



Runas.

Un Estudio Personal.

Un estudio personal acerca de los significados primigenios y conceptos asociados a las runas germánicas de acuerdo a su descripción poética, recursos lingüísticos y correlación cultural del ámbito germánico antiguo.

HERMES SAUCEDO J.

2016

§

Runas.

UN ESTUDIO PERSONAL.

Un estudio personal acerca de los significados primigenios y conceptos asociados a las runas germánicas de acuerdo a su descripción poética, recursos lingüísticos y correlación cultural del ámbito germánico antiguo.

AUTOR: HERMES SAUCEDO
2016

Da Wyrdes Wegas Gewritu.
México.

Runas.

Un estudio personal acerca de los significados primigenios y conceptos asociados a las runas germánicas de acuerdo a su descripción poética, recursos lingüísticos y correlación cultural del ámbito germánico antiguo.



Runas., por *Hermes Saucedo Juárez* se distribuye bajo una *Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional*.



Safe Creative Registry: 1602156586859



Þa Wyrdes Wegas Gewritu.

Para mayor información:

<http://wyrdeswegas.com>

herael@gmail.com

México 2016



Þat er þa reynt
er þu að runum rýgr inum rezinkunnum
þeim er zerðu zinnrezin ok fa ði fimbulþulr
þa hefir hann bazt
er hann þezir.

*Esto es verdad,
lo que tú preguntes a las runas de los poderosos,
las cuales los grandes hicieron de la sabiduría forjadas,
siempre será lo mejor si aquel se mantiene en silencio.*

Fragmento del poema nórdico "Havamal", S. XIII.

Índice general

I ASPECTOS GENERALES	13
1. Marco Histórico	15
1.1. Evolución Lingüística	15
1.2. Evolución de la Escritura de la Runas	21
1.3. Los Distintos Futhorks	22
1.3.1. Elder Futhork	23
1.3.2. Gothic Futhork	24
1.3.3. Anglo-Saxon Futhorc	27
1.3.4. Younger Futhork	29
2. Runas y WYRD	33
2.1. Runas como forma de lengua escrita	33
2.2. <i>Wyrd</i> , honor y artes ancestrales	35
2.2.1. El concepto de <i>Wyrd</i>	35
2.2.2. Una concepción de <i>Wyrd</i> en el heathen actual.	36
2.2.3. Los múltiples hilos de <i>Wyrd</i>	37
2.3. Oráculos y símbolos mágicos	38
2.4. Runas, partículas de <i>Wyrd</i>	41
2.5. <i>Wyrdeswebb</i>	43
3. Ser y Universo en el Ámbito Germánico	47
3.1. El Alma o <i>Sawol</i>	47
3.2. El Universo y los Mundos	49
3.2.1. GIN, NIFOL Y MYSPELL: LOS ELEMENTOS GERMÁNICOS	49
3.2.2. EORMENSYL	50
3.2.3. GESCEAFT	51
3.2.4. WORULDA	51

4. Virtudes y Honor	55
4.1. Moral y Honor	55
4.2. Nobles Virtudes	55
II RUNAS	59
5. Consideraciones Previas	61
6. FEHU / FE / FAIHU / FEOH / FÉ	63
7. URUZ / URAZ / URUS / UR / ÚR	67
8. ÞURISAZ / ÞIUÐ / ÞIUÐ / ÞORN / ÞYRS	71
9. ANSUZ / AZA / ANS / AHS / OS / ÓSS	75
10. RAIDO / REDA / RAIDA / RAD / RÆIÐ / REIÐ	79
11. KENAZ / CHOZMA / KAUNS / CEN / KAUN	83
12. GEBO / GEWA / GIBA / GYFU	87
13. WUNJO / WINE / WINJA / WYNN	91
14. HAGALAZ / HAAL / HAGL / HÆGL / HAGALL	95
15. NAUDIZ / NOICZ / NAUÐS / NYD / NAUÐR / NAUÐ	99
16. ISAZ / ICZ / EIS / IS / ÍSS	103
17. JERA / GAAR / JER / GER / ÁR	107
18. EIHWAZ / EZCK / HUAIR / EOH	111
19. PERÞO / PERTRA / PAIRÞRA / PEORÞ	115
20. ALGIZ / ELHAZ / AZETS / EOLHX	119
21. SOWILO / SUGIL / SAUWIL / SIGEL / SÓL	123
22. TIWAZ / TYS / TEIWS / TIR / TÝR	127
23. BERKANAN / BERENA / BAIRKAN / BEORC / BJARKAN	131
24. EHWAZ / EYS / AIHUS / EH	135
25. MANNAZ / MANNA / MANN / MAÞR	139

26. LAGUZ / LAAZ / LAGUS / LAGU / LÖGR	143
27. INGWAZ / ENGUZ / IGGWS / ING	147
28. OÞILA / UTAL / OÞAL / OEPÆL	151
29. DAGAZ / DAAZ / DAGS / DÆG	155
30. AC	159
31. ÆSC	161
32. YR	163
33. IOR	167
34. EAR	171
35. CALC	175
36. GAR	177
37. CWEORÞ	179
38. STAN	183
 III ANEXOS	 185
39. Runatal	187
39.1. Fragmento Original en Islandés Antiguo (Del Havamal)	187
39.2. Adaptación al Ænglisc (Inglés Antiguo)	187
39.3. Adaptación al Gutiska (Godo)	188
39.4. Adaptación al Proto-Germánico	188
 40. Esquemas	 191

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, cuando se habla de *runas*, lo primero que se suele asociar es un tipo de oráculo el cual consiste en las grafías de los antiguos conjuntos de letras germánicas (*fuparks*), inscritas en pedazos de madera para “leer” la suerte. Lo cierto es que esta forma de utilizar las runas es una reconstrucción muy reciente, ya que no hay ninguna evidencia registrada de que las runas hubiesen funcionado de esta manera. Las runas no sirven para predecir “el futuro” o augurar la “buena fortuna”, sino que son un sistema simbólico que relaciona los conceptos primordiales de las antiguas culturas germánicas, y sirven como guía en un conocimiento y auto-conocimiento humano y social, basada en las tradiciones germánicas, que además se vincula estrechamente con el concepto de *Wyrd*. Hoy en día existen muchos esfuerzos (algunos con mucho mérito debido a la investigación y reconstrucción que realizan) por revivir el estudio de las runas como un “método” de conocimiento y auto-conocimiento; en lo personal creo que ese trabajo es la parte fundamental al estudiar runas. Hay que destacar que el uso primordial de las runas era la representación gráfica de las lenguas antiguas germánicas, y la relación de estos conceptos lingüísticos con los conocimientos culturales asociados es de lo que tratan precisamente las runas.

Las tendencias actuales acerca de los estudios en general de cualquier cosa, tienden a sintetizar (e incluso sincretizar) muchos aspectos, y el caso de las runas no es la excepción. Es muy común pensar erróneamente que el concepto de “runas” es equivalente únicamente a “*Elder Fupark*”, cuando en realidad son conceptos relacionados, pero no son sinónimos. Al realizar este tipo de síntesis masivas se pierden de vista muchos aspectos históricos y culturales particulares que podrían ser importantes y fundamentales en la comprensión de las runas. Pero tampoco se trata de evitar la síntesis, sería imposible establecer una forma de estudio en la que no se sintetizaran algunos aspectos, sobre todo en cuestiones históricas y culturales que están perdidas en la historia de los pueblos germánicos, y por fuerza se requiere sintetizar e incluso especular en algunos aspectos, para poder darle coherencia y completitud al tratamiento del estudio. Es por eso que a continuación se presenta un trabajo de investigación con síntesis necesaria acerca de las runas, profundizando en ciertos aspectos en la diferente contextualización histórica y cultural de cada runa, y abriendo un panorama más amplio a las diferentes culturas germánicas.

Las runas, de alguna manera son una fuente inagotable de estudio, su mismo nombre (que significa: misterio, susurro, secreto) nos indica que siempre hay algo nuevo que descubrir en ellas, sin importar cuanto tiempo se lleve estudiándolas. Por la razón anterior le pido al lector o al *Runmann* que esté leyendo este estudio, que intente ampliar su visión acerca de las runas y re-encontrarse con ellas bajo nuevas comprensiones y nuevos retos por descubrir.



Parte I

ASPECTOS GENERALES

1.1. Evolución Lingüística

Históricamente las runas son legadas como la expresión gráfica de los fonemas correspondientes a las lenguas de origen germánico, por lo que primordialmente son una manifestación directa del lenguaje mediante el cual el ser humano es capaz de comprender y de hacer comprender la realidad tanto tangible como intangible que experimenta. Lenguaje y runas son conceptos que están íntimamente relacionados, de ahí la importancia de adentrarse en el estudio de las lenguas que originalmente las runas representan, y que relacionan directamente los conceptos que las culturas germánicas les atribuían.

El lenguaje y las runas evolucionaron con el paso del tiempo, de ahí que se deriven varios conjuntos rúnicos de acuerdo al contexto histórico y social que existía en un momento determinado. Históricamente hay mucha información referente a la sabiduría de las runas que simplemente se perdió al no quedar registrada, por lo que muchos de los conceptos y usos que en la actualidad se les atribuyen sean resultado de reconstrucciones e invenciones modernas, y no obedecen precisamente a aspectos tradicionales o ancestrales.

La relación precisa entre lenguaje y runas es muy evidente en los casos conocidos (el *Anglo-Saxon Futhorc* y el *Younger Futhork*), más no así en los conjuntos reconstruidos donde solo hay un lenguaje parcialmente conocido (caso del *Futhork Gótico*) o solo existe un proto-lenguaje hipotético reconstruido (caso del *Elder Futhork*); en estos últimos casos se ha hecho necesario auxiliarse del conocimiento de los primeros para reconstruir un probable sistema de asociación conceptual y simbólica.

La historia de las lenguas germánicas se remonta en teoría al Proto-Indoeuropeo que se supone se hablaba alrededor del 4,000 a.E.C., dicho lenguaje evolucionó y se diversificó con el tiempo y una de esas ramas fue el hipotético Proto-Germánico, el cual a su vez se dividiría en tres ramas: el Proto-Germánico nórdico, el Proto-Germánico oriental y el Proto-Germánico occidental. Hasta este momento no se puede establecer una lengua actualmente conocida, únicamente existen reconstrucciones de las mismas, los fonemas utilizados en esas lenguas probablemente se pudiesen asociar a las runas, pero solamente en su forma de sonidos, ya que no había una forma gráfica de representar la lengua.

Precisamente esta forma sonora es la forma primigenia de cualquier runa, que después con el paso del tiempo y el intercambio cultural con otros pueblos se complementaría con las formas gráficas que son más conocidas en la actualidad.

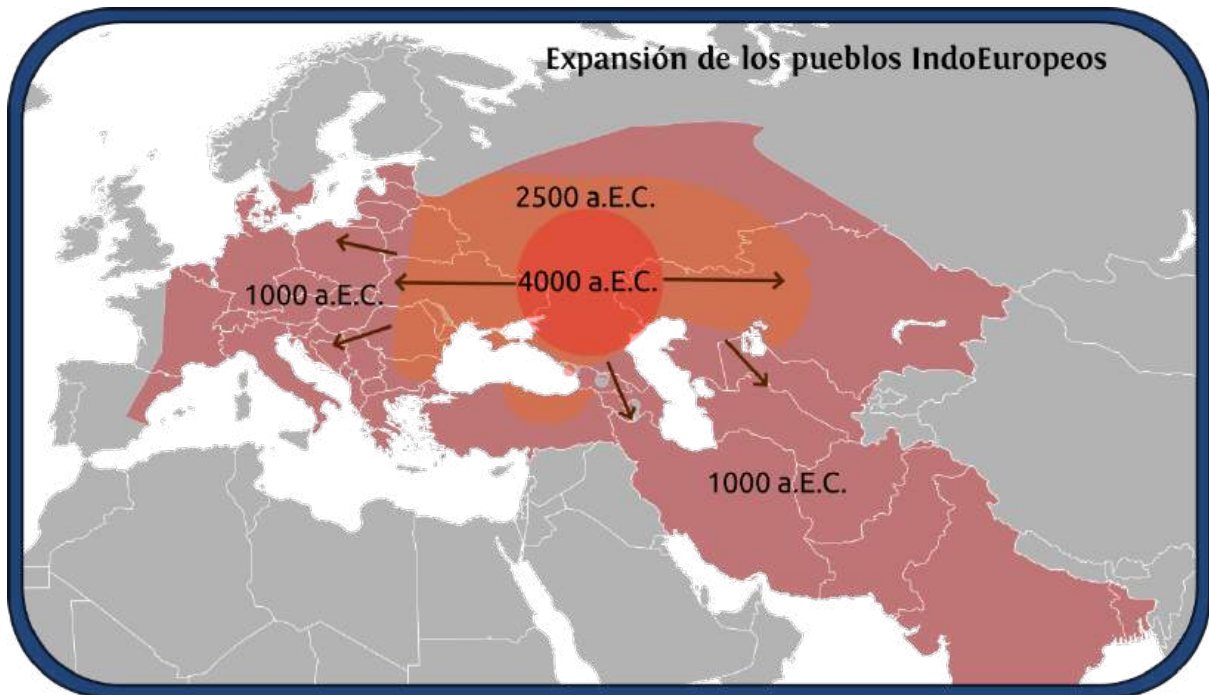


Figura I.I: *Expansión de los Pueblos Indo-Europeos.*

Las diferentes ramas del Proto-Germánico darían como resultado lenguas ancestrales consolidadas hoy en día conocidas: la rama nórdica daría como resultado el Nórdico Antiguo del cual evolucionarían las actuales lenguas germánico-nórdicas; la rama occidental daría como resultados distintos lenguajes antiguos como el Anglo-Sajón, Frisio Antiguo, y Alto y Bajo Alemán Antiguos principalmente; de los cuales se derivarían las actuales lenguas del Inglés, el Neerlandés, el Alemán, y otras más. El caso del Proto-Germánico Oriental se truncaría y la única lengua antigua conocida hoy en día es el *Gopico*, que se perdería al ser absorbido por el Latín.

