

O guia para ler o misterioso oráculo
que veio do norte



ÍNDICE

<i>Introdução</i>	7
PRIMEIRA PARTE — AS RUNAS	
Origem e história das runas	13
As runas e a tradição	16
Mitologia dos povos germano-escandinavos.....	21
Os símbolos rúnicos do sistema Futhark.....	27
As runas e a astrologia	67
O talismã de nascimento.....	71
O calendário e os tempos rúnicos	73
A Roda Solar	74
As direções	77
Os meses do calendário celta	78
Simbologia numérica	78
Criar as próprias runas	81
A consagração das runas.....	82
A energia das runas.....	83
Zonas rúnicas	86
As runas no terceiro milénio	89
As runas e os mantras.....	91
Ginástica rúnica.....	95

SEGUNDA PARTE — AS RUNAS NA MAGIA

O rito mágico	101
Os objetos do rito	102
O espaço mágico	104
O Bastão Rúnico	104
A corda de nós.....	105
Frondes ou coroas de glória	106
Árvores das quais extrair madeira.....	107
A Árvore da Vida.....	109
Talismãs rúnicos.....	110
Tríades rúnicas	112
Ritual de potenciação	116
Runas para encantamentos de amor	120
Para favorecer uma união de amor.....	120
Para atrair o amor	121
Rito para conservar e potenciar um amor.....	123
Rito para fazer regressar o parceiro que se afastou	124
Ritual de fidelidade	126
Sortilégio do sangue e das runas (ligação)	128
Rito para combinar um casamento	130
Para dissolver um casamento ou uma união feliz.....	131
Ritual para ter muitos amigos	132
Para ser atraente	134
Runas para os ritos de proteção e de cura.....	136
Banho de purificação com as runas	137
Ritual para eliminar a negatividade	138
Para purificar um lugar de negatividades.....	140
Água energizada com as runas para limpeza pessoal e dos espaços.....	141
Purificação do sistema respiratório	142
Purificação do sistema digestivo	143
Purificação do sistema reprodutor	144
Para se proteger das epidemias.....	145
Para se proteger durante as viagens	146
As runas e o tratamento de patologias e distúrbios físicos....	148

Ritos para ter fortuna e bem-estar com as runas	152
Ritual genérico para o dinheiro	152
Ritual para fazer prosperar os negócios	153
Ritual para vencer ao jogo	154
Ritual para atrair dinheiro	156
A garrafa rúnica para incrementar os negócios	157
Ritual para obter um empréstimo de dinheiro.....	159
Para se sentir à vontade no local de trabalho	160
Ritual para encontrar um trabalho remunerado	162
Rituais para o estudo e o crescimento espiritual	164
Ritual para estimular a criatividade	164
Ritual para passar num exame ou vencer um concurso.....	165
Ritual para ter inspiração ou uma boa ideia	166
Ritual para tornar movimentada uma vida estática	168
Ritual para dominar os outros.....	169
Ritual para eliminar os maus hábitos	171
Ritual para um sono tranquilo	172
Outros rituais de magia com as runas	174
O bastão contra as maldições.....	174
Ritual para suscitar os poderes ocultos.....	176
Ritual rúnico para invocar a chuva.....	177
Ritual do pentagrama rúnico para invocar os espíritos.....	178
Ritual de punição.....	180
O pão rúnico da abundância.....	182
Ritual rúnico de longevidade.....	183
Ritual rúnico para fazer viagens astrais.....	185
As bolachas rúnicas.....	186
<i>Bibliografia</i>	189

INTRODUÇÃO

Numa das passagens iniciais de um ritual mágico da famosa Ordem Hermética do Amanhecer Dourado está escrito: «Por meio dos nomes e das imagens, todos os poderes adormecidos despertam.» Nestas poucas e concisas palavras está resumido o maior segredo da Magia, e aquele que souber vibrar os Santos Nomes Divinos e de Poder e souber «construir» as imagens mentais correspondentes é já um iluminado.

As runas, estes misteriosos glifos traçados em pedras, dólmenes, menires, em objetos e artefactos dos mais diversificados, são os caracteres mágicos da escrita germano-escandinava mais antiga. O termo *runa* significa precisamente «mistério», «esconjuro», mas também «murmúrio» e «símbolo».

