakticky na jakoukoli Runu. Například: "*Volám Runy Uruz síly...*", nebo "*Volám Thurisazu síly...*", apod. Můžete samozřejmě vytvořit svoje vlastní a lepší zaklínadlo, fantazii se meze nekladou. Dobré ale je, když je zaklínadlo srozumitelné, rýmuje se a má rytmus. Právě Galdry, které jsou nejmocnější, si ovšem netvoříte samy, ale dostanete je ve snu, vizi, nebo na šamanské cestě přímo od duchovních bytostí. Děje se tak ve všech šamanských kulturách a potvrzuje to i Edda. Ódina naučil jeho devět slavných kouzelných písní obr Böltór, a jiných devět galdrů obdržel od ducha své mrtvé matky Gróy, eddický hrdina Svipdag. Dochovalo se nám také jedno Anglosaské zaříkadlo, které údajně pochází od trpaslíků. Toto zaříkadlo mluví o trpaslíkovi v pavoučí podobě, který uvalil na člověka svým kouzlem nemoc. Trpaslíkova sestra, ale složila přísahu, že nebude lidem škodit a naučila léčitele tuto kouzelnou píseň, která dokáže rušit trpasličí čáry:

"Zde přichází trpaslík, v podobě pavouka,
svůj oděv si sebou nese.
Praví, že budeš jeho ořem,
svůj chomout ti na krk věší.

Začali od břehu odplouvat.
Sotva se vzdálili břehu,
začali údy chladnout.
Tu přichází sestra toho divého tvora,
Skončila s ubližováním a přísahu skládá:
Nemocnému již nikdy neuškodí,
ani tomu, kdo toto zaříkání (galdor) získá,
ani tomu, kdo toto zaříkání zpívá.
Amen, fiat."

Toto zaříkání obsahovalo i návod, podle kterého se měl galdr zpívat nemocnému nejprve do levého ucha, potom do pravého ucha a nakonec nad hlavou. Celý proces léčení se měl opakovat po tři dny. Nemocný měl mít po tu dobu na krku zavěšené hostie s nápisy: Maximianus, Malchus, Johannes, Martinianus, Dionisius, Constantinus, Serafion. Zaříkadlo bylo zapsáno až v křesťanských dobách, ale má zjevně pohanské kořeny. Je docela dobře možné, že původně se nemocnému zavěšovaly na krk místo hostíí runové amulety.

Mám za to, že zaříkadla našich prababiček si zasluhují naší bedlivou pozornost, neboť pod rouškou křesťanských slov, se zde často skrývá stará pohanská tradice. Dobrým příkladem

může být české lidové zaříkadlo na vymknuté a zlámané kosti, které zapsal kazatel Poličanský v roce 1613 v tomto znění:

"Ve jménu sv. Ducha. Jel pán Ježíš na oslíčku, sv. Petr na koníčku: "Petře, pospěš." - "Nemohu. Zlámá mi kůň nohu." - "Nu sejdíš se kost ke kosti, kloub ke kloubu, srst k srsti, ať jest zase tato bolest celá jako kámen." Dejž to Duch svatý. Amen."

Porovnejte ho nyní s takzvaným Merseburgským zaříkadlem z 9-10. století:

"Phol a Wódan (Ódin) jezdili v lese. Tu se Balderovu hříběti jeho noha vymkla. I zaklínala ho Sinthgunt, i Sunna, její sestra; i zaklínala ho Frija, i Fulla, její sestra; i zaklínal ho Wódan tak jak nejlépe uměl: ať vymknutí kosti, ať vymknutí krve, ať vymknutí údu: kost ke kosti, krev ke krvi, úd k údu, ať jsou sklíženy."

Vědmy a zaklínači vyměnili s příchodem křesťanství staré bohy za nové, ale jejich postupy zůstaly prakticky nezměněné. Mísila se tu stará víra s novou a vyrostla v nový synkretický útvar, v němž podobně, jako např. v karibském woodoo přežívalo pod křesťanským pláštěm mnohé z dávných pohanských kultů. Osobně vnímám tuto zvláštní lidovou formu katolicismu, jako velice zajímavou.

ČAROVÁNÍ SE TŘEMI RUNAMI

Pokud jste již dobře zvládli jednoduché čarování s jednou Runou, můžete vyzkoušet magické použití tří runových znaků. Postup zůstává prakticky stejný. Začneme vstupním rituálem, ve kterém se očistíme u plamene svíčky a bylinného kouře a ve kterém nabídneme oběti (nápoj a jídlo) bohyni Freye a bohu Ódinovi. Rozdíl je v tom, že místo jedné Runy, která by se hodila k naší situaci, vybereme Runy tři, tudíž je kouzlo náročnější na soustředění.

Příklad: Potřebujete zmírnit napětí na vašem pracovišti a předejít konfliktům s vedením i se spolupracovníky. Po úvaze vyberete například Runu Sowulo, Runu Algiz a Runu Mannaz. Runa Sowulo podporuje úspěšné dokončení našich pracovních aktivit a dává sklízet dobré plody. Runa Algiz je univerzálním ochranným znakem a runa Mannaz podporuje spolupráci a dobré vztahy s lidmi.

Podle toho jestli jsme se rozhodli použít runové karty, anebo Runy psát fixem na cedulku, si musíme dopředu připravit své pomůcky. Potom postupujeme tak, že aktivujeme jednu Runu po druhé. Z každou z nich pracujeme stejným způsobem, jako v případě našeho prvního čarování. Nejprve se budeme tedy soustředit na Runu Sowulo. Třikrát použijeme galdr: "*Volám Runy Sowulo síly, by pomohly mému cíli!*" a nakonec vyřkneme nahlas záměr: "*Práce půjde dobře!*" Ve stejném okamžiku buď s výdechem namalujeme Runu na kartičku, anebo s výdechem přeneseme nahromaděnou sílu na runovou kartu.



Stejně naložíme i s Runou Algiz a s Runou Mannaz. Záměr u Runy Algiz může znít např.: *"Nebude žádný průšvih!"* a u Runy Mannaz: *"Budeme si vycházet vstříc!"* Pokud jsme zvolili jako metodu psaní znaků, doplníme postupně na kartičku všechny i tyto Runy, až budou stát na cedulce všechny tři pěkně vedle sebe. Hotovou cedulku opět vystavíme na nějaké zvláštní místo, odkud budou runové znaky pěkně působit. Jestliže jsme pracovali s kartami, vystavíme si na podobném místě tři nabitě runové karty.

TŘI RUNY A TŘÍDENNÍ SVÍCE

Trojka je tradiční pohanské posvátné číslo, proto opakujeme galdr 3x a proto čarujeme se třemi Runami. Použijeme-li při runovém kouzlu navíc tzv. třídenní svíci, dosáhneme číslovky devět, která moc svaté trojky ještě ztrojnásobí. Třídenní svíce jsou k sehnání v supermarketech, v květinářstvích apod. Jedná se o větší svíčky v průhledném plastovém obalu, které po zapálení vydrží hořet tři dny. Svíce je trochu dražší (obvykle do 100 Kč) a tak je ideální obětinou pro duchy a božstva, která žádáme při svém runovém kouzle o pomoc. Při práci s třídenní svíci postupujeme naprosto stejně jako při běžném čarování se třemi Runami, pouze Runy nekreslíme na papírovou cedulku, ale píšeme konturkou z barev na sklo, pod sebe na plastový válec svíce.



Nezapomínejme ovšem, že svíce, která hoří tři dny, bude pravděpodobně zůstatvat v některých chvílích bez dozoru. Abychom zamezili nebezpečí požáru, je vhodné hořící třídenní svíci vložit ještě například do velkého skleněného džbánu. Alespoň tak to řeším já (viz. Obrázek).

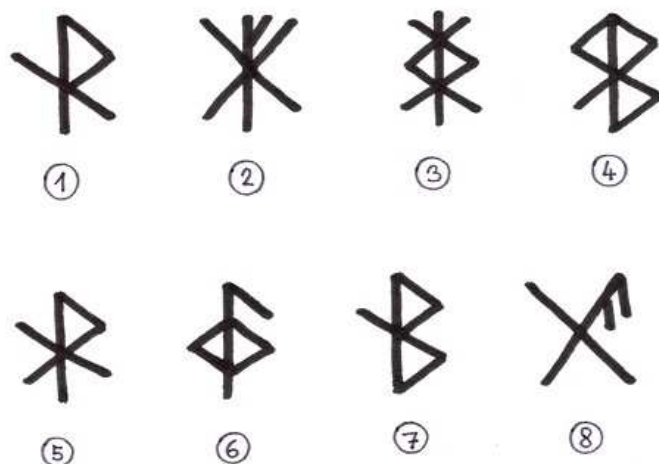
RUNOVÉ KOMBINACE - SLOŽENÉ RUNY

Nyní bych rád napsal něco o tom, jak se dají Runy kombinovat a jak z jejich kombinací vznikají krásné magické znaky (tzv. složené Runy), které můžeme použít například při výrobě různých amuletů a talismanů.

Nejjednodušší, ale účinnou úpravou runových znaků je jejich ztrojení. Zde sice pracujeme pouze s jedním znakem, opět přitom ale využijeme sílu posvátného čísla tři. Tímto způsobem lze upravit jakoukoli Runu, ale na ukázkou jistě stačí tyto trojice vzniklé z Run Wunjo, Ansuz a Dagaz:



Další metodou je kombinace dvou a více runových znaků tak, že se částečně překrývají a vytváří spolu originální runový symbol. Na ukázkou teď uvádím osm takto vzniklých runových znaků:



Nyní malá ukáзка jak tyto znaky vznikly:



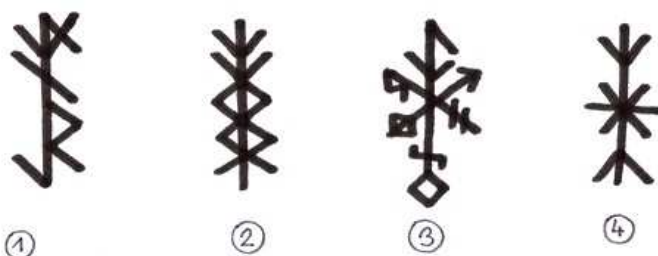
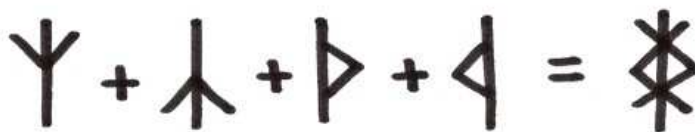
Znak Bezpečná cesta vznikl kombinací Runy Raido - cesta a Runy Algiz - ochrana.

Znak přivolávající bohatství vznikl kombinací runy Fehu - bohatství a runy Gebo - dar.



Toto ochranné runové znamení vzniklo kombinací Run Algiz a Thurisaz. Všimněte si, že zde navíc runový čaroděj použil i opačné tvary příslušných znaků. Vzniklo tak nádherné symetrické znamení, jehož ochranné symboly ční do čtyř stran.

Při brouzdání po internetu můžete narazit i na symboly, které vznikly z více než dvou runových znaků a jsou obvykle poskládané na svislé ose. Mohou vypadat například takto.



1) Ochranný znak ,který navíc zvyšuje sílu a prohlubuje intuici, 2) Znak podporující podnikání ,prosperitu a blahobyt, 3) Znak posilující osobnost nositele, 4) Znak přivolávající lásku.

RUNOVÉ ČAROVÁNÍ S PŘESLENY

Pro zajímavost bych se rád na závěr našeho tématu o runovém čarování zmínil o runových kouzlech, které kdysi prováděly skandinávské ženy s přesleny. Teď mě napadá, víte vůbec, co je to přeslen? Ani bych se nedivil, kdyby ne, protože přeslen je něco, co už v našich končinách používá snad jen několik nadšenců pro stará řemesla a milovníci tzv. Living history. V dřívějších dobách patřily ale přesleny k těm nejběžnějším domácím předmětům. Jak už vám název možná napověděl, přeslen se používal k předení, a to k předení tím nejstarším a nejjednodušším způsobem, kdy se vlákno navíjí na malé ruční vřeteno. Přeslen je pak malé závaží ve tvaru kotouče, které umožňuje, aby se dalo vřeteno roztočit asi tak, jako jsme jako malí roztáčeli káču, nebo setrvačnick. Tímto způsobem spřádali len a vlnu už naši pravěcí předkové a přesleny z kamene, keramiky, dřeva, skla, či kovů jsou dodnes poměrně častým archeologickým nálezům.



Předení bývalo jednou z tradičních ženských dovedností a tak nás ani nepřekvapí, když se o vymření rodu ze strany ženských potomků mluví jako o vymření po přeslici, což byla zase tyč, na kterou si přadleny věšeli chomáče nezpracovaného vlákna, aby ho nemusely při práci držet v ruce.

Přadlena, která proměňovala přízi ve vlákno a to potom v sukno a následně v šaty, bývala symbolem dobré ženy, která se umí postarat o svoji rodinu. Nemůžeme se proto divit, že nejdůležitější evropské bohyně, které plnily úlohu strážkyní rodinného krbu, bývaly zároveň přadleny. V germánské mytologii

to byla zejména Ódinova manželka Frigg, ve slovanské pak bohyně Mokoš. Podle staroseverské tradice je hvězda, kterou nazýváme Polárka, a kolem které se otáčí noční obloha vlastně vrcholem Frigginy přeslice, a tak se nám tu krásně spojuje představa přeslice a světového stromu, neboť obojí tvoří pomyslnou osu světa. Kromě toho bývalo předení vlákn ve všech evropských mytologiích spojeno s představou spřádání osudu. Přadlena Frigg prý jako jediná z bohů znala osudy všech a tři Norny podle legend neúnavně splétají vlákna našeho žití a na jejich vůli záleží, zda bude toto žití šťastné či nikoli. Obyčejná činnost předení měla tedy vždycky i svoje neobyčejné a posvátné pozadí a lidské přadleny se při své práci stávaly tak trochu bohyní Frigg, která pečuje o své potomstvo, a jak napovídají archeologické nálezy přeslenů s vyrytými Runami, tak se távaly možná i tak trochu Nornami, které spřádají lidské osudy.

Na tomto snímku je přeslen nalezený v norském Bohuslänu. Po obvodu kotouče je vyryt nejprve celý Futhark a potom jsou připojena slova "ion a mik" tj. "Jone, vezmi si mě". Zatímco kompletní runová abeceda symbolizuje celistvost a uzavřenost kruhu, druhá část nápisu je evidentně kouzlem, kterým si chtěla předoucí dívka přivolat svého milého. Představte si tedy nyní tu norskou dívku, jak sedí u přeslice a nacvičeným monotónním pohybem roztáčí vřeteno a myslí přitom na svého Jona. A jak se otáčí přeslen s runovým kouzlem a na vřeteno se navíjí nit, dostává se dívka postupně do jakéhosi tranzu, v němž se spojuje vyřčené a runami vyryté kouzlo s touhou v jejím srdci a s kruhovým pohybem přeslenu. Úžasná šamanská technika, nemyslíte?



Na druhém, dřevěném přeslenu, je vyryto slovo "tut" thurisaz, uruz, obrácený thurisaz. Možná magické slovo, možná jen tři Runy tvořící kouzlo. Zde bude už těžší přijít na to, čeho chtěla přadlena svým kouzlem dosáhnout, ale kdybyste se zeptali mě, jak bych tyto tři Runy využil, řekl bych vám, že je to dobrá kombinace pro to, postavit někomu překážku do cesty. Thurisaz je obávaná Runa spojovaná s thursy (obry) a trny. Obvykle značí nějaké potíže a mám s ní opravdu zkušenost, jako se zbrání velkého kalibru. Také Runa Uruz (tur - zubr) může znamenat potíže, neboť zabití býka bývalo mezi starými Germány zatěžkávací zkouškou pro mladé muže. Jestliže tedy v prvním případě přadlena přivolávala svého vytouženého muže, v tomto druhém případě se možná kouzlem bránila např. nechtěnému sňatku, který jí domluvili rodiče. Ale to je jen čistá spekulace, neberte mě úplně vážně.



Na posledním snímku je přeslen z Anglie 11. století. Runový text, kterým přadlena pravděpodobně přivolávala ochranu svému milému: "Odinn a Heimdallr a Þjálfa, ať ti

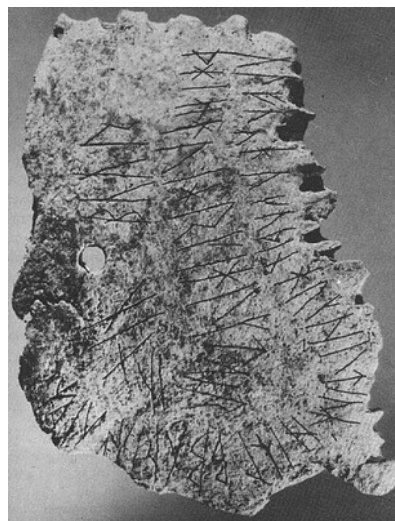


pomáhají, Úlfjlótre .", je dokladem toho, že se v Británii pohanství drželo ještě dlouho po oficiálním přijetí křesťanství.

RUNOVÉ LÉČITELSTVÍ

Součástí runové magie je samozřejmě i runové léčitelství. Staří Germáni údajně nazývali své šamanské léčitele, kteří byli zároveň i znalci Run, výrazem Lachner. Toto jméno prý souvisí se slovem Lach, což bylo jídlo, které léčitel podával nemocnému prstem namočeným v obětní krvi. Způsobů jak použít Runy při léčení je celá řada. Jednou z možností je provést klasické léčivé runové kouzlo podle příkladů, které jsme zmiňovali v předchozích dílech našeho seriálu.

Přiznám se, že nejsem v oblasti runového léčitelství příliš zběhlý a většinou nechávám léčení na doktorech, ale před časem mě situace donutila použít kouzlo se třemi Runami na nemoc našeho syna. Jeho potíže začaly jako klasická střevní chřipka. Jednoho dne večer se mu zvedla teplota, dostal průjem a celou noc měl pocit na zvracení. Následující den pil jenom čaj a přesto si několikrát protrpěl svou chvilku na WC. Další den ráno mu bylo výrazně lépe, ale stále raději skoro nic nejedl. Pouze párkrát kousl do suchého rohlíku. Večer ale přišli žaludeční křeče opět. Třetího den probíhal stejně. Ráno i odpoledne to bylo dobré, ale večer mu bylo zase zle. Čtvrtého dne už to vypadalo přímo výborně. Byl sice trochu zesláblý, ale jinak mu bylo fajn a kromě rohlíku si troufl i na banán a vypadalo to, že se vrací všechno do normálu. Večer, ale přišly opět s velkou razancí křeče, průjem a pocit na zvracení. Vrcholem bylo, když nám kluk oznámil, že jeho stolice má nazelenalou barvu. To mě vážně vyděsilo. Obě naše děti totiž už kdysi prodělaly salmonelu a já věděl, že zelená stolice je pro ní naprosto typická. Pokud by se tato varianta potvrdila, šla by celá rodina do karantény a ani já, ani moje žena bychom nemohli chodit do práce, protože manipulujeme s jídlem. To by pro nás z ekonomického hlediska představovalo docela vážný problém, protože taková karanténa může trvat i několik měsíců. Dospěl jsem k názoru, že přišel čas na runové kouzlo. Použil jsem k němu tři runové karty. Runu Isa jsem pověřil, aby nemoc zastavila. Runu Berkana jsem požádal, aby našeho syna uzdravila a Runu Uruz jsem vyslal, aby mu vrátila sílu. Po malém obřadu zůstaly tyto tři runové karty na mém oltáři a já doufal, že kouzlo zabere. Následujícího dne a dokonce i večer byl syn bez jakýchkoli potíží. Začal postupně normálně jíst a nemoc byla pryč.



Runové kouzlo vyryté na fragmentu lebky /Dánsko, kolem roku 800 n.l./ "Ullr, Ódin a Hydyr pomohou Burrovi od bolesti a trpasličí nemoci!"

Kromě čarování s runovými kartami, můžeme v případě léčení malovat runové znaky přímo na postižená místa na těle nemocného, anebo můžeme vytvořit jako speciální lék tzv. runovou vodu, o které si něco povíme za malou chvíli.

Nejuniverzálnější léčivou Runou je Berkana, která očisťuje a zároveň regeneruje. Pokud si nejsme úplně jisti jaká, je příčina dané nemoci, použijme Berkanu. Působí takřka na všechno a nedá se s ní nic zkazit. Runa Laguz, která má chladivé účinky, se dá dobře použít na snižování horečky a Runa Uruz celkově posiluje organizmus.

Podle runové tradice odpovídá každý runový znak určité části lidského těla, nebo okruhu zdravotních obtíží. Runa Raido, která souvisí s pohybem a cestováním, se například vztahuje k nohám a potížemi s chůzí. Runa Kenaz, která značí borovou pochodeň, se zase vztahuje k palčivým problémům, jako jsou různé vyrážky a boláky a také k horečkám. Až budete studovat níže zveřejněnou tabulku, jistě další uvedené spojitosti tělesných potíží a runových znaků pochopíte. Tyto souvislosti se vám pak budou jistě hodit při tvorbě správného runového kouzla. Uvedme si příklad:

Pacient si před pár dnů vymkl kotník. Může už se sice na nohu postavit, ale kotník stále hodně bolí a chůze jde velmi špatně. Základní Runou našeho kouzla bude tedy Raido nebo Mannaz, ta bude symbolizovat samotný kotník. Nalevo od základní Runy umístíme Uruz, který nám pomůže kotník zpevnit a napravo od základní Runy umístíme Berkanu, která napomůže procesu regenerace. Kouzlo bude probíhat klasickým způsobem. Nejprve provedeme vstupní rituál, potom pomocí galdru vyvoláme sílu a nakonec vyřkneme záměr a namalujeme runové znaky. Můžeme je malovat buď přímo na nemocný kotník, anebo na papírovou cedulku, kterou umístíme tak, aby byla nemocnému pokud možno stále na očích.

RUNY A JEJICH SOUVISLOST S RUZNÝMI ČÁSTMI LIDSKÉHO TĚLA

FEHU - hrudník, plíce, dýchací potíže.

URUZ - svalovina, kosti, fyzická síla.

THURISAZ - srdce.

ANSUZ - ústa zuby, jazyk, poruchy řeči.

RAIDO - nohy, hýždě.

KENAZ - vředy, vyrážky, boláky, horečky.

GEBO - otravy.

WUNJO - poruchy dechu, tišení bolesti.

HAGALAZ - krvácení, krevní oběh.

NAUDIZ - paže.

ISA - omrzliny, ochrnutí, poruchy hybnosti a vnímání.

JERA - střevní funkce, trávicí poruchy.

EIHWAZ - zrak.

PERTHO - ženská prsa a genitálie, porody.

ALGIZ - hlava, mozek, šílenství.

SOWULO - popáleniny, kožní choroby.

TIWAZ - ruce, zápěstí, prsty.

BERKANA - plodnost, porody.

EHWAZ - bolesti zad, pohybové potíže.

MANNAZ - paty, chodidla, kotníky.

LAGUZ - ledviny, močové cesty.

INGUZ - mužské genitálie.

DAGAZ - duševní choroby, deprese, úzkost.

OTHILA - dědičné a vrozené choroby.

RUNOVÉ NAŠEPTÁVÁNÍ VODĚ

Nyní si povíme něco o tzv. runové vodě. Staří pohanští čarodějové, středověcí alchymisté i dnešní okultisté, považovali a považují vodu, za nejvnímavější element ze všech čtyř živlů. Juan Braun, zasvěcenec haitského voodoo a jihoamerického šamanismu říká, že voda má paměť a dají se z ní vyčíst věci, které se v její blízkosti v minulosti staly. Jihoamerické čarodějnice s touto skutečností prý často pracují, a pokud jsou například požádány, aby odhalily zloděje, ptají se vody. Když jsem poslouchal rozhlasový rozhovor s tuvinským šamanem Očur-oolovičem, který na pozvání etnologky Pavlína Brzákové navštívil Českou republiku, zaujala mě jedna z jeho léčebných metod, kterou on sám nazýval "našeptávání vodě". Metoda spočívá v tom, že šaman našeptá vodě její úkol a dá ji vypít nemocnému. Mnohému z nás se může takový způsob léčení zdát směšný, ale vezmeme-li v úvahu výzkumy japonského doktora Masaru Emota, možná nás úsměšky přejdou. Pan Emoto, který se již dlouho zabývá fotografováním vodních krystalů pod mikroskopem, údajně zjistil, že strukturu obrazců, které vytváří krystaly vody, ovlivňuje nejen kvalita vodního zdroje, ale také myšlenky a slova, která člověk do vody vkládá. Řadou pokusů prý dokázal, že pozitivní emoce, jako např. láska, vděčnost a radost napomáhají k vytváření krásných a pravidelných struktur, zatímco voda naplněná zlobou, vztekem apod. buď nekrytalizuje vůbec, anebo vytváří deformované a škaredé obrazce. Pod vlivem těchto informací se nám šamanské našeptávání vodě ukazuje v úplně jiném světle.

Ovlivňování nápoje pomocí runových znaků vyrytých do poháru, je metoda, která je několikrát zmiňována v severských ságách. Valkýra Brynhild např. Sigurdovi radí: *"Nápoje Runy znej, by nezradila žena důvěru, cos jí dal. Vryj je do rohu a na hřbet ruky a na nehtu nakresli "Nouze." požehnej pohár, buď pamětliv nástrah a česnek v číši hod'. Pak v medovinu ti mámení zlé nikdo nenamíchá."* Zmiňovaná Runa Nouze, tedy Naudiz, kterou má hrdina nakreslit na své nehty, má pravděpodobně funkci odebírání zla z poháru. Tuto metodu pak prakticky využil například Egil, kterého se na jedné hostině pokusila nápojem otrávit královna. V sáze je to popisováno takto: *"Tu namíchala královna a Bárd do nápoje jedu a přinesli to do jizby. Bárd požehnal roh s pivem a odevzdal ženě, která roznášela pivo, ona pak donesla jej Egilovi a vybídla ho, aby pil. Tu vytrhl Egil svůj nůž a bodl se jím do dlaně. Pak vzal roh a vyryl na něj Runy a pomazal jej krví. I říkal verše: "Ryji na roh Runy, rudou krví barvím, turovu zbraň tvrdou takým písmem zdobím. Po chuti chci pít piva jarých služek, zvědět, zda mne nápoj zhubí, ježž Bárd žehnal."* Nato pohár puknul a jedovatý nápoj se vylil. Zajímavý moment je, když se Egil bodá do dlaně a vybarvuje Runy svou krví. Metoda barvení runových znaků krví je v ságách často naznačována a pravděpodobně s ní souvisí i Brynhildina slova z prvního citátu: *"Vryj je do rohu a na hřbet ruky."* Další příklad Runami očarovaneho nápoje je pohár, který v Sáze o Völsunzích podala královna Grímhild své dceři Gudrún, aby ji smířila s jejími bratry. O nápoji se zde dočteme toto: *"V nápoji se skrývala síla země i moře a krev jejího syna a v picím rohu byly všelijaké znaky zbarvené krví."* A dále: *"V roh byly vryty různé Runy v červené barvě, nesnadné k čtení."*

Z uvedených příkladů je zřejmé, že ovlivňování nápoje pomocí Run vyrytých do nádoby byla metoda starým severanům dobře známá. Některé Runy mohly nápoj očarovat, jiné, jak ukazuje Egilův případ, zas mohly nápoj očarování zbavit.