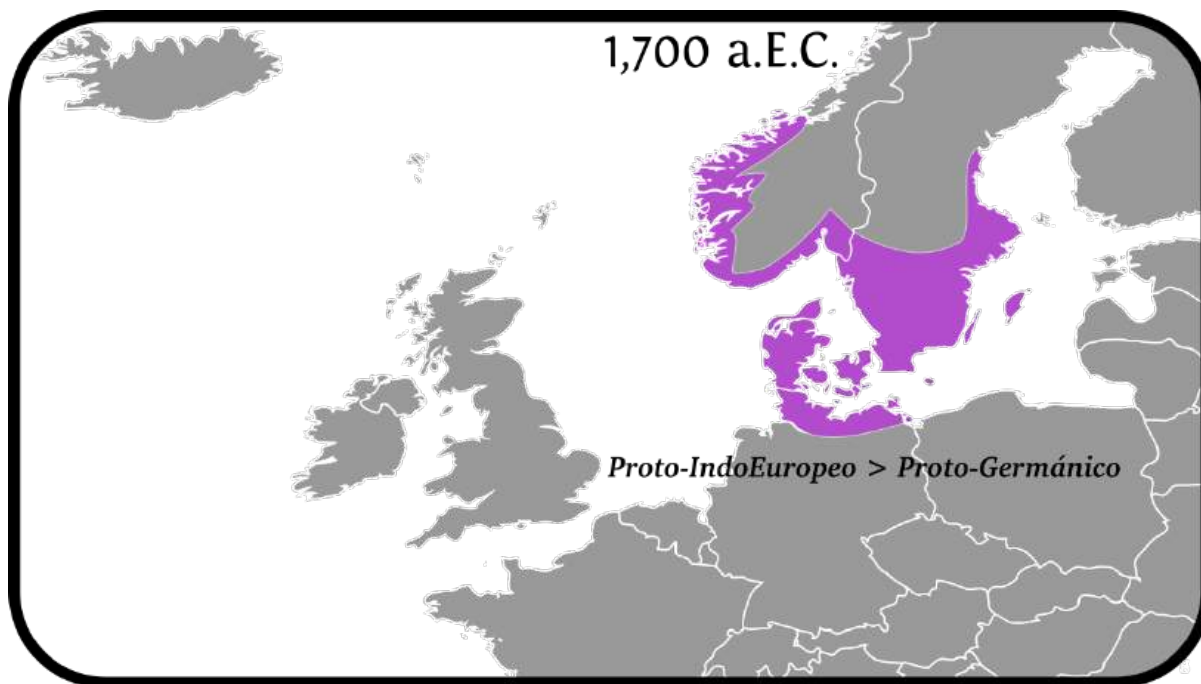


Figura 1.2: *Lenguas Germánicas para el 1,700 a.E.C.*

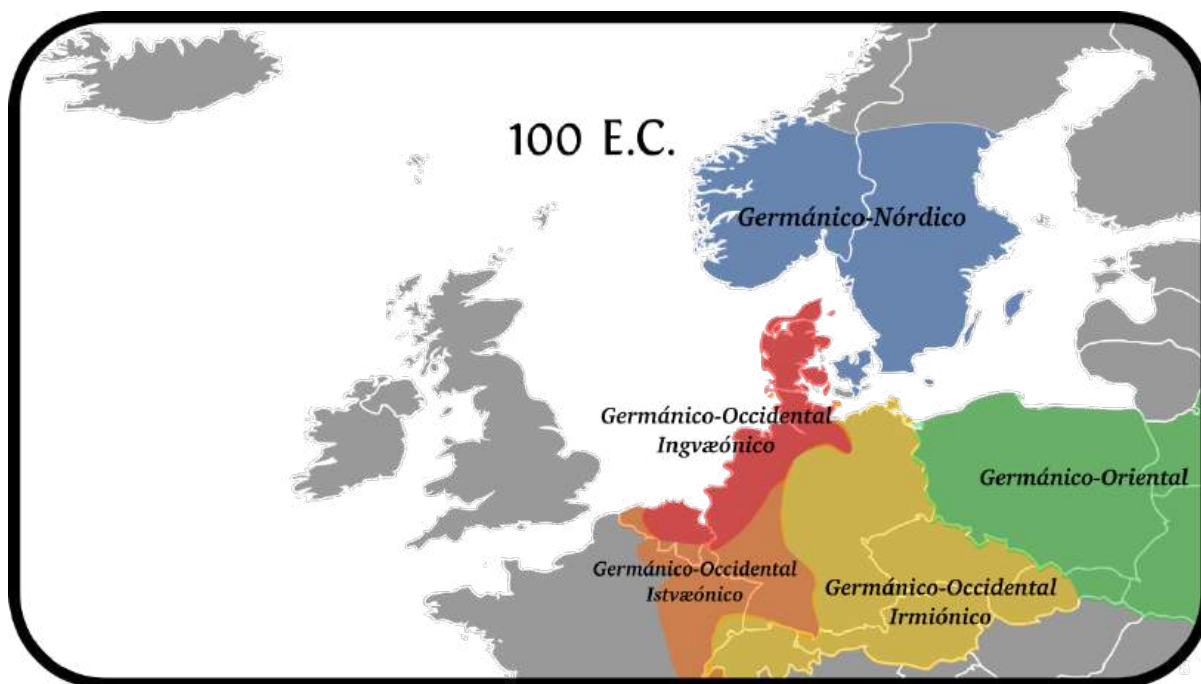
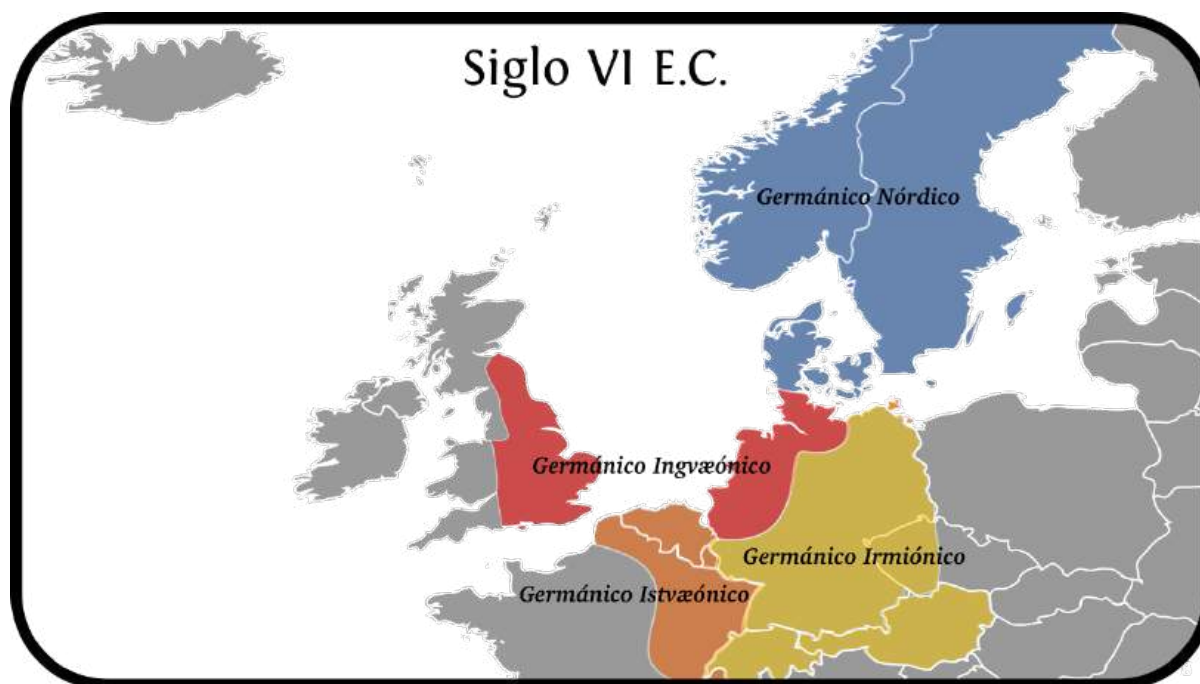


Figura 1.3: *Lenguas Germánicas para el 100 E.C.*

Figura 1.4: *Lenguas Germánicas para el siglo VI*

Cada uno de estos lenguajes antiguos tenía su propio conjunto de fonemas de los cuales se conformaba, estos sonidos corresponden a las runas, que además de ello encerraban en sí un concepto o idea asociada que eran elementos de su cosmovisión. Pero no fue sino hasta el momento de intercambio cultural con otros pueblos que se adoptaron formas gráficas para representar a las runas, naciendo así los conjuntos escritos de las diferentes lenguas, dichos conjuntos se denominan hoy en día como *Futhorks*, de estos conjuntos sobreviven de manera precisa y explícita el *Futhorc Anglosajón* (correspondiente a la lengua Anglosajona y otras relacionadas) y el *Futhork Jónen* (correspondiente a la lengua del Nórdico Antiguo), mientras que a manera de reconstrucción existen el *Futhork Antiguo* (correspondiente a una posible transición entre el Proto-Germánico y el Nórdico Antiguo) y el *Futhork Gópico* (correspondiente al idioma Gópico). Dentro de estos conjuntos existen a su vez variaciones regionales de acuerdo a la situación geográfica.

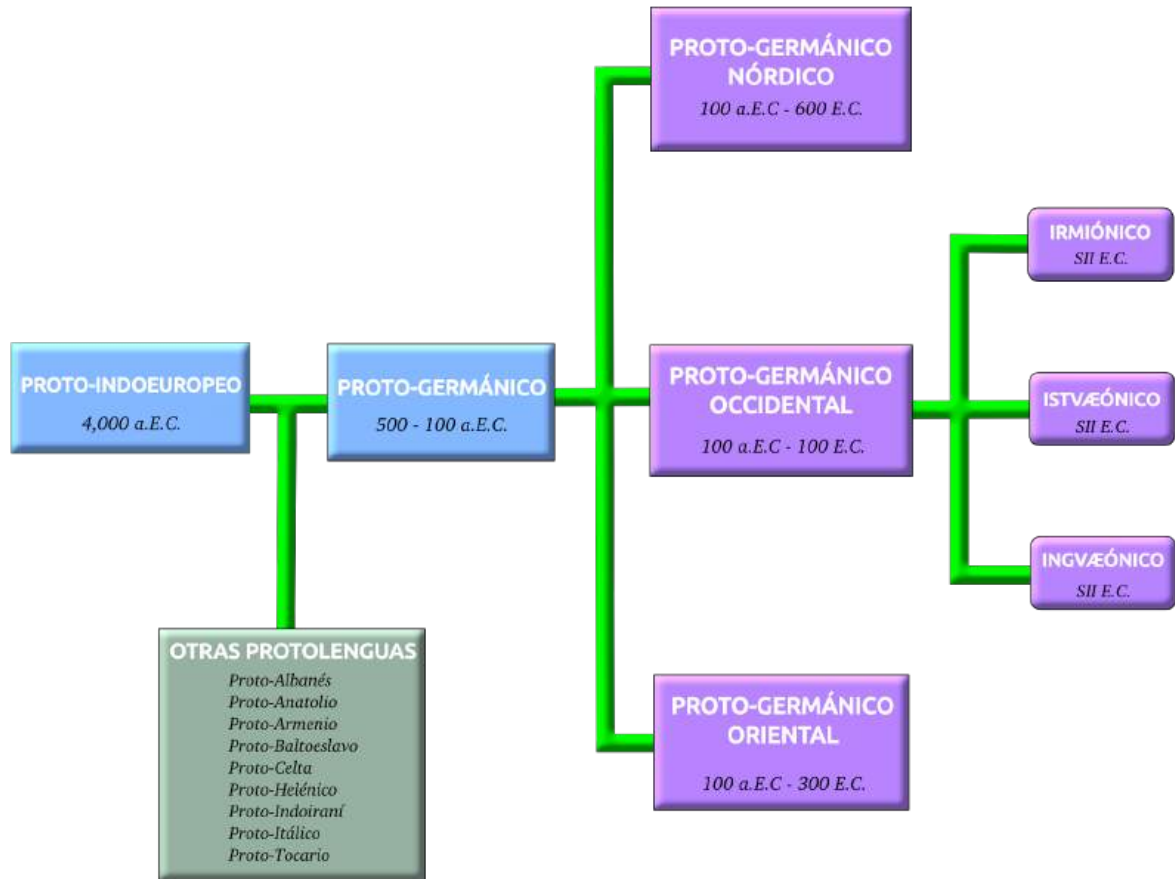


Figura 1.5: Ramificación primaria del Proto-Germánico.

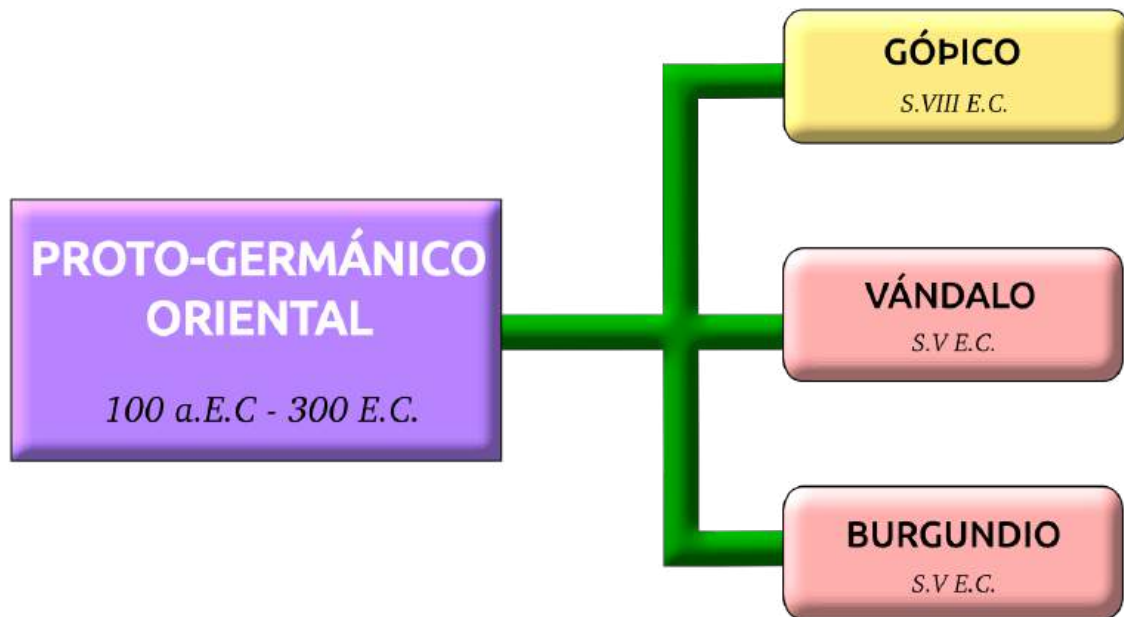


Figura 1.6: Evolución de Lenguas Germánicas Orientales.

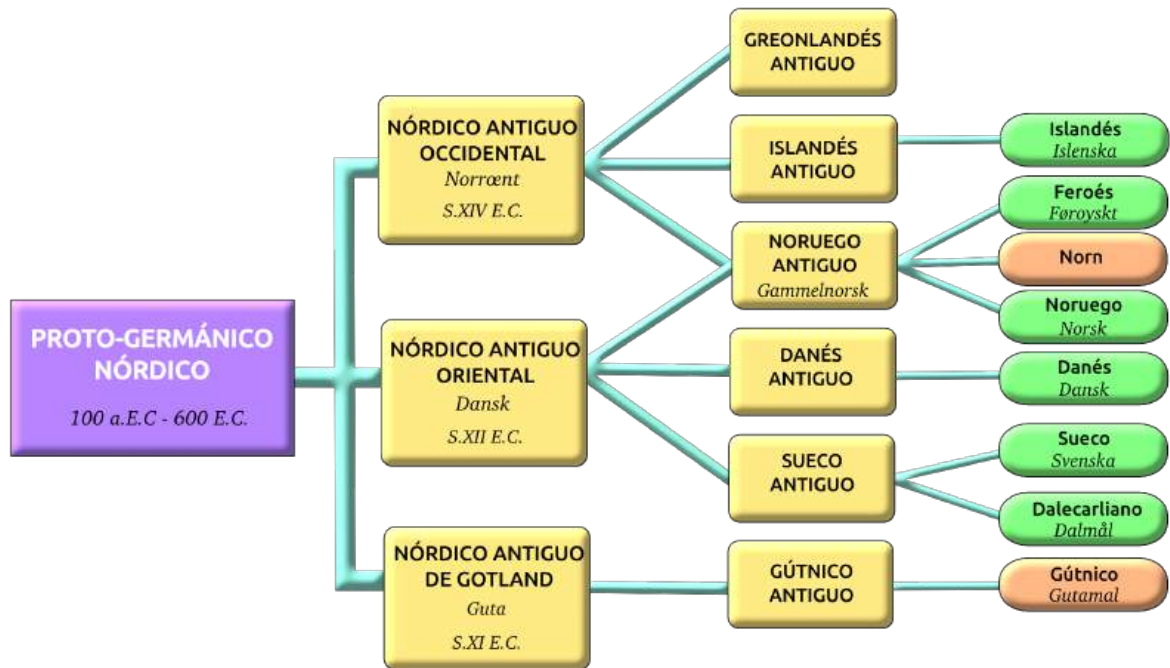


Figura 1.7: Evolución de Lenguas Germánicas Nórdicas.

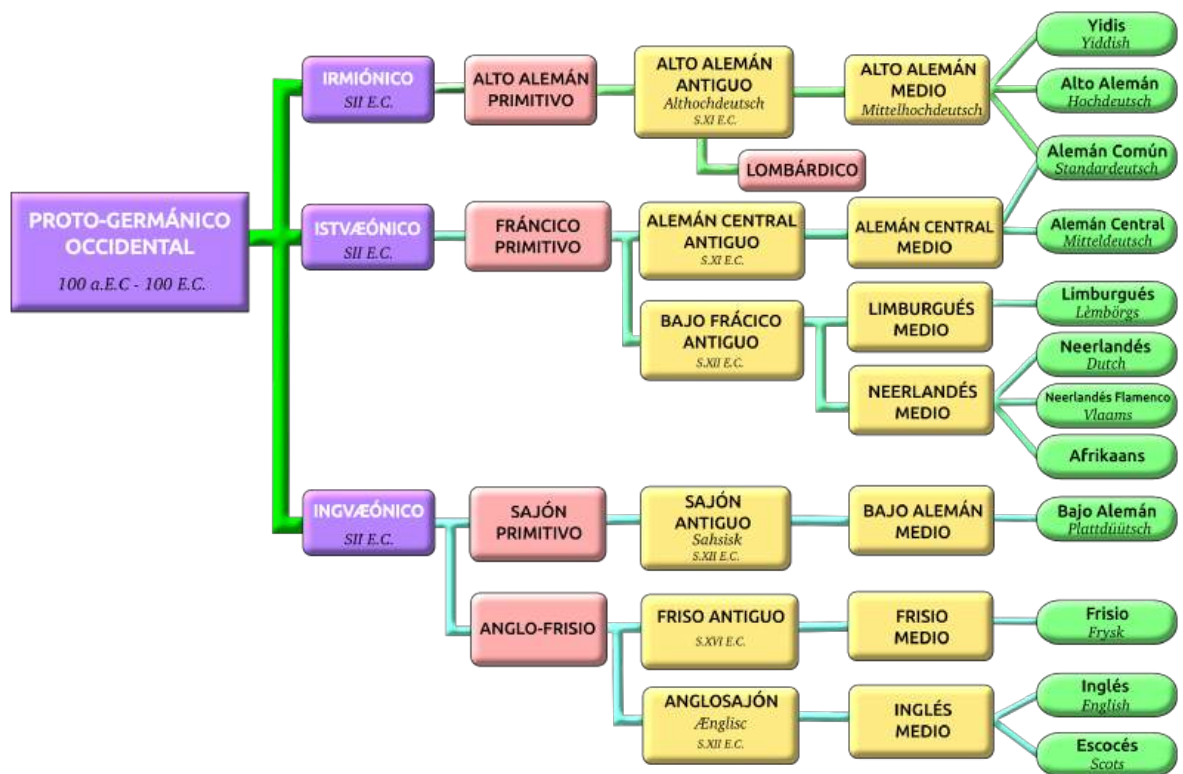


Figura 1.8: Evolución de Lenguas Germánicas Occidentales.

1.2. Evolución de la Escritura de la Runas

Si bien las lenguas germánicas derivan del mencionado Proto-Indoeuropeo, ni el Proto-Indoeuropeo ni sus lenguas derivadas tenían alguna forma para escribirse, fue hasta el momento de encontrarse con las lenguas semíticas que adoptaron de estas la tecnología de la escritura.

De esta manera las lenguas que por mucho tiempo solamente fueron transmitidas oralmente encontrarían un vehículo por el cual quedar en una memoria mucho más duradera y fiel. Los primeros pueblos indoeuropeos en adoptar esta tecnología fueron los helénicos, quienes tomarían el abjad fenicio y lo adaptaron a su propia lengua.