As runas são, acima de tudo, expressão do divino, sinais de poder e conhecimento que as antigas sagas e poemas nórdicos definem como «vindas diretamente dos deuses» e oferecidas ao grande Odin para que as ensinasse aos homens sábios. Assim, devem ser entendidas como arquétipos eternos da sabedoria universal, símbolos atrás dos quais se escondem as verdades absolutas imutáveis de que se fala nas tradições.

A noção de tradição implica a permanência de uma ordem eterna em que o passado, o presente e o futuro têm um interesse apenas relativo. O que conta, isso sim, para o indivíduo de hoje, cada vez mais mergulhado na época obscura e banal da civilização atual,

é reencontrar o espírito tradicional, não já como fuga em direção a mundos improváveis e utópicos, mas como vontade transcendente de um regresso à fonte sapiencial do tempo do Éden e da Idade de Ouro. E isto pode obter-se também — e de modo especial — através das simbologias escondidas nas mitologias e nas cosmologias que nos falam da era dourada do mundo, da luz primordial, da alegria e do riso dos deuses.

As runas-símbolos representam o real que vive por detrás das representações. Por outras palavras, sob cada forma, cada fenómeno ou aparência (maia) existe um núcleo, um princípio universal, embora invisível e intangível pelos sentidos. Deste modo, a realidade transcendente manifesta-se — ou pode fazê-lo — de modo imanente, através de um símbolo: as runas. Há que acrescentar que nem sempre o símbolo se identifica com o princípio que exprime; por isso, para compreender o seu princípio, deve recorrer-se à intuição. Assim, as runas, sendo os símbolos arquétipos de uma grande tradição, constituem o «meio» — entenda-se, um dos meios — mediante o qual «todos os poderes adormecidos despertam», e assumem um papel que as aproxima por direito a outros sistemas análogos: os glifos do alfabeto hebraico, os sinais do I Ching, os Arcanos Maiores do tarot, etc.

Mas há mais: as runas brotam diretamente da fonte da Sabedoria Primordial e são difundidas, geográfica e culturalmente, ao longo de um vasto território que abrange os países europeus da área celta e germano-escandinava, incluindo grande parte de Itália, e fazem assim parte do nosso património espiritual original. Eis então que as runas mágicas são — ou, pelo menos, deveriam ser — mais acessíveis ao homem ocidental do que outros meios utilizados na adivinhação, na vidência e na magia.

As runas são expressões detalhadas, embora impessoais, do Absoluto e, apesar de cada uma ter a sua conotação arquetípica, o seu peculiar «influxo», o seu grau hierárquico na escala evolutiva, a sua vida numérica identifica-se com a Unidade Absoluta. Se nos esquecermos de tudo isto, caímos inevitavelmente no particularismo absolutista que não consegue abarcar a totalidade-unidade-síntese.

No passado ancestral celta, indivíduos elevados à classe de sacerdotes, homens polivalentes no Conhecimento e fortes na sua vontade de identificação com a Natureza naturante, que amavam os seus semelhantes e os clãs a que pertenciam, tal como amavam OIW, o Deus Incognoscível, existiram e viveram entre nós com o nome de Druidas. O caminho que seguiam era luminoso, de ascensão espiritual, que nos é recordado e que podemos livremente seguir como o fio de Ariadne, caminhando de volta — iniciação —, em evolução constante, do pensamento ao fim da Busca do Graal, onde reside a Vontade Criadora.



PRIMEIRA PARTE
AS RUNAS

ORIGEM E HISTÓRIA DAS RUNAS

Runa é uma palavra que deriva diretamente do nórdico antigo e que apresenta — segundo os estudiosos mais acreditados — pelo menos duas etimologias diferentes. Alguns inclinam-se para a raiz indo-europeia *reu*, literalmente «mugido», «ronco», da qual derivam palavras como *rumor* (em latim «rumore»), *run* («segredo» no inglês antigo) e *rûna* (gótico, «mistério»). A segunda etimologia, indicada por Dumézil, remete diretamente para o indo-europeu *veru*, que se pode traduzir pelo termo «protetor».

Elémire Zolla, o grande estudioso de metafísica e de história das religiões, que fez do sincretismo a melhor arma para indagar o Absoluto, num artigo publicado na revista *Conoscenza Religiosa* (abril-junho 1969), escreveu: «Uma runa era, simultaneamente, um mistério e um conhecimento, um sinal e um efeito, uma letra do alfabeto e um número, um aspeto do cosmos e uma divindade. As runas eram as assinaturas dos objetos, a sua forma essencial e sintética, a fórmula da sua energia específica: do seu ritmo. Ritmo idêntico e, portanto, a mesma runa têm todos os variados objetos de uma série ou cadeia de igual vibração; uma estrela específica, um mineral, um animal, uma divindade, uma planta, uma parte do homem, ao participarem numa certa forma rítmica, são designados e evocados por uma figura rúnica correspondente.»