Nabíjení vody, nebo jiného nápoje mocí runových znaků je metoda, kterou praktikují i dnešní čarodějnice, které vycházejí z germánského pohanství. Obvykle se doporučuje nalít do sklenice vodu a namalovat prstem namířeným na její hladinu příslušnou runu a vodu pak vypít. Vhodné je toto malování runového znaku ještě podpořit recitací, či zpěvem jména Runy, nebo jiným galdrem. Další metodou je namalovat Runu barvou, nebo lihovým fixem přímo na sklenici. Pan Masaru Emoto, to při svých experimentech dělal podobně. Na sklenice určené k pokusům lepil papírové štítky s nápisy, např. "štěstí" a "neštěstí" apod. Runa namalovaná na sklenici by měla mít trochu času svým kouzlem vodu pořádně prosytit, je proto vhodné nechat vodu chvíli odstát. Doporučuji nechat vodu nabíjet tři, nebo devět hodin. Odpovídá to tradici, neboť Germáni, podobně jako ostatní Indoevropané s trojkou a devítkou hodně pracovali.

Runovou vodu, budeme používat asi hlavně k léčení, můžeme ji ale použít například i k přivolání moudrosti (Runa Ansuz), odvahy (Tiwaz), apod.

POHANSKÁ ETIKA

Etických principů už jsme se lehce dotkli při probírání runového čarování a kleteb. Nyní se podíváme na celou věc podrobněji a položíme si otázku, zda vůbec něco jako pohanská etika existuje, a pokud ano, tak jaká? Zmínili jsme se tu letmo už o tom, že jeden z největších současných novopohanských směrů, tedy Wicca, razí etickou zásadu zvanou *Wiccan Rede* (wiccanské pravidlo), která zní: "*Dělej, co chceš, pokud to nikomu neuškodí.*" Wiccanské Rede tedy na jednu stranu říká, že povoleno je takřka vše, na druhou stranu ale vede ty, kteří se podle něj řídí, k zodpovědnosti a zvažování důsledků svých činů. To zní na první poslech sympaticky, ale jiné pohanské směry, než Wicca, tuto zásadu často kritizují a zpochybňují. Říkají, že na tomto pravidle není nic pohanského a že je nereálné ho v praxi naplnit. A jsou to silné argumenty. Je totiž v celku jisté, že se staří pohané žádnou takovou zásadou neřídili a je také pravda, že naše konání, byť by bylo motivováno těmi nejlepšími úmysly, vždycky někomu prospěje a jinému zase uškodí. Někteří germánští pohané proto staví proti Wiccanskému Rede svých tzv. *Devět ctností*, ve kterých vycházejí z principů vyčtených ze ság a z Ódinova Hávamálu. Mezi tyto ctnosti patří *čest, odvaha, pravda, věrnost, sebeovládání, pohostinnost, píle, nezávislost a vytrvalost*. Budeme-li poctiví, pak musíme uznat, že Devět ctností odpovídá myšlení a ideálům, ke kterým se snažili dávní pohané přiblížit, opravdu mnohem lépe než Wiccanské Rede. Tím ovšem nechci wiccanskou zásadu neubližování nějak zavrhnout. Není přeci nic špatného na tom, snažit se žít s lidmi, s bohy a s ostatními bytostmi v míru. Právě naopak! Pokud se touto zásadou řídím, ale zároveň jsem si vědom toho, že i laskavost má své meze a není dobré si nechat kálet na hlavu, pak se tomu nedá nic vytknout.

Osobně беру *Wiccanské rede* i *Devatero ctností* jako jistá vodítka a dobrá doporučení pro svůj život, ale v žádném případě jako nějaká pohanská dogmata. Považoval bych za chybu, pokud by snad chtěl někdo na základě dodržování, či nedodržování Devíti ctností posuzovat kdo je, nebo kdo není pravým pohanem. To jak se chováme, totiž vypovídá hodně o tom, jakými jsme lidmi, ale velice málo o tom, jakými jsme pohany. Pohan může být člověk statečný, ale i člověk zbabělý. Může to být člověk štedrý i lakomý, pravdomluvec i lhář. Je to tak dnes a bylo to tak vždy. I v pohanských časech žili jak lidé ctnostní, tak lidé bezectní. A obě skupiny byli stejnými pohany a věřili ve stejné bohy. To, jaký je kdo člověk, s tím, jaký je kdo pohan, dle mého mínění totiž vůbec nesouvisí.

Nechci samozřejmě tvrdit, že by dávná pohanská kmenová společenství nectila žádné normy společenského chování a neřídila se svými zákony. Těžko bychom však mohli staré

pohanské společenské normy, vycházející z tehdejších podmínek, bezesbytku aplikovat v dnešních časech. Málokdo by asi dnes například souhlasil se znovuzavedením krevní msty, která byla pro severskou pohanskou společnost typická a minimálně podivné by nám jistě připadalo i to, že u staroseverských soudů mohl svědčit i ten, kdo o daném případě nic nevěděl a vůbec se vyšetřované situace nezúčastnil. V úvahách o pohanské etice je



Pohanský sněm, na kterém se schvalovaly zákony, řešily spory apod.

důležité si uvědomit, že morální měřítko dnešního člověka a člověka, který žil před 1000 nebo 2000 lety, se v mnohém liší. Částečně je to samozřejmě způsobeno tím, že pohanské hodnoty byly násilně potlačeny ve prospěch těch křesťanských, částečně je to ale i tím, že dnes žijeme v docela jiných podmínkách, než naši předkové. Je nás prostě mnohem víc, žijeme spíše ve městech než na venkově atd., atd...

Jsem starý skaut a vždy pro mě bylo důležité dodržet dané slovo. Velice mě proto potěšilo, když jsem při pročítání severských ság zjistil, že jestli staří pohané na něco kladli obzvláštní důraz, tak to byla čest a dodržování přísah. V Sáze o Völsunzích se dočteme: *"Varuj se křivé přísahy, neboť toho, kdo poruší smír, stihne krutá msta."* Porušení přísahy bylo vnímáno jako velký prohřešek a pro čestného muže bylo nemyslitelné. Tato zásada bývala, z našeho dnešního pohledu, brána až extrémně vážně. Vypráví nám o tom například příběh ze Ságy o Hráfnkellovi, knězi Freyově. Hráfnkell sloužil bohu Freyovi a zasvětil mu jednoho koně ze svého stáda, kterému dal jméno Freyfax. Přisahal při tom, že zabije jakéhokoli člověka, který by na hřebce sedl. Jednoho dne přijal Hráfnkell do svých služeb Einarra, syna svého dobrého, ale chudého souseda Thorbjörna. Pověřil ho pasením svých ovcí a ihned ho varoval, aby nikdy nesedal na Freyfaxe, protože by ho musel zabít. *"Chodí s ním dvanáct klisen" pravil Hráfnkell "kteroukoli bys potřeboval ve dne nebo v noci, máš je k jízdě."* Einarr slíbil, že podmínku dodrží. Jednou se ale Einarrovi zaběhlo 30 ovcí a on je nemohl celý týden najít. Rozhodl se, že po nich vyjede pátrat na koni a protože klisny byly plaché, zatímco Freyfax klidně stál, Einarr tedy vyjel hledat ovce na něm. Ovce se našli, ale Hráfnkell poznal, že na Freyfaxovi se jezdilo. Udeřil na Einarra a ten se přiznal. Hráfnkell potom řekl: *"Proč jsi jezdil na tom koni, který ti byl zakázán, když bylo dosti těch, kteří ti byli dovoleni? Odpustil bych ti jedno provinění, kdybych nebyl učinil tak velikou přísahu. A ty ses k vině přiznal."* A v té víře, že nic se nebude dařiti lidem, kteří ruší přísahy, skočil po něm z koně a sekl jej smrtící ranou." Hráfnkell svého činu želel a nabídl Einarrovi otci velké odškodné, porušení přísahy

však pro něj nepřipadalo v úvahu. Dnes bychom asi řekli, že zabití člověka je mnohem horším zločinem, než porušení slova, lidé v pohanských časech to ale viděli jinak.

Rozdílů mezi tím, jak uvažují dnešní lidé, dokonce i dnešní pohané, a jak uvažovali lidé v dávnověku je celá řada. Mnoho hrdinů starých ság, kteří byli ctěni za svoji velkou odvahu, když loupili a zabíjeli v cizích krajích, bychom asi podle dnešních měřítek museli zavřít do vězení. Vikinským válečníkům však nešlo v první řadě o zabíjení a loupení, ale především o to, prokázat svoji statečnost. Dobře to ilustruje například Sága o Ragnarovi Huňaté Nohavici, která je příběhem skutečně žijícího legendárního Vikinga Ragnara, který v roce 845 přepadl a dobyl Paříž. Z této ságy vyplívá, že čím krkolomnější a nebezpečnější Vikinská výprava byla, tím větší sláva z případného úspěchu účastníkům kynula. Posledním Ragnarovým podnikem, byla výprava k Anglickým břehům, na kterou se vikinský náčelník pustil s pouhými dvěma loděmi. Když se ho jeho žena pokouší od riskantního útoku zradit, odpovídá Ragnar slovy: *"Dobýt zem s mnoha loděmi si nezaslouží chválu, ale že by někdo dobyl zem, jako je Anglie, se dvěma loděmi, to se ještě nestalo."* Ragnar byl v bitvě poražen, následně byl zajat a popraven. Vstoupil ovšem svým činem do legend, a to mu šlo především. Této logice, dnes už málokdo z nás rozumí.

A můžeme s těmi rozdíly mezi námi a starými pohany klidně pokračovat. Pro mnoho dnešních pohanů je důležitou hodnotou ekologicky vyvážený vztah k přírodnímu prostředí. Je to logické. Pohanská víra nás přece učí, že celá příroda je živá a zabydlená mnoha různými bytostmi. Člověk v ní nemá úlohu vládce a není korunou stvoření, jak to učí křesťané, ale je její rovnocennou součástí. Takhle to jistě vnímali i lidé v dobách pohanských. Byli bychom ale na omylu, kdybychom si je představovali jako naivní objímače stromů, kteří by mouše neublížili. Zatímco dnešní pohan si uvědomuje zranitelnost planety a křehkost ekosystémů, staří pohané vnímali přírodu jako mocnou a neporazitelnou. Je sice pravda, že bývalo zvykem se stromu nejdříve rituálně omluvit, než se porazil, je ale také pravda, že když naši předci potřebovali místo pro nové pole, tak vcelku bez výčitek kus lesa vymýtili. Vždyť lesy byli tehdy nekonečné. Zvířatům sice projevovali úctu a těm, které ulovili a nikdy nezapomněli poděkovat, ale jinak je zabíjeli, obětovali a jedli a výčitky svědomí kvůli tomu neměli. Vegetariána bychom mezi nimi hledali jen těžko. Z jejich pohledu každý prostě žil a bojoval o své místo na slunci, člověk, strom i zvíře. Někdy musel zemřít člověk, jindy zvíře či strom. Všichni si v tomto byli rovni. Naši předkové žili přírodě bezesporu blíže, ale byli bychom naivní, kdybychom si mysleli, že nedokázali přírodu také ničit a znečišťovat. Tenkrát se to ale ještě lehce ztratilo. Ve věku plastů a výfukových plynů musí ovšem lidé nad důsledky svého jednání přemýšlet mnohem víc. Důraz, který klademe na šetrný přístup k životnímu prostředí je u nás tedy paradoxně zřejmě mnohem silnější, než jaký byl u našich dávných pohanských předků.

Odpovědět na otázku, zda existuje nějaká konkrétní pohanská etika, je tedy velmi složité. Můžeme snad říci, že existují určité hodnoty, ke kterým se většina současných pohanů, více či méně hlásí. Závazná dogmata ve stylu křesťanského desatera bychom ovšem u dnešních následovníků starých bohů hledali marně. To, co dnešní pohany spojuje, je

především jejich úcta k bohům, úcta k předkům a jejich tradicím a nakonec také úcta k přírodě ve všech jejích formách. Pro mnohé pohany je také stejně, jako pro jejich předky, důležitá čest. Dodržování daného slova, přísah a slibů se v pohanské komunitě vysoce hodnotí i dnes. Tyto věci jsou důležité i pro mě. Wiccanskou zásadu neublížení беру s rezervou, ale nijak ji neodsuzuji. Nechápu ji totiž jako výzvu k nastavování druhé tváře, ale jako výzvu k tomu, abychom svému okolí, pokud možno, nepůsobili žádnou škodu, a to je přece naprosto správné.

PŘÁTELSTVÍ S BOHY A ŠAMANSKÉ CESTOVÁNÍ

Cesta za Runami a za poznáním světa starých germánských bohů začíná obvykle u četby knih. Čím delší a upřímnější tato naše cesta je, tím více se stávají Runy i staří bohové součástí našeho vlastního života. Původní vyčtené informace postupně začínají doplňovat vlastní žité zkušenosti a bohové se pro nás stanou realitou. Mocní duchové k nám začínají pomalu hovořit skrze naše sny a skrze obřady, které na jejich počest provádíme. Stejně jako vstupují oni do našeho světa, můžeme vstoupit i my do jejich světů. Tato kapitola nás naučí, jak vytvořit posvátný kruh a jak za pomoci bubnu či chřestidla navštívit jinou realitu a prožít přímý kontakt s bytostmi, o kterých jsme až dosud jen četli. S některými z nich můžete, pokud budete mít štěstí, uzavřít cosi jako spojenecký pakt, nebo chcete-li "přátelství". Diana L. Paxsonová, v Základní knize germánského pohanství upozorňuje, že lidé, kteří projevovali hlubokou oddanost k některému z bohů, bývali v ságách nazýváni např. "Thorsvin" či "Freysvin", tj. Thorův-přítel, Feryův-přítel. Je však třeba mít na paměti, že tento vztah mezi člověkem a bohem funguje na podobných principech jako vztah mezi člověkem a člověkem. Pohanští bozi obvykle nevyžadují, abyste se před nimi plazili po kolenou, patolízalstvím spíš opovrhují, chtějí jednat s hrdým člověkem, ne otrokem, určitá míra respektu a úcty vůči nim je ale nutná. Určitě byste nechtěli bohy urazit nebo naštvat.

PŘÁTELSTVÍ S NERTHUS

První bohyní, která se mi dala poznat jako skutečná živoucí bytost, byla Nerthus. Bylo 23. září a já se vypravil oslavit svátek podzimní rovnodennosti do starého jabloňového sadu, který je sotva 15. minut chůze od našeho domu. Pamatuji se, že když jsem byl malý, byl sad ještě obehnán polorozbořeným plotem. Dnes už není po plotu ani památka. Staré jabloně, o které už léta nikdo nepečuje, stále ještě plodí a touto dobou bývají obsypané malými červenými jablky. To místo mě něčím přitahovalo. Věděl jsem, že okolo sadu je vyšlapaná cesta, po které občas projde nějaký pejskař, nebo člověk, který si tudy zkracuje cestu k sídlišti od blízkého hypermarketu, ale přesto jsem měl nutkání provést rituál právě zde. Jakmile jsem dorazil na místo, vyhlédl jsem si jednu jabloň a opřel o ni obrázek s bohyní Nerthus, které jsem hodlal tento obřad zasvětit. Vedle jabloně ležel plochý kámen, který jsem chtěl použít na improvizovaný oltář. Sotva jsem s ním však pohnul, všiml jsem si, že pod ním odpočívají tři krásní slepýši. Vrátil jsem tedy kámen opatrně na své místo a rozložil své věci před jabloň, přímo do trávy. Pozdravil jsem duchy místa, zapálil svíci a několik vonných tyčinek a promluvil jsem k bohyni Nerthus. Nabídl jsem jí jako oběť med a trochu mléka a připil jsem jí ovocným vínem. Potom jsem bohyni poděkoval za úrodu země i za ta krásná jablka kolem a pozoroval jsem, jak za



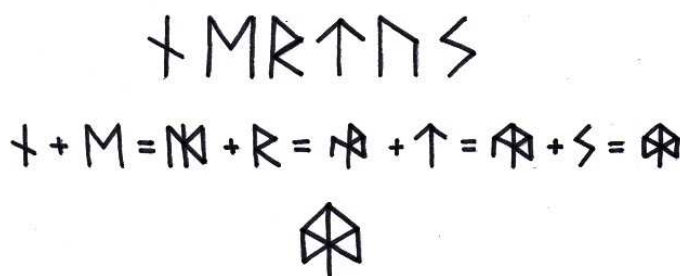
obzor zvolna zapadá slunce. Chvilí jsem chřestil chřestidlem a pak jsem jen tak seděl a díval se na obrázek bohyně a na kouřící tyčinky. Najednou jsem vpravo od sebe zaslechl něčí kroky. Otočil jsem se tím směrem, ale nikdo tam nebyl. Zvuk se ale ozýval dál. Zřetelně jsem slyšel šustění trávy, jako by se někdo zvolna procházel v půlkruhu kolem mě. Napadlo mě, že by to mohl být třeba ježek, ale ať jsem se koukal sebelíp, žádné zvíře jsem neviděl a šustící tráva se navíc ani nepohnula! Trochu jsem znervózněl, protože mi můj rozum říkal, že tady není něco v pořádku. Kroky však po chvíli odezněly a nic mimořádného se už nestalo.

Ten zážitek mi pak dlouho nešel z hlavy. Mělo to snad něco společného s Nerthus? Napadlo mě, že bych mohl zkusit tuto bohyni zavolat při tzv. šamanském putování. Několikrát už jsem předtím za zvuku bubnu nebo chřestidla šamansky putoval, ale výsledky těch cest byly většinou nepřesvědčivé. Nebyl jsem si jistý, jestli dělám všechno správně a jestli si obrazy, které při nich vidím, pouze nesugeruji.

Na cestu za bohyní Nerthus jsem se chtěl připravit dobře. Věděl jsem, že staří mágové používali k vyvolávání duchů tzv. sigilia, tedy symboly, které v sobě nesou jméno a charakter dané entity, a že vyznavači woodoo kreslí za tímto účelem podobné obrazce, kterým říkají vévé. Pokusil jsem se proto zkonstruovat runové sigilium pro bohyni Nerthus. Sigilium by se mělo skládat z runových znaků, které dohromady tvoří jméno bohyně. Ačkoli jsem porušil zásadu, kterou jsem tehdy neznal, tedy že jednotlivé znaky by měly být na finálním obrázku od sebe odlišitelné, výsledek se dostavil.

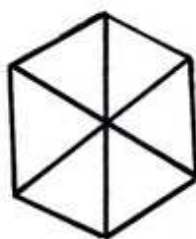
Postupoval takto:

Před začátkem putování jsem nakreslil sigilium na papír a položil ho před sebe na oltář. Zavřel jsem oči, začal jsem bubnovat a po chvíli už jsem se pomalu nořil do změněného stavu vědomí.



Brzy jsem se ocitl u mohutného dubu, rostoucího na malé pasece na vrcholu zalesněného kopce. Na tomto místě všechny své cesty začínám. To místo je stále stejné a přitom pokaždé jiné. Nikdy předem nevím, jestli bude u dubu ráno, poledne nebo noc, jestli bude mít korunu plnou listů, rašících pupenů, nebo jen holé větve. Hodiny i roční období zde plynou docela jinak než v našem běžném světě. Tentokrát bylo zjevně jaro. V koruně dubu rašily první malé světlezelené listy a mezi tlejícími loňskými listy, které ležely okolo stromu, tu a tam vyrážely fialky. Našel jsem na zemi holé místo bez listů a nakreslil jsem na něj klackem sigilium. Pak jsem se postavil a zavolať jsem nahlas jméno bohyně Nerthus. Chvilí jsem čekal

a rozhlížel se okolo sebe, zdali bohyni někde nezahlédnu. Nic se nedělo a tak jsem zavolal bohyni podruhé. Když se zase nic nedělo, zkusil jsem ji zavolat ještě jednou. Byl jsem trochu zklamaný, protože v širokém okolí byl naprostý klid. Nebyl tu ani náznak toho, že by bohyně reagovala. Sklonil jsem hlavu k zemi a prohlížel jsem si zklamaně svoje sigilium. A najednou jsem měl pocit, že se něco změnilo. Zdálo se mi, že jsem koutkem oka zahlédl nějaký pohyb na kraji paseky u lesa. Podíval jsem se tam a opravdu! Ve stínu tmavých smrků tam stála žena zahalená v hráškově zeleném plášti s velkou dřevěnou holí v ruce. Přes obličej měla světle šedý závoj a já si byl jistý, že vidím Nerthus! Pomalu kráčela směrem ke mně a já stál a zíral jsem na ni jako opařený. Asi dva kroky ode mne se zastavila. Pak se podívala na sigilium u mých nohou a dvěma tahy své hole s ním udělala toto:



A tak začalo moje přátelství a spolupráce s bohyní Nerthus. Ačkoli by bývalo bylo správnější u sigilia použít namísto Runy Tiwaz, Runu Thurisaz, zafungovalo to dobře. Od té doby jsem se s ní setkal ještě mnohokrát a bohyně mě ukázala a naučila spoustu věcí. Tyto zážitky jsou obvykle velmi silné a intenzivní, ale nikdy nezapomínám, že spadají do kategorie tzv. osobní gnóze. To znamená, že jsou určeny především pro mne a nemůžu je zevšeobecňovat. Jiní lidé by bohyni Nerthus možná vnímali úplně jinak. Přesto pro mě každá šamanská cesta představuje vždy nová překvapení a poučení a občas vysloveně nestačím žasnout.

Od chvíle, kdy jsem se začal zabývat Runami, mě přirozeně zajímal bůh Ódin. Nikdy jsem se ale neodvážil zavolat ho podobným způsobem, jakým jsem kontaktoval Nerthus. Přiznám se, že jsem se Ódina tak trochu bál. Některé příběhy o něm, nejsou totiž zrovna povzbudivé. V ságách vystupuje často jako kejklíř a manipulátor a pak také jako bůh válečné extáze a mrtvých. Přesto jsem musel o Ódinovi často přemýšlet a v skrytu duše jsem toužil ho poznat blíže. Po dlouhém zvažování jsem to zkusil přes svojí patronku Nerthus. Při jedné šamanské cestě jsem se Nerthus na Ódina zeptal. Nejdříve jsem jí vylíčil zvědavost a zároveň obavy, které z Ódina mám a pak jsem ji položil otázku: "*Mám důvod se Ódina bát?*" A Nerthus odpověděla: "*Máš důvod bát se i mě.*"

"Je tady Ódin pouze pro válečníky?", ptal jsem se dál. A ona řekla: "Ódin má tisíce podob, pro válečníky je válečníkem, pro básníky básníkem."

A pak mi pokynula, abych ji následoval. Vedla mě hlouběji do lesa, až jsme se po chvíli dostali na místo, kde hořel oheň, a u ohně seděl stařec v kápi. Pobídla mě, abych se usadil k

ohni vedle něj a pak zmizela. Udělal jsem to. Věděl jsem, že je to Ódin, ale ani jsem se ho moc nebál. Vypadal mnohem starší, než jsem si ho představoval. Skoro by se dalo říct "vetchý stařík" s dlouhým šedým vousem. Vlasy nebyly pod kápí vidět, ale skoro bych tipoval pleš. Nevypadal nebezpečně. Navíc se na mne ani nepodíval. Stále hleděl do ohně, něco si mumlal a vyhazoval přitom do plamenů nějaké sušené byliny. Sledoval jsem tu scénu a uvědomil jsem si, že provádí nějaké kouzlo nebo rituál. Jeho zaříkadlo bylo monotónní a já z něj nerozuměl ani slovu. Díval jsem se na něj a on pojednou začal měnit podoby. Chvíli to byl ten stařík, chvíli trčel z pod kapuci velký černý havraní zobák a chvíli se zdálo, že u ohně sedí jen samotný plášť a Ódin je pryč. To vše se stále střídalo v rychlém sledu za sebou a do toho pořád znělo to zaříkadlo. Byl jsem z toho úplně v transu. A najednou cítím, že se mě dotkla jeho ruka. Ódin mě krátce chytil za levé zápěstí. Ten dotyk byl tak jemný, že jsem se ani nelekl. Dříve než stačil skrýt svoji ruku znovu pod pláštěm, jsem si všiml, že jí má celou pokrytou tetováním. Ódinovu paži zdobilo velké množství různých znaků. V některých jsem poznal Runy, ale většinu jsem vůbec neznal.

Nebudu vám líčit další průběh našeho setkání, protože to není podstatné. Vyprávím vám to kvůli něčemu jinému. Docela nedávno jsem si totiž pořídil Eddicu Minoru (tedy tzv. Menší Eddu) a zde jsem ve Staré Syrpině písni narazil na dvě Ódinova příjímí, Fjolni a Svipal. V poznámkách pod čarou jsem se pak dočetl, že Fjolni znamená "Mnohotvarý" a Svipal "Proměnlivý". Hned se mi vybavil Ódin z mé vize, jak seděl u ohně, zpíval a měnil podoby a úplně mě zamrazilo. Poznatky ze šamanských cest jsou jistě "jen" osobní gnózí, někdy ale zatraceně přesnou.

ŠAMANSKÝ VESMÍR Z POHLEDU SEVERSKÉ MYTOLOGIE

Šamanské cestování je vedle klasického studování z knih další možností, jak se o Runách a severských bozích něco dozvědět. Když se Ódin v eddické Písni o Vaftrúdnim moudrého obra ptá, kde nabral všechny své znalosti o Runách bohů a obrů, on na to odpovídá, že to všechno dobře zná, neboť prošel všemi devíti světy, až k domovu mrtvých, k Niflhelu. Dříve než se ale poprvé vydáme na cestu do šamanských světů, měli bychom alespoň trochu znát jejich mapu. Vesmírná geografie severogermánských mýtů podivuhodně koresponduje s rozšířenou šamanskou představou o kosmickém stromu a třech úrovních světů.

Kosmický strom, který jak už víme, nazývali staří Skandinávci Yggdrasill, je jednoduše řečeno osou, která protíná celý vesmír a propojuje tzv. Horní svět bohů se Středním světem zvířat a lidí a Dolním světem duchů mrtvých.

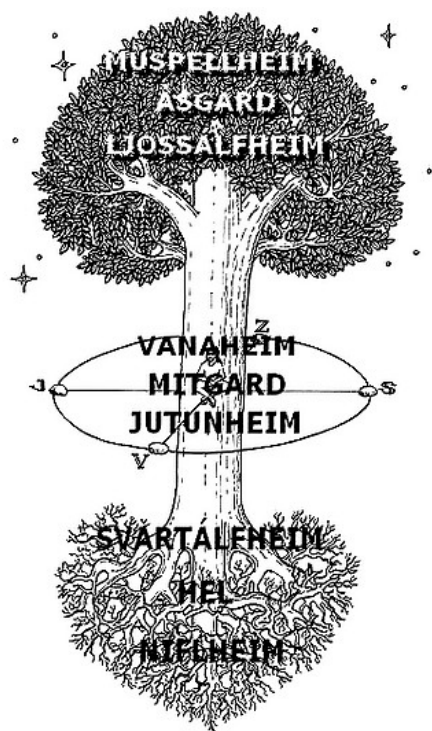
Střední svět představuje podle šamanského konceptu rovinu, ve které žijeme my lidé a všechno, co je zjevné. Slovanští pohané nazývají tuto úroveň výstižně Jav (Jev). Slovní kořen jev můžeme v našem jazyce nalézt např. ve slovech objev, zjev, jeviště apod. Germánská mytologie nazývá tuto rovinu Mitgard, což se dá přeložit jako Střední svět, ale také Střední zahrada, nebo Střední dvůr.

Dolní svět je říší mrtvých a moudrosti předků. V jazyce starých Slovanů se říkalo duchům mrtvým Návové a jejich říši Nav (Nev). V češtině se kořen staroslovanského slova nav dochoval v pojmech znavený a únava, ale také ve slově nevědět. Oproti tomu co je zjevné je pro nás říše Návů nejasná, neznámá. Germáni říkali své podsvětní říši Hel, ale je zajímavé, že most, přes který přecházejí do Helu mrtví, střeží podle mytologie Módgud, jejíž jméno se překládá jako Znavená bojem.