El origen de los actuales caracteres latinos que utilizamos normalmente en la escritura (e igualmente el de los caracteres rúnicos) se remonta a los jeroglíficos egipcios. La escritura egipcia es un sistema complejo para la transmisión de información que involucra consonantes y logogramas, dicha complejidad se vió genialmente resumida con la creación del primer abjad por los habitantes de la península del Sinaí, quienes por practicidad idearon una síntesis por acrofonía de los elaborados jeroglíficos egipcios, dejando los logogramas de lado, lo cual redujo sustancialmente el número de símbolos utilizados en la escritura, dando origen al primer abjad de la historia. Los fenicios tomaron esta idea y la popularizaron por todos los lugares con quienes comerciaban, los griegos tomaron esta idea y la adaptaron a su propia lengua, cambiando algunos fonemas que no existían y agregando las vocales, así crearon el primer alfabeto de la historia. Este alfabeto evolucionaría por toda Europa, siendo los pueblos germánicos de los últimos en adoptar el sistema de la escritura para sus propias lenguas. En el caso del Elder Futhork, la tecnología de la escritura fue tomada directamente del alfabeto etrusco, pero respetando el orden original germánico (probablemente heredado del proto-indoeuropeo), es decir el orden de los fonemas y las grafías no es alfabético, sino es un orden "futhork".

Las runas escritas evolucionarían con el tiempo de acuerdo a los diferentes pueblos germánicos que las utilizarían, sin embargo el alfabeto romano pronto sería la normalización en escritura, lo que hizo que las diferentes escrituras rúnicas fueran cayendo en desuso.



Figura 1.9: Evolución de la Escritura de las Runas y el Alfabeto Latino.

1.3. Los Distintos Fuparks

Las distintas características generales de los diferentes conjuntos “fupark” son:

Características	Elder	Gópic	Anglo-Saxon	Younger
Runas	24	25*	33	16
Rama	Proto-Germánica	Oriental	Occidental	Nórdica
Uso histórico (Siglos)	II-VII	IV-V	V-X	VII-XII
Lenguas Representativas	Proto-Germánico, Proto-Nórdico, Proto-Oriental, Proto-Occidental	Gópic, Vándalo*, Burgundio*	Anglo-Sajón, Frisio, Alto y Bajo Alemán Antiguo, Sajón Antiguo	Nórdico Antiguo Occidental, Nórdico Antiguo Oriental, Nórdico Antiguo de Gotland
Registro	Inscripciones	Inscripciones	Inscripciones y literatura	Inscripciones y literatura
Significado Simbólico	Reconstruido	Reconstruido	Poema Anglosajón y lingüística	Poemas Islandés, Noruego, y por lingüística

* Inferencia por reconstrucción.

1.3.1. Elder Futhork

El conjunto 'futhork' más antiguo es el denominado 'Elder Futhork' y se piensa que puede corresponder a la transición del 'Proto-Germánico' con sus ramificaciones regionales (Oriental, Occidental y Nórdico), sin embargo las inscripciones existentes son insuficientes para poder establecer de forma precisa una lengua correspondiente. A pesar de ser el conjunto rúnico más antiguo, fue el que se descifró más recientemente ¹, y por lo mismo, los nombres originales de las runas están perdidos en el tiempo, ya que a diferencia del 'Futhorc Anglosajón' o el 'Younger Futhork', no existe ningún poema rúnico que describa el nombre, ni el concepto asociado a cada runa.

Actualmente gracias a las reconstrucciones lingüísticas del 'Proto-Germánico', se han propuesto los nombres de las runas para este conjunto 'futhork'. Se considera a este conjunto como el 'padre' de los demás conjuntos. El 'Elder Futhork' consiste en veinticuatro runas cuyo orden secuencial se describe a continuación²:

¹En 1865 por el filólogo noruego Sophus Bugge.

²De acuerdo a la inscripción de Kylver Stone en Gotland, de aproximadamente el año 400 E.C.





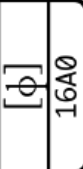




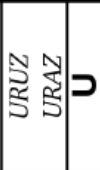

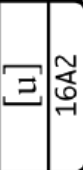




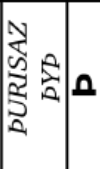

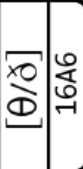











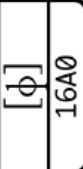
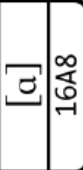



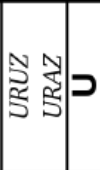
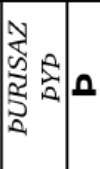
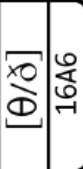


















	FEHU FE	WUNJO UJINE	
	F	GEBO GEJUA	
	[φ]	K	
16A0		G	
	URUZ URAZ	RAIDO REDA	
	U	R	
	[u]	KAUNAZ CHOZMA	
16A2		K	
	NAUDIZ NOICZ	EIHWAZ EZCK	
	N	P	
	[n]	PERBO PERTRA	
16BE		P	
	HAGALAZ HAAL	JERA GAAR	
	[h/x]	E	
16BA		J	
	TIWAZ TYS	INGWAZ ENGUZ	
	T	LAGUZ LAAZ	
	[t]	L	
16CF		L	
	HAALAZ HAAL	OPILA UTAL	
	[h/x]	O	
16BA		O	
	[h/x]	DAGAZ DAAZ	
16BA		D	
	[h/x]	DAZ Z	
16BE		Z	
	[h/x]	S	
16BE		S	
	[h/x]	[s]	
16BE		[s]	
	[h/x]	[w]	
16BE		[w]	
	[h/x]	[w]	
16BE		[w]	

Figura 1.10: Elder Fupark.

1.3.2. Gopic Fupark

La rama oriental del 'Proto-Germánico' desgraciadamente se truncó debido a las circunstancias históricas, estos pueblos intentaron migrar de regreso hacia el oriente,

pero fueron repelidos por las tribus asiáticas, y deambularon de regreso por toda Europa, asentándose por todo el imperio romano de entonces. Estos pueblos rápidamente fueron asimilados por la cultura romana, razón por la cual sus lenguas se perdieron al ser cambiadas por el latín. Sin embargo una de estas lenguas germánicas orientales, el 'gopico' o 'godo', fue parcialmente rescatada³. Ulfilas inventó el "alfabeto gopico", en el cual combinó las runas de un posible 'fupark gopico' con las letras griegas de entonces. Con base en su trabajo se puede reconstruir este 'Gopic Fupark', y mientras que los nombres se basan en lo registrado por Ulfilas, no existe ningún poema rúnico asociado a ellas, al igual que en el caso del 'Elder Fupark'. Es notable la similitud entre el *Elder Fupark* y el *Fupark Gopico*, y se podría pensar a este último tan solo como una variante del primero.

³Gracias al trabajo del monje godo Ulfilas 311-383 E.C.









	FAIHU							
	F	F	URUS	ANS	RAIDA	KAUNS	GIBA	WINJA
[f]	U	U	[u/o]	A	R	K	G	W,Y
16A0	16A2	16A6	16A8	16B1	16B2	16B7	16B9	[w/y]
	HAGL							
	H	H	NAUDS	JER	HUAIR	PAIRPRA	AZETS	SAUWIL
[h/x]	N	N	[n]	J	h,Hu,Hw	P	Z	S
16BA	16BE	16C1	16C3	16C7	16C8	16C9	16CA	[s]
	TEIWS							
	T	T	BAIRKAN	MANNA	LAGUS	IGGWS	DAGS	OPAL
[t]	B	B	[b]	M	L	K,X,NG	D	O
16CF	16D2	16D6	16D7	16DA	16DD	16DE	16DF	16E0
	QAIRPRA							
	Qu	Qu	[qu / k ^w]	[m]	[l]	[kh/x/η]	[d/ð]	[o]
			16D7	16DA	16DD	16DE	16DF	16E0

Figura 1.11: Reconstrucción de un posible Gopic Fupark.

1.3.3. Anglo-Saxon Futhorc

Por otro lado, la evolución de la parte occidental dio como resultado al 'Proto-Germánico Occidental', que a su vez se dividió en tres grandes ramas⁴: Lenguas Irmiónicas, Lenguas Istvæónicas y Lenguas Ingvæónicas. En resumen estas distintas ramas darían origen a los idiomas actuales de: Alemán, Neerlandés e Inglés.

Específicamente la rama 'Ingvæónica' originaría entre otras lenguas al „*Ænglisc*“, también conocido como 'Anglosajón' o 'Inglés Antiguo' (del cuál posteriormente surgiría el actual Inglés), el cual tendría su propio conjunto rúnico, denominado 'Anglo-Saxon Futhorc'. Al igual que en el caso del 'Younger Futhorc', el 'futhorc' anglosajón tiene una relación directa con su lengua específica, y los nombres y significados de las runas se encuentran registrados en el poema rúnico anglosajón del siglo VIII. El 'futhorc' anglosajón se encuentra en inscripciones que van desde el siglo V hasta el X. Este 'futhorc' se divide principalmente en dos ramas regionales: la rama anglo-frisia que tiene un total de veintinueve runas, y el conjunto anglo-sajón de „*Norþumberge*“, con un total de treinta y tres runas. El orden secuencial⁵ es el siguiente:

⁴Estas tres grandes ramas fueron descritas inicialmente por el historiador romano Tácito

⁵De acuerdo a poema anglosajón.

1.3.4. Younger Futhork

La evolución de la rama nórdica dio como resultado al 'Proto-Germánico Nórdico' que posteriormente consolidaría la lengua conocida como 'Nórdico Antiguo', que daría origen a los idiomas nórdicos actuales como: Islandés, Noruego, Danés y Sueco principalmente. Cuando el nórdico antiguo se consolidó como lengua, el sistema de escritura del 'Elder Futhork' evolucionó igualmente, transformándose en el 'Younger Futhork'. En este caso si existe una relación clara y más o menos bien definida entre la lengua y el conjunto 'futhork', así como el nombre preciso de cada runa e incluso el significado ideológico, dado por los poemas rúnicos (islandés y noruego en este caso). Las inscripciones en 'Younger Futhork' datan desde el siglo VII hasta el siglo XII. El 'Younger Futhork' consiste en dieciséis runas, cuyo orden secuencial⁶ es el siguiente:

⁶De acuerdo al poema rúnico islandés y noruego




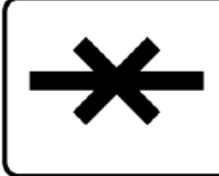









	FE	NAUDR	
	F, V	HAGALL	
[f/v]		KAUN	
16A0		K, G, NG	
		[h/γ]	
		16BC	
		16B4	
		16B1	
		16AC	
		16A6	
		16A2	
		16A0	
		16C1	
		16C5	
		16CB	
		16CF	
		16D2	
		16D8	
		16DA	
		16E6	

Figura 1.13: Younger Fupark.

§

2.1. Runas como forma de lengua escrita

El objetivo primario de las runas es el de servir como vehículo escrito de la lengua, y dicho propósito quedó grabado arqueológicamente en muchas inscripciones antes de la introducción del alfabeto latino a las lenguas germánicas. Uno de estos ejemplos en el caso del ‘*Fuþorc anglosajón*’ es el denominado ‘Cofre de los Francos’, cofre hecho de hueso de ballena que se encuentra grabado en sus caras con decoraciones alegóricas a distintas leyendas, y con inscripciones rúnicas en *anglisc* utilizando las runas del *fuþorc*. Se estima que fue hecho a inicios del siglo VIII E.C. A continuación se muestra una reproducción digital de su primer cara:



Figura 2.1: Primer cara del ‘Cofre de los Francos’.

La inscripción rúnica sigue la dirección cíclica del rectángulo, comienza en la esquina superior izquierda, recorriendo hacia la derecha, luego hacia abajo, siguiendo a la izquierda y finalmente subiendo para llegar al inicio. La transcripción por bloques es la

siguiente:

ƿ|ƿ|ƿ|ƿ|ƿ|ƿ|
ƿ|ƿ|ƿ|ƿ|ƿ|ƿ|
ƿ|ƿ|ƿ|ƿ|
ƿ|ƿ|ƿ|ƿ|ƿ|ƿ|ƿ|ƿ|ƿ|ƿ|ƿ|ƿ|
ƿ|ƿ|ƿ|ƿ|ƿ|

Identificando las palabras, la inscripción podría re-acomodarse, transcribirse al alfabeto latino y traducirse de la siguiente forma:

ƿ|ƿ|ƿ|ƿ|ƿ|ƿ| · ƿ|ƿ|ƿ| · ƿ| · ƿ|ƿ|ƿ|ƿ| · ƿ|ƿ|ƿ|
ƿ|ƿ|ƿ| · ƿ|ƿ|ƿ|ƿ| · ƿ|ƿ|ƿ| · ƿ|ƿ| · ƿ| · ƿ|ƿ|ƿ|ƿ| · ƿ|ƿ|ƿ|ƿ|
ƿ|ƿ|ƿ| · ƿ|

*fisc flodu ahof fergen berig
warþ gasric grorn þær he on greut giswom
hronæs ban.*

El pez levantó las aguas en el acantilado,
La bestia espectral se lamentó ahí, cuando entre los guijarros hubo
nadado.
Hueso de ballena.

De alguna manera el poema inscrito es una forma de rendir honor al hueso de ballena en donde está construido el cofre. Es notorio como las características literarias anglosajonas están presentes en este poema, como la aliteración y el acertijo.

2.2. Wyrð, honor y artes ancestrales

2.2.1. El concepto de Wyrð

Este concepto es fundamental en la cosmovisión germánica, pero al mismo tiempo no hay ninguna fuente histórica o literaria que describa con exactitud y precisión ¿qué es *Wyrð*?; sino más bien hay referencias metafóricas. Por lo anterior, las concepciones actuales acerca de *Wyrð* pueden variar mucho de acuerdo a la reconstrucción y a la experiencia personal.

De forma general en la actualidad se tiende mucho a explicar este concepto como un símil de ‘destino’, entendiéndose como la forma irremediable y fatídica de que suceda lo inevitable y preestablecido por una intención superior. Sin embargo *Wyrð* es mucho más complejo y no tiene que ver precisamente con el fatalismo marcado que se la ha querido atribuir. Es cierto que en la literatura se encuentran referencias de inevitabilidad, como por ejemplo la cita que se hace en el poema anglosajón de “El Vagabundo”¹

„Wyrð byþ ful aræd.“

“El destino (*wyrð*) siempre será totalmente inexorable.”

De igual manera en el poema de „*Beowulf*“² se encuentra citada la palabra *wyrð* múltiples veces, por ejemplo:

„Gæð a wyrð swa hio scel“

“El destino (*wyrð*), ella siempre ocurrirá como debe ser”

Es interesante esta última cita, ya que se contextualiza a *wyrð* como „*hio*“, que en *ænglisc* se refiere a ‘ella’ específicamente en género femenino, lo cual no es sorpresa ya que si se revisa la literatura nórdica se encuentran a las «*Nornir*» como a los seres de género femenino que manejan y tejen el destino de hombres y dioses. Análogamente en la lengua anglosajona las «*Nornir*» serían denominadas como las „*Wyrda*“ (plural de *wyrð*), las hermanas que manejan el destino. Aunque en la parte anglosajona no está del todo claro si eran en realidad tres hermanas, ya que la literatura solo menciona a *Wyrð*, especulando por analogía lingüística pudiesen haber sido nombradas como: „*Wyrð*“ («*Urðr*»), „*Weorþend*“ («*Verðandi*») y „*Sculd*“ («*Skuld*»).

Otra cita referente al género femenino de *Wyrð* se encuentra en el mismo poema de ‘El Vagabundo’:

¹Poema que se encuentra en el manuscrito del ‘Libro de Exeter’ o ‘Codex Exoniensis’, aproximadamente del S. X. E.C.

²Poema que se encuentra en el manuscrito de ‘Cotton Vitellius A’ o ‘Nowell Codex’ aproximadamente S.VIII. E.C.

„Wyrð seo mære“

“Wyrð, ella la honorable”

Lingüísticamente *Weorþend* proviene del verbo anglosajón „*weorþan*“ que significa ‘suceder’ o que algo es ‘digno de ser o de ocurrir’. Por otra parte „*Sculd*“ proviene del verbo anglosajón „*sculan*“ que significa ‘deber ser’ o ‘necesitar ser’, y que evolucionó al inglés actual como ‘*shall*’. Estas razones lingüísticas van formando la idea de lo que *wyrð* hubiese significado en el contexto germánico antiguo. En resumen se podrían entender a las tres *Wyrða* como: una la que provee las cosas que fueron en el pasado, otra la que hace que las cosas ocurran en el presente, y finalmente la que marca la tendencia para las cosas que serán en el futuro. Sin embargo el concepto de *wyrð* va más allá del determinismo de un destino fatal, y si bien las tres hermanas marcan el mecanismo y las tendencias de todo lo que sucede y por lo tanto conforma al universo mismo, hay otros elementos en juego que lo modifican igualmente.

La palabra *wyrð* se relaciona mucho con *weorþan*, y teorizando proyecciones lingüísticas se podría originar del posible ‘Proto-Germánico’ „*wurþ*“, que da la idea de que algo sucede, pasa, gira, se desdobra o acontece. La idea de que algo va sucediendo mientras se desdobra y gira, remite a la idea del acto de hilar y tejer, concepto que va ligado íntimamente a *wyrð* y se encuentra mencionado en el ‘Poema Rimado’³

„Me þæt wyrð gewæf, ond gewyrht forgeaf.“

“Para mi lo que *wyrð* ha tejido, y los frutos de lo trabajado.”

Tal vez este verso sea una clave para darle sentido a los conceptos asociados a *wyrð*, entendiéndolo entonces como una red tejida de causas y efectos, que a su vez interactúa con las decisiones y los actos realizados, para finalmente establecer el destino entrelazado de todos y cada uno de los seres, formando así la ‘red de *wyrð*’ o „*wyrðeswebb*“.

De manera icónica las hermanas tejedoras *Wyrða* o «*Nornir*», no solo son encontradas en la mitología germánica; basta recordar figuras similares como las ‘*Parcae*’ romanas o las ‘*Moirai*’ griegas, aunque no se sabe con exactitud donde surgió el símbolo de las tejedoras ni como interaccionó entre las diferentes culturas Indo-Europeas.