A tradição nórdica é unânime em atribuir às runas uma origem divina, quase como se se tratasse de uma linguagem secreta

e iniciática destinada a perpetuar a sabedoria oculta primordial, e isto, naturalmente, não tem que ver tanto com o seu aspeto gráfico ou fonético, mas sim com o conteúdo simbólico por trás do qual se escondem os arquétipos primordiais.

Isto significa também que as runas são símbolos de conhecimento a usar com um certo cuidado. As estrofes 144 e 145 da *Balada do Mais Alto (Hávamál)* são uma admoestação bem direta aos incautos que, de ânimo leve, se dedicam à magia rúnica:

*Tu, sabes como se grava? Tu, sabes como se interpreta?
 Tu, sabes como se pinta? Tu, sabes como se experimenta?
 Tu, sabes como se reza? Tu, sabes como se imola?
 Tu, sabes como se oferece? Tu, sabes como se sacrifica?
 É melhor que não nos rezem do que receber demasiados sacrifícios:
 a oferenda espera sempre uma recompensa.
 É melhor ser ignorado nas oferendas do que demasiado reconhecido.
 Assim refletiu Thundr (Odin) antes de existirem
 pessoas, e lá regressou ele para de onde viera.*

Contudo, há que realçar que, nos primórdios, os símbolos rúnicos — ou melhor, o seu valor fonético — foram seguramente transmitidos de forma oral, de boca em boca, uma vez que, diziam os antigos: «Um homem conhece verdadeiramente apenas quando conhece de memória», sendo isto comum a todas as grandes tradições do globo. Todos os antigos nutriam uma profunda desconfiança em relação aos vários glifos alfabéticos como veículo útil para transmitir os ensinamentos recebidos segundo a verdade, o que se torna muito evidente se se tiver em conta o facto de serem muito poucos os testemunhos escritos que nos chegaram das tradições teutónica, escandinava e celta. Os próprios druidas transmitiam oralmente os seus inúmeros conhecimentos porque, pelo menos fazendo fé no que disse César no *De Bello Gallico*, «não consideram de todo propício transmiti-lo com as letras».

Isto, obviamente, é válido apenas para os ensinamentos iniciáticos destinados a uma casta restrita, e o objetivo era bem evidente:

não oferecer a uma qualquer pessoa ensinamentos esotéricos ou segredos iniciáticos. Platão escreve a este propósito: «[...] em todo o caso, em torno destes ensinamentos não existe qualquer escrito meu, nem nunca existirá. Tal conhecimento, na verdade, não é de todo comunicável em palavras, como são os outros. Só após uma longa convivência e coexistência ele se comunica instantaneamente — como a luz que se ergue de uma chama palpitante —, e, uma vez emanada da alma, é ele mesmo a nutrir-se a si próprio.»

Podemos assim afirmar que o conhecimento das runas e da sua utilização foi transmitido, nas origens, exclusivamente por via oral pelos Mestres das runas, precisamente pelos motivos já referidos. A runa evoca o poder, e o poder evocado pode criar ou destruir.

Que depois tudo tenha degenerado e o uso da palavra oral tenha sido substituído pelo da palavra escrita é um facto, nem sempre negativo, sobretudo quando é real o perigo de extinção de uma tradição, havendo assim urgência em deixar um testemunho escrito, ainda que sob a forma de charadas ou enigmas. E que solução melhor do que uma série de símbolos gravados na pedra, logo praticamente indestrutíveis, como são os rúnicos, destinados a perpetuar-se no tempo?

Os primeiros caracteres de escrita usados pelos povos germano-escandinavos foram, assim, as runas. Estas são ordenadas segundo um alfabeto de 24 letras — chamado *Futhark*, a partir das primeiras seis runas —, relativo à série longa ou «antiga», que é a que utilizámos nesta obra (ver Alfabeto Rúnico na página 17).

É indispensável mencionar que existe também uma série breve chamada «escandinava», composta por 16 runas, e um outro alfabeto anglo-frísio, formado por 28 letras elementares, ou «série longa».