Horní svět představuje říši bohů, osvícení a řádu. Slovanští pohané ji nazývají Prav. Svět bohů vysoko v koruně kosmického stromu je domovem pravdy, spravedlnosti, pravidel a práva. Severogermánská mytologie nazývá tento svět jednoduše Ásgard, tedy říši nebo zahradou, kde žijí Ásové.

Kontroverzní německý šamanský badatel Holger Kalweit říká, že makrokosmos šamanských světů je v zásadě shodný s mikrokosmem, jež je obsažen v každém z nás. Lidské tělo odpovídá podle Kalweita Střednímu světu hmoty a forem, lidská psychika Dolnímu světu, ze kterého se formy rodí a lidský duch Hornímu světu všejednoty a nejvyššího zákona.

Pokud jste teď trochu zmateni, že obr Vaftrúdni mluvil v úvodním citátu nikoli o třech, ale o devíti světech, pak vězte, že model tří světů je sice ve své podstatě správný, ale velmi, velmi zjednodušený. Každý šamanský poutník vám dosvědčí, že říši, které lze na šamanských cestách navštívit je mnohem víc, než tři. Proto je také správnější hovořit spíše o třech rovinách, než třech světech. Tři roviny jsou základ. Každá rovina je však mnohovýstavná a dá se dále dělit. Severogermánská tradice například dělí každou ze tří úrovní na další tři samostatné, ale propojené světy.



První trojici světů, která se na Yggdrasilu nachází uprostřed, tvoří Mitgard, Jotunheim a Vanaheim. Mitgard (Střední zahrada) je samotným středem osy. O úroveň výš se nachází Vanaheim a úroveň níž Jotunheim. Vanaheim je sídlem bohů rodu Vanů, kteří jsou podle mytologie bytostně svázáni se Zemí, vegetací a zvířaty. Jsou to tedy mocné duchovní bytosti, ale mají přímou vazbu na Zemi a na hmotu. Jotunheim je sídlem obrů. Také obři jsou svázáni se zemí. Vždyť z těla kostí a krve praobra Ymiho byla podle legendy naše země stvořena. Ostatní obři podle Eddy jsou a zároveň nejsou součástí našeho lidského světa. V představách starých severanů byli obrům vyhrazeny k žití nehostinná místa při okrajích Mitgardu. Dobře to vystihuje alternativní název pro zemi obrů Utgard, což se překládá jako Vnější svět (zahrada, dvůr).

Druhou trojici světů tvoří Ljossálfheim, Ásgard a Müspellheim. Tyto říše náleží tzv. Hornímu světu.

Úplně na vrcholu stromu se nachází Müspellheim, svět ohně a nevýslovného jasu. Tento svět se společně se svým protipólem Niflheimem podílel na stvoření celého vesmíru. Jen o kousek níž se nachází Ásgard, sídlo nebeských bohů řádu. A ještě o příčku níže, nejbližší mitgardské skupině světů se nachází Ljossálfheim, říše světlých álfů, tj. mocných duchovních bytostí světla, kteří se v mnohém podobají křesťanským andělům.

Poslední trojicí světů je Svártalfheim, Hel a Niflheim. Tato trojice tvoří tzv. Podsvětí. Svártalfheim je domovem temných álfů, bytostí žijících v podzemních prostorách, podobajících se trpaslíkům a skřítkům. O patro níž se nachází Hel, tj. říše mrtvých a ještě níže nalezneme Niflheim, říši věčného ledu a chladu, která se společně s Müspellheimem podílela na stvoření světa.

Ačkoli jsem vám teď popsal devět světů krásně přehledně jako patra v panelovém domě, je třeba mít na paměti, že je tato mapa velmi zjednodušená a cesta do těchto světů vede jen málokdy rovně a přímo. Kořeny a větve šamanského stromu se různě kroutí a proplétají a tak není divu, že např. o Helu se v Eddách dozvídáme, že leží hluboko pod třetím kořenem Yggdrasilu a cesta k němu vede dolů a pak na sever.

MAGICKÝ KRUH

Nyní se zastavme u symbolu kruhu. Magický, šamanský, nebo též medicínský kruh je záležitost, se kterou se setkáme v mnoha různých kulturách na celém světě. Symbol kruhu má pro mnohé pohany stěžejní význam. Jednou jsem s trochou nadsázky řekl, že stejně často jako křesťan udělá kříž, vytvoří pohan kruh. Paradoxně se ale teď musím přiznat, že ve své praxi od vytváření tzv. magického kruhu, tak jak to popisují na konci této kapitoly, postupně spíše upouštím a stále častěji se ve svých obřadech obejdu bez kruhu. Vytváření posvátného kruhu na začátku rituálu je typickým prvkem u mnohých magických a mysterijních řádů, od kterých ho pak přejala wicca a od ní zas další dnešní pohané (např. já), u starých pohanských obřadů to ale pravděpodobně zas tak běžné nebylo. Přestože tedy, ne každý pohan při svých rituálech kruh vytváří, všichni jistě cítíme hlubokou symboliku, kterou v sobě tento tvar skrývá.

Pro pohanské vnímání času je charakteristické uvědomování si životních cyklů, které se podobají kruhům, či spirálám. Všechno ve vesmíru se otáčí v kruzích. V kruzích se pohybují planety, roční období i životní cykly všech organismů. Vznik a zánik, zmar a obnova, to všechno je v obraze kruhu obsaženo. Tato symbolika je ještě zvýrazněna kruhem znázorněným v podobě bájného hada Urubora a Mitgardsorma, kteří požírají svůj vlastní ocas. Tělem tohoto hada je ostatně obkroužen a zarámován každý obrázek našich runových karet. Vytvoření kruhu tedy není jen gesto, kterým pohan vyznačuje posvátný prostor, v němž proběhne rituál, ale také gesto, kterým uznává cyklické proměny přírodního světa a celého vesmíru. Pohanská kněžka Emma Restall Orr rozšiřuje tuto myšlenku ve své knize *Živá tradice druidů* ještě o další rozměr, když říká: *"Kruh zajišťuje, že je do rituálu zahrnut každý stejně a nikdo nestojí nad druhými kvůli vyšší hodnotě, jež by s sebou nesla moc. Každý člověk je považován za někoho, kdo přináší své jedinečné dary na dané místo, tady a teď."*

Schází-li se lidé v kruhu, nikdo z nich nezaujímá přednějšího místa před ostatními. Vzpomeňme na keltskou legendu o rytířích kulatého stolu krále Artuše. Ve filmu "Král Artuš" s Clive Owenem v hlavní roli, jsou krásně vidět rozpaky a rozčarování římského biskupa zvyklého sklízet pocty a zaujímat výsadní místa, když se měl posadit k Artušovu kulatému stolu. Pro všechny tyto významy je mi znamení kruhu velice blízké. Vnímám ho jako symbol přírody a jejích cyklů i jako připomínku rovnosti mezi lidmi a všemi ostatními tvory. Velmi mě proto těší, že společenství souvěrců, s nimiž jsem spojil svou cestu, nese název Pohanský Kruh.

Jak již bylo řečeno, mnoho dnešních čarodějnic, pohanů a šamanů používá symbol kruhu pro vyznačení posvátného prostoru, v němž konají své rituály a magickou práci. Také při vzývání germánských bohů, práci s Runami a šamanském cestování, může být vytvoření kruhu velice prospěšné. Řekněme si tedy nyní, z jakých částí se typický magický kruh skládá.

SEDM POSVÁTNÝCH SMĚRŮ

Existuje mnoho variant magického kruhu. Představím vám variantu, kterou sám používám a která pracuje se sedmi posvátnými směry.

Čtyři skřítkové Austri, Vestri, Nordri a Sudri, podpírající nebeskou klenbu našeho světa, naznačují čtyři posvátné směry, které tradičně v magickém kruhu vyznačujeme. Východ, západ, sever a jih. Každý z těchto směrů symbolizuje jeden z živlů a nese v sobě zvláštní druh síly, který můžeme v naší pohanské praxi využít. Pátým směrem je střed, posvátné místo v centru kruhu, které symbolizuje Ducha (Velké Tajemství), jež se nachází i v samotné podstatě naší osobnosti. Podobně jako se germánští bohové-Ásové scházeli každý den ve své svatyni u kmene Yggdrasillu, navštěvujeme tuto svatyni v centru Bytí i my, kdykoli stojíme, či sedíme ve středu našeho magického kruhu. Zde se dotýkáme Velkého Tajemství a stáváme se kmenem posvátného stromu, který nás může přenést do zbývajících dvou směrů, tedy nahoru a dolů.

Základní charakter sedmi posvátných směrů je shodný s charakterem sedmi planetárních sil, které známe z tradiční evropské magie a alchymie.

Posvátný střed odpovídá Slunci. Slunce je středem naší planetární soustavy a zdrojem veškerého života. V astrologii představuje jádro naší osobnosti, podporuje tvořivost, dodává sebedůvěru a radost z žití. Potřebujeme-li obnovit své síly a nalézt rovnováhu je střed kruhu tím správným místem, kde tyto věci hledat.

Patronem tohoto směru je germánská sluneční bohyně Sunna. Odpovídajícím runovým znakem je Sowulo.

Východní směr je tradičně spojen s živlem vzduchu, který reprezentuje intelekt, komunikaci a nové začátky. Planetou, která odpovídá těmto vlastnostem je bezesporu Merkur, který je v římské mytologii okřídleným poslem bohů a představuje touhu porozumět novým věcem, pronikání do neznámých oblastí, rychlost, pružnost a schopnost učit se novým věcem. Východní směr nám může pomoci v písemném a slovním projevu, dá nám schopnost rychlé orientace a ukáže nám správný způsob jak komunikovat se svým okolím. Germánským ekvivalentem Merkura je samotný Ódin, nejmoudřejší z bohů, který rád cestoval a byl patronem básníků. Runou východního směru je tedy Ansuz.

Jižní směr je spojen s živlem ohně. Ohnivé vlastnosti jako jsou rozpínavost, vášeň, bojovnost, odvaha k činům a schopnost sebezprosažení jsou naprosto shodné s vlivy, kterými je z astrologického hlediska obdařena planeta Mars. Potřebujeme-li nabýt odvahy, posílit svou vůli a získat schopnost postavit se překážkám, hledejme tyto vlastnosti na jihu. V tomto ohledu nám může pomoci i odvážný bůh a válečník Týr, který je patronem jižního směru. Runou jižního směru je tedy Teiwaz. Alternativně lze použít i Runu Kenaz, která též reprezentuje živel ohně.

Západní směr patří tradičně živlu vody a reprezentuje vlastnosti jako je citlivost, instinkt, intuice, představivost a soucit. Tytéž vlivy a vlastnosti jsou přisuzovány také planetě Měsíc. Chceme-li tedy posílit svou schopnost věštit a meditovat, nebo přivolat vize a sny, hledejme

pomoc na západě. O podporu zde můžeme požádat i germánského měsíčního boha Maniho. Západnímu směru nejvíce odpovídá Runa Laguz.

Severní směr reprezentuje živel země, kterému jsou přisuzovány vlastnosti jako je tělesnost, stabilita, zralost, plodnost a schopnost pečovat a přijímat. Severnímu směru odpovídají vlivy planety Venuše. Tato planeta má se zemským živlem mnoho společného. Planeta je typově, rozměrově i vzdálenostně nejbližší Zemi a je proto také nazývána její sesterskou planetou. Venuše byla v římské mytologii bohyní lásky a vládne silami plodnosti a intimity. V germánském panteonu odpovídá této charakteristice bohyně Frigg/Freya. Potřebujeme-li pomoc v oblastech lásky a plodnosti, obraťme se k těmto bohyním na severní straně kruhu. Severnímu směru přiřazují Runu Jera.

Směr nahoru. Jak už jsme si řekli, Horní svět představuje v šamanské tradici místo, kde sídlí bohové, andělé a jiné světelné bytosti. Je to nekonečný prostor poznání a osvětlení. Energiím horního světa odpovídá největší z planet Jupiter, který je v římské mytologii vládcem všech bohů. Jupiter je symbolem štěstí a růstu a prosperity. V germánském panteonu odpovídá hromovládnému Jupiterovi bůh Thor. Ačkoli dnes považujeme za nejvyššího ze severských bohů Ódina, je historickou skutečností, že po mnohá údobí a na mnohých místech měl největší vliv mezi germánskými bohy právě Thor. Hledáme-li rozšíření svého vědomí, ale také materiální prosperitu, obracejme svou pozornost směrem vzhůru. Runou tohoto směru je Dagaz.

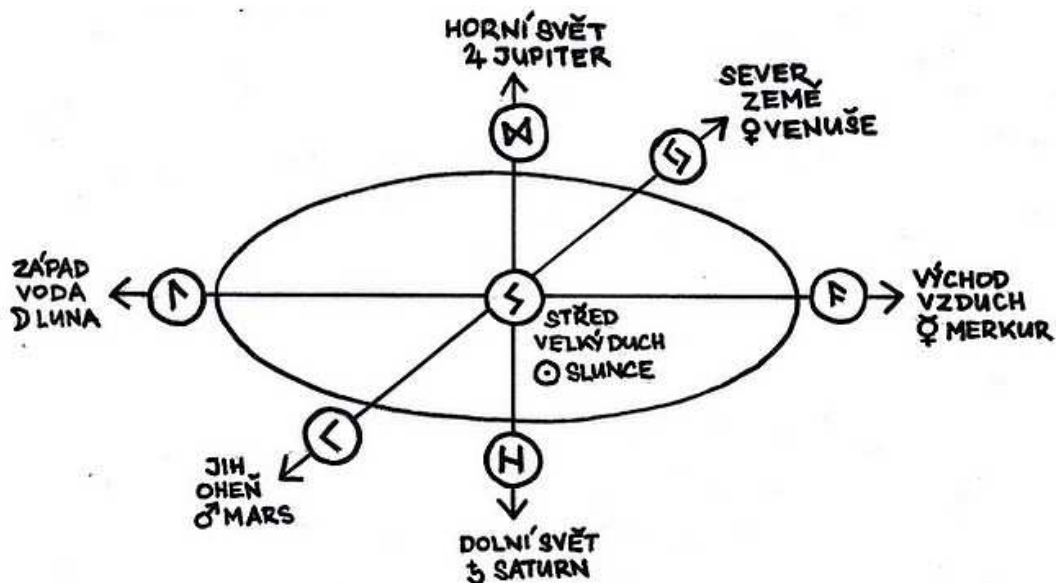
Směr dolů. Cesta do Dolního světa představuje v šamanské tradici cestu do nitra naší planety, do podsvětí, kde jsou duše předků, duše zvířat a veškerá jejich tradiční moudrost. Planetou, která nejlépe odpovídá dolnímu světu je Saturn. Saturn je prototypem velkého učitele, moudrého stařešiny a hlasem svědomí, zároveň v sobě nese i hrozivý aspekt utrpení a smrti. Podobné vlastnosti v sobě nese i germánská bohyně, jež vládne podsvětí, Hel. Ačkoli je Hel poněkud strašidelnou postavou, je velkou léčitelkou a reprezentuje neporušitelné zákony života a smrti, sílu tradice a moudrost předků. Chceme-li čerpat právě z těchto principů, vydejme se směrem dolů. K dolnímu směru přiřazují Runu Hagalaz.

Diagram posvátného kruhu rozdělují tři vzájemně se protínající osy.

Osa VÝCHOD-ZÁPAD představuje rovnováhu mezi rozumem a citem.

Osa SEVER-JIH představuje rovnováhu mezi stabilitou a aktivitou.

Osa DOLU-NAHORU představuje rovnováhu mezi zaměřením dovnitř a vně naší osobnosti, mezi zaměřením na podvědomí a na síly bohů.



OČIŠTĚNÍ A TVORBA MAGICKÉHO KRUHU

Nyní nastává čas vytvořit magický kruh. V knihách o šamanismu, čarodějství a pohanství najdeme celou řadu způsobů jak to udělat. Některé jsou velice složité a je k nim zapotřebí řada zvláštních nástrojů, jako je dýka, kadidelnice, koště, posvěcená slaná voda apod. Jiné jsou docela jednoduché a jediné nástroje, které k nim potřebujeme, jsou naše ruce, náš hlas, naše představivost a vůle. Způsob, který zvolíte vy, je zcela váš. Jako inspiraci vám popíšu dva postupy, které používám já, ale každý kdo magicky pracuje sám a nikoli v rámci nějaké skupiny, si stejně obvykle nakonec vytvoří svojí vlastní metodu, která odpovídá jeho osobnosti nejlépe. První mnou popsáný způsob jsem používal v dobách, kdy jsem praktikoval wiccanské čarodějnictví. Dnes už tento způsob většinou používám jen při oslavách osmi velkých sezonních pohanských svátků, a někdy ani tehdy ne. Mnohem častěji tvořím kruh druhou popsanou metodou, která je jednodušší a má blíže k šamanismu.

Záměrem středověkých mágů při vytváření jejich kruhů bylo především vytyčit prostor, ve kterém budou chráněni před zlými duchy. Bylo to dáno tím hlavně tím, že středověká magie vycházela hodně z žido-křesťanského konceptu, v němž je mág autorita, která jménem Nejvyššího Boha duchům přikazuje, co mají a nemají dělat. Takový postoj může samozřejmě po právu vadit i duchům dobrým, natožpak duchům nevrlym či nepřátelským. Zde bylo opravdu na místě se důkladně chránit.

Pohanský koncept je jiný. Pohanská čarodějnice či šaman jsou duchům více partnery. S některými duchy se přátelí, s některými smlouvají a obchodují a s některými jsou občas nuceni bojovat. Žádné duchy ale nemají zapotřebí buzerovat a komandovat. Tvoří-li pohan svůj kruh, nedělá to proto, aby se v něm opevnil a izoloval se od svého okolí. Dělá to naopak proto, aby se svým okolím navázal co nejintenzivnější spojení. Pohanský kruh je prostě vysvěcený

prostor, ve kterém proběhne náš obřad a ohnisko energie pro naši magickou práci. Pokud je vytvořen správně, pak bude skutečně případně nepřátelské entity odpuzovat, jeho primárním účelem je ovšem prohloubit čarodějovo vnímání a poskytnout mu svaté místo pro jeho konání.

Obě následně popsané metody tvorby kruhu začínají očištěním, které už dobře známe z předchozích popsaných rituálů.

Opět tedy nejprve zapálíme oltářní svíci a proneseme obřadní formuli z dílny Odinic Rite, kterou pro nás přeložilo české Bratrstvo vlků:

"ZAPALUJI POSVÁTNÝ OHEŇ OČISTY A STVOŘENÍ,
PRVNÍ TAJEMSTVÍ A POSLEDNÍ MILOST.
PLAMEN, NECHŤ JE OŽIVEN PLAMENEM,
NECHŤ NÁM JEHO SVĚTLO SVÍTÍ NA CESTU
A JEHO ODLESK SPATŘÍ BYTOSTI
VŠECH DEVÍTI SVĚTŮ."

Potom nad plamenem svíce zapálíme některou z tradičních očistných bylin a provoníme sebe i místo jejím dýmem. Dříve jsem k tomuto účelu nejčastěji používal šalvěj, nyní preferuji pelyněk černobýl, který je v našich zeměpisných šířkách původnější a jako obřadní bylina se zde používá už od doby kamenné. Německý bylinkář Wolf Dieter Storl uvádí v několika svých knihách pelyňkové zaříkadlo, které pochází z anglosaského herbáře Lacnunga z 10. - 11. stol.:

"VZPOMEŇ SI PELYŇKU NA TO, COS SLÍBIL,
NA TO, COS PŘÍSAHAL PŘI SLAVNOSTNÍM SLIBU.
JSI PRVNÍ MEZI VŠEMI, Ó NEJSTARŠÍ ZE VŠECH BYLIN.
MÁŠ MOC PROTI TŘEM I PROTI TŘICETI,
MÁŠ MOC PROTI JEDU A UŠTKNUTÍ,
MÁŠ MOC NAD ZLEM, KTERÉ PROCHÁZÍ KRAJEM!"

Rád tato slova pronáším ve chvíli, kdy pelyněk zapaluji a očišťuji se jeho kouřem. Zaříkadlo se zjevně vztahuje k nějakému starému, dnes už zapomenutému, germánskému mýtu o tom, jak pelyněk přislíbil lidem, že je bude chránit před zlem.

Pokud provádím obřad venku, používám svazek několika pelyňkových natí obmotaný a stažený k sobě nití. Pelyňkový svazek výborně a pomalu odhořívá a může tak zcela nahradit vonné asijské tyčinky. Nevýhodou ovšem je, že dýmu je z pelyňkového svazku opravdu hodně a nedá se proto použít v uzavřené místnosti. Při obřadech pod širým nebem, je zase zapotřebí zvážit riziko požáru. Mám zkušenost, že například šalvěj se během vykuřování drolí a odlétají z ní hořící lístečky. V extrémních případech, kdy bylinu nelze kvůli riziku požáru zapálit, potírám si alespoň jejími rozemnutými listy pokožku na ruku a na čelo.

Po očištění následuje vlastní vytyčení kruhu:

Metoda první:

Postavte čelem k severu, na místo, kde bude váš rituál probíhat. Před sebou na oltáři, kterým může být stolec, kámen, pařez, nebo třeba jen rozložený šátek, leží tyto předměty symbolizující čtyři základní živly: kalich s vodou, zapálená svíce, miska se solí a vonná tyčinka. Kromě toho leží na oltáři také malé košťátko a magická dýka, kterou tradice wicca nazývá athame.

Chvíli pomalu a zhluboka dýchejte, soustřeďte se. Nyní uchopte do ruky dýku a pod namiřte její hrot pod své nohy a nakreslete do vzduchu znak Runy Sowulo. Označili jste tak posvátný střed. Potom namiřte hrot dýky před vás, šikmo k zemi. Otočte se po směru hodinových ručiček kolem své osy a nakreslete přitom dýkou do vzduchu kolem vás kruh.

Namiřte hrot dýky do poháru s vodou a říkejte tato, nebo podobná slova: *"Veliká Freyo, krásná paní lásky a matko všech čarodějnic, požehnej této vodě a naplň ji svou silou."* Potom nasměrujte hrot dýky do misky se solí a říkejte: *"Veliká Freyo, ty která dáváš život a plodnost zemi, požehnej této soli a naplň ji svou silou."* Vsypťe sůl do misky s vodou a zamíchejte ji košťátkem devětkrát ve směru hodinových ručiček. Stejným směrem se pohybuje i Slunce a staří Keltové nazývali tento pohyb deosil. Uchopte pohár, oběma rukama ho zvedněte nad hlavu a říkejte: *"Veliká Freyo, vzdávám ti čest."* Pomocí košťátka pak vystříkejte trochu posvěcené vody po obvodu kruhu.

Poté namiřte hrot dýky nad plamen svíce a říkejte tato, nebo podobná slova: *"Veliký Ódine, moudrý vládce mrtvých a otče všech čarodějů, prosím požehnej tomuto ohni a naplň ho svou silou."* Dále namiřte dýku nad vonnou tyčinku a říkejte: *"Veliký Ódine, ty který vidíš nejzazší místa skrze mysl a paměť, prosím požehnej tomuto kuřidlu a naplň ho svou silou."* Zapalte tyčinku plamenem svíce, zdvihněte ji oběma rukama nad hlavu a říkejte: *"Veliký Ódine, vzdávám ti čest."* Nyní obejděte s tyčinkou a naplňte prostor jejím dýmem. Potom ji položte na oltář a nechte ji kouřit.

Nakonec pozvěte do kruhu strážce čtyř živlů. Postavte se na severní stranu kruhu a oslovte Nordriho: *"Mocný Nordri, strážče severního směru a zemských sil, buď prosím přítomen tomuto obřadu a střež tento kruh."* Potom rozsviťte na severní straně zelenou svíci a do vzduchu nakreslete hrotem dýky tvar Runy Jera.

Postupte k východní straně a oslovte Austriho: *"Mocný Austri, strážče východního směru a sil vzduchu, buď prosím přítomen tomuto obřadu a střež tento kruh."* Rozsviťte na východní straně žlutou svíci a do vzduchu namalujte znak Runy Ansuz.

Přesuňte se na jih a oslovte Sudriho: *"Mocný Sudri, strážče jižního směru a sil ohně, prosím buď přítomen tomuto obřadu a střež tento kruh."* Potom zažehněte na jihu červenou svíci a do vzduchu nakreslete tvar Runy Tiwaz nebo Kenaz.

Postupte k západní straně a oslovte Vestriho: *"Mocný Vestri, strážče západního směru a síly vody, prosím buď přítomen tomuto obřadu a střež tento kruh."* Rozsviďte modrou svíci a do vzduchu nakreslete tvar Runy Laguz. Nyní se vraťte do středu kruhu k oltáři. Skloňte hlavu a chvíli se dívejte k zemi. Hluboko pod vámi se nachází Dolní svět, vzdejte mu nyní čest a nakreslete tímto směrem znamení Runy Hagalaz. Potom zvedněte hlavu a zahleďte se směrem vzhůru. Vysoko nad vámi se rozkládá horní svět. Vzdejte mu nyní čest a nakreslete dýkou s rukama zdviženými nad hlavou tvar Runy Dagaz. Váš rituál může začít.

Když stojím uprostřed takto vytvořeného kruhu, snažím se chvíli pomalu a zhluboka dýchat a vnímat osy posvátných směrů, které protínají mou osobu. Cítím starý Yggdrasill, který splývá s osou mé páteře, a stávám se jeho součástí. V ideálním případě se v této představě na chvíli rozplynou a nevnímám dále nic, jen přítomnost Velkého Tajemství. Když se pak po chvíli vrátím k běžnému vědomí, jsem koncentrován a připraven čarovat, věštit, oslavovat měsíční fáze, nebo některý z velkých pohanských svátků.

Po ukončení obřadu přistupte postupně k zapáleným svícím na světových stranách a rozlučte se s jejich strážci. Začněte opět na severu. Postavte se čelem ke svíci a říkejte: *"Mocný Nordri, děkuji ti za tvou přítomnost a pomoc. Nyní se s tebou loučím, odejdi prosím v pokoji."* Pak zhasněte svíci, přejděte na východ a pokračujte obdobným způsobem. Až budou všechny svíce zhaslé, postavte se znovu do středu kruhu, uchopte dýku a máchnutím proti směru hodinových ručiček přetněte kruh. Obřad je ukončen.

Metoda druhá:

Tato metoda je sice jednodušší, ale používám u ní buben a kopí, takže nebude asi pro každého úplně schůdná.

Po očištění bylinným kouřem vezmu do rukou buben, postavím se čelem k východu a začnu rytmicky bubnovat. Nejprve se soustředím přímo na místo, kde stojím. Stále bubnuji a ve chvíli, kdy prožívám spojení se svým středem, pronesu do rytmu bubnu třikrát po sobě jméno Runy Sowulo: *"Sowulo, Sowulo, Sowulo!"* Pak přenesu svoji pozornost východním směrem a ve chvíli, kdy cítím s touto stranou spojení, pronesu do rytmu bubnu: *"Ansuz, Ansuz, Ansuz!"* Potom se potočím doprava, čelem k jihu a za stálého bubnování pronesu nahlas: *"Tiwaz, Tiwaz, Tiwaz!"* Pak následuje ještě západní strana, kde třikrát vyřknu *"Laguz!"* a nakonec se otočím k severu, kde třikrát pronáším jméno Runy Jera. Potom se otočím opět směrem k východu, skloním hlavu k zemi, soustředím se na Dolní svět a ve chvíli, kdy s ním navážu spojení, řeknu třikrát *"Hagalaz!"* Nakonec zvednu hlavu mírně vzhůru a za stálého bubnování se soustředím na Horní svět. Bubnování ukončím s trojitým vyřčením Runy Dagaz.