2.2.2. Una concepción de *Wyrð* en el heathen actual.

Juntando los fragmentos y analizando las metáforas, se puede reconstruir una concepción de lo que probablemente *Wyrð* representa:

Wyrð es la red del universo, derivada y tejida del mismo árbol sagrado de los mundos denominado *Eormensyl*, de alguna manera esta red es creada inicialmente por las *Wyrða*, que además intervienen en su desarrollo y evolución; pero no en una forma determinista o fatídica. Conservando la analogía del tejido, cada ser tiene su propio hilo o hebra que

³Contenido en el Libro de Exeter’

va interactuando con los hilos de todos los demás seres y formando al universo mismo, el hilo personal es denominado „*orlög*“⁴ y si bien el *orlög* es brindado inicialmente por las *Wyrda* y por nuestros ancestros como un legado, y además tiene una tendencia natural, las interacciones que forme con los demás dependerá en gran medida de las decisiones que cada quien aplique, no hay diseño predestinado para ello. De alguna manera el hilo y la mecánica para tejer los hilos es provisto por las *Wyrda*, los patrones que surgen al tejer se forman de acuerdo a las decisiones y acciones propias y el resultado es el manto de *Wyrd*. Viéndolo de esta manera las acciones y decisiones presentes dependerán de las acciones y decisiones pasadas, y a su vez estas servirán como base para decisiones y acciones futuras, todo está conectado y relacionado. Probablemente aquí es donde opere el mecanismo fatídico de *Wyrd*, no como un patrón o destino establecido, sino lo que se encuentra establecido irremediamente es que toda acción tiene una consecuencia, y esas consecuencias son a su vez causas de nuevas acciones, esta sería la verdadera ‘inexorabilidad’ de *Wyrd*: nadie escapa a las consecuencias de sus propias decisiones y acciones, porque de esta manera es como se forjan el *orlög* y *wyrd*.

2.2.3. Los múltiples hilos de *Wyrd*

El hecho de mencionar que todo está conectado en, y por medio de *Wyrd*, resulta mucho más complejo que la simple y hasta romántica idea de que todos somos parte de lo mismo, lo cual en cierto grado es verdadero; pero también es verdad que *Wyrd* es de una dimensión inmensurable para nuestras conciencias y manifestaciones limitadas en *Middangeard*, el tener la capacidad de ‘visualizar’ en un amplio rango a *Wyrd* resulta tarea complicada. Nuestro *orlög* se origina de nuestro legado ancestral y tiene una tendencia ‘natural’ (nuestro ‘hilo de vida’ otorgado y tejido inicialmente por las *Wyrda*), así se relaciona directamente con lo que convivimos cotidianamente, y en un ritmo decreciente e indirecto con todo lo demás, pero al final todo termina por estar interconectado de alguna manera que no somos capaces de observar en nuestra intermediación propia. Si se toma por ejemplo a un alga microscópica en medio del Océano Pacífico, de alguna manera uno mismo está conectado con dicha alga, pero difícilmente las acciones que ocurran referentes a esa alga impactarán de manera significativa con el *orlög* propio y viceversa. Sin embargo no deja de ser cierto que lo que suceda con esa alga tiene una repercusión en menor o mayor grado dentro de todo *Wyrd* y esa repercusión se va transmitiendo a lo largo del tejido mismo en una cadena de efectos, tal como una vibración a lo largo de una telaraña. También resulta cierto que en este momento y lugar la repercusión es insignificante, pero *Wyrd* no solamente ocurre en un momento determinado, sino es un continuo que trasciende tiempo y espacio, lo que en este momento y/o lugar resulta impensable, pudiera ser inevitable en otro sitio y/o tiempo, *Wyrd* es un tejido dinámico que cambia y actúa de manera constante, cada acción por insignificante que parezca tiene una repercusión en mayor o menor grado en todo el tejido conforme este mismo evoluciona.

Pero *Wyrd* no termina ahí, se puede extrapolar con otras teorías y modelos de carácter científico del universo; bien pudiese ser multidimensional y ocurrir simultáneamente en distintos planos o ‘mantos tejidos’, existen un número infinito de probables acomodos

⁴«*orlög*» en n.a.

o patrones para ‘tejer’ los hilos, todos estos patrones son y están en algún lugar o en algún pensamiento que no necesariamente ‘existen’ en la realidad del aquí y el ahora. El manto tejido de *Wyrd* podría bien reacomodarse, o incluso cruzarse y regenerarse así mismo de maneras distintas, originando de esta manera diferentes planos de realidades distintas, y de algún modo sincronizarse de forma armónica en determinadas circunstancias. Muchas de las artes ancestrales tiene como objetivo el poder ‘visualizar’ estas distintas realidades múltiples de *Wyrd*, de alguna manera se tiene el conocimiento de cosas que fueron, son y podrían ser; pero también de cosas que pudieron ser, pueden ser y que tal vez nunca serán en una realidad específica, pero que si son y serán en otra realidad distinta; por lo tanto es muy fácil perderse en el arte de ‘visualizar el *Wyrd*’⁵. Hasta aquí las posibilidades de pensamiento científico y *Wyrd* quedan a reflexión individual.

„Wyrd oft nereð unfaegne eorl þonne his ellen deah“⁶

*“A menudo *Wyrd* preserva al héroe condenado al fracaso cuando su ánimo prevalece por sobre todo.”*

2.3. Oráculos y símbolos mágicos

Popularmente en la actualidad se suele pensar que las runas son un tipo específico de oráculo para obtener algún forma de ‘respuesta divina’ ante alguna pregunta determinada. Esto es una concepción que no es del todo certera, pero si muy popularizada en la década de los 1980’s por Ralph Blum⁷. Si bien las ‘Eddas Nórdicas’ aluden al uso de las runas para obtener conocimiento, como lo puede sugerir el siguiente fragmento del *Havamal*:

«Dat er þa reynt, er þu að runum spyrr inum reginkunnum, þeim er gerðu ginnregin ok fa ði fimbulþulr, þa hefir hann balt, ef hann þegir».

“Esto es verdad, lo que tú preguntes a las runas de los poderosos, las cuales los grandes hicieron de la poderosa sabiduría forjadas, siempre será lo mejor si aquel se mantiene en silencio”.

El proceso de ‘obtener respuesta’ no es históricamente conocido bajo ninguna forma. No hay ninguna ‘descripción técnica ancestral’ del método para obtener una respuesta a cierta incógnita mediante el uso de las runas, lo cual no implica que no se pudieron haber utilizado bajo un mecanismo similar al oráculo griego, simplemente que no hay evidencia histórica para ello. Por otro lado, Tácito describe vagamente un método que él denomina ‘de augurio y suerte’ practicado por los pueblos germánicos:

⁵Denominado en *ænglisc* como *Siden*

⁶Poema de Beowulf.

⁷En su libro “*El Libro de las Runas.*”

“Auspicia sortesque ut qui maxime observant: sortium consuetudo simplex. Virgam frugiferae arbori decisam in surculos amputant eosque notis quibusdam discretos super candidam vestem temere ac fortuito spargunt. Mox, si publice consultetur, sacerdos civitatis, sin privatim, ipse pater familiae, precatus deos caelumque suspiciens ter singulos tollit, sublato secundum impressam ante notam interpretatur.”

“Observan, como los que más, los agüeros y suertes. El uso de estas suertes es muy sencillo. Cortan de algún árbol frutal una vara, la cual, hecha pedazos, y puesta en cada pedazo cierta señal, las echan sin mirar cómo sobre una tela blanca. Luego el sacerdote de la ciudad, si es que se trata de negocio público, o el padre de familia, si es de cosa particular; después de haber hecho oración a los dioses, alzando los ojos al cielo, toma tres palillos, y de a uno cada vez hace la interpretación según las señales que de antemano se habían puesto”.

Tácito nunca hace mención de cuales eran las ‘señales’ que se practicaban en la madera, sin embargo al reconstruir el ‘rompecabezas de las tradiciones heathen’ se puede inferir por simplicidad lógica, que muy probablemente se tratase de las runas.

La literatura posterior hace referencia al hecho de ciertos métodos para ‘echar la suerte’, el principal consistía en practicar cualquier forma de azar, ya sea tirar pedazos de madera marcados o el elegir palillos al azar para ver cual era el más corto o largo, y con ello decidir la suerte o el destino.

Dichos métodos tan simples contrastan notablemente con un posible método oracular basado en conceptos tan elaborados como lo son las runas. Todo parece indicar que las runas encierran en realidad un propósito mucho más profundo, sobre todo encaminado a la manipulación de la realidad (*Wyrd*) como símbolos de intencionalidad mágica, como lo menciona *Bæda* en la siguiente cita:

“Interea comes qui eum tenebat, mirari et interrogare coepit quare ligari non posset; an forte literas solutorias, de qualibus fabulae ferunt, apud se haberet, propter quas ligari non posset.”

“Entretanto el soldado quien lo tenía se maravilló y le interrogó del porque no podía ser atado ¿a caso tenía con él la letras liberadoras, de las cuales fábulas son dichas, de quien las posea no podrá ser amarrado.?”

La traducción que *Bæda* hace de las ‘*literas solutorias*’ al *ænglisc* es „*Alysendlice Rune*“ que literalmente significa ‘runa que libera’, situándolas así como símbolos de magia y poder. Otras referencias que se tienen acerca del uso de las runas como símbolos de poder, son las diversas inscripciones rúnicas en objetos, en donde aparentemente las runas no están utilizadas en un sentido estrictamente lingüístico, sino que denotan algún tipo de *galdor* con un fin mágico. Un ejemplo de esto se encuentra en los famosos siete anillos rúnicos anglosajones. Uno de ellos, el conocido como ‘anillo de Kingmoor’ se presenta a continuación:



Figura 2.2: Anillo rúnico de Kingmoore, datado aproximadamente del siglo IX. Fuente: Museo Británico.

La transcripción rúnica y trasliteración al alfabeto latino es la siguiente:

+ 𐌿𐌹𐌺𐌹𐌴𐌺𐌹𐌲𐌴𐌹𐌲𐌴𐌹𐌲𐌴𐌹𐌲
𐌿𐌹𐌺

+ÆRKRIUFLTKRIURIPONGLÆSTÆPON
TOL

La fórmula lingüística carece de sentido en *ænglisc*, sin embargo la secuencia de 'ÆRKRIU' se encuentra en el manuscrito de Leechbook y en el de Bodley⁸, y se infiere que es una fórmula mágica para detener el sangrado. Lo demás es un misterio.

⁸Transliterado como „ær crio“

2.4. Runas, partículas de Wyrð

Wyrð es amoral, las acciones realizadas no son juzgadas como ‘buenas’ o ‘malas’, sino simplemente son acciones que producen consecuencias. Los hilos que lo conforman no son ‘correctos’ o ‘incorrectos’, ya que no hay un patrón pre-definido el cual deba cumplirse. Wyrð no premia, ni limita, ni castiga las acciones; simplemente hace funcionar el mecanismo de causa, decisión y efecto.

Una virtud descrita a lo largo de la literatura germánica es el honor⁹, y mediante este es como principalmente se puede construir, interactuar y guiar en forma consciente al propio *orlǽg* y por ende a Wyrð, aquella persona que carezca de honor es incapaz de comprender, ni mucho menos de interactuar en plena conciencia con el tejido del universo, y por lo tanto estará destinada a navegar a la deriva en el mar de causas, efectos y decisiones que ella misma es incapaz de comprender. Muchas de las antiguas artes de ‘magia’ anglosajona tenían como objetivo precisamente observar de una manera más amplia a Wyrð, y con este conocimiento poder ‘modificar su tendencia’ para que se desarrollase de acuerdo a las intencionalidades establecidas por el ‘sabio’¹⁰ que practicaba dichas artes. Ejemplos de ello los encontramos en el *galdorcraeft*, pero tal vez la más grande arte para conocer y guiar al *orlǽg* y al Wyrð sea el *runacraeft* o el arte de las runas.

Wyrð existe más allá de la materia formada y conocida en *Middangeard*, existe como energía e intencionalidad pura que crea y destruye a los mundos, y a todo el universo; originado del mismo vacío creador del *GIN*. Wyrð está vivo y vibrando, produce sus propias melodías y frecuencias que por resonancia armónica son transmitidas y guiadas a lo largo de todo el tejido. No es casualidad que las runas se originen primordialmente como sonidos, que ordenados dan forma a los lenguajes que transmiten las ideas y las intenciones. Hablando en un nivel primordial, las runas son ‘sonidos’ que dan forma y hacen vibrar a los hilos de Wyrð y con ello transmiten cierta intencionalidad, así como el lenguaje transmite pensamientos entre los que lo hablan. Las runas son elementos de un lenguaje de Wyrð.

El hecho de que las runas sean el medio de transmisión de la palabra oral, les otorga un carácter divino y místico en sí. Las runas son profundamente espirituales porque son las portadoras del lenguaje, y pueden construir o destruir la realidad en Wyrð. Pueden materializar entonces ideas en palabras y asimismo, palabras en ideas, que vibran a lo largo y ancho de todo el tejido del universo, transformando a este.

Las runas representan en primer instancia ideas primigenias, ideas que son complejas pero a la vez bien delimitadas y definidas. Dichas ideas son las ‘partículas’ que conforman las estructuras del tejido del universo o Wyrð. Como una analogía de esto se pueden pensar a las runas como las bases nitrogenadas, los azúcares y los fosfatos que conforman a la cadena del A.D.N., y que de acuerdo a la secuencia que estos construyan, se genera la vida orgánica en todas sus variedades.

Estas ‘ideas primigenias’ son parte del mismo universo, constantemente se transforman y se recrean; pero siempre han existido y existirán. Las runas en su forma más elemental, son parte de lo que el universo es en sí mismo y además contienen las intenciones y voluntades para que el universo se transforme y evolucione. El tratar de concretar estos

⁹ „Ar“ en *ænglisc*

¹⁰ „wicca“ o „witta“ en *ænglisc*

conceptos en algo tangible es tarea por demás complicada, ya que son conceptos sumamente abstractos que salen de la realidad convencional. De alguna manera, estas ideas primigenias como partes integrantes de *Wyrd*, encuentran mecanismos de resonancia a otros niveles de realidad y existencia, entre esos posibles niveles nos encontramos nosotros en nuestro nivel y plano de realidad (denominado *Middangeard*), y tal vez otros planos de una realidad distinta sean los famosos ‘mundos de *Eormensyl*’.

Una forma básica en que estas ideas primigenias o runas se manifiestan en nuestra realidad es en el sonido, específicamente en los sonidos o fonemas que conforman las lenguas. Estos fonemas pueden ser claramente percibidos por el ser humano, y no solo eso, sino que son capaces de inducir y generar ideas en nuestras mentes, esa es la característica primordial del lenguaje, la capacidad de ‘transportar’ energía en forma de ideas por medio del sonido. Estas ideas que son transmitidas por los lenguajes inducen necesariamente un cambio en la realidad tangible, la realidad se modifica de forma consciente gracias al lenguaje, de ahí que el lenguaje sea considerado como un vehículo divino, como el mismo poema rúnico anglosajón lo refiere.

Si bien el lenguaje juega un papel fundamental en la conciencia de la realidad, también es cierto que los humanos somos seres finitos y perecederos, y el lenguaje oral necesita por fuerza de un interlocutor vivo para manifestarse. Mucho de los antiguos conocimientos ancestrales eran perpetrados por tradición oral, donde el lenguaje y las tradiciones se heredaban de padres a hijos en los clanes, y por desgracia mucho de este conocimiento se perdió al ser olvidado, como los frutos del árbol que caen en tierra esteril. En este momento es cuando la escritura juega un papel muy importante para la preservación ancestral, lo que antes se transmitía de forma oral tuvo la oportunidad de quedar grabado en algo material y así llegar mucho más lejos en el tiempo y el espacio. De esta forma los sonidos de los fonemas se expresaron entonces en símbolos visuales o grafías que fácilmente pueden trascender la fugacidad de la vida del ser humano. El sonido se materializa entonces en códigos gráficos y es así, con esa información visual, que las runas nos son heredadas de otros tiempos y lugares lejanos, logrando la hazaña de hacer más permanente al lenguaje.

La runas existen en todos estos niveles anteriormente mencionados, y de igual forma se manifiestan de distintas maneras de acuerdo a ellos. Las runas no son únicamente un conjunto curioso de signos gráficos para escribir un conjunto de lenguas muertas, así como tampoco solo son un conjunto de fonemas o sonidos que componen distintos lenguajes, sino que son todo ello además de los conceptos primordiales que se manifiestan en el mismo *Wyrd*. El „*Runaman*“¹¹ es capaz de entender a las runas en todos estos niveles, además de adentrarse en los profundos misterios que estas abren en planos donde la realidad existe más allá de símbolos visuales, sonoros o ideológicos, hablamos del plano primordial de *Wyrd*, como una vivencia y experiencia personal.

Como una última analogía, las runas se pudiesen pensar de la siguiente manera:

“Existen cámaras cerradas por puertas y cerrojos que contienen tesoros, a su vez existen las llaves que abren estos cerrojos. El símbolo gráfico de la runa es la llave física, el fonema de la runa es la acción de abrir la cerradura con la llave; la idea primordial de la runa es el tesoro que hay detrás de cada puerta. Pero finalmente la verdadera riqueza consiste en utilizar ese tesoro que yace detrás de cada cámara,

¹¹Literalmente: ‘persona de las runas’

para comprender y transformar la propia realidad en conciencia y a voluntad, y aún así siempre habrá más niveles que escalar detrás de ello, cada tesoro a su vez conduce a una nueva puerta que invita a ser abierta. Las runas son alegóricamente todo lo anterior, manifestado en diferentes formas.”