Cada letra tinha um nome específico que evocava a imagem do objeto com esse significado e que, ao mesmo tempo, exercia — ou deveria fazê-lo, se «vibrada» do modo certo — uma ação mágica específica. É preciso recordar que, na composição estrutural do alfabeto rúnico, as várias letras estão dispostas segundo a ordem das Harmonias Superiores. Que o leitor não se espante muito se, no decorrer da leitura, se deparar com terminologias diferentes para a mesma runa (por exemplo, é o caso de *Thurisaz*, que por vezes surge escrita

como Thorisaz); ambos os nomes estão corretos, a diferença deve-se à dificuldade de tradução, que não é apenas gramatical, tratando-se de uma língua de tradição sacra e operativa, ao passo que a nossa linguagem moderna é inadequada e presta-se mal a um uso sacro.

Este alfabeto tem a essência intrínseca do fogo, isto é, daquele a que os físicos chamam «quarto estado da matéria», ou plasma. O estado plasmático é aquele em que se encontra a matéria estelar, que desencadeia as enormes forças presentes no universo.

Na utilização das runas em magia, dever-se-á assim unir ao fogo eterno do macrocosmos o fogo mágico interior do microcosmos que arde em cada um de nós. No seu conjunto, as 24 runas simbolizam o universo e, como tal, encerram em si o *megin*, o poder arcano de todos os seres criados, o qual pode ser ativado mediante o rito. Os povos nórdicos designavam com o termo *megin* a virtude mágica presente *in nuce* («em embrião») em cada indivíduo.

No nosso texto, adotámos o alfabeto composto por 24 sinais gráficos, ou Futhark, uma vez que se revelou o mais fidedigno segundo os estudos de runologia. As 24 runas estão divididas em três famílias: as primeiras oito são as runas da chamada família *Freys dett* (Família Freyr), as segundas oito são as *Hagal dett* (Família Hagal), e as últimas oito são as da série *Tyr dett* (Família Tyr).

ALFABETO RÚNICO



1. Fehu - f



2. Uruz - u



3. Thurisaz - th - dh



4. Ansuz - a



5. Raido - r



6. Kenaz - k



7. Gebo - g



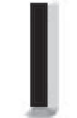
8. Wunjo - w



9. Hagalaz - h



10. Naudiz - n



11. Isa - i



12. Jera - j - a



13. Eihwaz - e



14. Perdh - p



15. Algiz - r - z



16. Sowulo - s



17. Teiwaz - t



18. Berkana - b



19. Ehwaz - e



20. Mannaz - m



21. Laguz - l



22. Inguz - n - ng



23. Othilaz - o



24. Dagaz - d

AS RUNAS E A TRADIÇÃO

A tradição relativa à descoberta das runas dá-nos algumas indicações, retiradas principalmente do *Havamal*, o livro sagrado dos antigos vikings (estrofes 138–140):

*Sei que de uma árvore ao vento pendi,
por nove noites inteiras,
por uma lança ferido e sacrificado a Odin,
eu a mim mesmo,
sobre aquela árvore da qual ninguém sabe
de que raízes se ergue.
Pão ninguém me deu, nem corno para beber;
eu para baixo não olhei:
puxei as runas, dorido levei-as para baixo: e caí de lá.
Nove cantos mágicos aprendi do ilustre filho
de Bolthorn, pai de Bestla,
e um sorvo bebi daquele precioso hidromel,
tirado a Odhrerir.*

A conquista das runas por parte de Odin é uma espécie de provação, conhecida como «Juízo Divino», e que é uma prova de força física muito praticada pelas populações tribais do Norte da Europa desde a Pré-História até à Idade Média. O ordálio é sempre utilizado pelos xamãs, que, através de rituais, jejuns prolongados e diversas formas de autossacrifício, se aproximam do contacto com o mundo ultraterreno e suas divindades. O mito de Odin diz que ele ficou pendurado na árvore do Mundo, de cabeça para baixo, empalado na sua própria lança, numa provação divina que o pretendia *significar*, através de uma prova que punha em dúvida a sua forma humana; e esta prova permitiu-lhe olhar para o «poço do Conhecimento» e roubar as runas, que ele memorizou na dor física e que depois transmitiu aos homens, iniciando os xamãs no uso mágico destes símbolos.