Chvíli pak stojím, zhluboka dýchám a vnímám, jak mnou procházejí osy všech směrů. Na závěr uchopím kopí, které v tuto chvíli představuje magickou Ódinovu zbraň Gungnir a

načrtnu jím do vzduchu kolem sebe velkou kružnici. Kopí pak zasadím hrotem vzhůru do připravené oltářní hromady kamenů, nebo ho opřu o nějaký strom a pronesu přitom:

"BEZ POČÁTKU A KONCE JE YGGDRASIL,
A POSVÁTNÝ IRMINSUL OPĚT STOJÍ !"

Kopí teď symbolizuje kosmickou osu světa, kterou Severní Germáni nazývali Yggdrasill a Sasové Irmisul. Po zasazení kopí se mohu věnovat své magické práci, oslavě svátku, nebo šamansky cestovat.

ŠAMANSKÁ CESTA

Cestování do duchovních světů je typickou dovedností každého šamana. Domorodí šamani z různých koutů světa znají mnoho rozličných způsobů, kterými si dokáží navodit tzv. změněný stav mysli a v něm potom putovat do spirituálního prostoru, aby se v něm setkali s duchy a našli lék, či odpovědi na své otázky. Mezi ty nejčastější způsoby patří požití rostlinné drogy, rytmické bubnování, chřestění, půst, tanec apod. Vikinští seiðmenn a seiðkonný se do změněného stavu mysli často uváděli pomocí kouzelných písní. V Sáze o Eiríkovi Zrzavém se dočteme o seiðkoně, která byla pozvána do domu jistého sedláka Torkela, aby zde zodpověděla otázku, jak dlouho bude ještě trvat období hladu a strádání. Vědma požádala jednu z místních žen jménem Gudríd, aby zazpívala kouzelnou píseň zvanou Vardlokkur. Gudríd se do toho moc nechtěla, neboť byla křesťankou, ale nakonec se nechala přesvědčit a píseň zazpívala. Vědma jí poděkovala a pravila, že její zpěv přilákal mnoho duchů, kteří předtím nechtěli spolupracovat. Díky kouzelné písni mohla nyní vědma odpovědět na všechny otázky, které jí byly kladeny.

Další způsob, kterým se severogermánští šamani uváděli do transu, naznačují možná Lokiho slova, kterými se posmívá Ódinovi: *"Tys kouzla prováděl, v kámen Runy ryl, jak vědma jsi tloukl v tajemný nástroj..."* Nevíme sice, jaký "tajemný nástroj" má Loki na mysli, ale vzhledem k tomu, že severský seidr byl podle badatelů v mnohém inspirován šamanismem sámských (tj. laponských) noidů, mohlo by se jednat o buben, který je pro sámské šamanství naprosto typický. Bubnování a chřestění patří k těm nejsnazším a nejbezpečnějším způsobům navozování pozměněného stavu mysli, a proto si tuto metodu oblíbili také hledači šamanské moudrosti z moderních západních zemí. Poslouchání monotónních úderů bubnu, nebo rytmického chřestění, skutečně dostane po chvíli naší mysl do jakéhosi snového stavu, ve kterém se pak můžeme pohybovat zvláštními světy a setkávat se zde s různými bytostmi. Vyzkoušel jsem opravdový buben i chřestidlo, zkusil jsem i nahrávku bubnování na CD a funguje to všechno. Nejpraktičtější se mi ovšem jeví chřestidlo. Šamanské putování s MP3 a sluchátky na uších mi dojem, z té jinak krásné archaické činnosti, poněkud kazí a opravdový buben je příliš hlasitý. Pokud bubnujete doma v paneláku, upozorňujete na sebe sousedy. Pokud bubnujete v lese, budíte pozornost, houbařů, turistů a myslivců. Chřestidlo vám slouží stejně dobře jako buben a jeho zvuk je přitom decentnější.

Ačkoli jsem řekl, že schopnost putovat duchovními světy je typickou šamanskou dovedností, neznamená to ještě, že každý kdo těmito světy putuje je skutečný šaman. Skutečný šaman si totiž nevolí svou roli sám, ale je k šamanské službě povolán duchy. Skutečný šaman se ze svého šamanství nemůže vyvázat, neboť odmítnutí této služby by pro něj, nebo jeho blízké mělo fatální důsledky. Skutečný šaman nenavštěvuje duchovní světy jen tak ze zvědavosti, ale svádí v nich často těžké zápasy, které ho mohou stát i život. Skutečné šamanství vyžaduje oběť. V tradičních společnostech o těžký úděl šamanství obyčejně téměř nikdo nestojí.

Naučíte se teď možná putovat světy a to, co tím získáte, bude pro vás velmi cenné. Chraňte se ale toho, nazývat se proto šamany. Pokud jste nebyli k šamanství povoláni a pokud jste se plně nepoddali duchům, nemáte na tento titul žádné právo. Skutečný šaman je tu především proto, aby sloužil ostatním. Vaše cesty budou mít ale význam hlavně pro vás samé. Poznatky, které na svých cestách získáte, totiž nebudou něčím, co jste někde vyčetli, nebo něčím, co vám někdo řekl. Budou tím, co jste sami a na vlastní kůži zažili. A to už určitě stojí zato.

PRAVIDLA ŠAMANSKÉHO PUTOVÁNÍ

Existuje několik pravidel, které je dobré při šamanských cestách dodržet:

PŘÍPRAVA MÍSTA

Dobře zvažte, kde svojí šamanskou cestu uskutečníte. Pokud budete putovat ze svého bytu, zajistěte si místnost, kde vás nebude nikdo rušit. Velmi pomáhá i zatemnění oken nebo šátek přes oči. Čím méně budete vnímat své okolí, tím více procítíte světy, které navštívíte.

Pokud cestu uskutečníte v přírodě, najděte si co nejodlehlejší místo, kde je málo pravděpodobné, že vás někdo překvapí. I zde můžete použít šátek přes oči.

Příprava místa obnáší i shromáždění všech věcí, které budete pro rituál a pro svou cestu potřebovat.

VSTUPNÍ RITUÁL

Velmi vhodné je začít putování vstupním rituálem, ve kterém minimálně očistíte místo i sami sebe bylinným kouřem. Vytvoříte-li před začátkem vaší cesty magický kruh, bude to ideální.

ZÁMĚR

U každé magické práce je velmi důležité ujasnit si nejprve cíl (záměr) svého konání a rozhodně to platí i u šamanského putování. Cesta, kterou podnikáte bez jasného cíle je nesmyslná. Šamanské cestování není turistika za krásami jiných světů, ale duchovní práce, která nás má někam posunout. Mám vyzkoušeno, že bez jasného záměru se cesta stává bezcílným bloumáním a mrháním času, které nám nic dobrého nepřinese. Stanovit si cíl, neznamená napláňovat si výsledek cesty, ten je mnohdy překvapením, znamená to, mít konkrétní otázku, na kterou chcete znát odpověď. Nemáte-li cíl, pak neputujte. Vaším prvním záměrem bude, najít svého duchovního spojence. O spojencích si ještě povíme.

MÍSTO VSTUPU

Vyberte ve své mysli představu místa, kde budou všechny vaše cesty začínat. Může to být místo skutečné, nebo vymyšlené. Měl by tam být ale strom, po jehož kmeni a větvích budete moci šplhat do Horního světa a nějaká díra do země, např. nora nebo jeskyně, která vám umožní vstup do Dolního světa.

Poté, co začnete bubnovat, nebo chřestit si toto své místo představte. Poprvé vám to bude možná chvíli trvat, ale nakonec se na svém místě určitě ocitnete. Začátek vaší cesty vyžaduje úmyslnou imaginaci, to co se bude dít dále, se bude podobat bdělému snu. Budete se svobodně rozhodovat, co na vašem místě uděláte a kam se vydáte, ale to, co uvidíte a potkáte, pro vás bude překvapením.

NÁVRAT

Návrat by měl proběhnout stejnou cestou, ale v opačném sledu. Začala-li vaše cesta v jeskyni, nebo u stromu, měla by zde i skončit.

UKONČENÍ

Po návratu do bdělého stavu je třeba zakončit cestu rituálním poděkováním všem duchům, kteří vám při vašem putování pomáhali.

ZÁPIS

Každou vaší cestu si po návratu ihned запиšte. Pokud si průběh cesty nezapišeme, mohou se nám z hlavy vykourit důležité detaily, je to podobné jako u snů. Jak už bylo řečeno, necestujeme pro zábavu, ale za určitým cílem. Pokud jste dostali od duchů nějaké odpovědi, poznamenejte si je a otestujte v praxi jejich platnost.

SPOJENCI A POMOCNÍCI

Duchovní světy, které hodláte navštívit, jsou pro každého nového šamanského poutníka neznámým prostředím. Budete proto nutně potřebovat průvodce, který vás s ním seznámí a pomůže vám překonat rozličné překážky. Nejdůležitějším spojencem a pomocníkem bývá člověku jeho totemové zvíře.

TOTEMOVÉ ZVÍŘE

Určitá část duše každého z nás, rezonuje s duší, nebo chcete-li energií nějakého konkrétního zvířete. Jsme touto svou částí určitě natolik podobni, že se tu dá hovořit téměř o příbuzenství. Příslušníci přírodních národů berou toto příbuzenství často doslovně a totemové zvíře pokládají za svého předka. Šamanka Loren Crudenová k tomu říká: *"Totem je vaším protějškem, je tím, čím byste byli, kdybyste měli čtyři nohy, ploutve, listy či křídla."* V současném moderním světě můžeme prožít celý život, aniž bychom o svém totemovém zvířeti cokoli věděli a nic zvláštního z toho pro nás neplyne, pokud však chceme šamansky pracovat, je znalost našeho totému nezbytná. Totemové zvíře je naším nejnaternějším spojením se světem duchů a nepostradatelným pomocníkem na šamanských cestách.

Jak ale poznáme, které zvíře je naším totemem? Není to úplně snadné. Autoři různých populárních knih o šamanismu nám radí, abychom si všímali, ke kterému zvířeti cítíme zvláštní sympatie, nebo které často potkáváme v každodenním životě. Toto je sice může být určitým vodítkem, ne však úplně spolehlivým. Ve skutečnosti se nám totiž zpočátku nemusí naše

totemové zvíře vůbec líbit. Totemové zvíře si nevybíráme podle sympatií, vlastně si ho nevybíráme vůbec. Svazek s totemovým zvířetem není záležitostí výběru, ale spíše nalezení již existujícího niterného propojení. To, že jste si od malička vylepovali do sešitu obrázky koní, že často potkáváte sousedovic kočku, nebo že jste viděli pár super dokumentů o vlčích, ještě neznamená, že je vaším zvířetem kůň, kočka, nebo vlk. Takto zjednodušeně uvažuje pouze moderní západní člověk, který ztratil spojení se svými kořeny a všechno chce zpátky snadno a hned. Tam, kde indián, nebo černoch usiluje o vizi, čeká na sen, podstupuje osamění, nebo se postí, my meditujeme o tom, které zvíře se nám líbí. Hledání totemového zvířete od nás ale obvykle vyžaduje určité úsilí. Meditace je jistě jednou z cest, neměli bychom ale předpokládat, že budeme hned napoprvé úspěšní. Pokud velmi chvátáme, snadno se stane, že si něco vsugerujeme a sami sebe obelžeme. Abychom našli svůj totem, je nutné často opakovaně snít, meditovat, podnikat šamanské cesty a pátrat. Zásadní věcí při takovém pátrání je trpělivost a obezřetnost. Ne vše, co se prvoplánově nabízí, je to pravé. Mým totemovým zvířetem je lední medvěd. Trvalo mi ale docela dlouho, než jsem si s tím byl úplně jistý. Prvním vodítkem mi bylo několik zvláštních snů. Ve dvou z nich jsem přímo byl ledním medvědem. V tom prvním jsem byl medvědětem a společně se dvěma sourozenci a medvědí matkou jsme plavali v moři. V tom druhém jsem byl dospělým medvědem. Běžel jsem po silnici nějakou zasněženou krajinou. Při každém kroku jsem cítil otřesy svého velkého medvědího těla. Po levé i pravé straně běžel vedle mě vlk. Vlk, kterého jsem měl zleva, na mě v jednu chvíli zaútočil a zahryzl se mi do levé přední tlapy. Rozmáchl jsem se a odhodil jsem toho vlka stranou. O půldruhého měsíce později jsem měl jiný sen. Tentokrát jsem byl ve své obvyklé lidské podobě. Procházel jsem se nějakou loukou na kraji města a zaujal mě shluk dětí, který se nad něčím skláněl. Přistoupil jsem blíž a s překvapením jsem zjistil, že děti si prohlíží velkou sovu, která se před nimi krčí v trávě. Sehnul jsem se a vzal jsem sovu do rukou. Ta se vyděsila a sevřela mi do pařátů dlaň levé ruky. Její drápy se mi bolestně zarývali do masa. Pokoušel jsem se ji setřást a nakonec se mi to podařilo. Sen s vlky a sen se sovou jsem si původně nijak nespojoval, ale zhruba o měsíc později jsem svou neopatrností strčil v práci levou ruku do lisu. Stroj jsem zastavil ve chvíli, kdy jsem měl už málem vylámané všechny prsty a nikdo nevěděl, jak mojí ruku z hrozného sevření vysvobodit. Zachránil mě můj kolega, který mi ruku ze stroje doslova vymlátil. Ruka byla zle zhmožděná a dodnes na ní mám památku v podobě jizvy mezi ukazováčkem a prostředníkem, ale jinak jsem vyvázl vlastně dobře. Později jsem si na oba sny vzpomněl a došel mi jejich prorocký rozměr.

Ani dva sny, ve kterých jsem vystupoval v roli medvěda, mě o mém totemovém zvířeti ještě nepřesvědčili. Brzy jsem měl ale další sen. Nacházel jsem se v něm v nějaké kopcovité krajině, plné terasovitých políček. Kousek ode mne bylo malé jezírko a v něm se koupal podivný růžový tvor. Byl to hroch, ale vypadal spíše jako zvíře z animované pohádky, než skutečné zvíře. Náhle jsem si uvědomil, že spím a že se mi to zdá. Vzpomněl jsem si na rady z šamanských knih a zavola jsem na hrocha: "Hej, jsi moje totemové zvíře?" Hroch se na mě hloupě zazubil a horlivě přikyvoval. V tu chvíli se odněkud z řevem přihnul medvěd a hrocha roztrhal na kusy. Po tomto zážitku jsem si byl už se svým zvířetem téměř jistý. Kdybych tenkrát

uměl šamansky putovat, mohl jsem si to ověřit. Bydleli jsme ale tehdy s manželkou a naší, ani ne roční holčičkou, v malém bytě u mých prarodičů a bubnování zde nepřípadalo v úvahu. Kdykoli jsem to zkoušel venku v přírodě, tak mě někdo vyrušil a když už se mi nějaké obrazy v mysli tvořily, nebyl jsem si nikdy jist, jestli si to nesugeruji. Než jsem poprvé svého medvěda na šamanské cestě potkal, uběhlo ještě hodně času. Nyní mě ale na každé mojí cestě do šamanských světů doprovází a mnohokrát mi tak říkájíc, vytrhl trn z paty. Na jedné své cestě jsem například putoval do podsvětní říše předků. Abych se tam dostal, bylo za potřebí přeplout řeku mrtvých. Její černá voda se mi ale ani trochu nelíbila. Nebýt medvěda, který mě převezl na svém hřbetě, nikdy bych se tam nedostal.

Pokud máte pro šamanské cestování lepší podmínky, než jsem měl na svých začátcích já, určitě vám půjde všechno rychleji. Postupujte podle sedmi výše uvedených pravidel a úspěch se jistě dostaví. Až se za zvuku bubnu nebo chřestidla dostanete do jiné reality, bude vaším prvním úkolem pátrat po svých spojencích. Potkáte-li na své cestě nějaké zvíře, ptejte se, zda je vaším totemem. Nebude to dlouho trvat a své zvíře naleznete, vždyť je vám vlastně stále velice blízko, je přece svým způsobem vaší součástí. Své pátrání po totemu přenášejte i do svých snů. Před spaním se vždy chvíli soustřeďte a poproste své zvíře, aby vás ve snu navštívilo. Všechno, co ve svých snech a na svých cestách zažijete, si pečlivě zapisujte. Přivolávat do svých snů, a pokud na svých prvních o nitra. Až své zvíře naleznete, bude to, jako když do zámku zapadne ten správný klíč.

BOHOVÉ A DUCHOVNÍ UČITELÉ

Totemové zvíře bude vaším prvním a základním spojencem, nikoli však jediným. Na svých cestách v této i jiné realitě se setkáte s mnoha dalšími duchy, kteří budou ochotni stát se vašimi pomocníky. Někteří vám pomohou jednorázově, jiní vás budou doprovázet častěji. Velkou pomocí jsou především učitelé, přicházející v lidské podobě. Vaším učitelem se může stát některý z vašich předků, duch člověka, který byl za svého života šamanem, nebo přímo některá bohyně nebo bůh. Nemám pro vás žádný návod, jak svého učitele z duchovního světa nalézt. Zde záleží spíše na samotném učiteli, než na vás. Někteří bohové, které jsem zkoušel kontaktovat, se mi nikdy neukázali. Jediná moje rada zní, buďte trpěliví. Dříve či později si vás duchové všimnou a váš učitel si vás najde.

PUTOVÁNÍ ZA RUNOVÝMI DUCHY

Až naleznete své totemové zvíře a svého duchovního učitele, bude možná vaším cílem dozvědět se metodou šamanského cestování něco více o Runách. Jednou z možností, jak to udělat je, pokusit se kontaktovat tzv. runové duchy, to znamená personifikovanou formu runových znaků. Přiznám se, že sám jsem touto cestou zdaleka ještě všechny runové duchy nekontaktoval. Těch několik málo zkušeností, které jsem na šamanských cestách s runovými duchy udělal, se ale podivuhodně shodovalo se zkušenostmi pohana a severského šamana Ravena Kaldery, který na toto téma napsal několik knih. Kaldera už mnohokrát navázal šamanský kontakt s každou jednotlivou Runou, a ty se mu zjevily v rozličných podobách. Runa

Fehu se mu například ukázala jako bohatě oděná smyslná žena, milující pohodlí a luxus, Runa Thurisaz, jako vysoký, svalnatý a vousatý muž, kterým lomcuje vztek a Runu Ansuz poznal v podobě neposedného ptáka, nebo okřídleného člověka. Poslední dvě jmenované Runy jsem kontaktoval také. Thurisaz v mé vizi nebyl jen vysoký, ale byl to přímo obr, velký jak šestipatrový dům. Nepůsobil na mě vztekle, ale když jsem se ho zeptal, co umí, tak se zasmál a řekl: *"To radši nechtěj vidět."* A pak mě v sérii obrazů ukázal různé dopravní nehody, úrazy a nemoci, které dokáže na lidi uvalit. Runu Ansuz jsem kupodivu viděl také v podobě ptáka. Byl to však divný pták, rychle měnil své podoby, tak jako kdysi Ódin v jiné mé vizi a jeho formy byly fantaskní. Modrý roztřepený opeřenec, který mi připomínal jednoho pokémona, velký havran červené barvy apod. Kaldera také popisuje, v jakém z devíti světů, můžete toho, kterého z runových duchů nejčastěji potkat, jak k němu přistupovat apod. To všechno si ale můžete zjistit sami, vlastním experimentováním. I zde je ale třeba dodržovat zásady šamanského cestování, o kterých jsme si říkali, a hlavně bych se do kontaktu s runovými duchy nepouštěl dříve, než objevíte své spojence a upevníte s nimi svůj vztah. Setkání s některými runovými duchy viz. Thurisaz, může být totiž nebezpečné. Vaši duchovní spojenci vám pomohou runové duchy nalézt a ochrání vás před rozličnými nástrahami, které vás mohou na vaší cestě potkat.



BOHOVÉ A BOHYNĚ

V poslední části knihy se budeme věnovat popisu několika nejdůležitějších germánských bohů. Když říkám "nejdůležitějších" je třeba to brát malinko s rezervou, neboť tu důležitost má každý pohan nastavenou trochu jinak. Je to tak dnes a bylo to tak vždycky. Víme například, že na vrcholu germánského panteonu se v průběhu času střídali bůh Týr s bohem Thorem a s bohem Ódinem. Ve Švédsku byl však svého času nejdůležitějším bohem Frey a Tacitus se zmiňuje o sedmi germánských kmenech, pro které byla začátkem 2. století n.l. hlavní bohyní Nerthus. Můj výběr bude tedy hodně subjektivní a představím vám v něm bohyně a bohy, kteří jsou něčím důležití především pro mě. Pokud tedy ve svém popisu vynechám boha, který je tím "nej" právě pro vás, pak mi to prosím odpusťte. Není v mých silách zmínit je všechny.

U každého z uvedených bohů naleznete i seznam runových znaků, se kterými je dané božstvo spojováno. Každá z Run z těchto seznamů se dotýká některého aspektu daného boha či bohyně a jejich používání může tyto bohy podnítit, aby vám věnovali svou pozornost.

Pokud to bude možné, uvedu u jednotlivých bohyní a bohů, také jejich baltský, nebo slovanský ekvivalent. Germánské, slovanské a baltské pohanství jsou jistě tři samostatné a svébytné tradice, které se od sebe v mnohém liší. Je tu ale také řada podobností a příbuzností, jež jsou dané jednak společným indoevropským základem a pak také vzájemným sousedským ovlivňováním.

S Balty toho máme, my Slované, společného mnoho. Jazykovědci mluví o období tzv. balto-slovanské jednoty (přibližně 3000 let dozadu), kdy Slované i Baltové tvořili jediný jazykový i kulturní celek. Pohanské náboženství starých Baltů proto vykazuje s náboženstvím starých Slovanů výrazné shody. Shod mezi Slovany a Germány je o něco méně a jsou především dědictvím vzájemného sousedského ovlivňování, přesto jsou to shody významné a nepřehlédnutelné. U Čechů a Poláků, docházelo k vzájemnému mísení a ovlivňování s jejich západními germánskými sousedy po celá staletí. Východní Slované byli zase silně formováni kulturou germánského severu. Vždyť u zrodu tzv. Kyjevské Rusi nestál nikdo jiný, než vikingové. Podle historiků dorazili do této oblasti po roce 862 švédští Varjagové a ujali se zde vlády nad několika znesvářenými slovanskými kmeny. Prvním Novgorodským knížetem se stal Varjag jménem Rurik. Po jeho smrti vládl jeho příbuzný Igor, který zároveň vychovával Rurikova nedospělého syna Olega. Poté, co se stal knížetem Oleg, zmocnili se Rurikovci také Kyjeva a položili tak základ prvního státního útvaru na území dnešního Ruska. V době po nástupu Rurikovců se kultura Východních Slovanů obohatila o mnohé prvky z prostředí Severních Germánů. Svědčí o tom například pohřeb ruského náčelníka na hořící lodi, kterého se v roce 922 účastnil arabský cestovatel Ibn Fadláh. Popis obřadu vykazuje značnou podobnost s pohřebními zvyky vikingů.

Kulturní výměna ovšem probíhala i opačným směrem. Vikingové sice Kyjevské Rusi vládli, ale byli v ní přeci jen menšinou, a tak se rychle přizpůsobovali slovanskému prostředí a kultuře. Rurikovským knížatům například nedělalo problém přísahat na Peruna a Velese,

neboť v nich poznávali své bohy Thora a Ódina. Jména prvních vikinských vládců na Rusi byla ještě poslovanštělými jmény germánskými. Igor byl vlastně Yngvar, Oleg byl Helge a Vladimír byl Valdamar. Olegův syn už ale dostal typické slovanské jméno Svjatoslav. Skutečností je, že švédští Varjagové byli na Rusi během několika málo generací již dokonale asimilováni.

Alespoň tolik tedy zatím k podobnostem mezi germánskou, slovanskou a baltskou tradicí. Při zkoumání starých bohů však přichází člověku na mysl základní otázka, co jsou tyto bytosti vlastně zač? Pro nás, kteří pocházíme z prostředí, jež bylo po staletí ovlivňováno křesťanstvím, může být matoucí už samotný pojem bůh. Tento pojem jsme si totiž zvykli vnímat v souvislosti s věčnou a všemohoucí bytostí, která řídí celý vesmír. Z pohanského hlediska však nejsou bohové ani věční, ani všemohoucí. Jsou to jistě mocné a dlouhověké duchovní bytosti, za určitých podmínek ale mohou zemřít a možnosti jejich působení mají svoje meze. Věčné mládí a nesmrtelnost bohů severského panteonu závisí podle legendy na konzumaci zlatých jablek, které stráží bohyně Idunna. Když byla bohyně i s jablky unesena obrem Tjazim, začali bohové ihned stárnout a museli se hodně činit, aby dostali Idunnu i jablka zpět. Ani kouzelná jablka však nechrání bohy před zabitím a z eddické Vědmíny písně víme, že při poslední bitvě zvané Ragnarök, jich mnoho zahyne.

Na otázku, co jsou bohové zač, jsme stále ale bezezbytku neodpověděli. Ono se na ní totiž ani pořádně odpovědět nedá. Pokud nepatříme mezi absolutní skeptiky a nepovažujeme všechny ty mytologické příběhy a prožitky pohanů za úplné nesmysly, pak si samozřejmě o podstatě bohů něco myslet musíme. Pohledů na tuto otázku existuje ale více, a kdo může rozsoudit, který je ten správný? Rozdíly v pojmání bohů existují i mezi jednotlivými praktikujícími pohany. Pro jedny jsou bohové pouze symbolicky vyjádřené přírodní síly. Thor je prostě personifikovanou silou hromu a blesku, Mani je personifikovanou silou Měsíce atd. Pro jiné jsou zase bohové aspekty naší vlastní psychiky, které lze vyvolat a využít pomocí rituálu. Podle tohoto pohledu má v sobě vlastně každý člověk svého Ódina v podobě bésnění, či básnění, každý má v sobě svého Freye v podobě sexuální vášně apod. A konečně poslední velká skupina pohanů pojmá bohy, jako skutečné živoucí a autonomní bytosti, s kterými lze navázat kontakt a smysluplný vztah. Mnozí z nás navíc věří, že všechny tři přístupy jsou v zásadě platné a svým způsobem i správné.

Další spornou otázkou je, zda můžeme například dávat rovnítko mezi bohy hromovládce, pocházející z odlišných tradic a panteonů, anebo zda se jedná o více odlišných bytostí, byť s podobnými atributy. I tady se mezi pohany postojí různí. Jedni jsou toho názoru, že bychom měli důsledně ctít rozdíly mezi jednotlivými tradicemi a neměli bychom zbytečně vytvářet nějaké prapodivné globalizované typy bohů. Jiní, ale říkají, že těch výrazných podobností mezi bohy indoevropských národů si nelze nevšimnout a že je nesmysl si myslet, že u nás vrhá blesky Perun, zatímco v Řecku docela jiná entita Zeus. Podíváme-li se do historie, tak staří pohané tuto otázku většinou nehrotili. Pokud byli doma mezi svými, drželi se svých názvů a svých tradic se všemi krajovými specialitami. Pokud ovšem navštívili vzdálenější sousedy, rychle se zorientovali a brzy věděli, jak se zde tomu, kterému jejich bohu říká a jakým

způsobem je zde uctíván. Můžeme to vidět na příkladu vikingů na Rusi, i na příkladu Římanů, kteří, ať už si podmanili jakýkoli národ, všude si své bohy a bohyně dokázali s těmi místními identifikovat.