Cada runa es todo un conjunto de conceptos ligados de cierta manera en la que operan a *Wyrd*, mucho se puede escribir acerca de ellas, pero donde realmente radica el conocimiento profundo es en la vivencia propia de las runas y el *runaman*; más allá de la comprensión de los poemas es importante vivir en carne propia todos los conceptos que las runas otorgan, solo así se podrá lograr una cabal sabiduría. Bajo esta visión en lo personal siempre recomiendo acercarse directamente a los conceptos asociados de las runas en la realidad en *Middangeard*, de otra manera ¿cómo se puede ser maestro en algo que nunca se ha observado?. Por mencionar unos ejemplos, si se quiere experimentar el poder de *Dorn* habría que sentir el rigor de una espina, posiblemente en la acción de pincharse un dedo con una ella; o de la misma manera si se quiere saber de la fuerza devastadora de *Hægl* habría que permanecer bajo una tormenta de granizo, o para conocer la transformación de *Dæg* habría que permanecer despierto toda la noche y ver como esta se transforma en día al salir el Sol. El *runaman* debe estar dispuesto a enfrentar a la naturaleza misma que las runas describen.

Este proceso de vivenciar a las runas, implica inevitablemente cambios en la forma de vida de quien realiza este camino, el entendimiento y conocimiento de las cosas siempre implica sacrificio y un cambio en la forma de entender al universo. Muchas veces estos cambios no son los más deseables o tienen un carácter adverso (aunque necesario), de ahí la importancia de entender, estar preparado y sobre todo estar dispuesto y comprometido a seguir la vía de la continua evolución y cambio que el camino del *Runaman* exige.

2.5. *Wyrdeswebb*

Hablando puramente de la representación gráfica de las runas, sea cual sea el conjunto '*fupark*' al que pertenecen, se encuentra un patrón identificable en todas las grafías conocidas. Técnicamente hablando, las representaciones gráficas de las runas se componen primordialmente de dos tipos de trazos rectos: verticales y oblicuos. Ninguna runa tiene trazos horizontales o curvos. Tal vez la razón más viable por la preferencia de los trazos oblicuos, sea que este tipo de escritura se 'inscribía' sobre materiales masivos (como madera o piedra) y de tal manera resulta mucho más fácil practicar trazos oblicuos que horizontales o curvos, o bien porque estos trazos contrastan con las direcciones de la veta de la madera.

De nueva cuenta, aunque no hay ninguna evidencia histórica registrada acerca de que haya existido un patrón general o 'matriz rúnica', es curioso que todas las runas, sin importar el conjunto '*fupark*' al que pertenecen, obedecen a un esquema patrón del cual parecieran originarse. Dicho esquema se conoce en la actualidad como „*Wyrdeswebb*“ o 'Red de Wyrd', y aunque hay indicios de él en el arte germánico, no es sino hasta el siglo pasado cuando se propone y define como patrón base de las formas gráficas de las runas.

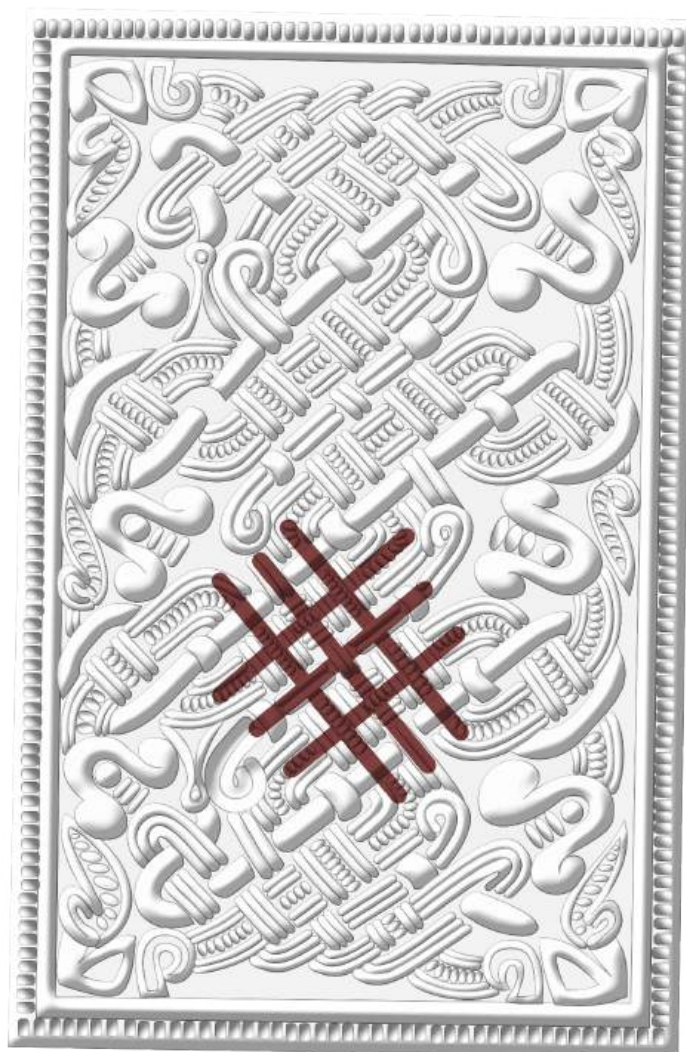


Figura 2.3: *Reproducción digital de la placa de oro del escudo encontrado en la tumba de Sutton Hoo, que aproximadamente data del siglo VII. El patrón geométrico utilizado para las serpientes o wyrmas corresponde al mismo patrón del Wyrdeswebb, como se marca en rojo.*

Simbólicamente el *Wyrdeswebb* se construye con nueve trazos rectos, por lo que también ha sido denominado por algunos como el ‘diagrama de las nueve varas’¹²; la preferencia de utilizar el número nueve recae en la importancia que tiene esta cifra en la cosmovisión germánica. Finalmente *Wyrd* puede ser representando como una malla de hilos que cruzan en todas direcciones formando el continuo del espacio-tiempo, pero de forma esquemática se suele representar por esta malla de trazos rectos, que además

¹²En alusión a algunos poemas tradicionales donde se mencionan las ‘nueve varas’

origina relaciones y razones matemáticas muy interesantes, y por supuesto, las formas gráficas de las runas.

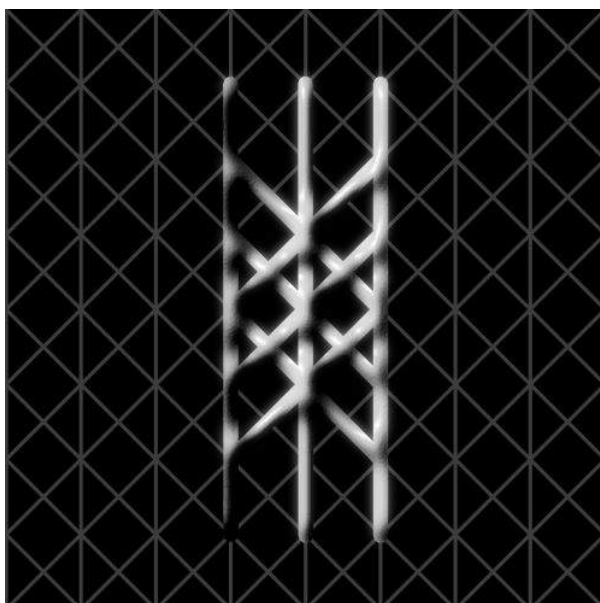


Figura 2.4: *Wyrdeswebb* o 'Red de Wyrd'.

El *Wyrdeswebb* va más allá de un esquema artificialmente construido, solo basta con observar durante el invierno a un fresno que ha perdido sus hojas y se encuentra con las ramas al descubierto; si se mira con atención desde distintos ángulos, muy probablemente se encontrará formado al patrón del *Wyrdeswebb* entre sus ramas y asimismo numerosas runas se formarán en ahí.



Figura 2.5: *Diferentes patrones de las formas gráficas runas se forman con las ramas desnudas de estos fresnos en invierno.*

Partiendo del esquema de *Wyrdeswebb*, además de las formas gráficas de las runas históricamente conocidas, se pueden encontrar nuevos patrones visuales que no corresponden a ninguna runa que forme parte de algún '*fupark*', estos símbolos gráficos probablemente sean 'llaves perdidas' que igualmente pudiesen abrir otros misterios en el *Wyrd*, sin embargo este trabajo cae ya en el campo de la gnosis personal, que debe ser coherente y significativa para la persona que así lo vivencia, ya que no existe guía o referencia ancestral alguna. El hecho de trabajar visualmente con el *wyrdeswebb* puede ser auxiliar en el proceso de aprendizaje y estudio de las runas como una herramienta cognitiva, que no por ser de reciente consolidación es inválida, de hecho resulta interesante el hecho de meditar y trabajar visual y materialmente con el *Wyrdeswebb*.

Ser y Universo en el Ámbito Germánico

3.1. El Alma o *Sawol*

No existe una forma específica registrada de como concebían los antiguos pueblos germánicos a los seres vivos bajo un enfoque espiritual; sin embargo hay muchos conceptos que saltan a la vista en referencia a esto que se encuentran en la literatura, tanto anglosajona como nórdica. Reconstruyendo una estructura con estos conceptos, se crea lo que es llamado en la actualidad el “esquema germánico del alma”, que es una síntesis tópica de los diferentes conceptos mencionados en la literatura germánica. Se denomina bajo el nombre de “*Sawol*” o “*Ferþloca*” que en lengua anglosajona se refieren al “alma” o al “ser”.

El “*Sawol*” se puede entender integrado por las siguientes partes:

- **LIC**: literalmente significa ‘cuerpo o materia que conforma al ser’. Es el vehículo material para interactuar en *Middangeard*. El *Lic*, al igual que toda la materia y energía en el universo, constantemente esta cambiando, construyéndose y destruyéndose, y completando ciclos mayores donde se transforma trascendentalmente. El *Lic* es la capa base del alma en este mundo, de ahí la importancia de sustentarlo correctamente. Los médicos eran llamados en *Ænglisc* como „*Læce*“, porque atendían al *Lic*.
- **HYGE**: literalmente significa ‘intelecto o razón’. Mitológicamente es el nombre de uno de los cuervos¹ de *Woden*. El intelecto es la parte racional del ser humano, pero no es rígido como comúnmente se asocia. *Hyge* tiene que ver más con ‘seguir’ de manera consciente los hilos de *Wyrd*. Se relaciona totalmente con la percepción de la realidad material y aparente, pero también se involucra con las realidades inmatriciales y trascendentes. *Hyge* da las estructuras necesarias para la comprensión, brinda objetividad, conciencia externa e interna. *Hyge* se relaciona directamente con el concepto de amor, ya que es el encargado ordenar el caos, así es el ancestro de la actual palabra inglesa ‘*Hug*’²

¹«*Huginn*» en n.a.

²Abrazo.

- **MYNE:** Literalmente significa ‘memoria o mente’. Es el nombre del otro cuervo³ de *Woden*. Se refiere a una memoria en todos los niveles, es parte del ser donde se almacena todo el *orlæg* propio, pero no se discrimina ni se juzga, ya que eso es trabajo de *Hyge*. *Myne* funciona a diferentes niveles, no solo son recuerdos sino también se depositan emociones y otros procesos más complejos que hacen funcionar a todos los seres vivos (como la regeneración celular, la asimilación de nutrientes, y en si cualquier aspecto que pudiese estar en la memoria genética). Mucho de la operación de *Myne* se encuentra de forma subconsciente o actúa de forma automática en los seres vivos, pero eso no significa que no este presente o no sea real. *Myne* es el ancestro de la actual palabra inglesa ‘*Mind*’⁴.
- **WILLA:** Literalmente significa ‘deseo o voluntad por realizar’. Más allá que la simple connotación de deseo como algo ilusorio o utópico, en realidad se refiere a la acción de enfocar la atención y la energía en un objetivo. Aunque *Willa* no es el nombre de ningún personaje mitológico, se asocia directamente a „*Frec*”⁵, uno de los lobos de *Woden*, y cuyo nombre significa ‘el que desea’. *Willa* tiende las conexiones de *Sawol* hacia objetivos externos e internos, con el fin de marcarlos para cumplirlos, de esta manera *Willa* es la parte que más fuertemente puede transformar al *orlæg* y a *Wyrð*, por lo tanto se relaciona directamente con el actualmente denominado ‘libre albedrío’. *Willa* es el ancestro de la palabra inglesa ‘*Will*’⁶.
- **WOD:** Literalmente significa ‘Locura, pasión, crudeza’. Y aunque podría contextualizarse como algo adverso, en realidad es la parte que proporciona la pasión y energía para hacer las cosas. Cuando esa fuerza se desborda produce locura y furia. Se asocia igualmente a uno de los lobos de *Woden*, *Ger*⁷, cuyo nombre significa ‘el voraz’. *Wod* es la fuerza que impulsa a realizar cualquier cosa, es el fuego interno que da energía para que *Sawol* funcione. *Wod* al ser energía pura, se puede encausar tanto para construir como destruir.
- **MOD:** Literalmente significa ‘ánimo o disposición’. *Mod* es la parte del alma que se reconoce a sí mismo como una identidad única. Mientras que las partes anteriores están en una ‘capa primordial’ de *Sawol*, *Mod* ya está en un plano distinto de las anteriores y de hecho interactúa con todas ellas para autoidentificarse. *Mod* permite ser únicos, pero a la vez permite entender que el ser es parte integral de *Wyrð*. Mediante *Mod* se puede entender y percibir la realidad de forma directa, de acuerdo al estado de ánimo que conformen las demás partes mencionadas de *Sawol*. El *Mod* define la personalidad, y se podría establecer con un carácter o ‘arquetipo psicológico’; pero a diferencia de los arquetipos que tienden a ser inamovibles, *Mod* es altamente dinámico ya que depende del estado temporal de las demás partes de *Sawol*. *Mod* es el ancestro de la actual palabra inglesa ‘*Mood*’⁸.

³«*Muninn*» en n.a.

⁴Mente

⁵«*Freki*» en n.a.

⁶Voluntad o deseo.

⁷«*Geri*» en n.a.

⁸Estado de ánimo.

- **MÆGEN:** Literalmente significa ‘fuerza o poder’. *Mægen* es la fuerza que *Sawol* proyecta para transformar su entorno y va más allá de nuestra propia identidad. Al igual que *Mod*, *Mægen* está en función de las partes anteriores, y depende enteramente de la capacidad de armonización de estas. Dicho de alguna manera *Mægen* es la forma en que brindamos intenciones hacia *Wyrð*. Esta palabra en *Ænglisc* también significa: “gente, familia, clan” y precisamente se refiere a la fuerza en conjunto para lograr objetivos.

Es indudable que existe una relación estrecha entre *Mægen* y *Mod*, mientras que este último nos permite recibir y entender la energía recibida de *Wyrð* como seres individuales, *Mægen* es lo que entiende y proyecta energía hacia el mismo *Wyrð* y puede ser comprendida como una fuerza que nos une en grupo.

- **HAMA:** Literalmente significa ‘cubierta o vestidura’. De alguna forma *Hama* es la frontera de identidad entre el ser individual y el resto de *Wyrð*. *Hama* está en contacto directo con el exterior, y por lo tanto da ‘forma’ al ser, al mismo tiempo que lo protege. Igualmente esta parte del alma es la que se liga directamente el *orlǽg* propio con el *wyrð*, y es nombrado en algunos casos como la ‘suerte personal’⁹.
- **FÆTE:** Literalmente significa ‘el que trae o el que atrapa; la acción de atrapar’. *Fæte* es la parte ‘sublime’ del alma, la que aspira a transformarse a ella misma y al propio *Wyrð* con el que interactúa de manera directa. De alguna forma es el complemento de *Hama* y funciona con la misma mecánica dual que *Mod* y *Mægen*. A veces se le suele atribuir a esta parte un arquetipo de algún animal, cuando se habla sobre conceptos de ‘chamanismo germánico’, y si bien no hay evidencia histórica que así lo especifique, tampoco hay razones para negarlo; siguiendo el principio de simpleza lógica es muy probable que cada ser humano se identificase arquetípicamente con un modelo cuyas características sean afines a las aspiraciones que el *fætian* tiene, y el modelo más inmediato es la de otro animal observable en la naturaleza.
- **ÆPM:** Aunque no es una parte propiamente dicha del modelo del alma, el concepto del *æpm* se refiere directamente a la energía o voluntad que liga a todas las partes del alma, entre ellas mismas y con el mismo *Wyrð*. Literalmente significa ‘aliento o aire’ más solo es un concepto metafórico¹⁰, en realidad el *æpm* es la energía sutil que fluye en todo *Wyrð*, que lo constituye y sirve de conductor.

3.2. El Universo y los Mundos

3.2.1. GIN, NIFOL Y MYSPELL: LOS ELEMENTOS GERMÁNICOS

El „*Gin*“ o „*Gingesceap*“ es un concepto que se podría describir como el mismo principio del universo. En reconstrucciones actuales se entiende como la ‘nada primordial’ que contiene a la vez a todo; es el gran vacío. En n.a. se le denomina «*Ginnungagap*» y etimológicamente tanto en a.s. como en n.a. se podría entender como ‘vacío creador’. De

⁹designado en n.a. como «*Hamingja*»

¹⁰Mismo que es descrito en el poema rúnico de la runa de OS.

este gran vacío surgen las dos fuerzas primordiales o elementales, „Nifol“ y „Myspell“, de alguna manera se puede entender como un principio polarizador que crea el movimiento y el cambio, representado por estas dos fuerzas que son parte del mismo vacío, pero manifestadas en forma y en movimiento.