Na verdade, especula-se que Odin fosse um xamã oriundo das terras a nordeste, portador de uma cultura desconhecida na Europa

e divinizado numa fase posterior. E, segundo esta sugestiva hipótese, era conhecido por outro nome e, após o autossacrifício, renasceu como Odin: passando, assim, de homem iniciado a deus, de veste humana a divina.

Desta realidade teria nascido a difusão dos símbolos rúnicos, primeiro por via iniciática, reservada aos xamãs e à casta sacerdotal, depois estendendo-se sucessivamente à população no que diz respeito à interpretação esotérica das runas.

A *Edda* de Snorri confirma que os antigos germanos conheciam o uso das runas como grande instrumento de magia e de adivinhação, mas outros textos não menos importantes tratam o tema. *Sigrdrífumál* ou *Carme de Sigfrida* é um deles. Neste poema estão contidas as regras gnómicas e uma lista dos usos mágicos das runas, como:

Espinhos do sono	Runas dos ramos
Runas da felicidade	Runas do elóquio
Runas da vitória	Runas da mente
Runas de cerveja	Runas de cura
Runas do parto	Runas de força
Runas de socorro	Runas do amor
Runas das tempestades	Runas da infelicidade

Na *Voluspa*, os deuses que ressuscitarão depois do Ragnarök recordam as «runas do possante dos Deuses (Odin)» (estrofe 60). Já na *Helgakuida Hiorvarzsonar* são mencionadas as «runas da morte» (estrofe 29). No *Vafprùdnismal*, Odin dirige-se a um gigante para discutir sobre o poder das «runas do Gigante» (estrofe 43).

Hoje, dispomos apenas de fragmentos que sobreviveram na tradição celta e nórdica, mas, apesar disso, as runas estão a recuperar o seu lugar no mundo, para que esta antiga sabedoria possa estar disponível para todos, quer no campo mágico, quer no divinatório.

As runas simbolizam a natureza e todas as forças que dela derivam, e o homem aprendeu a gerir os seus segredos para obter a benevolência dos antigos deuses, únicos artífices do bem e do mal. É evidente que a filosofia rúnica se inspira no paganismo germano-escandinavo

e celta, onde, a par de uma casta de deuses, existiam forças igualmente poderosas e misteriosas, as forças da natureza, cujo culto incluía a veneração das árvores, das pedras, das nascentes e das fontes, lugares de particular concentração de energia telúrica.

Esta filosofia vaticinava que o homem comum, camponês, caçador ou guerreiro, não podia tornar-se um deus, mas apenas ser um aliado das forças do bem na perene luta contra as forças do mal, isto é, no confronto entre as forças luminosas e as forças obscuras que governam (juntas) o universo. Conferir ao homem a magia das runas constituía a sua «recompensa» por esta aliança contra o mal, e era fruto da sabedoria de Odin, que a doara à humanidade.

Os temas recorrentes dos significados destes símbolos eram a morte, a doença, o sofrimento, as dificuldades, os atrasos inesperados, as lutas e as vitórias, o calor e a segurança da casa, o prazer ilimitado, o amor, a família, as alegrias da vida. Eram usadas por populações que aceitavam a existência, com os seus aspetos bons ou maus, tentando alcançar o equilíbrio dos instintos, com vontade de se purificar, de evoluir, porque era a única coisa que podia garantir-lhes um acesso digno ao novo destino estabelecido pelas Normas, as míticas profetisas do panteão nórdico.

Cada runa era uma fonte de sabedoria a ser bem gerida, e falamos de um alfabeto expresso em caracteres ideográficos estilizados, elaborados pelo lado direito do cérebro humano. Também o seu som era singular, mas a métrica perdeu-se no tempo; sabemos apenas que possuíam um grande potencial fonético que permitia transformá-las em valores mágicos, estando cada uma delas ligada a um deus e a uma força da natureza. De resto, tal como nos mantras, ao fazer vibrar determinadas palavras obtêm-se efeitos no sistema nervoso que «abrem» certas portas na consciência, modificando o seu estado e exaltando-o.