Osobně jsem toho názoru, že evropské panteony pohanských bohů vycházejí ze společného indoevropského základu, který ovšem na různých místech podléhal různým vlivům a rozdílnému vývoji. Různé proudy indoevropské tradice se v průběhu času rozcházely a znovu potkávaly a tak docházelo k tomu, že se někteří bohové rozštěpili do několika postav, které se, třeba už obohacené o nové atributy, později opět setkaly a v novém promíseném panteonu už vystupovaly jako oddělené osobnosti. Tento vývoj lze vysledovat například u bohyní Freyi a Frigg, které v Eddách poznáváme jako dvě různé bohyně, ale je mezi nimi tolik výrazných shod, že lze takřka s jistotou tvrdit, že původně byly bohyní jedinou. Myslím, že se tím nemusíme trápit. Frigg a Freyu můžeme uctívat každou zvlášť i jako jedinou bohyni. Podle mých zkušeností na sebe berou Bohové ochotně právě takovou podobu, jakou jim my lidé přisuzujeme.

NERTHUS

Nedá mi to a musím začít tuto přehlídku bohů svojí patronkou a přítelkyní Nerthus. Ačkoli byla tato bohyně mezi kontinentálními Germány zřejmě velmi významná, kromě jediného odstavce v Tacitově Germánii, o ní nenajdeme jinde žádnou písemnou zmínku. Podle Tacita ctílo bohyni Nerthus především sedm germánských kmenů, konkrétně Reudignové, Avionové, Angliové, Varinové, Eudosové, Suardonové a Nuitonové. Bohyni Nerthus prý tito lidé uctívali jako Matku Zemi, a věřili, že zasahuje do lidských záležitostí a osobně je navštěvuje. Kult této bohyně popsal Tacitus takto:



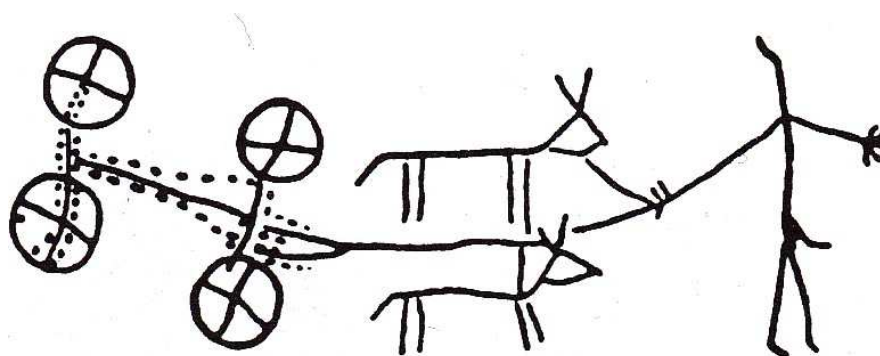
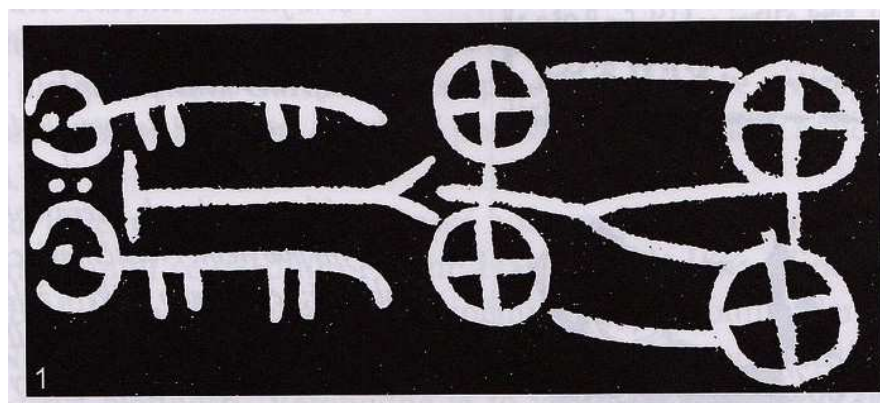
Na jednom ostrově v Oceánu je posvátný háj a v tom háji je vůz věnovaný bohyni, přikrytý přehozem. Dotknout se ho je dovoleno jen knězi. Kněz pozná, kdy je bohyně uvnitř, zapřáhne do vozu krávy a s velkou uctivostí provází bohyni na cestě. Tenkrát jsou dny plné radosti, slaví se svátky na místech, která bohyně poctí svým příjezdem a svým pobytem. Nezačínají se války, neberou se do rukou zbraně; je zavřeno veškeré železo. Jen tak dlouho je však znám mír a pokoj, jen tak dlouho milován, dokud týž kněz neodveze bohyni zpátky do chrámu, když už má styku s lidmi dost. Pak je povoz, přehoz a božstvo samo (chceš-li, věř tomu) omýváno v tajemném jezeře. Tuto službu konají otroci a totéž jezero je pak okamžitě pohltí. Odtud tajemná hrůza a svatá nevědomost o podstatě tajemství, jež vidí jen lidé odcházející na smrt.

Bohyně Nerthus představovala pro Germány Matku Zemi, a jako taková byla vnímána především jako dárkyně plodnosti a úrody. Odborníci proto předpokládají, že posvátná cesta, při které bohyně objížděla kraj na voze taženém kravami, se odehrávala v jarním období a měla za účel probudit přírodu a požehnat jí bohatou plodností. Tam, kde se bohyně na své pouti zastavila, byly zapovězeny veškeré boje a sváry, byl to čas radostné oslavy nového vegetačního roku. V kontrastu s nádherným průběhem této slavnostní objíždky vyznívá její zakončení velmi ponuře. Z pohledu dnešního člověka je závěr slavnosti, při kterém jsou v jezeře obětováni otroci, jež předtím bohyni a její vůz omývali, velmi drsný. Ke kultu laskavé Matky Země nám to nějak nesedí. Náš dnešní pohled na Matku Zemi je ovšem do značné míry zidealizovaný. Bohyni, která představuje Zemi, chceme vidět, pouze jako tu hodnou maminku, která nás hladí, krmí a chrání. To je v pořádku, tak ji samozřejmě viděli i staří pohané, kromě toho ji ale vnímali také jako hrobku, která jednou pozře naše kosti. Matka Země má obě tyto tváře. Léto je čas hojnosti a úrody, ale zima je čas spánku a často i hladu, nemoci a smrti. Tuto temnou stránku Matky přírody si my zhýčkaní moderní lidé už moc neuvědomujeme a ani si ji často uvědomovat nechceme. Pro naše předky, kteří žili bez elektřiny a technických vymožeností to ale byla realita, se kterou uměli docela dobře žít. Matka Země pro ně byla laskavá i krutá, krásná i strašná.

Někteří historici a archeologové se na základě zmiňovaného Tacitova úryvku domnívají, že mumifikovaná těla z germánského období, která se našla v dánských a německých bažinách a rašeliništích, mohla patřit právě lidem obětovaným bohyni Nerthus. Možné to je. Staří Aztékové věřili, že musí konat lidské oběti, aby se planety otáčely a nezhroutil se vesmír, proč by si tedy nemohli staří Germáni v určitém období myslet, že si lidskými oběťmi zajistí dobrou úrodu? Těla z bažin ovšem nemusela všechna patřit lidem, kteří omývali vůz bohyně Nerthus. Ságy naznačují, že poprava utopením se prováděla i za různé prohřešky proti tehdejšímu společenskému právu. I tito zločinci mohli být ovšem takto symbolicky posíláni do útrob Matky Země. Kromě lidských těl se na různých místech v severských bažinách našlo i množství různých cenných předmětů, například zbraně, nádoby apod. Způsob obětí, při nichž se přinášely dary Zemi, která je před očima lidí ihned pohltila, byl mezi Germány zřejmě obvyklý. Sám jsem už takto u nás na jihočeských blatech také obětoval.

Některé indicie ukazují, že objíždka s bohem, či bohyní na voze je velmi starým zvykem, který se u Germánů konal dlouho před Tacitem a ještě dlouho po Tacitovi. Poukazuje na to např. nález dvou posvátných vozů v bažině v Dejbjergu v Jutsku, nebo skalní rytiny z Bohuslänu ve Švédsku (obr. 1), či z Východních Pomořan v Polsku (obr. 2).

A dokazuje to i staroislandský příběh o Gunnaru Helmingovi z Trondheimu, který se odehrává zhruba 800 let po událostech, které zaznamenal Tacitus. V Gunnarově příběhu se také koná rituální objíždka s vozem. Bohem, který jede na voze je ale v tomto případě Frey a doprovází ho nikoli kněz, ale kněžka. Záměna bohyně Nerthus za Freye a změna pohlaví celebranta by nás však neměla mást. Jak dále uvidíme, jedná se stále o tutéž objíždku a tentýž plodnostní kult.



Frey a Freya jsou totiž dětmi boha moří Njörda a z Eddy víme, že je zplodil se svou sestrou, pravděpodobně také dvojčetem. Njördovou partnerkou byla s největší pravděpodobností právě bohyně Nerthus, jejíž jméno by podle názoru odborníků mohlo být latinským přepisem jména Njörðr. Máme tu tedy dvojčata, boha a bohyni plodnosti Njörda a Njördu a pak jejich děti, opět dvojčata a opět boha a bohyni plodnosti, Freye a Freyu. Dvojice Njörd a Njörda byla prostě starší božskou generací téhož kultu, který byl v pozdějších dobách reprezentován Freyem a Freyou.

Příběh o Gunnaru Helmingovi z Trondheimu naznačuje, že součástí posvátné objíždky s vozem, byl rituální pohlavní styk mezi kněžkou kultu a člověkem, který skrze invokaci představoval samotného boha Freye. Jejich posvátné spojení mělo zřejmě zaručit, že božská živoucí síla plodnosti se znovu dotkne polí a sadů a zavládne blahobyť. V Tacitových časech se pravděpodobně konalo totéž, jen role aktérů byly prohozeny. Na voze jela osoba představující bohyni a vůz doprovázel kněz. Lidový folklor zachoval v pozměněné formě prvky tohoto kultu dlouho do středověku a částečně ještě i do novověku. Na některých místech zaznamenali etnografové zvyk, při němž se dvojice vesničanů válely po polích a naznačovaly pohlavní styk ve víře, že pole bude dobře rodit. Jiná část kultu se dochovala ve zvyku lidovém katolicismu, kdy procesí obchází pole s obrazem, nebo sochou světce a kněz žehná úrodě.

Popis bohyně skryté za závěsem na voze inspiroval řadu současných pohanských umělců k tomu, že Nerthus ztvárňují se závojem nebo maskou na obličeji. S tváří za závojem jí vídám i já na svých šamanských cestách. Na těchto poutích ji také často spatřuji ve

společnosti sov a malých bytostí, které bychom snad mohli nazvat trpaslíky nebo skřítky. Bohyně Njörda z mých vizí je moudrá, vznešená a laskavá a je velikou znalkyní léčivých bylin. To vše ovšem patří do mé osobní gnóze a nemohu to nikomu vnucovat.

Njördiny Runy: Bohyně Nerthus má úzký vztah k vodě, k jezerům a skrze svého muže Njörda i k moři, proto výrazně reaguje na Runu Laguz. Bohyně dále rezonuje s Runou Fehu, která je spojena s dobyt看em a blahobytem a také s Runou Raido, která se vztahuje k jízdě na voze. Velmi blízko má také k Runám Berkana a Jera, neboť tyto znaky představují síly rození, sklizně, úrody a obrody. Nerthus bývá ale často přičítána i vláda nad Runou Pertho, která má podle některých vykladačů vztah k ženským reprodukčním orgánům.

Slované: Bohyni představující Matku Zemi nalezneme snad ve všech starých kulturách, a to v Evropě i na dalších kontinentech. Četné nálezy rytin, maleb a sošek, které dnes označujeme souhrnným názvem "Venuše" dokládají, že kult tzv. Velké Matky byl v Evropě široce rozšířen už v době kamenné. Matku Zemi uctívali samozřejmě i zemědělsky orientovaní Slované. Lidová moudrost z Chodska například říká: *"Zemje je mama. Hdo by jí hublížil, jako by mamje hublížil. Hdo bjíje do zemji, bjíje svú mamu. Hdo svévolně trhá trávu ha kytky, trhá mamje vlasy."*

Z ruštiny známe výraz "ať syraja zemlja", což se překládá jako Vlhká Matka Země. Konkrétní slovanské jméno pro bohyni Zemi je ovšem Mokoš. Také toto jméno v sobě skrývá slovní kořen mok, který nalezneme například ve slovech mokrý či moknout. Spojení Matky Země a vlhkosti nepřímo naznačuje možnou souvislost s germánskou Nerthus a dary, které jí lidé kladly do mokřadů. Upřímně řečeno je to ale mezi oběma bohyněmi jediná a ještě dost neprůkazná spojnice. Nemáme žádné indicie, které by naznačovaly, že by se konala objížďka s Mokoší na voze, ani o tom, že by byl s představitelkou této slovanské bohyně prováděn symbolický milostný akt.

Mokoš je kupodivu jedinou ženskou bohyní, která je zmiňována ve staroruských pramenech, zato je v nich ale zmiňována poměrně často. Její kult musel být svého času velmi rozšířený, neboť jméno bohyně nalezneme v mnoha místních názvech v Rusku, v Polsku, v Polábí, v Lužici, a dokonce i u nás. Nejznámějším takovým českým místem je vrch Mokošín u Přelouče, kde se dnes opět konají k počtě bohyně slavnosti, a kde stojí také její dřevěná socha.

Mokošín kult projevil na slovanské poměry neobvykle dlouhou životnost. Máme doklady, že ještě v 16. století kladli v Rusku zpovědníci na některých místech ženám běžně otázku, zda se neprovinily tím, že se modlily k Mokoši.

Ačkoli nemám v rukou žádný důkaz, osobně cítím mezi mojí patronkou Njördou a slovanskou Mokoší silnou spřízněnost.

Baltové: Baltskou bohyní Země, která měla na starost plodnost, porody a ženskou úlohu ve společnosti je bohyně Laima, nebo též Lauma. O Laimě si ale povíme více, teprve až budeme mluvit o bohyni Frigg / Freye.

THOR

Thor, známý též pod jmény Thunaraz, Thunor, nebo Donar, patřil a dodnes patří mezi nejtěnější germánské bohy. V době kronikáře Adama Brémského, tedy v jedenáctém století našeho letopočtu, patřilo Thorovi ústřední a nejdůležitější místo v hlavní svatyni pohanských Švédů v Uppsale. Po jeho boku zde stála z jedné strany socha boha války a mrtvých Ódina, a ze strany druhé socha boha míru a rozkoše Freye. Thor vládl ve vzduchu a byl pánem hromu, blesku, bouře, deště a dobrého počasí. Z toho důvodu ho vzývali zemědělci i mořeplavci, neboť na dešti a vhodném počasí závisela úroda jejich polí i šťastná plavba na lodi.

Vzývali ho i válečníci, protože ze Snorriho Eddy víme, že i sám Ódin uznával, že Thor je ze všech bohů nejsilnější. V severské mytologii vystupuje Thor jako neúnavný protivník a hubitel obrů a nestvůr. Žádná příšera si před ním nemohla být jistá. Jednou dokonce málem zabil i obřího hada Mitgardsorma, který vyčkává na dně oceánu na ragnarök, aby pak vyrazil po boku svého bratra gigantického vlka Fenriho, svého otce Lokiho a houfu obrů do boje proti bohům Ásgardu. Thor chytil Mitgardsorma v moři na návnadu z volské hlavy a velkou silou ho vytahoval ven. Když už se zdálo, že zasáhne hada svým kladivem, nevydržel obr Hymi dále hrůzostrašný pohled na hada dštícího jed a na Thora, kterému šly z očí blesky a přesekl udici na které Mitgardsorm visel.

Thorova obrovská síla odvracela často zhoubu od bohů i od lidí. Lidé si ho proto vážili jako mocného ochránce a nosili na krku amulet v podobě jeho hromovládného kladiva. Toto kladivo zvané Mjöllnir, vyrobil pro Thora trpaslík jménem Brokk. Kladivo se umělo podle potřeby zmenšit či zvětšit a pokaždé když ho Thor vrhnul, vracelo se mu zase samo zpátky do ruky. Hromovládce ho však nepoužíval pouze k zabíjení obrů. Dotykem Mjöllniru bůh žehnal novomanželům při svatbách, posvěcoval jím mrtvé apod. Kladivo se tak pro kněze staré víry stalo významným obřadním předmětem.

Thor nejedl na koni jako ostatní bohové, ale chodil pěšky, nebo jezdil na voze taženém dvěma kouzelnými kozly Tanngjóstem a Tanngrisnim. Hluk blížící se bouřky ve starých seveřanech vyvolával představu tohoto rachotícího Thorova vozu. Zásah bleskem vnímali jako úder Thorova kladiva. Předměty a místa zasažené bleskem byla Thorem očištěna a posvěcena. Je dokázáno, že ze všech stromů bývá nejčastěji zasažen bleskem dub, proto není divu, že právě duby byly Thorovi zasvěceny. Dub má navíc velmi tvrdé dřevo, dožívá se vysokého věku a dorůstá značných rozměrů. Je to prostě obr



*Thor chytá na volskou hlavu hada Mitgardsorma.
/Výjev ze švédského obrazového kamene./*

a silák mezi stromy, tak jako Thor je obr a silák mezi bohy. Staré duby byli kdysi po celé Evropě považované za svaté a všude byli zasvěceny hromovládným bohům. Jaká škoda, že mnoho těchto zelených velikánů padlo za oběť horlivosti prvních křesťanských misionářů, kteří se kácením posvátných stromů snažili dokázat bezmoc pohanských bohů. Za všechny případy jmenujme alespoň slavný Donarův dub, který v roce 723 porazil sv. Bonifác v hlavní svatyni germánského kmene Chattů.

Podle Islandských Edd, je Thor synem boha Ódina a bohyně Země. Jiná místa mluví ale o Zemi jako o Thorově sestře. Já osobně mám podezření, že Thor nebyl původně Matce Zemi ani synem, ani bratem, nýbrž manželem. Odpovídalo by to indoevropskému modelu, ve kterém bůh nebes oplodňuje bohyni Země deštěm a blesky. Mám za to, že teprve v pozdějších časech, kdy zaujal přední příčku severského panteonu Ódin, byla Thorovi přisouzena role jeho syna, aby bylo všem jasné, kdo je na nebi pánem. To je ale samozřejmě pouze moje spekulace. V tomto názoru mě ale utvrzuje i jeden můj zážitek z šamanské cesty, na které jsem se ptal své patronky Nerthus, zda-li je Thor jejím synem. Rozhodně zavrtěla hlavou a pak řekla: "*On je z docela jiného rodu.*" V mojí verzi germánského náboženství (a ruku na srdce, každý současný pohan má svojí vlastní verzi), není podřízen ani Thor Ódinovi, ani Ódin Thorovi, ale oba společně s Freyem tvoří rovnocennou trojici hlavních severských bohů.

V naší zeměpisné oblasti byl germánský hromovládce vzýván pod jménem Donar a je docela možné, že u nás máme i posvátnou Donarovu horu. Nejvyšší kopec Českého středohoří Milešovka, má totiž ještě německé jméno, které zní Donnersberg, a to se dá přeložit buď jako "hromová", nebo také "Donarova" hora. Podle oficiálních statistik je Milešovka místem s nejdrsnějším a největrnějším podnebím v Čechách. Úplné bezvětří je zde přibližně jen 8 dní v roce a deště a bouřky jsou tu nadprůměrně často. Z archeologických nálezů z vrcholu a západního svahu Milešovky se usuzuje, že hora mohla mít pro naše předky kultovní význam po celá tisíciletí. Nejstarší zde nalezené předměty pocházejí již z mladší doby kamenné. Lidé však horu prokazatelně navštěvovali i v době bronzové, v době laténské i ve starší době hradištní. Sám jsem zatím neměl to štěstí Donarovu horu navštívit, ale v budoucnu bych to někdy určitě velice rád udělal.

Thorovy Runy: Bůh Thor má nejbliže k Runám Thurisaz a Uruz. Tyto Runy dobře rezonují s jeho vznětlivou a siláckou povahou. Vzhledem k tomu, že je ale Thor také dárce deště, který je životně důležitý dobrou úrodou dotýkají se ho také Runy Lagus a Jera.

Slované: Pokud u bohyně Nerthus a bohyně Mokoše, byla jejich příbuznost, kterou jsem naznačil, pouze hypotetická, tak v případě germánského Thora a slovanského Peruna je jejich spřízněnost naprosto zjevná. Oba bohové jsou vládci hromů a blesků, oběma je zasvěcen čtvrtek a oba byli uctíváni u starých posvátných dubů. A tím podobnosti mezi nimi zdaleka nekončí. Perun, podobně jako Thor, podle lidové tradice pronásleduje svými blesky nečisté síly. Ve slovanských pověstech se dochovalo několik variant příběhu, ve kterém hromovládce, který v různých mutacích příběhu vystupuje např. pod jmény Pjarun, Hrom, Bůh

či sv. Ilja, pronásleduje nestvůru, která se před ním postupně skrývá pod člověka, pod koně, pod krávu, pod dům, pod strom či pod kámen. Hromovládce, pokaždé skrýš rozbije či zabije a obluda musí přejít do další. Nakonec se nestvůra skryje do hlubokých vod a tehdy hromovládce řekne: "Tam je tvoje místo, tam zůstaň!" Obludou, o které je v pověsti řeč, je v mnoha jejích variantách obrovský had nebo drak, který nese jméno Zmej či Zmiuljan. Oba hromomovládci, germánský Thor i slovanský Perun, tedy soupeří se strašlivým hadem, který se před nimi ukrývá ve vodách. Podivuhodné je, že náš jediný jedovatý had, jímž je zmije, dodnes nese jméno Perunova nepřítele.



Trojice kovových opaskových nákončí z nálezů v Mikulčicích na Moravě. Na obrázku č.1 je anonymní osoba s rukama v rituálním gestu. Na obrázku č.2 je v téže pozici křesťanský kněz nebo sám Kristus. Také nákončí z obrázku č.3 nese obraz osoby v ve shodném

Jistou shodu lze nalézt i mezi zbraněmi obou hromovládců. Ačkoli Thorovou zbraní je kladivo a Perun se pyšní sekerou, obě zbraně mají svého předchůdce v pravěkém kamenném mlatu. Podle Encyklopedie mytologie germánských a severských národů je Mjöllnir navíc zobrazován ve třech základních podobách, z nichž jednou je právě sekera! Může být toto všechno pouze náhoda? Já říkám, že nikoli. Perun a Thor jsou prostě jedním a tím samým bohem, pouze uctívaným jinými národy.

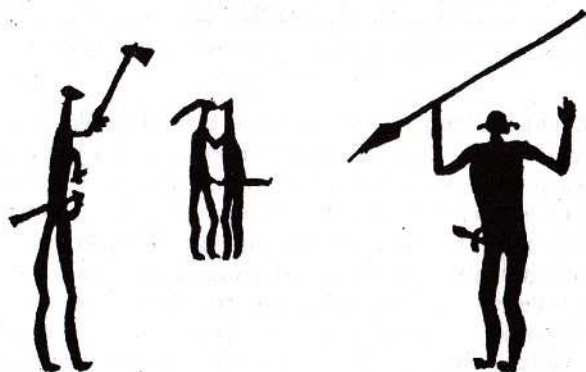
Baltové: Zajímavou spojnici mezi Perunem a Thorem je baltský bůh Perkúno/Perkúnas. Svým jménem má blíže k Perunovi a svým kladivem zase k Thorovi. Perkúnasovo kladivo se jmenuje Milna, což je výraz etymologicky blízký germánskému slovu Mjöllnir i ruskému slovu Molot a českému slovu Mlat.



Patollo, Perkúno, Potrimpos na korouhvi krále Witouwuda.

V návaznosti na to, co bylo řečeno o svatyni v Uppsale a trojici bohů Thor, Ódin a Frey, by bylo dobré zmínit podobnou trojici bohů, která je zaznamenána v hlavní Pruské svatyni v Romuvě. U paty velkého posvátného dubu zde stáli bohové Perkkúno, Potrimpos a Patollo. Stejní bohové zdobili podle kronikáře Simona Grunaua i korouhev bájného krále Witouwuda. Perkúno byl na praporci zobrazen jako hněvivý muž středního věku, jehož vousatý rudý obličej byl korunován plameny. Potrimpos byl vyobrazen jako vesele se tvářící mladý muž bez vousů s věncem obilných klasů na hlavě a konečně Patollo byl zobrazen jako stařec s mrtvolnou barvou obličeje a dlouhým zeleným vousem. Perkúno - bůh hromu a blesku přitom odpovídá

svojí charakteristikou Thorovi, Potrimppos - bůh jara a plodnosti odpovídá svými vlastnostmi Freyovi a Patollo - bůh podsvětí a mrtvých má blízko k Ódinovi.



Tyto švédské skalní rytiny naznačují, že hromovládce Thor (vlevo se sekerou), dvojice Freya a Frey (uprostřed) a bůh mrtvých Ódin (vpravo s kopím), zde byli uctíváni možná již v době bronzové.



Také tyto tři postavy na vlněném švédském gobelínu z poloviny 12. století, někteří interpretují jako Jednookého Ódina se sekerou a Yggdrasillem, Thora s kladivem a Freye s kladem.

ÓDIN



V úvodu této knihy jsme se seznámili s Ódinem v jeho roli objevitele Run a později při popisu Runy Ansuz jsme Ódina poznali jako mistrného básníka a manipulátora, který čaruje se svými slovy. Více než 50 Ódinových příjmí, která nalezneme v Eddách, hovoří o jednotlivých aspektech povahy tohoto nesmírně složitého boha. Ódin je moudrý i strašný, spravedlivý i nelítostný. Ódin je tajemný a neuchopitelný. Jaký prospěch tedy můžeme vlastně ze spolupráce s tímto nevypočitatelným bohem mít? Bohyně Freya nám na to dává odpověď v eddické Písni o Hyndle, když o Ódinovi říká, že: "Jedněm vítězství dává, jiným bohatství, výmluvnost mnohým, někomu moudrost, lodníkům vítr a verše básníkům, mužnou sílu mnohému reku." V těchto slovech se skrývá několik Ódinových božských funkcí. V první řadě je to úloha Ódina, jakožto válečného boha. Freya zde mluví o Ódinovi, jako o dárci vítězství a mužné síly. Podobně se o něm vyjadřuje i Adam Brémský při popisu uppsalské svatyně: "Ódin řídí války a dává mužům statečnost v boji s nepřítelem." Z různých zdrojů víme, že někteří muži se dokonce Ódinovi zasvěcovali a vytvářeli válečnické klany tzv. berserků. Tito zasvěcenci ovládali bojové umění zvané berserksgangr, které jim umožňovalo uvést se do stavu naprosté zuřivosti. Do boje vyráželi nazí a nechránění brněním, pouze ve zvířecích kožešinách, aby ukázali, že se nebojí bolesti ani smrti. V Sáze o Ynglingzích se o nich

píše: *"Ódinovi muži bojovali bez brnění a byli vzteklí jako psi a vlci. Zahryzávali se do svých štítů a měli medvědí a býčí sílu. Pobili hladce celý voj nepřátel, kdežto jim neublížil oheň ani železo. Říká se jim berserkové."* Pohled na rozzuřené berserky musel být strašný, ságy je popisují jako odhodlané pološílené zabijáky, kteří cení zuby a vyjí jako zvířata. Stejně hrozným byl ve své válečné podobě i sám Ódin. Napovídá tomu už samotné jeho jméno, které znamená "Zuřivý". Podle Snorriho dokázal Ódin své nepřátele ochromit hrůzou a oni potom, jako slepí a hluchí, nebyli schopni správně použít své zbraně. Ódinovy vyznavače naopak v boji povzbuzovala víra, že pokud padnou, povolá je jejich jednooký bůh do velké hodovní síně ve Valhalle, kde budou moci usednout mezi své slavné hrdinské předky.