En otras palabras, las fuerzas de *Nifol* y *Myspell* son partes indivisibles del *Gin*, pero lo van polarizando y transformando de manera que el vacío se convierta en creación, y así mismo toda creación retorne al vacío, trabajando en diferentes planos de creación y destrucción. Esta unidad dual está presente en toda la cosmovisión germánica en muchos aspectos, como el día y la noche, el sol y la luna, la luna y la noche, etc.

Nifol significa literalmente ‘oscuridad o frialdad’ y *Myspell* significa literalmente ‘luz o fuego’. Abstrayendo estos conceptos, *Nifol* sería la fuerza pasiva y *Myspell* la fuerza activa, que son polares pero inseparables.

Por excelencia *Nifol* es representado y simbolizado por todo aquello que recuerde la oscuridad, lo denso o lo frío; de ahí que objetos como el hielo, la nieve o las rocas sean símbolos preferidos de ello. Por el contrario *Myspell* es simbolizado por aquello que implique luminosidad, calor o volatilidad; teniendo al fuego, al humo o incluso al mismo viento cálido como representaciones adecuadas. Hay que tener claro que aunque la literatura y la cosmovisión reconstruccionista describa a estas fuerzas como ‘hielo y fuego’, hay que concebirlos como fuerzas primordiales y lograr un entendimiento de su verdadera naturaleza, que va más allá de las manifestaciones materiales o energéticas que se puedan encontrar o sentir en esta realidad. De acuerdo a la física actual, la materia esta conformada mayormente de ‘espacio vacío’ que existe entre las partículas atómicas consolidadas y vibrando, ¿*acaso estos conceptos ancestrales pudieran explicar de una manera muy rústica esta concepción de vacío, materia y energía?*

3.2.2. EORMENSYL

El encuentro primigenio entre *Myspell* y *Nifol* se le denomina „*Frumgesceap*“¹¹. En reconstrucciones actuales se podría pensar que con el encuentro de ambas fuerzas primigenias se formó una red primordial, hecha de *Gin*, *Myspell* y *Nifol*. Esta red primigenia existe por todo el universo, pero se entiende morfológicamente y simbólicamente como un gran árbol. Este gran árbol se denomina „*Eormensyl*“, „*Eormensul*“ o „*Irminsul*“¹²

Aunque *Eormensyl* está asociado a un gran fresno, en un entendimiento más profundo es un árbol hecho de *Nifol* y *Myspell* (es decir, hecho de las formas de manifestación de la energía del vacío), y dichas energías polares tienden a condensarse de diferentes maneras en diferentes partes del icónico árbol, formando así a los nueve mundos. Al respecto de los nueve mundos hay mucha discusión acerca de lo que en verdad simbolizan; bajo la reconstrucción expuesta son espacios y tiempos en un universo multidimensional, que condensan la energía de formación a niveles distintos, y por lo tanto posiblemente tengan leyes físicas distintas; aunque al final toda la energía interactúa dentro del gran árbol. ¿*Acaso el gran árbol Eormensyl es un concepto ancestral de la conformación de todo el Universo, de manera multidimensional y con diferentes grados de concentración energética?*

¹¹Literalmente significa: primer formación, creación.

¹²Dependiendo del dialecto anglosajón. En n.a. se denomina como «*Yggdrasil*»

3.2.3. GESCEAFT

Si bien no existe una referencia explícita en la literatura, el concepto en sí mismo está presente en la cosmovisión germánica. Se ha denominado así cuando la creación 'retorna' al gran vacío. „*Gesceaft*“ significa: destino final, cambio, retorno. Este proceso igualmente es cíclico y está en equilibrio con el *Frumgesceap*, de manera que creación-destrucción siempre están en perfecto equilibrio.

En la mitología nórdica, encontramos de manera épica la descripción de 'un' *gesceaft*, conocido como el «*Raganrok*»¹³. Probablemente sea solo un *gesceaft* de los múltiples que han ocurrido, ocurren y ocurrirán en el universo, esto le daría un sentido más profundo que la mera intención de preparación cristianizadora que se le da en las Eddas, con tonos apocalípticos para 'matar' a los antiguos ancestros y dar lugar al dios abrahámico del cristianismo. *¿Acaso los conceptos de Frumgesceap y Gesceaft son maneras ancestrales de comprender que todo lo que tiene un inicio igualmente tiene un final, y son procesos anidados en ciclos mucho mayores?*

3.2.4. WORULDA

Los mundos o en *ænglisc* denominados como „*worulda*“ son esas distintas conformaciones definidas de energía primordial a lo largo del gran árbol. Más allá de encontrarse una lógica científica actual (que muy probablemente la tengan), simbólicamente representarían partes del pensamiento y la constitución natural de la misma creación, son de alguna manera diferentes conformaciones de energía que forman distintos 'planos' de realidad. En la mitología nórdica, se le atribuyen a *Nifol* y a *Myspell* la creación específica de dos mundos o lugares en el gran árbol donde estas fuerzas están presentes de forma primigenia: el «*Nifelheimr*» y el «*Muspelheimr*». Para los anglosajones no hay evidencia explícita de estos mundos, de hecho de acuerdo al poema de la nueve hierbas de *Woden*, se concebían tan solo siete mundos, o al menos así se registró. Lo anterior no da elementos para excluirlos de la reconstrucción anglosajona, sino tal vez de comprenderlos bajo un enfoque diferente de la parte nórdica, probablemente debido a su naturaleza primigenia, tanto *Nifol* como *Myspell* estén omnipresentes por todo el árbol y por ello no son mencionados explícitamente como mundos específicos.

Aparte de *Nifol* y *Myspell*, los siete mundos restantes son:

- „*Osgeard*“ o „*Esgeard*“ («*Asgarðr*»): Es el mundo superior, donde habitan los „*Osas*“ o „*Eses*“, literalmente significa 'la tierra de los Osas' o de los dioses. Algunas evidencias literarias sugieren que los anglosajones también lo llamaban „*Heofonrice*“¹⁴. En este lugar se dice que cada alto ancestro tiene su propio salón donde realiza sus celebraciones. El salón más conocido tal vez sea el „*Wælheall*“¹⁵, donde celebran los guerreros gloriosos. En una relación simbólica se puede relacionar a *Osgeard* con

¹³Literalmente significa: el destino final del reino de los dioses; aunque se describe en la literatura nórdica con cierta intención cristianizadora

¹⁴Literalmente: 'el reino de los cielos'

¹⁵«*Valhöll*»

todas las aspiraciones superiores y la sabiduría.

- „*Waneham*“ o „*Wanaham*“ («*Vanaheimr*»): Es donde habitan los „*Wana*“ o „*Wanes*“, que junto con el clan de los *Osas* son los dos tipos de altos ancestros. Lingüísticamente el término de „*Wan*“ implica deseo, necesidad, o incluso movimiento; atribuciones que entre otras destacan en estos ancestros. Simbólicamente se pudiesen asociar con conceptos como fuerza natural y consolidación.
- „*Ælfham*“ o „*Ælfaham*“ («*Alfheimr*»): Es el mundo donde habitan los „*ælfa*“ o elfos, estos seres se encargan de los procesos de crecimiento y desarrollo. Los elfos han sido distorsionados a lo largo del tiempo en la cultura popular, convirtiéndolos en figuras caricaturescas en cuentos de hadas, cuando originalmente eran concebidos como fuerzas y espíritus que interactúan en el crecimiento de las cosas en todo *Middangeard*. Simbólicamente se pudiesen asociar a la evolución del crecimiento.
- „*Middangeard*“ («*Midgarðr*»): simple y llanamente es nuestro mundo, donde habitamos los humanos juntos con los demás seres que conforman esta realidad, toda la materia, espacio y energía que se conoce de manera sensible están en *Middangeard*. Simbólicamente representa toda la realidad sensible que podemos conocer mediante los sentidos.
- „*Entanham*“ o „*Eotenham*“ («*Jottnheimr*»): es donde habitan los „*Entas*“¹⁶. Los gigantes son seres primigenios, que se asocian a los cambios drásticos e incluso violentos y caóticos, pero no necesariamente carentes de inteligencia o razón. Simbólicamente se pudieran asociar con los deseos y pasiones.
- „*Sweartælfham*“ («*Svaralfheimr*»): es donde habitan los elfos oscuros o *sweartælf*. El término ‘oscuro’ se aplica no por su ‘maldad o negatividad’ (como fácilmente se pudiese asociar) o que sean contrarios a la luz, sino al ámbito complementario del crecimiento como acciones de reintegración de la energía. La palabra en inglés moderno para los elfos oscuros es ‘*Dwarf*’¹⁷, que evolucionó directamente de „*Dweorh*“ un tipo de elfo oscuro. Son los señores de las artes y la creación material, por lo que simbólicamente se pueden asociar al arte y reutilización de energía y materia.
- „*Ealdgeard*“ o „*Helham*“ («*Hellheimr*»): es donde habitan todos los seres una vez que mueren y pasan a ser ancestros. En la mitología nórdica la diosa «*Hel*» es la señora de *Ealdgeard*. En el ámbito anglosajón no está claro si se concebía a este ancestro como un arquetipo, o más bien es la denominación animista de la energía conjunta de los ancestros. Los ancestros se encargan de guardar la sabiduría, de alguna

¹⁶El término *Ent* se refiere a lo que popularmente se denomina como ‘gigante’.

¹⁷Que comúnmente se entiende como ‘enano’ y se refiere a esa criatura del imaginario popular

manera *Ealdgeard* se podría pensar como la gran biblioteca de las vidas de todos los ancestros, por lo que simbólicamente se puede asociar a la memoria y conocimiento.

¿Acaso los mundos son concepciones de la diversidad en la creación del universo, que dan pie a la idea de que no todo lo que nuestros sentidos perciben dentro de esta realidad es todo lo que en verdad existe?

4.1. Moral y Honor

Para mencionar al honor dentro del ámbito germánico, es importante diferenciar dos conceptos importantes:

- **Moral:** es un código que se acepta como regente del comportamiento, son reglas inflexibles que se aplican para regular las acciones que se tomen, ya sea en el ámbito social o personal. La finitud de la moral hace que muchas veces sea 'difícil' aplicarla en ciertas situaciones.
- **Honor:** es un modo integral de vida, son principios que sugieren el camino y comportamiento que se debe tener en coherencia con los objetivos que se plantean. El honor liga las acciones del individuo de manera armónica con *Wyrd* y es adaptable de acuerdo a las situaciones, siempre que no rompa la integridad que lo genera.

La reconstrucción de cualquier tradición tipo heathen por consiguiente implica la definición de un código de honor a seguir, como bien los describen varios poemas tradicionales de origen germánico¹. Este honor o „Ar“ como es denominado en a.s. se menciona como una serie de características y conceptos deseables en el ser humano, y si bien la literatura tradicional no lo codifica como una lista de atribuciones, en la actualidad con base en ello se han establecido las llamadas 'Nueve Nobles Virtudes', que es una reconstrucción moderna de este código de honor ancestral, y que por lo mismo puede variar de una tradición a otra, o incluso de un clan a otro.

4.2. Nobles Virtudes

Las 'Nobles Virtudes' se llevan a la práctica por convicción e integridad propias, no intentan ser de ninguna manera algún tipo de dogma religioso o 'mandamiento'. El honor y las virtudes se practican por la plena conciencia de que con ello se puede ir forjando

¹Tal vez el más conocido sea el poema anglosajón de *Beowulf*

al *orlǫg* propio y a *Wyrd*, y con ello se logra trascender.

Las nueve nobles virtudes que aquí se proponen son:

- **Arung** (Respeto/Honor): el respeto tiene que ver mucho con el concepto de honor en si mismo, es la conciencia de que cada cosa tiene un lugar y una razón de ser. El respeto no implica 'estar de acuerdo' con todo, lo que si implica es 'comprender' las causas y consecuencias de lo que sucede, y dar el lugar correspondiente a ello.
- **Stierness** (Disciplina): se refiere a la continuidad requerida para realizar las acciones tomadas, y con ello al paso del tiempo irremediamente se consigue desarrollo y maestría. La disciplina implica 'hacer propio algo', que alguna actividad se vuelva parte de la vida misma y cotidiana, y no que sea una carga o deber que pese sobre la vida misma. La disciplina también indica organización y moderación en todos los aspectos.
- **Gehygd** (Inteligencia): se refiere a la búsqueda crítica de conocimiento y al orden de este. El conocimiento es el mayor valor, no solo para la visión germánica, sino para la humanidad en general. La virtud de la inteligencia se refiere a la búsqueda de ese conocimiento, la crítica, discriminación y comprensión de este, y asimismo su práctica por el bien personal y el bien común del clan. La inteligencia no consiste en conocer o almacenar gran cantidad de conocimiento, sino de saber como aplicar ese conocimiento para enfrentar y resolver las situaciones cotidianas.
- **Sop** (Verdad): el ser verdadero se refiere a ser leal primeramente a uno mismo, y a las ideas a las cuales se adhiere con los demás. La lealtad debe surgir del equilibrio de los deseos internos, por convicción, más nunca por obligación ciega o adoctrinamiento. Se tiene una especial lealtad hacia el clan, que son los familiares más cercanos, pero el permanecer leal ante los familiares y amigos no significa 'estar de acuerdo' en la manera de pensar de todos y cada uno; sino la lealtad tiene que ver más con el lazo de amor y fraternidad. El ser verdadero significa honrar esos lazos, y actuar de acuerdo a esos principios.
- **Giestlipnes** (Hospitalidad): Tácito ya la señalaba como una costumbre destacada de los pueblos germanos. La hospitalidad significa brindar al conocido o extraño, un espacio donde él pueda sentirse cómodo. La hospitalidad significa abrir el espacio sagrado del *innangeard*, y considerar por el tiempo que permanezca el visitante, como parte del clan. El brindar la hospitalidad está totalmente en función de la actitud del visitante.
- **Sefldom** (Independencia): tiene que ver con la capacidad de cada ser humano, de poder solventar sus necesidades primordiales. Esto no significa que cada persona tiene que saber hacer todo, sino que con el conocimiento y oficio propio, sea capaz de cubrir sus necesidades con ayuda del clan y la interacción con los demás. La independencia habla en todos los aspectos, tanto físicos como espirituales, sobre todo el saber que un individuo por si mismo posee todas las capacidades necesarias que cualquier otro ser humano podría tener.

- **Ellen** (Valor): también denominado coraje, es la fuerza que impulsa a enfrentarnos ante la vida y resolver las situaciones que esta presenta. Valor no significa ser violento o temerario, sino tener la capacidad de enfrentarse a las situaciones cuando sea necesario. Esta virtud no implica la ausencia de miedo, sino que a pesar de ello, uno sea capaz de enfrentarlo y hacer lo necesario de cualquier manera. El valor implica la capacidad de enfrentar las situaciones derivadas de nuestras propias decisiones.
- **Bisignes** (Espíritu emprendedor): tiene que ver con la capacidad del ser humano, de emplear el tiempo en una actividad que resulte en beneficio propio y del clan. El ser industrioso implica realizar una actividad que satisface por el hecho de que se traducirá en un beneficio. Cualquier actividad que resulte en beneficio es trabajo, por simple o complicado que este pueda parecer.
- **Purhwunes** (Perseverancia): es la capacidad de trabajar y hacer lo necesario para obtener el objetivo deseado, y sobre todo poder analizar y cambiar la dinámica del trabajo para un mejor encausamiento hacia dicho objetivo. La perseverancia no significa siempre hacer lo mismo hasta obtener lo que se desea, sino tener la capacidad de analizar y cambiar el trabajo por lo que en realidad sea eficiente para obtener los objetivos deseados.



Parte II

RUNAS

Consideraciones Previas

A continuación se realizará una exploración a manera de síntesis acerca de los conceptos relacionados con cada runa y sus características en general que pueden ser considerados para un uso práctico. Se tomará como base el *Anglo-Saxon Fuporc* por ser el conjunto más amplio que tiene una descripción literaria ancestral, y se equiparará (cuando sea posible) con su conjunto hermano el *Younger Fupork*. Dado que el *Elder* y *Gopic* carecen de referencia literaria, por reconstrucción se pueden establecer conceptos similares. Aquí me permito introducir los poemas en Proto-germánico y en Gutiska de los conjuntos *Elder* y *Gopic*, aclarando que son poemas de mi propia invención y no legados ancestrales.

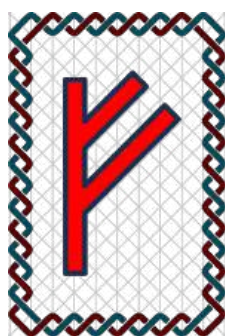
Aunque de forma individual se pueden reconstruir las runas y los conceptos libremente, es importante tener bien claros los contextos históricos y culturales de cada una, por lo tanto es importante diferenciar los nombres, las grafías, los fonemas, los significados y lenguajes asociados, aunque finalmente se relacionen entre sí.





Los conceptos que se referirán a cada runa son los siguientes:

- **Nombre:** la denominación de cada runa, de acuerdo al lenguaje correspondiente del conjunto *fupark* que se hable.
- **Significado Primordial:** concepto primario asociado de acuerdo a los poemas o a la lingüística.
- **Grupo:** clasificación del concepto asociado a la runa de acuerdo al contexto primario que el significado otorgue, que se basa en la cosmovisión de los pueblos germánicos. Los grupos aquí propuestos son:
 - *Neatrun*: literalmente “*Runa Animal*”, cuando el concepto primario asocia a un animal.
 - *Wyrtrun*: literalmente “*Runa Planta*”, cuando el concepto primario asocia a una planta o árbol.
 - *Eardrun*: literalmente “*Runa Tierra*”, cuando el concepto primario asocia a un fenómeno de la naturaleza.