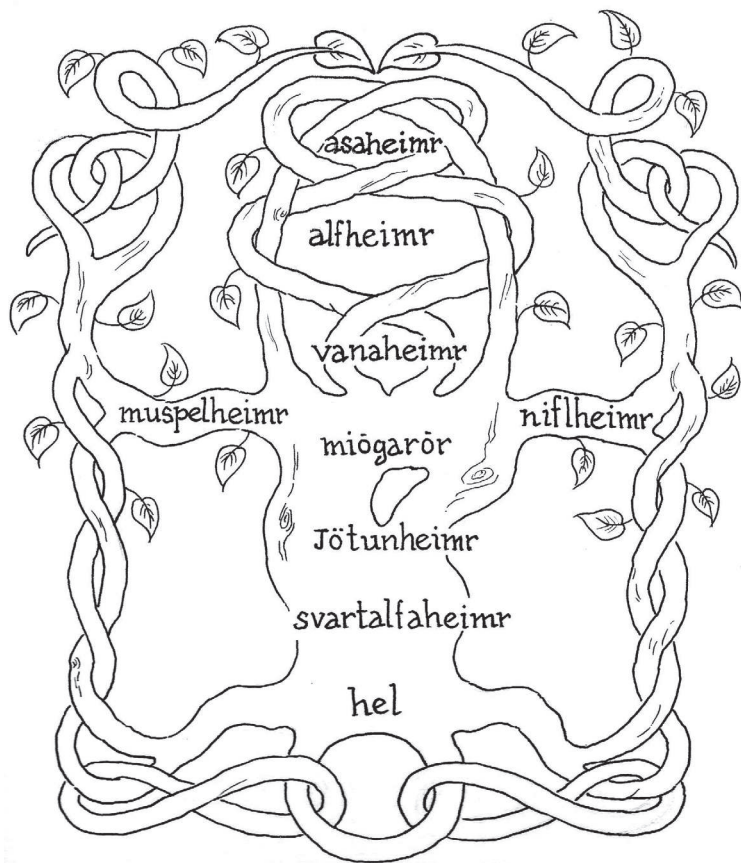
MITOLOGIA DOS POVOS GERMANO-ESCANDINAVOS



ntes de iniciar a análise propriamente dita das nossas 24 runas, falta acrescentar algo relativamente à mitologia germânica e ao panteão das divindades nela presentes.

Apresentamos num desenho esquemático a Árvore do Mundo, retirada da cosmologia escandinava, que mostrará melhor ao leitor a disposição dos diversos «mundos» (outros planos de existência), tal como é proposta pela tradição (ver a Árvore do Mundo na página 22). Partindo de baixo, encontramos *Helheimr*, o «mundo dos mortos», onde reina Hel; *Alfar* situa-se em duas posições: a de cima é a morada dos Elfos da Luz, a de baixo é o mundo dos Elfos Escuros; *Ulgardh* é o lugar exterior, habitado pelos demónios e pelas presenças obscuras, que por vezes se confunde com o mundo que se segue, *Iotunheimr*, o mundo dos Gigantes. À direita deste último fica *Niftheimr*, a terra do frio e da neblina, que, apesar de separada do reino dos mortos, se confunde por vezes com ele, em particular durante algumas festividades anuais que constituem verdadeiras «passagens» adimensionais. Aproveitamos este facto para avisar o leitor de que a árvore cósmica da criação não deve ser entendida como um esquema rígido e fixo, quase como se tivesse setores compartimentados. Na verdade, os vários mundos podem perfeitamente interpenetrar-se e incorporar-se uns nos outros, quer em determinadas ocasiões, por exemplo durante os solstícios, quer nos instantes que precedem a aurora e o crepúsculo, naquele estado fluido intermédio que parece

suspensão entre o real e o irreal, dando origem a fenômenos de conluio temporal em que podem manifestar-se real e fisicamente, ao mesmo tempo, duas realidades provenientes de planos diferentes de existência.



Segue-se *Muspelheimr*, o mundo do fogo ou do calor, e *Vanaheimr*, a morada dos Vanir. Ao centro fica *Midhgardhr*, o mundo habitado pelos homens, ou «Terra Média», e sobre a terra situa-se *Asghard*, o paraíso celeste ou morada dos deuses.

Segundo uma concepção mais recente, os deuses, que inicialmente moravam perto das comunidades humanas, acabaram por se mudar para o céu, onde foi também concebido o mítico *Valhalla*, para onde vão os heróis caídos em batalha.

Uma outra representação do cosmos que também surge noutros pontos deste livro é a da Árvore Cósmica Yggdrasil, que, com as suas fartas frondes, chega a tocar o céu exterior, enquanto as suas raízes profundas chegam ao mundo dos mortos, ao dos gigantes e ao dos homens. Aos pés desta árvore estão três fontes: a de Urdh, a de Mimir e a de Hvergelmir, das quais jorra a água da vida e da sabedoria.