Freya ve výše zmíněném citátu dále říká, že některým lidem dává Ódin bohatství. Možná to souvisí s tím, že úlohou severských králů a kmenových náčelníků bylo, odměňovat své věrné cennostmi. V ságách se proto často setkáme s tím, že tito vůdcové byli titulováni jako "dárci prstenů". Bohyně Freya zde tedy možná naznačuje, že skutečným dárcem válečné kořisti je vlastně Ódin, neboť jak jsme si řekli, je to on, kdo dává mužům vítězství. V Sáze o Ynglinzích se dočteme o pozoruhodné Ódinově vlastnosti: *"Ódin věděl, kde jsou ukryty všechny zakopané poklady, a uměl písně, které před ním otevíraly zem, hory, skály a mohyly. Pouhým slovem dovedl spoutat ty, kdož v nich sídlili a potom vstoupil a nabral, co libo."* Také vykopávání pokladů ze starých mohyl, které často obnášelo nutnost utkat se s nemrtvým mohylovým strážcem, bylo mezi Vikingy považováno za hrdinský čin. Dá se tedy předpokládat, že z pohledu starých seveřanů, Ódin odměňoval bohatstvím především ty, kteří se nebáli a prokázali nějakým způsobem svoji statečnost.

Kromě odvahy a válečné kořisti nabízí Ódin, podle Freyi, svým stoupencům také dar výmluvnosti, moudrosti a básnictví. Pokud bychom chápali Ódina pouze jako zuřivého válečníka a vůdce armády mrtvých, moc bychom se zmýlili. Jinou částí své osobnosti je totiž velkým mudrcem a geniálním básníkem. Žádný z bohů severského panteonu neoplývá tak hlubokými znalostmi, jako právě Ódin. Hromotluk Thor působí vedle Ódina někdy až prostoduše. Ódin si libuje v hádankách a je velmi prohnáný a lstivý. Pozdější křesťanská tradice ztotožnila Ódina s čertem. Čert bývá ale v pohádkách lidmi často přechytračen. Ódina tak snadno nepřechytračíte. Bývá to on, kdo určuje pravidla hry a kdo vítězí svým důvtipem.

Kdykoli měl Ódin příležitost svou moudrost ještě znásobit, neváhal proto podniknout i dlouhou a nebezpečnou pouť. Aby získal medovinu básnictví, svedl zápas s obrem Suttungem. Aby se směl napít z Mimirova pramene moudrosti, byl ochoten obětovat jedno své oko. U Mimirova pramene objevil Ódin i tajemné a mocné Runy, které mnozí vnímají, nejen jako magické znaky, ale také jako zdroj poznání a moudrosti.

V severských legendách doprovázejí jednookého boha na jeho cestách dva havrani a dva vlci. Havrani se jmenují Huginn a Muninn, "Mysl" a "Paměť" a vlci nesou jména Geri a Freki "Nenasytň" a "Žravý". Jména havranů v nás vzbuzují respekt a jména vlků strach. Přesně tyto emoce vzbuzuje v lidech obvykle i Ódin, máme k němu úctu a zároveň se ho

trochu bojíme. Myslím si, že čím více pochopíme život vlků a havranů, tím více se přiblížíme i Ódinovi. Zajímavé je, že oba živočišné druhy, vlci i havrani, jsou považovány za vysoce inteligentní tvory a že spolu ve volné přírodě vzájemně spolupracují. Havrani často ukazují vlkům cestu k mršinám a vlci zase otevírají svými zuby mrtvá zvířata na místech, kam jinak nejsou havrani schopni se dostat. Manželé Jim a Jamie Dutcherovi, autoři knihy *Vlci u dveří*, svým pozorováním dokládají, že si oba druhy spolu často hrají, ale nikdy si navzájem vážně neublíží. Vlci prý sežerou každého mrtvého ptáka, co najdou, ale mrtvého havrana jen takřka pietně odklidí stranou cesty. Podle indiánských legend existuje mezi vlky a havrany spojení potvrzené dávnou úmluvou.

Vraťme se ale k Freyině citátu, který obsahuje poslední Ódinovu charakteristiku, a totiž, že lodníkům dává vítr. Málo se to ví, ale kromě války a moudrosti je Ódin též bohem větru. Ve všech těchto aspektech se vlastně podobá keltskému bohu větru Esusovi, kterého Římané přirovnávali ke svým bohům Merkurovi (bohu komunikace) a Martovi (bohu války). Shodné je i to, že Esusovi i Ódinovi se obětovalo oběšením a zároveň propíchnutím. Historička Anna Bauerová v této souvislosti v knize *Zlatý věk země Bójů* připomíná, že v některých krajích lidé dodnes za špatného počasí říkají: *"To je vítr! To se musel někdo oběsit."* Je dobře zdokumentováno, že vikinští námořníci žádali na svých cestách o dobrý vítr právě Ódina. V severském příběhu o Starkadovi je například popsáno, jak loďstvo krále Víkara zastavilo dlouhé bezvětří. Věštba ukázala, že vítr se zvedne pouze tehdy, bude-li Ódinovi obětován člověk, kterého určí los. Sudba padla na samotného krále Víkara. Bylo rozhodnuto, že Víkar bude obětován pouze na oko. Králi je okolo krku uvázáno pouze tenké telecí střívko a a probodení má být naznačeno stvolem rákosu. Ve chvíli, kdy ale Ódinův zasvěcenec Starkad pronesl slova: *"Nyní tě dávám Ódinovi."*, změnilo se střívko v silný provaz a rákos v kopí a oběť byla dokonána. Kopí, které se v tomto příběhu objevilo, je zároveň i hlavní Ódinovou zbraní. Tak jako má Thor své kouzelné kladivo Mjöllnir, má Ódin své magické kopí Gungnir. Obě zbraně pocházejí z kovářské dílny trpaslíků a obě mají schopnost, že nikdy neminou svůj cíl.

Další věc, která spojuje Ódina s vládou nad větrem, jsou lidové pověsti o tzv. divokých honbách. Za vichřicí a bouří se prý občas zjevuje ve vzduchu strašidelná armáda mrtvých v čele se svým vůdcem Wódenem, která před sebou šťve divokou lesní zvěř. Ten, kdo by přijal podíl na jejich kořisti, se prý pak sám stane duchem v této strašlivé tlupě. Tato pověst je široce rozšířena po celé střední a západní Evropě a i u nás v je řada míst, kde byla zaznamenána. Český badatel a záhadolog Otomar Dvořák, který se divokým honbám hodně věnoval, spojuje tyto pověsti s výskytem malých tornád, kterých se u nás každoročně objeví hned několik. Nejsem si s tímto výkladem jistý, ale spojení Wódenových divokých štvanic a silného větru je nesporné.

Ódinovy Runy: Ódin je už z podstaty věci spojen se všemi Runami. Jeho hlavní Runou je ovšem Ansuz, který se dotýká Ódinových básnických a komunikačních schopností. Blízko má ovšem i k například k mírně zlověstné Runě Eihwaz, která je symbolem smrti a zasněženého života.

Baltové: Z pruské triády hlavních bohů - Pekuno, Potrimpos a Patollo, měl k Ódinovi nejbližší zachmuřený bůh smrti Patollo. V mladší Eddě se o Ódinovi dočteme, že u sebe stále nosil nabalzamovanou hlavu obra Mimira a radil se s ní o různých tajemstvích a událostech v jiných světech. Také Patollo byl často zobrazován s lidskou lebkou a některé prameny naznačují, že lebku u sebe přechovávali i Patollovi vyznavači.

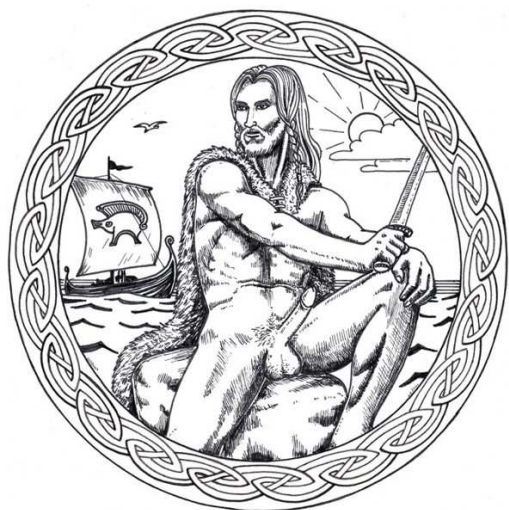
Z Litevské obdoby pruské triády - Deivas, Perkúnas a Velnias je svojí charakteristikou velice blízko k Ódinovi poslední jmenovaný, tedy Velnias. Stejně jako Ódin je i Velnias pánem mrtvých, jimž se v litevštině říká vėlė či velinės a stejně jako Ódin, se i Velnias občas zjevuje v podobě jednoookého starce. Své oko si Velnias v některých litevských příbězích potírá vodou z pramene a stává se tak vševidoucím. Ačkoli se Velnias řadil mezi tři hlavní baltské bohy, v lidovém folklóru vystupoval jako temná a nebezpečná postava a často i jako konkurent a protivník hromovládného boha Perkúnase.

Slované: Slovanským ekvivalentem baltského Velniase a germánského Ódina byl bůh jménem Veles či Volos. Nevíme toho o něm bohumžel moc, ale je známo, že když ruští vládcové uzavírali smlouvy s Byzancí, přísahali na své bohy, na Peruna a na Volose. Mnohé místní názvy a lidová pořekadla ze všech koutů historického slovanského osídlení dokazují, že Volos patřil mezi nejdůležitější slovanské bohy a jeho kult byl široce rozšířen. Důležitou informaci, která spojuje Ódina a Velese nalezneme ve Slově o pluku Igorově. Zde je totiž pěvec Bojan označen jako vnuk Velesův. Z toho lze odvodit, že Veles byl podobně jako Ódin patronem básnictví.

O Volosovi se v ruských pramenech často mluví jako o bohu dobytka, což může být, přiznávám, poněkud matoucí. Staří Slované si ale svou zásvětní říši mrtvých zvanou Ráj, představovali jako rozlehlé zelené pastviny plné dobytka. Přívlastek "bůh dobytka" je tedy naprosto logický a souvisí nejspíš s Volosovou funkcí vládce mrtvých.

Velesův kult se do naší země po mnohých staletích opět vrací. Dostanete-li se na svých cestách do Kublova nedaleko Berouna, nezapomeňte navštívit posvátný vrch Veliz. Bývalo zde prý staré pohanské obětiště zasvěcené Velesovi. Podle Kosmovy Kroniky české tu kolem roku 1000 n.l. chtěli Vršovci u posvátného dubu obětovat zajatého přemyslovského knížete Jaromíra. Kníže byl nakonec zachráněn svou družinou a na památku zde nechal postavit kostel sv.Jana Křtitele. Dub nechal pokácet a zbytek jeho kmene byl prý dlouhá léta uchováván za hlavním oltářem. Dnes stojí na vrcholu Velízu nová dřevěná Velesova socha a znovu se tu konají i pohanské obřady.

FREY



Vedle idolů Thora a Ódina stála v uppsalské svatyni také socha boha Freye. V klasické indoevropském trojfunkčním systému (Král/kněz - Válečník - Živitel), zastával Frey úlohu boha živitele. Byl to Frey, na koho se lidé obraceli v otázkách plodnosti polí i dobytka a byl to Frey, kdo bděl nad lidským štěstím, radostí a tělesným potěšením. V mladší Eddě se dozvídáme, že Frey je ze všech bohů nejprospěšnější, protože ovládá déšť a sluneční svit a tím i úrodu země a dává lidem mír a blahobyt.

Frey patří společně se svojí sestrou Freyou a s rodiči Njördem a Njördou ke starobylému božskému rodu Vanů. Zatímco Ásové vládou hornímu nebeskému světu, Vanové jsou bytostně svázáni se světem středním, se zemí, s vodou, s vegetací, zvířaty a lidmi. Podle některých badatelů jsou Vanové původními bohy pravěkých Evropanů a byli v našem prostoru uctíváni dlouho před Ásy. Ti se na sever Evropy dostali teprve s vlnami příchozích Indoevropanů. Střet mezi oběma náboženskými systémy zachytila Edda jako válku mezi Ásy a Vany, která nakonec skončila usmířením a tím, že se bohové obou rodů promíchali. Njörd, Frey a Freya se stanou obyvateli Ásgardu a Mimir a Höd odcházejí k Vanům.

Podobně jako má Thor své kouzelné kladivo a Ódin své magické kopí, měl Frey kouzelný meč. Mladý bůh se ale těžce zamíloval do krásné bohyně Gerd a svůj magický meč, který dokázal sekat sám od sebe, jí věnoval jako zasnubní dar. Až nadejde ragnarök, bude se proto muset bít pouze ostrým jelením parohem. Kromě meče, má Frey ještě zvláštní loď Skíðbladni, která má vždycky příznivý vítr a dá se zmenšit a složit do malého váčku a zlatého kance Gullinburstiho, na kterém se může pohybovat po zemi, vodou i vzduchem. Zlatý kanec pravděpodobně symbolizuje blahodárné slunce. Skládání přísah na obětního kance, zasvěceného Freyovi je totiž úzce spjaté se svátkem zimního slunovratu, který staří severané nazývali Jól. Během krátkých se dní byl tento kanec, který symbolizoval "staré" slunce obětován a pak se zřejmě čekalo na okamžik slunovratu, kdy se objeví nově zrozené "sluneční zlaté prasátko". Nepřipomíná vám to něco?

Kromě kanců bývali Frejovi často zasvěcováni také koně. Hřebec byl totiž pro staré národy symbolem plodnosti. V Sáze o svatém Olafovi se dočteme rodině pohanského sedláka, která uctívala sušený, nabalzamovaný koňský falus. Tento předmět byl s největší pravděpodobností symbolem samotného boha Freye, jehož sochy, bývaly vždy také rovněž vybaveny mohutným pyjem.

Od Freye, jehož druhým jménem je Yngvi, odvozují svůj původ švédští králové. Snorri Sturluson, který se pokouší v Sázce o Ynglinzích vysvětlit všechny staré pohanské bohy jako zbožštělé lidi, popisuje Yngviho - Freye, jako dobrého krále, za jehož vlády byl ve Švédsku mír a blahobyt. Když prý tento král zemřel, lidé nosili k jeho mohyle obětní dary a období prosperity a míru trvalo dál. Tak se prý stal Yngvi - Frey v myslích lidí bohem.

Freyovy Runy: Freyovým znakem číslo jedna je bezesporu Runa Inguz, která je ze všech Run nejvíce spojena s mužskou plodností. Dalšími Freyovými Runami jsou ovšem i znaky Jera a Raido, které se týkají úrody a jízdy na voze a pak také Runa Wunjo, která je spojena s radostí a štěstím. Důležitou Freyovou Runou je znak Ehwaz, tj. Kůň.

Slované: Slovanským bohem, který odpovídá Freyově charakteristice je bůh známý v Bělorusku pod jménem Jarilo a v Pomoří jako Jarovít. Jarilo byl stejně jako Frey dárce plodnosti a štěstí a stejně Frey byl zobrazován s velkým penisem. V lidové písni se dochoval text, který říká: *"Po světě širém Jarilo chodil, na poli žito rodil, lidem děti plodil."* Během Jarilova svátku bývala prý obřadně pochovávána dřevěná figurína boha s nadměrně velkým falem a svobodné dívky při tom k němu přiléhaly. Jestliže Adam Brémský zaznamenal, že severané při svatbách obětovali Freyovi, dá se předpokládat, že i Slované na svých svatbách vzývali Jarila. Naznačuje to ostatně ruský traktát Slovo svatého Grigorije a Slovo někojeho christoljubca, revnitěla po pravoi věre, pocházející z 11-12. století, kde jsou zmínky o tom, že Slované na svatbách vkládají do věder a čiší česnek a napodobeninu mužského údu a potom z nich pijí. I naše blahopřání k sňatku dodnes často obsahují přání, aby se novomanželům brzy narodily děti. V případě rituálu s dřevěným falem a nádobami s pitím šlo patrně o to, aby síla boha Jarila přešla do nápoje a požehnala novému páru plodností. Kompletní sada určená k tomuto slovanskému svatebnímu rituálu se našla v polské Leczyci.



Jarilo /Jarovít ovšem žehnal plodností nejen lidem, ale i polím, lesům a zvířatům. Z pomoří se nám zachoval text, který Jarovítovým jménem při jeho slavnostech říkal kněz: *"Já jsem tvůj bůh, jsem ten, který odívá pole obilím a lesy listím, v mé moci jsou plody luk a stromů, plodnost stád a vše, co slouží k užítku člověku. To vše daruji těm, kteří mě ctí, a odnímám těm, kteří se ode mě odvracejí."*

Baltové: Pruským "Freyem" byl Potrimppos, který byl zobrazován jako veselý mladý muž s obilným věncem ve vlasech, nebo jako stočený had.

FREYA



Bohyně Freya je dcerou boha Njörda a jeho ženy Nerthus a sestrou boha Freye. V prozaické Eddě se o Freye dočteme, že je ze všech bojů nejvíce nakloněna vyslyšet lidské prosby. Nevím, jestli tomu tak opravdu je, ale ten koho Freya vyslyší, má na své straně velice mocného spojence. Freya je velká čarodějnice, která vyučovala magii Vanů i samotného Ódina. S Ódinem se Freya dělí i o hrdiny padlé v bitvách. Polovinu z nich si odvádí do své síně Sessrúmnir, druhá polovina zasedne s Ódinem ve Valhalle.

Freya je však především bohyní sexuality, plodnosti a lásky. Germánské ženy jí volaly na pomoc, když chtěli získat lásku svého milého. Vyzývaly ji, když nemohly otěhotnět a prosily ji za zdárný průběh porodu. Freya je velice krásná a svůdná, ráda se zdobí šperky a motá hlavy bohům, elfům, obrům, trpaslíkům i lidem. Jakožto bohyně lásky měla bezpočet sexuálních vztahů, její srdce však patří jejímu muži Ódovi. Ten je ale často na cestách a Freya pro něj roní jantarové nebo zlaté slzy. Bohyně Freya se vozí na hřbetě kance Hildisvíni, ale často jezdí i na voze do něhož jsou zapřaženy dvě kočky.

Důležitým Freyinyým předmětem je její zlatý náhrdelník Brísingamen, za který bohyně zaplatila jeho výrobcům, čtyřem trpaslíkům, Alfriggovi, Dvalinovi, Berlingovi a Gréroví tím, že s každým z nich strávila jednu noc. Legenda praví, že náhrdelník jednou ukradl bohyni proradný Loki a Ódinův syn Heimdall ho musel pro Freyu pracně získávat zpět. Někteří mytologové se domnívají, že zlatý Brísingamen symbolizuje slunce a jeho ztráta a opětné nalezení představuje buď střídání dne a noci, nebo letního a zimního období.

V panteonu starých Islandců se shodou zvláštních okolností setkaly dva božské páry, tj. Freya a Ód a Frigg a Ódin, které byly původně párem jediným. Naznačuje to například shodný původ a význam jejich jmen. Jména Ód i Ódin znamenají Zuřivý či Nepřičetný a jména Freya i Frigg znamenají Paní, Manželka, nebo Milenka a přenesla se do současné němčiny ve tvaru Frau - paní. Ale to není jediná shoda. Freya i Frigg například shodně vlastní kouzelný plášť ze sokolího peří, který jim umožňuje měnit podobu a létat vzduchem. Obě bohyně mají nápadně mnoho společného, ale vzhledem k jejich oddělenému vývoji jsou mezi nimi i rozdíly. Zatímco Freya je svou povahou divoká a nespoutaná, Frigg je věrná manželka a dokonalá matka. Freya je divoká severská šamanka, se kterou lomcují vášně a Frigg je vyzrálá žena, s darem jasnovidnosti, která zná osudy všech lidí i bohů. Zajímavé je, že k tomuto zvláštnímu zdvojení Freyi a Ódina došlo pouze ve Skandinávii. Kontinentální Germáni znali a uctívali

pouze jediný podobný božský pár. Ve střední Evropě byl tento pár znám pod jmény Frija a Wóðan.

Freyiny Runy: Freya je zcela logicky spojena s podobnými Runami, jako její matka Nerthus a její bratr Frey. Jedná se zejména o Runy Fehu, Jera a Berkana, které jsou spojeny s prosperitou, blahobytem, bohatstvím, plodností a sklizní. Freya má ale navíc úzký vztah i k Runě Kenaz, která kromě jiného symbolizuje i plamen sexuální vášně.

Baltové: V baltské tradici se vyskytují dvě bohyně podobných jmen Laima a Lauma (nebo jedna bohyně dvou jmen?), které jsou podobně jako germánská bohyně Frigg spojené s porody a lidským osudem. Laima je známá, jako bohyně, kterou lidé vzývali, jako pomocníci při porodu, nebo když se měla šestinedělka nebo její dítě uzdravit. Rozhodovala také o tom, jak dlouho bude člověk žít a co se mu přihodí. Laima bděla i nad tím, aby ženy svědomitě plnili svou úlohu ve společnosti. Učila je tkát a příst, odměňovala ty, které byly pilné, a trestala líné.

Lauma prý byla bohyní země a stejně jako Laima měla moc nad plodností, porody a ženskými záležitostmi. Podobně jako Freye a Frigg jí byl zasvěcen pátek, kdy bylo zakázáno příst.

Slované: Slovanskou bohyní, která má k Frigg / Freye blízko je opět, již zmiňovaná Mokoš. Mokoš byla typicky ženskou bohyní. Předepsaná otázka křesťanských zpovědníků: *"Nemodlila ses k Mokoši, nejedla a nepila jsi na její počest?"* byla vždy pokládána pouze ženám. Podobně jako Frigg nebo Laima i Mokoš bdí nad ženskou prací, zejména nad předáním. Ženy ze severního Ruska dlouho věřily, že pokud opustí nespředenou přízi a neudělají nad ní znamení kříže, přijde v noci Mokoš a přízi jim zašpiní a zašmodrchá.

Milostné stránce Freyiny povahy snad odpovídá slovanská bohyně Lada. O Ladě sice nevíme mnoho, ale etymologie jejího jména napovídá, že je to bohyně ladná, tedy krásná. Necháme-li navíc pole ležet ladem, znamená to, že dáváme volný prostor přírodě a její divokosti. Živelnost a krása, to jsou i Freyiny vlastnosti.

HEIMDALL

Bůh Heimdall je synem Ódina a devíti mořských vln, Aegiho dcer. Ačkoli je vznešeného původu, připadl mu úkol vzdorovat těžkým podmínkám a stát se strážcem duhového mostu, jediné cesty do nebeské říše božského rodu Ásů, do Ásgardu. Trochu mi tím připomíná Aragorna z Tolkienova Pána prstenů, který ač královského rodu, léta byl jen prostým hraničářem. Na slavné hostině u boha Aegiho se Loki Heimdallovi vysmívá: *"Zlý osud ti byl určen, s mokřými zády na věky musíš střežit síně bohů."* Být strážcem



Ásgardu bylo však pro Heimdalla vždy ctí a nutno říct, že nikdo by se pro tuto úlohu nehodil lépe než on. Heimdall skoro nespí a jeho smysly jsou věčně nastražené. Slyší růst trávu i ovčí vlnu. Vybavený zbraněmi a velkým signálním rohem Gjallarhornem, pátrá svým ostrým zrakem po kraji, připraven postavit se každému nebezpečí a varovat ostatní bohy zatroubením. Jako pravý rytíř, chrání Heimdall Freyinu čest, když využije svých stopařských a válečnických schopností, aby jí vrátil náhrdelník Brísingamen ukradený bohem Lokim.

Zajímavé jsou ale náznaky, které Heimdalla spojují s beranem. Pomineme-li to, že Heimdall slyší růst ovčí vlnu, pak není bez zajímavosti, že se mu říkalo také Gullintanni (zlatozubí - jméno starých beranů, jejichž zuby se barví do zlatavé hnědi), nebo Hallinskridi (ohnuté klacky - jiný výraz pro beraní rohy). Samotným jménem Heimdali označovali islandští skaldové skutečné berany. Možná to souvisí s rolí berana jakožto ochránce ovčího stáda. Dodnes si pamatuji, jaký respekt budil u nás kluků starý beran, který hlídal ovce pasoucí se kdysi za naším sídlištěm. Kdykoli jsme se jako děti k ovčím přiblížili beran, vztyčil hlavu a výhružně nás pozoroval. Neústupný strážce - stejně jako Heimdall.

Kromě své strážné role je Heimdall též považován za praotce lidského rodu. Eddická Vědmina píseň začíná slovy: *"Slyšte mě, všechny slavné rody, první i poslední potomci Heimdalla."* Vědma zde naráží na legendu, podle které bůh Heimdall vešel postupně do lože se třemi lidskými páry, kterým se pak každému po devíti měsících narodilo Heimdallovo dítě. Byly to synové Trael - praotec otroků, Karl - praotec sedláků a Jarl - praotec králů. Někteří tento příběh vykládají jako založení tří stavů lidské společnosti. Já s tímto výkladem nesouhlasím. Lidští otcové a matky těchto tří Heimdallových potomků nesli charakteristiky svých stavů již před Heimdalovým příchodem. Rodina, ve které se narodil Trael, chodila v obnošených šatech a Heimdallovi nabídla připálený chléb a tvrdé lůžko. Karlovi lidští rodiče, byli pěkně upraveni, otec měl přistřižený vous a matka tkanou halenku. Heimdalla uložili do měkkého lůžka. A konečně Jarlovi rodiče byli ověšeni šperky, bohatě prostřeli Heimdallovi na stříbrných mísách a uložili ho do lůžka hebkého. Bůh tedy tyto stavy nezaložil, ale svou účastí na zrození těch dětí, se ke všem stavům přihlásil. Jinými slovy je božským předkem bohatých i chudých. Svému lidskému potomku Jarlovi se ale Heimdall věnoval nejvíce. Pro nás je zajímavé, že eddická Píseň o Rígovi (Heimdallovo příjmení) popisuje, jak bůh vyučoval svého syna Jarla znalosti Run. Možná tedy znalost runové magie předal lidem právě Heimdall. Potomci Jarla, zdědili mnohé Heimdallovi vlastnosti. Jsou to lovci velké tělesné zdatnosti, rozumějí řeči ptáků a ovládají runovou magii.

Podle dávné věštby se při závěrečné bitvě ragnaröku Heimdall střetne se svým dávným protivníkem Lokim a oba si vzájemně způsobí smrt.

Heimdallovy Runy: Heimdall, jakožto božský strážce, má těsnou vazbu s ochrannou Runou Algiz. S Runou Mannuz ho zase pojí to, že je dle severské mytologie předkem lidského rodu. Někteří mu přiřítají i spojení s Runou Hagalaz. Zde mi však kromě toho, že název Runy i Heimdallovo jméno začínají stejným písmenem, jejich spojení uniká.

Baltové a Slované: U Baltů ani Slovanů se mi nepodařilo nalézt boha, který by měl Heimdallové charakteristiky.

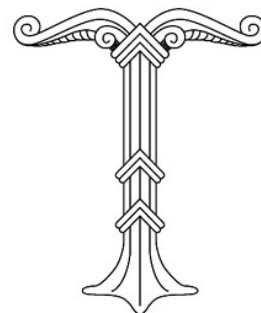
TYR

V nejstarších dobách býval Tyr pravděpodobně nejvýznamnějším germánským bohem. Etymologický základ jeho jména Tyr, Tiwaz, Ziu, Tiu, Tiw, ho spojuje s řeckým Diem, baltským Deivase a s dalšími bohy evropských národů, kteří stáli na vrcholu svých panteonů a zastávali funkci hlavního nebeského boha. Všichni tito nebeští vládcové mají společný původ v praindoevropském bohu, kterým byl Djaus Pitar tj. Nebeský Otec. Ačkoli Tyrovo přední místo převzal později Ódin/Wódan a ještě později Thor, byl Tyr mezi Germány stále ctěným bohem spravedlnosti a války. Germánské kmeny ho znali i pod jmény Himlsgot (Pán nebe), Saxnot (Ten s mečem) a Thingus (Bůh sněmu). O Tyrově významu svědčí i to, že kontinentální Germáni, kteří přijali křesťanství, se při křtu museli jmenovitě zříkat Thunära tj. Thora, Wodena tj. Ódina a Saxnota tj. Tyra.