-
- *Haligrun*: literalmente “*Runa Sagrada*”, cuando el concepto primario asocia a algo que ocurre dentro de la sociedad del clan, también relacionado con el concepto de “*innangeard*” o “interior del clan”.
 - *Wihrun*: literalmente “*Runa Batalla*”, cuando el concepto primario asocia a algo que ocurre fuera de la sociedad del clan, también relacionado con el concepto de “*utgeard*” o “exterior del clan”, implica un enfrentamiento o batalla contra algo inusual.
- **Æt**: corresponde al subconjunto progresivo donde se ubica la runa, los *ætas* son subconjuntos que se idearon dentro de los distintos *fuparks* para facilitar la ubicación dentro del orden fonético propio (*orden fupark*), los *ætas* se construyen con base en el *fupark* más extenso (anglo-saxon).
 - **Fonema**: indica de la manera más aproximada posible la forma fonética que toma la runa de acuerdo a la lengua específica que represente, expresado en alfabeto I.P.A.
 - **Transliteración**: indica la forma equivalente de expresar la runa mediante el alfabeto latino.
 - **Código Unicode**: indica el código correspondiente en el sistema Unicode, utilizado en los sistemas digitales actuales.
 - **Código XML**: indica el código correspondiente en el sistema XML, utilizado en los sistemas digitales actuales.
 - **Situación Imaginada Sugerida**: indica un cuadro imaginativo que se sugiere para facilitar la comprensión de los conceptos abstractos referidos por la runa, dicho cuadro es tan solo una sugerencia derivada de la experiencia personal y puede ser ajustado por cada persona de muy distintas maneras, ya que se trata de una vivencia individual.
 - **Conceptos Relacionados**: son conceptos derivados o asociados al primario, de acuerdo al contexto y cosmovisión propias. Estos conceptos pueden variar de acuerdo a la comprensión individual, aquí solo se sugieren los más generales.
 - **Asociación Gráfica**: otorga una forma mnemotécnica de relacionar la forma gráfica de la runa con su concepto primario.
 - **Poemas**: indica los poemas ancestrales registrados en su lengua original y su correspondiente traducción.
 - **Caracteres Rúnicos Derivados**: indica si hay derivaciones de la forma de escribir la runa o si existen ajustes históricos de la runa para expresar transliteraciones al alfabeto latino.

FEHU / FE / FAIHU / FEOH / FÉ



<i>Proto-Germánico (Elder)</i>	<i>Oriental (Gopic)</i>	<i>Occidental (Anglo-Saxon)</i>	<i>Nórdico (Younger)</i>
 Fehu/Fe /'fɛxu/ /fɛ:/	 Faihu /'fɛ:hu/	 Feoh /feox/	 Fé /fe:/
Significado:			
Ganado / Riqueza			
Fonema:			
[ɸ]	[f] [v]		
Transliteración:			
F, V			
Unicode:			
16A0			
XML:			
ᚠ			
Grupo:		Æt:	
Neatrun		I	

- *Asociación Gráfica:*

Los cuernos de los animales de ganado.

- *Conceptos Relacionados:*

Acción de compartir, animales domésticos, domesticación, bien común, bienes materiales, calor, confort, dinero corriente, dragón, enriquecimiento, intercambio, perro, materia prima, medios de adquisición, oro, riqueza.

- *Situación a imaginar:*

Animales de ganado y cultivos en una granja.

- *Poemas:*

<i>Proto-Germánico</i>

Fehu biuþi warmaz for aiwogalikaimaz.

<i>El ganado siempre será el cálido fuego para todos.</i>

<i>Godó</i>

Faihu ist warms fon aiwogaleikaimas.

<i>El ganado es el cálido fuego para todos.</i>

<i>Anglosajón</i>

Feoh byþ frofur · fira gehwylcum

Sceal þeah manna gehwylc · miclun hyt dælan
--

Gif he wile for drihtne · domes hleotan:

<i>El ganado siempre será el confort del fuego para todos, debe a través de todos y cada uno, ser compartido en abundancia si la persona desea, ante el señor de honor, merecer.</i>
--

<i>Noruego</i>


Fé vældr frænda róge:

Føðesk ulfr í skóge.

<i>La riqueza es la discordia entre amigos: Habita el lobo en el bosque.</i>
--

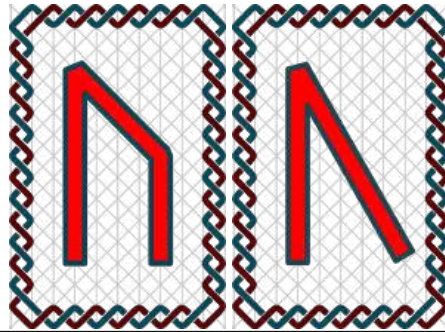
Islandés
Fé er frænda róg ok flæðar viti ok graseiðs gata. “Aurum Fylkir”
<i>La riqueza es la discordia entre amigos y el fuego del mar y el camino del dragón. “Oro - Soberano Acaudalado”</i>





- *Caracteres rúnicos derivados:*

‘V’ rúnica

Unicode: 16A1 XML: ᚡ

- *Notas:*

URUZ / URAZ / URUS / UR / ÚR



<i>Proto-Germánico (Elder)</i>	<i>Oriental (Gopic)</i>	<i>Occidental (Anglo-Saxon)</i>	<i>Nórdico (Younger)</i>
 Uruz/Uraz /'u:ruz/ /'u:raz/	 Urus /'u:rus/	 Ur /u:r/	 Úr /u:r/
Significado:			
Uro			Lluvia / Escoria
Fonema:			
[u] [v]			[u] [v] [w] [y]
Transliteración:			
U			
Unicode:			
16A2			
XML:			
ᚢ			
Grupo:		Æt:	
Neatrun		I	

■ *Asociación Gráfica:*

La forma del uro.

■ *Conceptos Relacionados:*

Animal salvaje, lobo, audacia, bestia, cuernos, fiereza, fuerza bruta, fuerza de la naturaleza, hierro, impetuosidad, independencia, magnificencia, majestuosidad, poder, vitalidad.

■ *Situación a imaginar:*

Un gran uro salvaje en un lugar agreste.

■ *Poemas:*

<i>Proto-Germánico</i>
Uruz biuþi aina hurnas stranga deuza.
<i>El uro siempre será una fuerte bestia de cuernos.</i>

<i>Godo</i>
Urus ist ain hurnis stragg dius.
<i>El uro es una fuerte bestia de cuernos.</i>

<i>Anglosajón</i>
Ur byþ anmod · ond oferhyrned Felafrecne deor · feohted mid hornum Mære morstapa · þæt is modig wuht:
<i>El uro siempre será fiero y de cabeza cornada, una bestia audaz que lucha con su cornamenta, sublime caminante del despoblado; ese es un ser magnánimo.</i>

<i>Noruego</i>
Úr er af illus jarne: Opt løypr ræinn á hjarne.
<i>La escoria proviene del mal hierro: A menudo el reno corre por la helada nieve.</i>

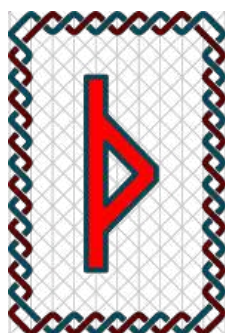
<i>Islandés</i>
<p>Úr er skýja grátr ok kára þverrir ok hirðis hatr. “Imber Vísi”</p>
<p><i>La lluvia es el saludo de las nubes, y la ruina de la cosecha y el horror del pastor. “Lluvia - Líder Poderoso”</i></p>

- *Caracteres rúnicos derivados:*

‘Y’ rúnica medieval	‘W’ rúnica medieval
Unicode: 16A4 XML: ᚤ	Unicode: 16A5 XML: ᚥ

- *Notas:*

ÞURISAZ / ÞIUÞ / ÞIURÞ / ÞORN / ÞYRS



<i>Proto-Germánico (Elder)</i>	<i>Oriental (Gopic)</i>	<i>Occidental (Anglo-Saxon)</i>	<i>Nórdico (Younger)</i>
<p>Þ</p> <p>Þurisaz/Þiuþ</p> <p>/ˈθurisaz/ /θyð/</p>	<p>Þ</p> <p>Þiuþ</p> <p>/θyð/</p>	<p>Þ</p> <p>Þorn</p> <p>/θorn/</p>	<p>Þ</p> <p>Þyrs</p> <p>/θyrs/</p>
Significado:			
Gigante	Beneficio	Espino / Espina	Gigante
Fonema:			
[θ], [ð]			
Transliteración:			
Þ, Ð, TH			
Unicode:			
16A6			
XML:			
ᚦ			
Grupo:		Æt:	
Wyrtrun / Wihrun		I	

■ *Asociación Gráfica:*

La forma de una espina (anglosajón).

■ *Conceptos Relacionados:*

Adversidad, algo intimidante, cerco, concentración, cuchillo, defensa, discernimiento, espada, espina, filo, gigante, precaución, puntiagudo, punzón, rigurosidad.

■ *Situación a imaginar:*

Matorrales de zarzas o espinos en un bosque.

■ *Poemas:*

<i>Proto-Germánico</i>

Purisaz biuþi aino ubilo wihtiz.

<i>El gigante siempre será un ser malicioso.</i>
--

<i>Godo</i>

Piuþ ist skildus aiwogaleikaimas.

<i>El beneficio es protección para todos.</i>

<i>Anglosajón</i>

Porn byþ þearle scearp · þegna gehwylcum

Anfeng ys yfyl · ungemetum reþe
--

Manna gehwelcum · þe him mid rested:

<i>El espino siempre será severamente puntiagudo, para cualquiera su defensa es adversa, riguroso sin medida para todas las personas, que junto a él yazcan.</i>
--

<i>Noruego</i>


Purs vældr kvinna kvillu:

Kátr værðr fár af illu.

<i>El gigante es la angustia de las mujeres: El infortunio hace a pocos hombres felices.</i>
--

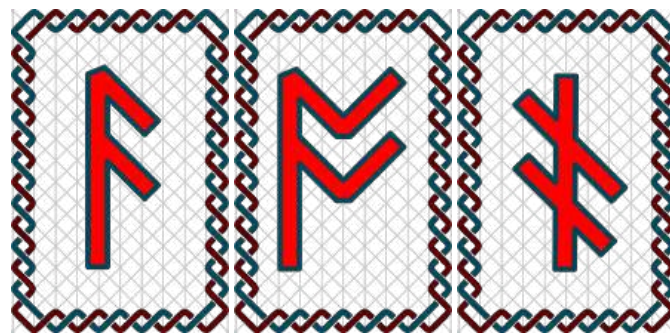
Islandés
Þurs er kvenna kvöl ok kletta búi ok Varðrunar verr. “Saturnus Þengill”
<i>El gigante es la ruina de la mujer, y habitante de los riscos y el esposo de Varðrun “Saturno - Gran Señor”</i>

- *Caracteres rúnicos derivados:*

‘Eð’

Unicode: 16A7 XML: ᚧ

- *Notas:*

ANSUZ / AZA / ANS / AHS / OS / ÓSS



Proto-Germánico (Elder)	Oriental (Gopic)	Occidental (Anglo-Saxon)	Nórdico (Younger)
𐌲	𐌲	𐌷	ᚷ
Ansuz/Aza /ˈɑːnsuz/ /ˈɑːzɑ/	Ans/Ahs /aːns/ /aːhs/	Os /oːs/	Óss /ɑːsː/
Significado:			
Divinidad		Aliento Divino	Estuario / Dios
Fonema:			
[ɑ]	[a]	[o]	[o] [ɑ]
Transliteración:			
A		O	
Unicode:			
16A8		16A9	16AC
XML:			
ᚨ		ᚩ	ᚬ
Grupo:		Æt:	
Haligrun		I	

- *Asociación Gráfica:*

El aliento o la forma de la boca exhalando (anglosajón).

- *Conceptos Relacionados:*

Aliento de creación o de vida, autoridad, bienestar, comunicación, divinidad, esperanza, lengua, mensaje, palabra, pez, prosperidad, razón, sabiduría, secreto, sonido, susurro, viento.

- *Situación a imaginar:*

El viento soplando en un paisaje natural.

- *Poemas:*

Proto-Germánico
Ansuz biupi aldwodaz wurda.
<i>La divinidad siempre será la antigua y fiera palabra.</i>







Godo
Ans ist alpeiswoþs waurd:.
<i>La divinidad es la antigua y fiera palabra.</i>

Anglosajón
Os byþ ordfruma · ælcra spræce Wisdomes wraþu · ond witena frofur And eorla gehwam · eadnys ond tohiht:
<i>El aliento vital siempre será la fuente de toda palabra, el soporte de la sabiduría y el comfort de los versados, y para todos los nobles hombres; prosperidad y esperanza.</i>

Noruego
Óss er flæstra færða Fqr: en skalpr er sværða.
<i>El estuario es el camino de muchos viajes: Pero la funda de la espada es.</i>

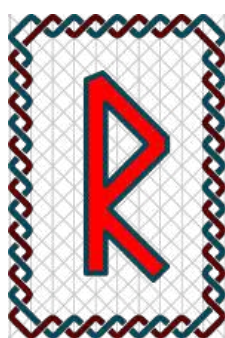
<i>Islandés</i>
<p>Óss er aldingautr ok ásgarðs jøfurr ok valhallar vísi. “Jupiter Oddvitti”</p>
<p><i>Dios es el ancestral Gautr (Oðinn), y el príncipe de Asgarð y el señor del Valhalla. “Júpiter - Señor de los Locos”</i></p>

■ *Caracteres rúnicos derivados:*

‘Oss’ de rama corta	‘O’ rúnica medieval	‘Œ’
		
Unicode: 16AD XML: ᚭ	Unicode: 16AE XML: ᚮ	Unicode: 16AF XML: ᚯ
‘ON’	‘OO’	‘Os’ del Cofre Francos
		
Unicode: 16B0 XML: ᚰ	Unicode: 16F3 XML: ᛳ	Unicode: 16F4 XML: ᛴ

■ *Notas:*

RAIDO / REDA / RAIDA / RAD / RÆIÐ/ REIÐ



<i>Proto-Germánico (Elder)</i>	<i>Oriental (Gopic)</i>	<i>Occidental (Anglo-Saxon)</i>	<i>Nórdico (Younger)</i>
R Raido/Reda /'raidɔ:/ /'reda/	R Raida /'re:da/	R Rad /rad/	R Ræið/Reið /ræið/ /reið/
Significado:			
Travesía	Carreta	Travesía/Montar	
Fonema:			
[r]			
Transliteración:			
R			
Unicode:			
16B1			
XML:			
ᚱ			
Grupo:		Æt:	
Wihrun		I	

■ *Asociación Gráfica:*

Un caballo o persona de perfil dando un paso.

■ *Conceptos Relacionados:*

Asombro, aventura, caballo, caminante, carreta, circulación, curso, dinamismo, emprendimiento, movimiento, nueva experiencia, rapidez, sendero, trabajo constante, traslación, transportación, travesía, vagabundo, viaje.

■ *Situación a imaginar:*

Un viajero o una carreta viajando por un camino.

■ *Poemas:*

Proto-Germánico
Raido biuþi hrussas wegaz.
<i>La travesía siempre será la senda del caballo.</i>

Godo
Raida ist aihwis baurans.
<i>La carreta es la carga del caballo.</i>

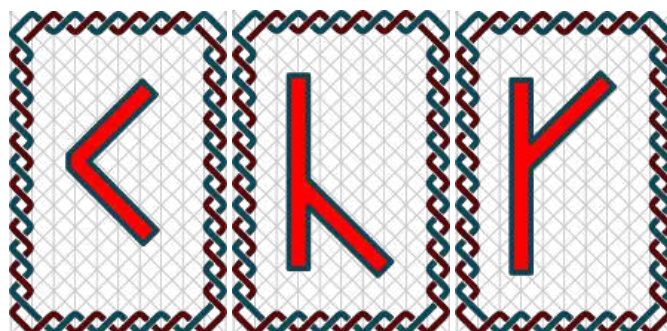
Anglosajón
Rad byþ on recyde · rinca gehwylcum Seftē ond swiþhwæt · þam þe sitteþ on ufan Meare mægenheardum · ofer milpaþas:
<i>La travesía siempre estará dispuesta en los salones, para todos los héroes; suave y muy rápida, para aquél que se siente sobre un poderoso corcé, atravesando por la distancia del camino.</i>





Noruego
Ræið kveða rossom væsta: Reginn sló sværðet bæzta.
<i>El montar, es sabido es lo peor para los caballos: Reginn forjó de las espadas la más grandiosa.</i>

<p><i>Islandés</i></p> <p>Reið er sitjandi sæla ok snúðig ferð ok jórs erfiði. “Iter Ræsir”</p>
<p><i>Montar es la alegría del jinete y la veloz travesía y el trabajo del corcél. “Trabajo - Líder Activo”</i></p>

-
- *Notas:*

KENAZ / CHOZMA / KAUNS / CEN / KAUN



Proto-Germánico (Elder)	Oriental (Gopic)	Occidental (Anglo-Saxon)	Nórdico (Younger)
 Kenaz/Kozma /'kenaz/ /'kɔ:zma/	 Kauns /kauns/	 Cen /tʃen/	 Kaun /kæ:un/
Significado:			
Antorcha	Resina de Pino	Antorcha/Pino	Úlcera/Ruptura
Fonema:			
[k]		[tʃ]	[k] [ɣ] [ŋ]
Transliteración:			
C, K, G			
Unicode:			
16B2		16B3	16B4
XML:			
ᚲ		ᚳ	ᚴ
Grupo:		Æt:	
Haligrun / Wyrtrun		I	

■ *Asociación Gráfica:*

Un brazo levantando una antorcha (anglosajón).

■ *Conceptos Relacionados:*

Algo evidente, claridad, combustible, confort, comprensión, concentración, conciencia, destello, fuego, guía, lámpara, luz, orientación, pino, protección, resina de pino, seguridad, señal, visualización.