Este universo, que deve a sua condição à obra incansável dos deuses que nele definiram rigorosamente as forças do caos e da desordem, será um dia totalmente destruído, quando as imanes forças demoníacas desencadearem a sua ofensiva, declarando guerra aos deuses. Estes serão destruídos durante o crepúsculo. Mas na mitologia nórdica não faltam confortáveis acenos a uma regeneração, ou palingenesia, de um novo mundo onde reinarão a alegria e o júbilo.

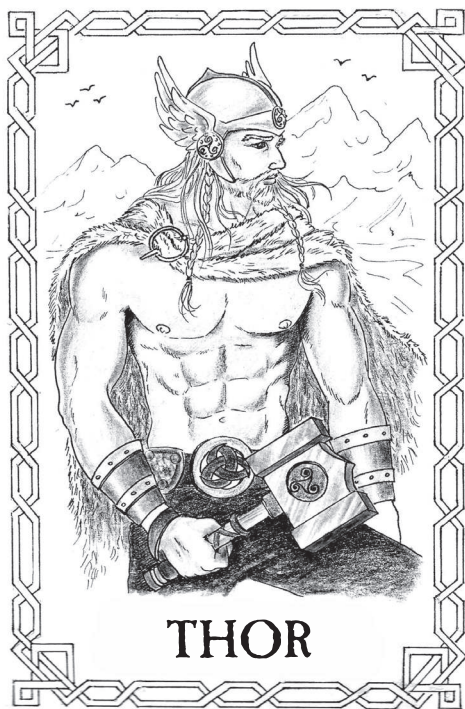
As divindades deste panteão são múltiplas e multiformes; e, uma vez que, por motivos óbvios, não nos é possível fornecer um quadro pormenorizado da vasta multidão de deuses nele presentes, o leitor perdoar-nos-á a rápida panorâmica a que somos forçados, embora — é justo dizê-lo a bem dos interessados — muitas personagens e variados acontecimentos desta complexa mitologia estejam espalhados aqui e ali na parte mais substancial deste volume.

As divindades em torno das quais surgiram as tradições míticas mais distintas são Odin e Thor. O primeiro é o dominador dos deuses, seguramente o mais venerado e popular, identificável — segundo a interpretação romana — com Mercúrio (ver ilustração do deus Odin na página 24). Odin é o Pai Universal, ao passo que Thor — que tem seguramente uma valência ligada a Júpiter — é o mais forte entre todos os deuses (ver ilustração do deus Thor na pág. 24).

Os deuses germânicos, ao contrário das divindades das outras tradições primevas, eram mortais, e esta prerrogativa reflete, se virmos bem, uma visão particular do mundo; a realidade não é vista como um conjunto de formas externas personificadas por divindades eternas e imutáveis no tempo, mas tudo se mostra aleatório, provisório e incerto, e a guerra contínua entre o bem e o mal é sempre sem vencedores nem vencidos, assim se constituindo como extremamente aberta a todas as soluções finais.



ODIN



THOR

AS RUNAS SÃO EXPRESSÃO DO DIVINO, SINAIS DE PODER E CONHECIMENTO

Este é o livro essencial para conhecer o maravilhoso mundo das runas, os caracteres mágicos da mais antiga escrita germano-escandinava que se encontram traçados em pedras, dólmens, menires e nos mais diversificados objetos e artefactos.

Dividida em duas partes, esta obra apresenta-lhe as origens das runas, a mitologia a elas associada, os seus símbolos e a energia que delas advém, entre muitas outras revelações. E mais: explica a relação direta das runas com a magia, dando assim a conhecer, por exemplo, os mais variados rituais que o ajudarão a levar os seus intuitos a bom porto. Como atrair o amor? O que fazer para se tornar mais atraente? Como eliminar a negatividade? O que fazer para singrar nos negócios? Como combater as maldições? Para todas estas perguntas (e tantas mais), aqui encontrará as devidas respostas.

O termo «runa» tem diferentes significados: «murmúrio», «símbolo» ou «mistério». Pegando nesta última ideia, se há coisa que aqui se revela é todo o mistério que envolve este ancestral mundo mágico.

INCLUI MAIS DE 40 RITUAIS

 <p>FAROL a luz da sua vida 20 20 editora</p>	<p>ISBN 978-989-564-668-5</p>  <p>9 789895 646685</p> <p>Esoterismo</p>
---	--