Tyr byl pravděpodobně totožný i s bohem Irminem, jehož posvátný sloup, tzv. Irminsul, nechal porazit císař Karel Veliký, když v roce 772 vytáhl se svou armádou proti Sasům, kteří tvrdšíjné odmítali přijmout Krista. Mnich a letopisec Rudolf Fuldský († 865), o Irminsulu píše: *"Oni (Sasové) také uctívají pod širým nebem kolmo stojící kmen stromu značné velikosti, který se latinsky nazývá "columna universalis" a v jejich rodném jazyce Irminsul, který je podle nich nositelem všech věcí."* Irminsul byl tedy osou světa a středoevropským ekvivalentem severského kosmického stromu Yggdrasillu. Jeho pokácením chtěl Karel Veliký podetnout samotný základ, na kterém stála stará pohanská víra.

Při svých rituálech používám kopí, jehož hrot mi ukoval můj pohanský bratr Frostík. To kopí je pro mě symbolem Ódinovi magické zbraně, ale také osy světa. Když můj obřad začíná, zapíchnu kopí do země hrotem vzhůru a říkám: "Bez počátku i konce je Yggdrasill a posvátný Irminsul opět stojí!" Irminův sloup, který chtěl Karel Veliký jednou provždy smést z tváře země, dnes opět povstává v srdcích současných pohanů.





Snímání Krista z kříže ze skalního obrazu v Externsteine.

Historický Irminsul stál na vrcholu vysokého skalního komplexu v německém Externsteine, který se nachází na jižním okraji Teutoburského lesa, nedaleko od místa, kde v roce 9 n.l. uštědřil germánský kmen Cherusků pod vedením Arminia drtivou porážku třem elitním římským legiím. Archeologické nálezy naznačují, že skalní útvar Externsteine byl ctěn jako posvátné místo pravděpodobně už v 11. století před n.l. Po vyvrácení Irminsulu zde křesťané do jedné ze skalních stěn vytesali reliéf znázorňující snímání Ježíše z kříže. Kristův kříž se zde vítězně tyčí nad ohnutým Irminsulem, na kterém

stojí jedna z postav, podpírající ukřižovaného. Jen díky tomuto obrazu se nám vlastně podoba posvátného sloupu dochovala.

Tyr byl podobně jako Ódin bohem války. Germánští bojovníci si ho vážili pro jeho odvahu, sílu a spravedlnost a někteří z nich mu dávali před nevypočitatelným Ódinem přednost. Tyr je sice nedokázal obdařit zuřivým válečným zápalem berserků, ale na rozdíl od Ódina se u něj nemuseli obávat jeho náladovosti a intrik. Tyr je vzorem čestného válečníka, který se neváhá obětovat se pro druhé. Když z Lokiho potomka vlka Fenriho vyrostla obří zubatá bestie, která bohům do slova a do písmene přerostla přes hlavu, byl Tyr jediným bohem, který se odvážil chodit do Fenriho blízkosti a krmit ho. Bohové, kteří se vlčí obludy velice obávali, dali hlavy dohromady a vymysleli plán, jak ji zneškodnit. Napadlo je, že pod záminkou pouhé hry a zkoušky síly svážou Fenriho kouzelným trpasličím vláknem, které se nedá zpřetrhat. Jenže chyba lávky! Fenri, který nechtěl být za zbabělce, sice souhlasil, ale protože nebyl hloupý, vybídl bohy, aby mu některý z nich jako záruku fér hry vložil svou ruku mezi jeho ostré čelisti. Bohům spadlo srdce do kalhot a už to vypadalo, že jejich plán selhal. Situaci ale zachránil Tyr, který s ledovým klidem svou paží obětoval.

Bojovníci věřili, že Tyrovo jméno (popřípadě Tyrova Runa) posiluje jejich válečnou výzbroj a v duchu rady valkýry Sigdrífy: *"Znej runy vítězství a v jilec je vryj, chceš-li vítězství vydobýt; jiné vryj na čepel a některé na hrot a třikrát jmenuj Týa."* Jím zhusta popisovali hroty svých zbraní. Jméno boha Tyra se tak objevuje na nálezu bronzové přilby z jihorakouského Negau a nápis "Tý, ať chrání toto kopí" si můžeme přečíst i na hrotu kopí nalezeném v Novelu na Ukrajině.

Tyrovy Runy: Tyrovi je připisována pouze jediná Runa, a totiž Teiwaz. Je to však Runa, která nese přímo Tyrovo jméno, a která je vůdčí Runou tzv. Tyrova aettu.

Baltové: Původní indoevropský vládce nebes ztrácel ve většině panteonů postupně na významu a byl nahrazován původně nižšími božstvy, která byla životu obyčejných lidí blíže. U Litevců si ale své výsadní postavení udržel, znali ho zde pod jménem Dievas. O trijádě pruských bohů Patollovi, Perkúnovi, Potrimppovi jsme se už zmiňovali, Litevci měli podobnou

trijádu, Deivase, Perkúnase a Velniase. Deivas vystupuje v litevských pohádkách a písních jako Stvořitel a jako dárce úrody. Jeho souputníkem a často i protivníkem byl Velnias. Perkúnas byl zřejmě Deivasovým synem.

Slované: Slovanským nebeským vládcem byl Svarog. Jeho jméno má pravděpodobně původ v sanskrtském výrazu svarga, což znamená nebe. Odborníci se shodují, že hlavní Svarogova úloha skončila tím, že stvořil svět. Poté se stáhl do pozadí a přenechal vládu nad pozemskými záležitostmi svým potomkům.

SKADI

Skadi je svým původem obryně, ale provdáním za Njörda se dostala do rodiny bohů. Jak k tomu došlo? To je dlouhá a zajímavá historie.

Skadin otec obr Tjazi jednou v podobě orla uchvátil boha Lokiho a vláčel ho po skalách a kopcích, až Loki začal žádonit o svůj život. Tjazi souhlasil, ale donutil Lokiho slíbit, že mu přivede bohyni Idunnu. Slib je slib a tak Loki vylákal Idunnu z bezpečí Ásgardu do hlubokého lesa. V tu chvíli se objevil Tjazi a krásnou bohyni Idunnu odvedl do svého domu v Trymheimu. Pro Ásy to byla hotová pohroma. Idunna totiž vlastnila kouzelná jablka, která dávala bohům věčné mládí a nesmrtelnost.

Rozlobili se na Lokiho, ale ten slíbil, že všechno napraví. Půjčil si od Freyi její kouzelný plášť a v sokolí podobě odnesl Idunnu zpátky do Ásgardu. Rozzuřený Tjazi se proměnil v orla a jal se Lokiho pronásledovat. Ásové na to byli ale připraveni, orla zapálili a Tjaziho společně ubili.

Zarmoucená a rozlobená Tjaziho dcera Skadi si vzala prilbu, brnění a plnou zbroj a odhodlaně přišla až k branám Ásgardu, aby svého otce pomstila. Svým vzhledem a odvahou udělala na bohy takový dojem, že jí podle starého severského zvyku nabídli za smrt otce vyplatit odškodnění. Skadi ale chtěla boj a tak prohlásila, že náhradu přijme pouze tehdy, pokud jí bohové dokážou rozesmát. Úkolu se ujal Loki, který si tak chtěl zřejmě vyžehlit svůj průšvih s únosem Idunny. Skadi měla náladu pod psa, ale pohled na Lokiho, který se před ní přetahoval s kozou, jejíž bradku si uvázal ke svým varlatům, jí nakonec rozesmál. Skadi si nyní směla náhradou za svého otce vybrat mezi bohy ženicha. Potajmu toužila po krásném Baldrovi, ale protože směla vybírat pouze podle nohou, spletla se a zvolila Njörda.

Jejich manželství šťastné nebylo, ale Skadi se díky němu stala uznávanou bohyní, které byly zasvěcovány svatyně a posvátné háje. Lidé jí říkali ondurdís, dísa lyží, protože Skadi milovala zasněžené severské lesy, kterými se projížděla se svým lukem na lyžích. Stopovala a



lovila zde zvěř a byla jakousi severskou obdobou řecké božské lovkyně Artemis. Současní pohané jí uctívají jako bohyni zimy, hor, lesů a vládkyni divokých zvířat.

Skadiny Runy: Runou bohyně Skadi je Isa, která představuje mrazivou sílu severské divočiny.

Slované a Baltové: Bohyni lyžařku, bojovnici a lovkyni, která miluje drsné severské kraje, jsem ve slovanské, nebo baltské mytologii nenašel.

EIR



Bohyně Eir je poněkud záhadná postava germánské mytologie, protože písemné zmínky o ní jsou jen velmi skromné. V Mladší Eddě se o ní říká, že je to Ásynje, která umí nejlépe léčit. Ve Starší Eddě vystupuje Eir jako jedna z devíti dívek, které dlí společně s bohyní Menglödou na skále zvané Lyfjaberg. Jméno tohoto zvláštního a přísně střeženého místa znamená v překladu Hora léčení. V Písni o Fjölsvinnovi se o tomto místě říká: *"Lyfjaberg je skála jež dlouho přináší nemocným zdraví a zdar. Choré ženě žádost vyplní, když na hřbet vystoupí hory."* Menglödiny zlaté síně a Hora léčení jsou podobně jako říše mrtvých

Hel střeženy ohnivou hradbou, mříží a obludnými psy.

V Mladší Eddě se dále o bohyni Eir dozvídáme, že patří mezi valkýry. Myslím, že to do sebe docela dobře zapadá. O valkýrách je známo, že odvádějí osoby, které padly v bitvách do zászvětí. Lyfjaberg by tedy mohlo být jedním z míst na "onom světě", kde se mrtví zotavují ze svých zranění. O blahodárném vlivu Hory Léčení svědčí i jména všech devíti Menglödinyých dívek; Hlíf = Ochránkyně, Hlífrasa = Ochrana, Tjóðvarta = Opatrovnice lidu, Björt = Lesknoucí se, Blíd = Přátelská, Fríd = Mír, Aurboda = Dárkyně zlata a konečně Eir = Ošetřovatelka. Lyfjaberg však neslouží pouze mrtvým, v Písni o Fjölsvinnovi se říká, že léčitelky z hory ochrání každého, kdo jim přinese oběť a není nebezpečí, v němž by neposkytly svou pomoc. Eir, která podle Snorriho ovládá léčitelské umění nejlépe, uctívají jako svou patronku někteří současní pohané, kteří se zabývají bylinářstvím a léčitelstvím. Pokud hledáte správný lék na nějakou nemoc, nebude jistě od věci nabídnout bohyni Eir oběť a skrze šamanskou cestu jí zkusit navštívit na Menglödině Hoře Léčení.

Eiřiny Runy: Eiřinými Runami jsou znaky Berkana a Dagaz. Obě se vztahují k léčení a regeneraci.

LOKI

Loki je nejkontroverznější postavou severského panteonu. Je to šibal a tricker, který svými kousky často dostává ostatní bohy do problémů, ale jinými triky je z nich zase dostává. Lokiho otcem je obr Fárbauti a matkou obryně Laufey. Mezi bohy se dostal díky pobratimství, které uzavřel s Ódinem. Pobratimství byl obyčej, skrze který se mohli stát bratry dva lidé, kteří jinak nebyli příbuzní. Rituál pobratimství obvykle doprovázela přísaha, ve které si "bratři" navzájem slibovali, že ten z nich, který by byl zabit, bude tím druhým pomstěn. Kromě slibu spolu pobratimové obřadně smísili krev a pak společně prošli pod



třemi drnovými pásy. V Fóstbræðra sáze se dočteme, jak se to dělalo: *"Tento obřad provedli tak, že vyřízli ze země tři dlouhé rašelinové pásy, jejichž konce byly připojené k zemi. Zdvihli je do takové výše, že pod nimi mohli projít."* Takto uzavřený svazek byl mezi starými seveřany dosti obvyklý a lidé ho brali smrtelně vážně. Nevíme proč a za jakých okolností se stali bratry Loki a Ódin, ale Loki ze svého pobratimství s vládcem Ásgardu rád těžil a často se na něj odvolával. Jak se postupně vršily Lokiho neplechy, bohové čím dál hůř snášeli jeho přítomnost. Když se všichni sešli na hostině u boha Aegiho a užívali si pohodlí a posvátného smíru, Loki se dostal do spotu s Aegiho sluhou Fimafengem a zabil ho. Ásové se rozzlobili a vyhnali Lokiho ze síně do blízkého lesa. Loki se ale po chvíli vrátil, a když vkročil do síně, zavládlo mrazivé ticho. Nakonec povstal bůh Bragi a Lokimu jasně naznačil, že není vítán. Loki se ale nedal a obrátil se na Ódina slovy: *"Vzpomínáš, Ódine, že v počátku věků spolu jsme smísili krev? Pivo jsi tehdy odmítl pít, jestli nám oběma nenalijí."* Ač nerad, musel po těchto slovech Ódin Lokiho pozvat dál. Loki, přisedl a začal postupně hlasitě urážet jednoho boha po druhém. Měl dokonce tolik drзости, že se přiznal i k tomu, že zapříčinil smrt Ódinova syna Baldra. Atmosféra v síni houstla, a když už to vypadalo, že se Thor neudrží a na místě ho rozdrtí svým kladivem, utekl Loki k Fránnangskému vodopádu a skryl se v něm v podobě lososa. Ásové ho však polapili a jejich pomsta byla strašná. Spoutali Lokiho střevy jeho syna Narfiho a Skadi mu nad hlavu zavěsila hada, z jehož tlamy mu odkapával na tvář jed. Od té doby sedí u Lokiho jeho žena Sigin a chytá jed do mísy. Čas od času musí ale mísu vylít a tehdy kape jed chvíli přímo na Lokiho, tehdy sebou tak mocně škube, že se chvěje celá země. Na konci věků však Lokiho pouta povolí a on se postaví do čela vojsk, které se s bohy utkají v poslední bitvě ragnaröku. V armádě obrů a démonů, půjdou s Lokim bok po boku i tři jeho strašlivé děti, bohyně mrtvých Hel, vlk Fenri a obří had Mitgardsorm.

Budeme-li spravedliví, musíme ale uznat, že nebýt Lokiho, neměl by Ódin ani svého osminohého koně Sleipnira, ani svůj kouzelný prsten a magické kopí, Frey by neměl kance Gullinbursta a loď Skíðbladni a Thor by neměl své mocné kladivo. Všechny tyto důležité

předměty se k bohům dostali pouze díky Lokiho intrikám. Jeho úklady poslaly sice boha Baldra do Helu, ale jenom díky tomu bude nakonec Baldr uchráněn ragnaröku a vystoupí po bitvě z podsvětí jako tvůrce a vládce nového světa.

Křesťanská interpretace udělala z Lokiho ztělesnění zla a jakéhosi ďábla pohanského panteonu, ale jeho osobnost i mytologická úloha je složitější. Loki reprezentuje chaos, který je nepříjemnou, ale nutnou protiváhou řádu. Znalci vědí, že každá mytologie má svého "Lokiho". Odvážuji se dokonce tvrdit, že kdyby se Ódin nestal v určitém čase vládcem germánských nebes, plnil by Lokiho úlohu trickera, právě on. Ne náhodou je Ódin, Lokiho pobratimem a ne náhodou má Loki dva bratry, Býleista a Helblindiho, což jsou jen jiná Ódinova jména. Ódinovi "bratřenci", slovanský Veles a baltský Velnias, kteří se nikdy vládcí svých panteonu nestali, se svými činy Lokimu ostatně velice podobají.

Postoj dnešních pohanů k Lokimu je různý. Někteří ho zavrhlí jako nepřítele bohů, ale jsou i tací, co Lokiho ctí a váží si ho pro jeho upřímnost. To, co Loki řekl na hostině u boha Aegiho, bylo sice nevhodné, ale byla to všechno pravda. Loki je sice ochoten pomáhat lotrům, ale nesnáší lotry, kteří ze sebe dělají dobráky. V Čechách existuje poměrně početná skupina pohanů, kteří se hlásí ke směru zvanému rökkr. Pohané tohoto směru ctí prvotní obry, Lokiho a jeho děti Fenriho, Mitgardsorma a Hel. Tyto bytosti pro ně nepředstavují zlo, ale divoké a nespoutané síly přírody, které sice mohou být nebezpečné, ale které zároveň představují základní mechanismy, kterými je na zemi udržován a obnovován život.

HEL

Bohyně Hel je jedním ze tří dětí boha Lokiho a obryně Angrbody. Narodil od svých sourozenců vlka Fenriho a hada Mitgardsorma má lidskou podobu, ale polovina jejího těla



vypadá jako zčernalá hnijící mrtvola. Ódin jí pověřil spravováním říše smrti, která od té doby nese i její jméno. Do Helu odcházejí mrtví, kteří zemřeli věkem a nemocí, pro hrdiny jsou připraveny vznešené síně Valhalla a Sessrúmnir, kterým vládne Ódin a Freya. Heljina říše je často popisována jako nevládné místo, ale vzhledem k tomu, že se stala příbytkem i zabitého boha Baldra, pro kterého zde byly nachystány poháry plné sladké medoviny, nebude to tam zas tak zlé. Uvědomíme-li si, že většina mrtvých, o které Hel pečuje, nejsou žádní aristokrati, ale docela obyčejní lidé, uvidíme možná tuto nevzhlednou bohyni v poněkud příznivějším světle.

Bohyně Hel nikomu nestraní a vykonává svou úlohu strážkyně podsvětí dobře. Bez jejího svolení nesmí nikdo z Helu ven, ani dovnitř. Říši obtéká temná řeka Gjoll, přes kterou vede jen

jediný most a ten stráží Heljina pomocnice Módgud (Znavená bojem). Bránu do Helu uzavírá kouzelná mříž Thrymgjöll, kterou ukovali trpaslíci. Kdo by jí chtěl vyvrátit, na místě zchromne. Vchod zároveň hlídá i obří pekelný pes Garm.

Heljina říše není pouze místem odpočinku mrtvých, je také pokladnicí nashromážděné moudrosti předků. Když chtěl Ódin zjistit, co znamenají Baldrovy děsivé sny, obrátil pro radu se na vědmu, která dlela v Helu. Když Svipdag zatoužil po lásce bohyně Menglöd, přišel k branám mrtvých a žádal o radu svou zesnulou matku Gróu. Když potřebovali staří Germáni pomoc a radu svých předků, uléhali na mohylách a čekali, že k nim mrtví promluví ve snu.

Před kontaktem s předky je vhodné nabídnout bohyni Hel nějaký dar. Mějme však na paměti, že oběti pro Hel jsou pouze projevem vaší úcty. S neúplatnou Hel nelze obchodovat.

Heljiny Runy: Hlavní Runou bohyně Hel je znak Hagalaz, přezdívaný matka Run. Hagalaz představuje sílu destrukce, ale také regenerace a obnovy. Dalším znakem, který je s Heljou spojen je bezesporu Runa Eihwaz, tedy Runa symbolizující věčnost a přechod z jednoho stavu do druhého.

Slované: Slovanskou vládkyní smrti a podsvětí byla pravděpodobně Morana / Morena, jejíž figurína se koncem zimy, v rámci lidových tradic, zapaluje a hází do vody. Nemáme ovšem žádný historický literární zdroj, který by to potvrdil.

Baltové: Litevskou bohyní smrti byla Giltine. Bohyně Giltine vládla podsvětí, ale sama lidem život nebrala. Tuto práci za ní prováděla její pomocnice Magyla, jejíž jméno vychází z pojmu mogila, mohyla. Nad pohřebišti jako takovými, ale vládla Rušu mate, Matka pohřebních návrší.

BALDR

Ódinův syn Baldr s přízviskem Dobrotivý, byl podle staroseverského mýtu laskavým, mírumilovným a krásným bohem, který byl všemi milován. V Baldrově přítomnosti bylo všem bohům i ostatním bytostem vždy dobře. Jeho kůže vydávala zvláštní jas, a proto byl nazýván "Bílým" Ásem. Také Baldrovo obydlí zvané Breidablik (Široký třpyt) bylo čistým a zářícím místem. V Breidabliku nebylo nářků a kleteb a podle Písně o Grímnim v něm nikdy nebyly ryty žádné zlé Runy. Stinnou stránkou všeho toho lesku a slávy bylo, že Baldr žil jaksi mimo tvrdou životní realitu. Právě



proto se v Eddách o Baldrovi dozvídáme, že žádný z jeho soudů neobstál.

Všeobecný obdiv a ovace, které Baldr sklízel, byly trnem v oku bohu Lokimu. Z jeho pohledu byl Baldr jen nafintěný panák, který je oslavován zcela nezasloužené. Loki proto začal spřádat plány, jak by Baldra vytrestal. Od té chvíle začal Baldr trpět zlými sny o své vlastní smrti. Bohové byly Baldrovými sny silně znepokojeni a svolali, kvůli nim dokonce zvláštní sněm. Ódin nakonec vsedl na svého osminohého koně Sleipnira a vyrazil do Helu, aby se na sny svého syna zeptal ducha zemřelé vědmy. To, co zde zjistil, ho zdrtilo. Baldr skutečně zemře a podle vědmy ho dokonce zabije jeho slepý bratr Höd, nějakou větví. Baldrova matka Frigg se rozhodla jednat a vyžádala si přísahu od ohně, vody, železa, ostatních kovů a kamenů, od země, všech stromů, chorob, zvěře, ptáků, jedů a hadů, že jejímu synu neublíží. Všem se ulevilo a bohové měli novou zábavu. Házeli po Baldrovy různé zbraně a předměty a bavili se tím, že se od zářivého boha vše bezpečně odráží. Jediný, kdo nic neházel, byl slepý bůh Höd. Lstivý Loki dal Hödovi větvíčku jmelí, nabídl se mu, že ho mu ukáže směr a vyzval ho, ať si na Baldra také vystřelí. Chudák Höd netušil, že právě tento malý trs jmelí se zdál bohyni Frigg natolik bezvýznamný, že od něj přísahu nežádala. Höd tedy vystřelil a Baldra zabil.

Ásové byli doslova zdrceni. Baldrova žena Nanna zemřela žalem a byla společně se svým mužem položena na pohřební hranici. Pohřbu se nezúčastnili pouze bohové, ale dokonce i trpaslíci a mraziví a skalní obři. Baldr byl podle starého zvyku spálen, ale bohové se s jeho smrtí stále nemohli smířit. Ódinův syn Hermód nakonec vyrazil do podsvětí a pokusil se přesvědčit bohyni Hel, aby Baldra vrátila mezi živé. Hel Hermóda vyslechla a pak řekla: *"Jestli jej budou všechny věci na světě, živé i mrtvé, oplakávat, pak ať se opět vrátí k Ásům."* To znělo povzbudivě. Ásové hned vyslali do celého světa posly s prosbou ke všem tvorům, aby vykoupili svým pláčem Baldra z říše smrti. Všichni ochotně plakali, neboť Bílý Ás byl velmi oblíbený. Loki však na sebe vzal podobu obří stařeny Tökk a když za ním poslové přišli, tak jim odvětil: *"Mě živ ani mrtev Baldr, nikdy neoblažil. Ať si Hel ponechá, co jí patří."* A tím byl Baldrův osud zpečetěn. Jak už jsme si ale řekli u Runy Dagaz, Baldr v Helu přečká ragnarök a potom znovu povstane mezi živé, aby obnovil svět.

Mýtus o smrti zářivého boha Baldra, jeho odchodu do podsvětí a opětném znovuzrození, je zároveň symbolem ročního slunečního cyklu a temné a světlé poloviny roku. Ne náhodou byly svátky letního slunovratu v některých oblastech Skandinávie nazývány Baldrovými ohni.

Příběh o Baldrovi zaznamenal i dánský kronikář Saxo Grammaticus ve svém díle Gesta Danorum. Zde je ovšem Baldr (Balderus) popisován jako lidský hrdina, který bojuje se svým sokem Hödem (Hotnerem) o ruku krásné panny, princezny Nanny. Nanna dá nakonec přednost Hotnerovi a ten následně Baldra zabije svým kouzelným mečem. Podobně jako Snorri Sturluson v Sáze o Ynglingách, pokouší se zde Saxo Grammaticus, jako správný vzdělaný křesťan, odbožštit starý pohanský mýtus a prezentovat ho jako legendu ze života smrtelníků.

Baldrový Runy: Hlavní Baldrovou Runou je Dagaz, který představuje svítání a nové počátky. Jistou spojitost s Baldrem pociťuji také u znaků Sowulo a Kenaz, které představují síly Slunce, ohně a osvětlení.

Slované a Baltové: Asi bychom našli jisté podobnosti mezi Baldrem a některými slovanskými solárními bohy, např. bohem ohně a slunce Svarožičem, nebo Jarilem, který se vždy na jaře vrací, aby probudil zem. Podobně propracovaný příběh o smrti a zmrtvýchvstání slunečního božstva, jaký mají severní Germáni, se nám žele v baltské nebo slovanské mytologii nedochoval.

MĚSÍC, SLUNCE A JITŘENKA

Měsíc, Slunce a Jitřenka jsou tři nebeská tělesa, která hrála v mytologii, folklóru i každodenním životě starých pohanských národů stěžejní roli. Julius Caesar v Zápiscích o válce galské dokonce trochu nadneseně tvrdí, že Slunce, Měsíc a Oheň jsou jediná božstva, která Germáni uctívají. Proto je nemohu ve svém výčtu důležitých bohů vynechat.

Na Slunci a dobrém počasí byla závislá úrodnost polí a tím i kvalita lidského života. Lidé proto bedlivě sledovali každoroční pouť Slunce po obloze a oslavovali slunovraty a rovnodennosti. Střídání zimního a letního období, tedy času, kdy bylo Slunce slabé a naopak, kdy bylo na vrcholu svých sil, se v mytologii projevilo, jako smrt a znovuzrození slunečního božstva. V dobách, kdy ještě neexistovali náramkové hodinky a psané kalendáře, bylo ukazatelem denního času i ročních údobí právě Slunce.

Podobně určoval lidem čas i Měsíc. Měsíční cyklus od novu do novu, nebo od úplňku do úplňku, rozděluje celý rok do dvanácti, popřípadě třinácti částí, kterým až dodnes říkáme měsíce. Je rovněž známo, že podle fází Měsíce se u Germánů řídily i důležité události, jako začátky bitev, nebo termíny konání sněmů. Dorůstání a ubývání Luny má podle staré pohanské tradice magickou moc. Když Měsíc dorůstal, spřádaly vesnické vědmy kouzla, která vás věci (zdraví, štěstí, bohatství) přivolávala. Když ubýval, prováděla se kouzla, která vás věci (nemocí, zlozvyků, smůly) zbavovala. Etnografové zaznamenali texty některých zaříkání, která se v Čechách, na Moravě, i na Slovensku prováděla, když se na nebi objevil srpek nového Měsíce. Například tyto:

"Vítám ťa Měsíčku nový, aby mňa nebolely ruky a nohy.

Vítám ťa, Měsíčku nový, na zdraví, na štěstí, na všechno dobrý."



"Vítám tě, Měsíčku milý, aby mě nebolely žíly.
Vítám tě, Měsíčku dvourohý, aby mě nebolely mé oudy,
až budeš třírohý."

"Vítej, Měsíčku, nový králu,
tobě ku plni a mně ku zdravju!
Vítej, Měsíčku nový dvúrohý,
na štěstí i na zdraví!
Tobě něbo i korona
a mi stěstí i obrona."

To poslední zaříkání mám potvrzeno i od jednoho svého soukmenovce z Pohanského Kruhu, který je původem Rusín a narodil se na východním Slovensku. Jeho babička byla vesnická vědma a léčitelka a naučila ho spoustu věcí. Vyprávěl mi, jak za ním jednoho dne babička přišla a ptala se ho: "*Víš, jak se máš modlit k Měsíci?*" a pak ho učila: "*Vítej, Měsíčku, nový králu ...*"

Zajímavé je, že u Germánů, Baltů i Slovanů je slovo Měsíc i měsíční božstvo mužského rodu. Na to jsem si musel chvilku zvykat, protože čarodějnická tradice Wicca učí, že Měsíc představuje ženskou energii. Wicca zde ale zřejmě čerpá z pohanské tradice Řeků a Římanů, u kterých byla důležitou lunární bohyní a velkou čarodějnici Artemis/Diana. Germáni, Baltové a Slované, jejichž tradicemi se v této knize zabýváme, ale věřili v měsíční bůh je muž.

Severogermánský mýtus zapsaný v Eddách praví, že Ódin a jeho dva bratři Vili a Vé stvořili Slunce, Měsíc a hvězdy ze žhavých oharků a jisker, které vylétávaly z Múspellheimu. Umístili je společně na nebeskou klenbu a určili jim dráhy jejich letu. O něco později rozhněval bohy muž jménem Mundilfari, který dal svému synu jméno Měsíc a své dceři jméno Slunce. Bohové to chápali jako opovážlivost a potrestali muže tím, že vyzvedli jeho děti na nebesa a poručili jim řídit koňská spřežení, která obě tělesa po nebi vozí. Byl to trest, ale obě děti se tak vlastně zařadili mezi nesmrtelné bohy. A že to nebyli bohové bezvýznamní, dokazuje například i Merseburgské zaříkadlo, kde je vedle Wódana, Friji a dalších bohů, vzpomínána i sluneční bohyně Sunna.

Baltský mýtus vypráví o velké nebeské svatbě. Měsíční bůh Menuo si vzal za ženu sluneční bohyni Saule. Jednoho dne, bylo to brzy z jara, putoval Menuo po nebi sám zatímco Saule spala. Na své cestě potkal Jitřní hvězdu, podlehl její kráse a miloval se s ní. Hromovládce Perkúnase tato zrada rozzuřila a rozťal ve vzteku Menua v půli. Od té doby se Měsíc púlí a pak znovu dorůstá.

Slovanský mýtus o Měsíci a Slunci se nám, žel bohům, nedochoval. Osobně věřím, že původní slovanský příběh o nebeských tělesech byl podobný tomu baltskému. Přiznávám ale, že přání je tady možná otcem myšlenky. Jako Slované máme sice měsíčního mužského boha i

hromovládce Peruna, zcela nám ale chybí ženská sluneční bohyně. Veškerá známá slovanská sluneční božstva jsou totiž, na rozdíl od těch germánských a baltských, muži. Slunce je mužem dokonce i v našich pohádkách. Někdy v nich vystupuje jako bratr Měsíce a jindy jako děd Vševěd se zlatými vlasy. Pokud u Slovanů existovala podobná solární bohyně, jakou byla germánská Sól/Sunna, nebo baltská Saule, nezachoval se nám o tom, k naší smůle, žádný doklad. Zajímavé ovšem je, že slovo Slunce/Solnce, je ve všech slovanských jazycích nikoli mužského rodu, jak bychom čekali, ale rodu středního. A jak známo, střední rod připouští obě pohlaví.

V baltském mýtu jsme se setkali také s postavou Jitřenky. Jitřenka, kterou dnes známe jako planetu Venuši, je nejjasnější hvězdou noční oblohy. Její záře je natolik silná, že bývá vidět ještě chvíli po rozednění, když už jsou ostatní hvězdy dávno pryč. Právě proto jí říkáme Jitřenka, nebo též Denice. Venuše je ale zároveň také první hvězdou, kterou můžeme vidět při stmívání. Proto jí nazýváme i Večernice. Baltové ji nazývali Auštra nebo Aušrine, což znamená Úsvit. Řekové ji znali jako Eos, Římané jako Auroru a Germáni jako Ostaru nebo Eostre. Všechna tato jména mají něco společného se svítáním, jasem, ale také s východní světovou stranou. Anglicky se východ řekne east, německy osten a islandsky austur. Germáni slavili svátek bohyně Ostary v čase jarní rovnodennosti. Lidé při něm vítali jasnou bohyni úsvitu a východních větrů, která v tento čas otevírala brány jarního období. V této souvislosti není bez zajímavosti, že nebeská svatba z baltského mýtu se konala "v prvních dnech z jara."

Slované nazývali svou bohyni jitřní hvězdy jménem Zora. Její jméno souvisí například s pojmy obzor, zornice, či zorné pole a byla podobně jako její germánská a baltská sestra uctívána jako bohyně úsvitu a jasu. V lidových písních a zaříkadlech byla opěvována jako nejjasnější, čistá a vznešená. Například v zaříkadle, které zpívala děvčata při obmývání svatou léčivou vodou se říká toto: *"Vodýce, Jordanýce, umýváš hory i dóliny, bílé kořeny, žluté kameny, obmyj i mne ze všelijakých vyrážek, strupů, abych byla spanilá jak Vesna, pěkná jak Zora jasná. Jak se lidé radují z Vesny, tak aby mne milovali, abych byla sytá jak podzim a bohatá jak Země."* V pozdější verzi zaříkadla už byla jména bohyně Vesny a bohyně Zory vypuštěna a říkalo se pouze: *"...abych byla čistá jako přenejsvětější panna."*

Na některých místech Slovenska se udržoval zvyk zpívat před svatbou Zoře. Ženy a dívky ze vsi se sešly k těmto zpěvům už o třetí hodině ranní, v čase kdy Zora vládne. Přítomný muž potom třikrát vykřikl: *"Zornij tag!"* a pak ženy zpívaly spoustu písní pro nevěstu a Zoru.

V některých slovanských příbězích navíc vystupuje bohyně Zora/Zaria, jako žena boha Měsíce/Mjesace!

Runy: Sluneční Runou je bezesporu Sowulo. S Měsícem bývá spojována Runa Laguz. Runami Jitřenky jsou znaky Kenaz a Berkana.

ÁLFOVÉ A DÍSY, NORNY A VALKÝRY



Poslední skupina "bohů", kterou se budeme zabývat, jsou álfové a dísy. Eddy a staroseverské ságy tyto bytosti často zmiňují, ale na rozdíl od trpaslíků, obrů a bohů se nikde nedozvíme, jak álfové a dísy vznikli a co jsou vlastně zač.

Nevíme tedy přesně, kdo álfové jsou, ale v textech jsou často zmiňováni ve společnosti bohů. Například na velké hostině u boha Aegiho byli přítomni Ásové, Vanové i álfové. Když Loki na slavnosti slovně napadá Vanskou bohyni Freyu, tak přímo říká: *"Z ásů a álfů, kteří uvnitř zde jsou, každého jsi milencem měla."* O Thorovi se na jiném místě říká, že bude v Trudheimu, v blízkosti Ásů a

álfů pobývat až do ragnaröku. Když Freyův posel Skírnir, překonal všechny překážky a dorazil k obryni Gerdě, ona se ho zeptala: *"Patříš snad k álfům, či k synům ásů, anebo k věčným vanům? Jak jsi sám pronikl, plameny ohně, bys naše shlédl síně?"* Gerda byla přesvědčena, pasti, které chránily její obydlí, mohl překonat jedině álf, Ás, nebo Van. Álfové, byli tedy nadáni podobnými schopnostmi, jako bohové. Osud bohů a álfů je, zdá se, pevně provázán. Když jednou obr Trym ukradl spícímu Thorovi jeho kouzelné kladivo, Loki to okomentoval slovy: *"Zle je s ásy! Zle je s álfy!"*

Přesto všechno, co jsme si řekli, nic nepotvrzuje, že by álfové byli vedle Vanů a Ásů, třetím samostatným božským rodem. Kdo tedy ti álfové vlastně jsou? Na to je těžké odpovědět, osobně se ale přikláním k názoru, že álfové jsou mocní duchové předků. Existuje totiž několik indicií, které to naznačují. První indicii nalezneme ve Výrocích Vysokého. Na místě, kde se vyjmenovává, kdo které čeledi předal znalost Run, se píše: *"Ódin ásům, álfům Dain, Dvalin skřítkům, Alsvinn obrům."* Jméno Dain překvapivě znamená Mrtvý! Další stopu nalezneme v rukopise Flateyjarbok ("Kniha z plochého ostrova"). Zde se dočteme o norském králi Olafovi, kterého lidé posmrtně uctívali a přinášeli k jeho mohyle v Geirstadech oběti za úrodný rok. Mezi lidem byl král Olaf po své smrti znám, jako Álf z Geirstadu. Podobnou stopu nalezneme i staroislandské Sáze o Kormakovi. Čarodějnice Tordis zde poradí zraněnému muži jménem Torvard, aby šel k nedalekému kopci (mohyle?), v němž sídlí álfové. Torvard má potříť mohylu krví ze zabitého býka a z jeho masa připravit álfům hostinu, potom prý bude uzdraven. Můžeme se samozřejmě jen dohadovat o tom, kdo byli oni álfové, kteří v tom kopci sídlili, ale Sága o lidech z Eyru nám dává další vodítko. V tomto příběhu se dočteme o předákovi a godim (knězi) jménem Tórólf, který na Islandu postavil a spravoval velkou Thorovu svatyni. Na jeho pozemku stál kopec, kterému Tórólf říkal Helgafell (Svatý vrch), a věřil, že po smrti do něho vejde on i všichni jeho příbuzní. Álfové z kopců a mohyl nám tak opravdu splývají s duchy lidských předků. Tito duchové všem keltomanům oprávněně připomenou bytosti aes sidhe

(tj. lid z kopců) z keltské mytologie. Aes sidhe jsou totiž podle Irských legend tajemným národem polobožských Tuatha Dé Dannonů, který po příchodu Milesianů, přenechal zemi lidem a odešel do mohyl a výrazných kopců! Pověsti o vojsku předků, které spí v kopcích (např. Blaníku) a čeká, až bude nejhůř, aby svým potomkům pomohlo, mají bezesporu své kořeny právě v kultu sídhů a álfů.

Další zajímavostí je, že podle Starší Eddy je vládcem říše álfů (Alfheimu) bůh Frey. Ve světle toho, co jsme si řekli, vás možná nepřekvapí, že Mladší Edda nám Freye líčí jako oblíbeného lidského krále, který byl po své smrti zbožštěn a podobně jako již zmíněný král Olaf z Geirstadu, nadále uctíván ve své mohyle. Říši zvanou Alfheim ovšem obvykle umísťujeme do horních pater světového stromu, jak se to tedy rovná s podzemním nitrem hor a mohyl? To je další složitá otázka. Možná ale ne tak složitá, jak to na první pohled vypadá. Řekli jsme si, že osu světa tvoří podle legend mnoha národů mýtický strom. Stejně často jako strom je však pomyslnou osou světa ve starých mýtech také hora. Kopec je tedy vlastně pomyslnou spojnici mezi Horním a Dolním světem a posmrtný život v hoře zdaleka nemusí znamenat pobyt v podsvětí. Hora, která se z roviny tyčí vzhůru může naopak představovat ideální prostředek pro cestu do nadsvětí. Podle představ starých seveřanů sdílejí někteří duchové mrtvých svůj posmrtný život v Horním světě s Ásy a jiní odcházejí do Dolního světa k bohyni Hel. Skrze mohylu lze dojít do obou těchto světů. Snorri Sturlusson nám v Mladší Eddě říká, že existují dva druhy álfů, světlí a temní. Světlí álfové jsou podle mě ti z předků, kteří odešli k bohům do Horního světa. Jsou to duchové mimořádných lidských osobností, králů, hrdinů a duchovních vůdců, proto je jejich vzhled vznešený a jak Eddy říkájí, jsou na pohled jasnější než Slunce. Temní álfové, jsou ti mrtví, kteří sídlí v podsvětí. Podle Snorriho jsou černější než smola. To ovšem neznamená, že jsou zlí. Tmavá barva je prostě jen výrazem jejich spojení se zemí a s Dolním světem.

Uctívání álfů bylo pravděpodobně běžnou součástí severského náboženství. Z uvedených příkladů lze odvodit, že se álfům přinášeli oběti zejména k pohřebním mohylám. Sága o svatém Olavu však přináší svědectví o tom, že se álfablót (oběti álfům), konali i přímo v domácnostech. Hrdina ságy Sighvat se tu na jednom místě pokouší dostat se do dvora jisté usedlosti. Dlouho nikdo neotvírá. Nakonec se objeví hospodyně a prosí příchozí, aby nevcházeli, neboť místní zde právě obětují álfům.

Zajímavé je, že o álfech se v mytologických textech hovoří vždy pouze v mužském rodu. U Ásů máme Ásy a Ásynje, ale álfové jsou vždycky jen álfové. Pokud tedy platí teorie, že jsou álfové duchové předků, musíme si položit otázku, kam se ním poděly álfské ženy. Mnoho současných pohanů se domnívá, že ženskými protějšky álfů jsou nižší ochranné bohyně, známé jako dísy. Podobně, jako k počtě álfům, konaly se i k počtě dísám obětní slavnosti (dísaablót) a není vyloučeno, že se někdy obětovalo álfům i dísám zároveň. V ságách se dísy chovají jako skutečné pramatky a vždy pečují pouze o potomky vlastní rodinné linie. Proto se setkáváme s tím, že se hovoří o "tvých", nebo "našich" dísách. Když se například Glaumvöre, ženě krále Gunnara ze Ságy o Völsunzích zdál sen, ve kterém viděla skupinu smutných žen,

kteří si vyvolily jejího chotě za muže. Vyložila si ho Glaumvör jako předzvěst královi smrti a Gunnarovi řekla: *"Možná to byly tvé dísy."* Na přízni či nepřízni pramatek do značné míry závisí náš osud. V Písni o Grímnim, říká Ódin králi Geirröðovi, který má za okamžik zemřít: *"Vypršel tvůj život, dísy ti nepřejí"*. Dísy, zde vlastně plní úlohu Noren, tedy sudiček sprádačích lidské osudy. Norny totiž nejsou pouze tři bájně ženské bytosti, pravděpodobně obryně, se jmény Urd, Verdandi a Skuld, které bdí nad osudem celého světa, noren je mnohem víc. Když se Sigurd ptá svého vychovatele Fáfnio: *"které norny pomoc nesou, když matky robátka rodí?"*, Fáfni odpovídá: *"Různého jsou norny rodu, nemají společný původ. Jedny jsou z ásfů, jiné z álřů, a některé jsou Dvalina dcery."* Fáfniova odpověď naznačuje, že každá každý rod, ať už božský, lidský nebo trpasličí má své norny. Pojem norna, tedy není označením nějaké konkrétní rasy, je to spíše titul pro pramatky rodů, které bdí nad porodem a určují osud narozených dětí. Slované těmto pramatkám a ochránkyním rodu říkali sudičky, nebo rožanice (od ruského slova rožděniye, tj. rození, narození). V domě, kde se narodilo dítě, se prostíral pro rožanice stůl a připravovali se jim obětní pokrmy. Lidé věřili, že v noci se u prostřeného stolu usadí sudičky a společně určí osud novorozence. Sudičky však doprovázeli každého člověka po celý jeho život, měli vliv na jeho úspěchy i neúspěchy i na délku jeho života.

Severogermánské dísy, vlastně odpovídají slovanským vílám. Navzdory přeslazeným new age výkladům a modernímu obrazu víl z televizních pohádek, byly totiž pro staré Slované víly bytostmi, ze kterých šel vždy trochu strach. Některé z vás to možná překvapí, ale v původních lidových pověstech nebyly víly hodnými elementárními bytostmi, byly to totiž duše mrtvých dívek a žen. Na Slovensku se například tradovalo, že víly jsou duše zasnoubených dívek, které zemřely dříve, než se vdaly. Právě proto prý měly spadeno na hezké mladíky, které opojily svojí krásou a pak je utancovaly k smrti. Rusalky jsou podle všeho zase duše mladých dívek, které se kdysi utopily. Proto jsou vázány na vodu. Jinak není mezi vílami a rusalkami žádný větší rozdíl. Víly i rusalky rády tančí a zpívají a prahnou po tom získat nějakého muže. V Rusku se říkalo, že si rády berou z hrobů hochy, kteří se narodili mrtví, nebo zemřeli beze křtu. Tito chlápci, a patrně také ti, které víly utancovaly k smrti, se stávaly tzv. víleníky, tj. vílami mužského pohlaví. Existuje teorie, která dává do souvislosti samotné slovo víla se slovním kořenem vel (hynouti), z něhož povstalo litevské velys = nebožtík, vélés = duchové mrtvých, německé wal = záhuba, zhynutí (odtud Valhalla, Valkýra aj.) Ve slovanských jazycích najdeme ale také pojmy víliti = bláznit, nebo vilný = svůdný, takže spojení s tím kořenem vel není zcela jisté. U Malorusů, Bulharů a Slovinců se setkáváme s alternativním názvem pro víly, který zní návky či navje a zde je spojení se slovanským světem mrtvých, kterému se říkalo Náv, zcela prokazatelné.

Víly však v pověstech nevystupují vždy jako zlé a nebezpečné. Pokud je lidé ctí a přináší jim oběti (květiny, barevné stužky, pokrmy), mohou je i chránit, léčit nebo je obdarovat nějakou kouzelnou mocí. Ve Slovinsku se říká, že pokud si víla některého člověka oblíbí, může se mu stát tzv. Posestrimou, tj. Vílou ochránkyní. Navíc, tak, jako jsou některé dísy zároveň

nornami, jsou některé Víly zároveň sudičkami. Slova Sudičky a Víly jsou v některých pověstech a pohádkách zaměnitelná.

Zajímavou informací je, že ve staré černoohorské pověsti, která je podobná naší pověsti o Blanických rytířích, se vypráví, že v hoře, ve které spí národní hrdina Crnojevič Ivan, kolem něj stojí Víly na stráž. Není na tom ale vlastně nakonec nic divného. Vždyť kdo jiný by měl dělat společnost duchům hrdinných bojovníků (álfů, aes sidhe), než duchové krásných dívek? Ostatně i ve Valhalle, kde dlí padlí hrdinové severogermánských bitev, jsou válečníci obsluhováni valkýrami. Valkýry byly neviditelné ženské bytosti, které se vznášely nad bitevním polem, a rozhodovali, kdo padne a na čí stranu se přikloní válečné štěstí. Vybíraly bojovníky, kteří mají zemřít a odváděly je k Ódinovi do Valhally, nebo k Freye do Sessrumní. Pojem valkýra, označuje podobně jako pojem norna spíše určitou funkci, než nějaký specifický druh bytosti. Věřím, že vás nepřekvapí, když se dozvíte, že tuto funkci zastávaly opět nám známé dísy. Když byl legendární Viking Ragnar Huňatá nohavice po prohrané bitvě vržen anglickým králem do jámy s jedovatými hady, tak pronesl tato slova: *"Ke konci chci dospět, domů mne zvou dísy, které pro mne Herjan (Ódin) poslal; šťasten budu pít na trůnech s Ásy; naděje už zmírání - já směju se vstříc smrti."*

ZÁVĚR

*Hlavním zákonem "divochů" je to, co moderní lidé tak často porušují
a čeho snad nejméně dbají - ctít umění svých otců a dědů a žít jako oni
podle nepsaného zákona předků rodu a kmene.*

Josef Wolf - Poslední svědkové pravěku

*Když neznáš svou minulost, nebudeš mít budoucnost. Když nevíš, kde
pobýval tvůj lid, nebudeš vědět, ani, kam jde.*

Forrest Carter - Škola Malého stromu

Dostáváme se až na samý závěr této útlé knihy. Řekli jsme si v ní něco o původu Run a významu jednotlivých runových znaků a to nás dovedlo ke starým bohům a k dávným pohanským tradicím starých severanů, potažmo i našich vlastních předků. Runy jsou jistě významnou částí našeho bohatého kulturního evropského dědictví, je toho ale mnohem víc, co nám naši předkové odkázali. Pátrejme po těch pokladech. Ne snad proto, že by naše původní evropská kultura byla lepší, než třeba kultura Afričanů, nebo původních obyvatel Ameriky, ale prostě proto, že je stejně dobrá, jako ta jejich a navíc je naše. Vaše babička možná není lepší, než babičky vašich přátel, ale vždy by vás měla zajímat nejvíc, protože jste s ní jednoduše spojeni krví a geny. Dnešní Evropan je často fascinován cizokrajnými kulturami a někdy až nekriticky obdivuje duchovní vyspělost starých Májů, Tibeťanů apod. Své vlastní lidi pak bývá často nakloněn vidět, jako duchovně vyprahlé trosky. Ty trosky z nás ale dělá právě to, že jsme přijali postoj, že "bílý muž" je ztracená existence, a že se necháváme okrádat o naši vlastní kulturu. Podívejme se ale na krásu našich lidových krojů, na Vlčnovskou jízdu králů, na nádherné velikonoční kraslice, to není nic? A co moudrost a léčitelské postupy bohyní ze Žitkové a dalších našich vědem a vědomců? Co naše pohádky, pověsti a mýty? Co naše tradiční zvyky? Co naši staří bohové? Je toho snad málo? Opravdu jste uvěřili, že je všechno ztraceno a že nám nezbyvá než nakoupit jinde?

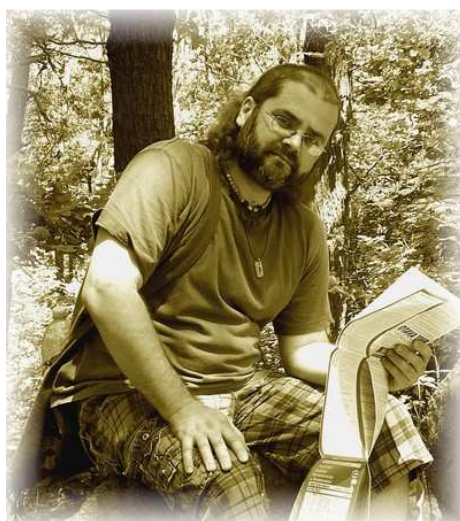
Jestli ano, zkuste si znovu prolistovat tuto knihu a zjistíte, že i třeba jen těch 24 runových znaků v sobě skrývá tolik moudrosti, že jí jeden člověk nepobere za celý svůj život. Já sám jsem vlastně runovým nováčkem. Hlouběji se Runami zabývám sotva 6 let a pořád objevuji další a další věci, které jsem o Runách ještě nevěděl. V původní verzi této knihy například chyběla kapitola o runových přeslenech. Tu jsem doplnil až během zveřejňování tohoto textu na mém blogu. A teď, když už mám všechny kapitoly zveřejněné, zjišťuji, že jsem se třeba vůbec nezmínil o runových magických formulích ALU, FATHU, OTA, LAUKAZ, AUJA, LUVATUVA apod. Někteří moji přátelé studují Runy už víc než 20 let, učí se původní severské jazyky, a přesto se nezdá, že by už znali všechno. Nedůvěřuji proto příliš lidem, kteří o sobě tvrdí, že

jsou multi-odborníky na Runy, Tarot, Ogam, energetické léčení, odvádění duší a kdo ví co ještě. I jen jediná z těchto disciplín, má-li být provozovaná správně, vyžaduje roky poctivého studia a práce. Ti, kteří tvrdí, že tyto znalosti a schopnosti mají, někdy jen obelhávají sami sebe a často jsou to dokonce vyložení podvodníci, kteří vydělávají na naší naivitě.

Berte prosím proto tuto knihu jen jako stručný úvod do tématu. Přistupujte k Runám s pokorou, s kritickým rozumem a s úctou k předkům, kteří nám je zanechaly. Ověřujte si vše ze spolehlivých zdrojů, a pokud k vám bohové promluví, buďte za to vděční, ale nepovažujte se hned za vyvolené mistry a šamany. Já se za mistra také nepovažuji. Doufám, že jsem alespoň některé z vás svým povídáním inspiroval a doufám, že se s některými z vás někdy setkám i naživo.

S přáním všeho dobrého

Michal "Miky" Straka



ÚVOD	3
ÓDIN	6
POSVÁTNÝ PŘÍBĚH O PŮVODU RUN	7
TAJEMSTVÍ POČÁTKU, NIFLHEIM A MÜSPELLHEIM	8
YGGDRASIL	9
O RUNÁCH OBECNĚ	11
VSTUPNÍ RITUÁL	15
RUNA FEHU	18
RUNA URUZ	20
RUNA THURISAZ	22
RUNA ANSUZ	24
RUNA RAIDO	26
RUNA KENAZ	28
RUNA GEBO	30
RUNA WUNJO	32
RUNA HAGALAZ	34
RUNA NAUDIZ	36
RUNA ISA	38
RUNA JERA	40
RUNA EIWAZ	42
RUNA PERTHO	44
RUNA ALGIZ	46
RUNA SOWULO	48
RUNA TIWAZ	50
RUNA BERKANA	52
RUNA EHWAZ	54
RUNA MANNAZ	56
RUNA LAGUZ	58
RUNA INGUZ	60
RUNA DAGAZ	62
RUNA OTHILA	64
DALŠÍ SYMBOLY SPOJENÉ S RUNOVÝMI NÁPISY	66
RUNOVÉ VĚŠTĚNÍ	71
SYSTÉM SE TŘEMI KARTAMI "TŘI NORNY"	71
SYSTÉM SE SEDMI KARTAMI "MJÖLLNIR"	72
VÝSLEDKY TESTŮ Z MINULÉHO DÍLU NAŠEHO SERIÁLU:	74
VRHÁNÍ RUNOVÝCH KAMENŮ ČI DŘÍVEK	75
ÚVOD DO RUNOVÉHO ČAROVÁNÍ	79
ČAROVÁNÍ S JEDNOU RUNOU	81
STRUČNÝ PŘEHLED RUNOVÝCH VÝZNAMŮ PRO RYCHLOU ORIENTACI	85
O GALDRECH	86
ČAROVÁNÍ SE TŘEMI RUNAMI	87
TŘI RUNY A TŘÍDENNÍ SVÍCE	88
RUNOVÉ KOMBINACE - SLOŽENÉ RUNY	88
RUNOVÉ ČAROVÁNÍ S PŘESLENY	90

RUNOVÉ LÉČITELSTVÍ	92
RUNY A JEJICH SOUVISLOST S RUZNÝMI ČÁSTMI LIDSKÉHO TĚLA	94
RUNOVÉ NAŠEPTÁVÁNÍ VODĚ	95
POHANSKÁ ETIKA.....	97
PŘÁTELSTVÍ S BOHY A ŠAMANSKÉ CESTOVÁNÍ	101
PŘÁTELSTVÍ S NERTHUS	101
ŠAMANSKÝ VESMÍR Z POHLEDU SEVERSKÉ MYTOLOGIE.....	105
MAGICKÝ KRUH	107
SEDM POSVÁTNÝCH SMĚŘŮ	107
OČIŠTĚNÍ A TVORBA MAGICKÉHO KRUHU	110
ŠAMANSKÁ CESTA	115
PRAVIDLA ŠAMANSKÉHO PUTOVÁNÍ	116
SPOJENCI A POMOCNÍCI	117
PUTOVÁNÍ ZA RUNOVÝMI DUCHY	119
BOHOVÉ A BOHYNĚ	121
NERTHUS.....	123
THOR.....	127
ÓDIN	130
FREY	134
FREYA.....	136
HEIMDALL	137
TYR.....	139
SKADI	141
EIR.....	142
LOKI.....	143
HEL.....	144
BALDR	145
MĚSÍC, SLUNCE A JITŘENKA	147
ÁLFOVÉ A DÍSY, NORNÝ A VALKÝRY	150
ZÁVĚR	155