■ *Situación a imaginar:*

Una antorcha o fuego ardiendo en una cabaña en la oscuridad de la noche.

■ *Poemas:*

<i>Proto-Germánico</i>
Kaunan biuþi trewas for.
<i>La antorcha siempre será el fuego del árbol.</i>




<i>Godo</i>
Kauns ist triwis fon.
<i>La antorcha es el fuego del árbol.</i>

<i>Anglosajón</i>
Cen byþ cwicera gehwam · cuþ on fyre
Blac ond beorhtlic · byrneþ oftust
Þær hi æþelingas · inne restap:
<i>La antorcha de pino siempre por todos será conocida, famosa por el fuego brillante y luminoso, a menudo arde ahí, en donde los nobles hombres descansan.</i>

<i>Noruego</i>
Kaun er barna þolvan:
Þol gørver nán fólvan.
<i>La úlcera es fatal para los niños: La muerte hace palidecer al cadáver.</i>

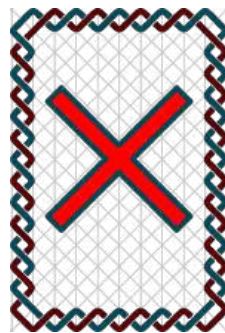
<i>Islandés</i>
Kaun er barna böll ok bardaga för ok holdfúa hús. “Flagella Konungr”
<i>La úlcera es la aflicción del pequeño, y un lugar doloroso y el hogar del decaimiento. “Flagelo - Rey Soberano”</i>

- *Caracteres rúnicos derivados:*

‘G’ rúnica medieval	‘Eng’	‘K’ rúnica medieval
		
Unicode: 16BA XML: ᚵ	Unicode: 16B6 XML: ᚶ	Unicode: 16F1 XML: ᛱ

- *Notas:*

GEBO / GEWA / GIBA / GYFU



Proto-Germánico (Elder)	Oriental (Gopic)	Occidental (Anglo-Saxon)	Nórdico (Younger)
X Gebo/Gewa /'ɣebɔ:/ /'jewa/	X Giba /'ɣiba/	X Gyfu /'ɣyvu/	◆ - /-/
Significado:			
Obsequio / Ofrenda			-
Fonema:			
[ɣ] [j]		[ɣ] [j]	-
Transliteración:			
G, J			-
Unicode:			
16B7			-
XML:			
ᚷ			-
Grupo:		Æt:	
Haligrun		I	

■ *Asociación Gráfica:*

La forma simbólica de un cruce o intercambio.

■ *Conceptos Relacionados:*

Atado, común acuerdo, construcción, cruce, entrega, incentivo, inclusión social, insignia, lazo, nudo, ofrenda, pacto, recepción, reciprocidad, reconocimiento, relación, sacrificio, tejido, unión.

■ *Situación a imaginar:*

Personas dándose obsequios en una celebración.

■ *Poemas:*

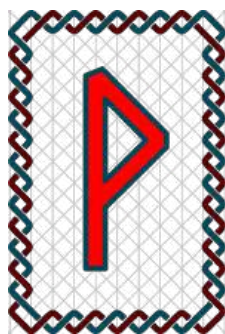
<i>Proto-Germánico</i>
Gebo biuþi frijondiz taikna.
<i>El regalo siempre será el símbolo del amigo.</i>

<i>Godo</i>
Giba ist frijondis taikn.
<i>El regalo es el símbolo del amigo.</i>

<i>Anglosajón</i>
Gyfu gumena byþ · gleng ond herenys Wraþu and wyrþscype · and wræcna gehwam Ar and ætwist · þe byþ oþra leas:
<i>Un obsequio de los hombres siempre será un beneficio y reconocimiento; un soporte y algo por lo que vale la pena luchar, y para aquellos exiliados, un honor y un presente; que para ellos no existe.</i>

- *Notas:*

WUNJO / WINE / WINJA / WYNN



<i>Proto-Germánico (Elder)</i>	<i>Oriental (Gopic)</i>	<i>Occidental (Anglo-Saxon)</i>	<i>Nórdico (Younger)</i>
<p>𐀃</p> <p>Wunjo/Wine</p> <p>/ˈwunjɔː/ /ˈwine/</p>	<p>𐀃</p> <p>Winja</p> <p>/ˈwinja/</p>	<p>𐀃</p> <p>Wynn</p> <p>/wyn/</p>	<p>◊</p> <p>-</p> <p>/-/</p>
Significado:			
Celebración	Pastura	Alegría/Celebración	-
Fonema:			
	[w]		-
Transliteración:			
	W, UU		-
Unicode:			
	16B9		-
XML:			
	ᚹ		-
Grupo:		Æt:	
Haligrun		I	

- *Asociación Gráfica:*

Una bandera como símbolo de celebración.

- *Conceptos Relacionados:*

Bandera, banquete, celebración, contento, convivencia, felicidad, independencia, 'meduheall', participación social, plenitud, reconocimiento social, resolución de inconvenientes, saciedad, salud, satisfacción.

- *Situación a imaginar:*

Una celebración con personas reunidas en un "Meduheall".

- *Poemas:*

<i>Proto-Germánico</i>
Wunjo biuþi þingai frijondumaz.
<i>La alegría siempre estará en la reunión con los amigos.</i>

<i>Godo</i>
Winja ist friþis land.
<i>La pastura es el lugar de la paz.</i>

<i>Anglosajón</i>
Wenne bruceþ · þe can weana lyt Sares and sorge · and him sylfa hæfþ Blæd ond blysse · and eac byrga geniht:
<i>La alegría se disfruta por aquel que poco sabe de enfermedad y tristeza, y para él mismo tiene prosperidad y calor, y un lugar seguro donde pernoctar.</i>

- *Notas:*

HAGALAZ / HAAL / HAGL / HÆGL / HAGALL



Proto-Germánico (Elder)	Oriental (Gopic)	Occidental (Anglo-Saxon)	Nórdico (Younger)
N Hagalaz/Haal /'hɑyɑlɑz/ /hɑ:l/	N Hagl /hɑj/	N Hægl/Hagl /hæz/ /hɑj/	✖ Hagall /hɑyɑlt/
Significado:			
Granizo			
Fonema:			
[h] [x]			
Transliteración:			
H, G			
Unicode:			
16BA	16BB	16BC	
XML:			
ᚺ	ᚻ	ᚼ	
Grupo:		Æt:	
Eardrun		II	

- *Asociación Gráfica:*

Un puente o una transición entre dos lugares o estados.

- *Conceptos Relacionados:*

Accidente, acción violenta, agua, ajuste drástico, alteración, atrevimiento, cambio repentino o drástico, desapego, impulso, inicio intempestivo de un cambio permanente, remoción, semilla blanca, separación, tormenta, transición, transformación.

- *Situación a imaginar:*

El granizo precipitándose en una gran tormenta.

- *Poemas:*

Proto-Germánico
Hagalaz biuþi hwitostaz andi kaldostaz kurna.
<i>El granizo siempre será el más blanco y el más frío grano.</i>


Godo
Hagal ist hweitists and kaldaists kaur̄n.
<i>El granizo es el más blanco y más frío grano.</i>

Anglosajón
Hægl byþ · hwitust corna hwyrft hit of heofones lyfte wealcaþ hit · windes scura weorþeþ hit · to wætere syþþan:
<i>El granizo siempre será el más blanco grano, su arribo viene desde el ventoso cielo; es arrojado en crueles tempestades, y es destinado a en agua convertirse.</i>

Noruego
Hagall er kaldastr korna: Kristr skóp hæimenn forna.
<i>El granizo es el más helado grano: Cristo creo al mundo de lo antiguo.</i>

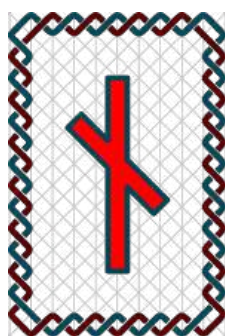
Islandés
Hagall er kaldacorn ok krapadrífa ok snáka sótt. “Grando Hildingr”
<i>El granizo es un frío grano, y una helada tormenta y el mal de la serpiente. “Granizo - General Grandioso”</i>

- *Caracteres rúnicos derivados:*

‘Hagall’ de rama corta

Unicode: 16BD XML: ᚽ

- *Notas:*

NAUDIZ / NOICZ / NAUPS / NYD / NAUÐR /
NAUÐ



Proto-Germánico (Elder)	Oriental (Gopic)	Occidental (Anglo-Saxon)	Nórdico (Younger)
<p>✚</p> <p>Naudiz/Noicz /'naudiz/ /'nɔ:ikz/</p>	<p>✚</p> <p>Naups /nɔðs/</p>	<p>✚</p> <p>Nyd /nyd/</p>	<p>✚</p> <p>Nauðr/Nauð /nauðr/ /nauð/</p>
Significado:			
Necesidad/Restricción			
Fonema:			
[n]			
Transliteración:			
N			
Unicode:			
16BE			
XML:			
ᚾ			
Grupo:		Æt:	
Wihrun		II	

■ *Asociación Gráfica:*

Algo que es atravesado por una lanza o una astilla.

■ *Conceptos Relacionados:*

Adversidad, aflicción, apego, bloqueo, dependencia, desasosiego, dolor, dureza, limitación, motivo de cambio, opresión, preparación, privación, problema, resistencia al cambio, restricción, sanación.

■ *Situación a imaginar:*

Un ser que requiere cubrir sus necesidades y se encuentra en medio del despoblado.

■ *Poemas:*

<i>Proto-Germánico</i>
Naudiz biuþi aina narwa breusta.
<i>La necesidad siempre será un pecho oprimido.</i>



<i>Godo</i>
Naups ist ain narwa breusta.
<i>La necesidad es un pecho oprimido.</i>

<i>Anglosajón</i>
Nyd byþ nearu · on breostan weorþeþ hi þeah · oft niþa bearnum to helpe and · to hæle gehwæpre gif hi his · hlystaþ æror:
<i>La necesidad siempre será una opresión en el pecho; aún así vale la pena, ya que frecuentemente esta aflicción, para los hombres en ayuda y en sanación, en ambas se torna; si ante ella se prepara con anticipación.</i>

<i>Noruego</i>
Nauðr gerer næppa koste: Nøktan kælr í froste.
<i>La restricción deja poco lugar a la decisión: Un hombre desnudo se congela en la helada.</i>

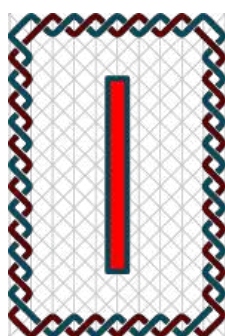
Islandés
Nauð er þýjar þrá ok þungr kostur ok vássamlig verk. “Opera Niflungur”
<i>La necesidad es la aflicción de la esclava, y la condiciones de opresión y el angustioso trabajo. “Obra - Noble Señor”</i>

- *Caracteres rúnicos derivados:*

‘Naud’ de rama corta	‘N’ rúnica medieval
	
Unicode: 16BF XML: ᚿ	Unicode: 16C0 XML: ᛀ

- *Notas:*

ISAZ / ICZ / EIS / IS / ÍSS



Proto-Germánico (Elder)	Oriental (Gopic)	Occidental (Anglo-Saxon)	Nórdico (Younger)
 Isaz/lcz /ˈisaz/ /ikz/	 Eis /i:s/	 Is /i:s/	 Íss /ís /i:z/ /i:s/
Significado:			
Hielo			
Fonema:			
[i]		[i] [e] [j]	
Transliteración:			
I	I,EI	I,J	I,E,J
Unicode:			
16BC1			
XML:			
ᛁ			
Grupo:		Æt:	
Eardrun		II	

■ *Asociación Gráfica:*

Una columna erguida.

■ *Conceptos Relacionados:*

Acción paulatina, apariencia externa, cristal, engaño, firmeza, frialdad, ilusión, inmovilidad, inestabilidad, latencia, multiplicidad de opciones, pasividad, precaución, quietud, reflejo.

■ *Situación a imaginar:*

Un lago congelado en una fría mañana.

■ *Poemas:*

<i>Proto-Germánico</i>
Isa biuþi uberkaðaz fagraz stainaz.
<i>El hielo siempre será la hermosa roca muy fría.</i>

<i>Godo</i>
Eis ist ufarkalda fagrs stains.
<i>El hielo es la hermosa roca muy fría.</i>

<i>Anglosajón</i>
Is byþ oferceald · ungemetum slidor
Glisnaþ glæshluttur · gimum gelicust
Flor forste geworuhth · fæger ansyne:
<i>El hielo siempre será muy frío, y sin medida resbaladizo, brilla cristalino como una gema preciosa; un suelo que se ha helado es algo atractivo de observar.</i>

<i>Noruego</i>
Ís kollum brú bræiða:
Blindan þar at læiða.
<i>Hielo llamamos al ancho puente: El que es ciego debe ser guiado.</i>

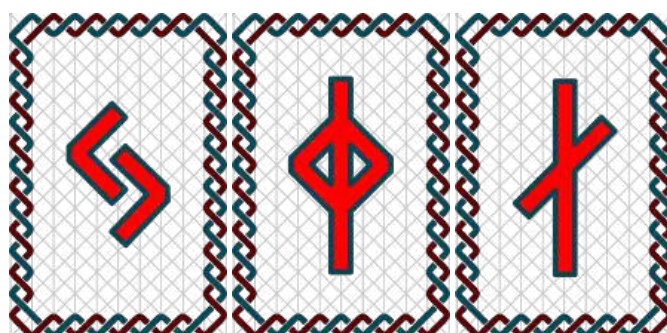
Islandés
Íss er arbörkr ok unnar þak ok feigra manna fár. “Glacies Jöfurr”
<i>El hielo es la corteza del río y el techo de las olas y el riesgo del hombre condenado. “Hielo - Noble Líder”</i>

- *Caracteres rúnicos derivados:*

'E' rúnica medieval	'Is' del Cofre de los Francos
Unicode: 16C2 XML: ᛂ	Unicode: 16F5 XML: ᛵ

- *Notas:*

JERA / GAAR / JER / GER / ÁR



Proto-Germánico (Elder)	Oriental (Gopic)	Occidental (Anglo-Saxon)	Nórdico (Younger)
 Jera/Gaar /ˈjɛrɑ/ /jɑ:r/	 Jer /jɛr/	 Ger /jɛr/	 Ár /ɑ:r/
Significado:			
Ciclo/Cosecha			
Fonema:			
[j]		[a] [ɑ]	
Transliteración:			
J, G		A, Æ	
Unicode:			
16C3	16C4	16C5	
XML:			
ᛃ		ᛄ	ᛅ
Grupo:		Æt:	
Eardrun		II	

■ *Asociación Gráfica:*

Un ciclo o rueda girando sobre un eje (anglosajón).

■ *Conceptos Relacionados:*

Abundancia, aplicación de justicia, beneficio del trabajo, continuidad, cosecha, fructificación, prosperidad, reacción, referencia de ciclos, reinicio, rendición de cuentas, retribución, temporalidad, trabajo continuo.

■ *Situación a imaginar:*

La cosecha en los campos otoñales al ocaso.

■ *Poemas:*

Proto-Germánico
Jera biuþi harbistis timo.
<i>El ciclo siempre será el tiempo de la cosecha.</i>



Godo
Ger ist harbistis tima.
<i>El ciclo es el tiempo de la cosecha.</i>

Anglosajón
Ger byþ gumena hiht · þonne god læteþ Halig heofones cyning · hrusan syllan Beorhte bleða · beornum ond þearfum:
<i>El ciclo/cosecha siempre será alegría de la humanidad, cuando la divinidad da; el sagrado rey del cielo y la tierra provee de magníficos frutos, para pobres y ricos.</i>

Noruego
Ár er gumna goðe: Get ek at þorr var Fróðe.
<i>La cosecha es una bendición para los hombres: Yo digo que Frode fue generoso.</i>

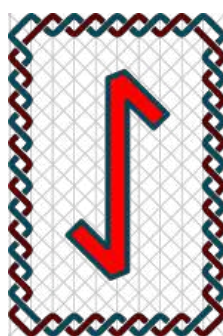
Islandés
Ár er gumma goði ok gott sumar ok algróinn akr. “Annus Allvaldr”
<i>Una buena cosecha es el beneficio de los hombres y un buen verano y campos bien crecidos. “Año - Señor Todopoderoso”</i>

- *Caracteres rúnicos derivados:*

‘AR’ de rama corta	‘ARLÖGR’ Bindruna de AR y LÖGR
	
Unicode: 16C6 XML: ᛆ	Unicode: 16EE XML: ᛮ

- *Notas:*

EIHWAZ / EZCK / HUAIR / EOH



Proto-Germánico (Elder)	Oriental (Gopic)	Occidental (Anglo-Saxon)	Nórdico (Younger)
↯ Eihwaz/Ezck /ˈɛ:xwaz/ /ɛzk/	↯ Huair /hwe:r/	↯ Eoh /eox/	◆ - /-/
Significado:			
Tejo	Recipiente	Tejo	-
Fonema:			
[ɛ]	[hw]	[eo]	-
Transliteración:			
E, EI	HW, HU	EO	-
Unicode:			
16C7			-
XML:			
ᛇ			-
Grupo:		Æt:	
Wyrtrun		II	

■ *Asociación Gráfica:*

Un tronco afianzado a la tierra y a su vez colgando del cielo.

■ *Conceptos Relacionados:*

Ancestralidad, adquisición de conciencia, cimentación, crecimiento, equilibrio, fortaleza, fuego, gancho, integridad, protección, reciprocidad, tejido, tenacidad, raíces, resistencia.

■ *Situación a imaginar:*

Una fogata bajo un gran árbol de tejo en el patio de una antigua casa.

■ *Poemas:*

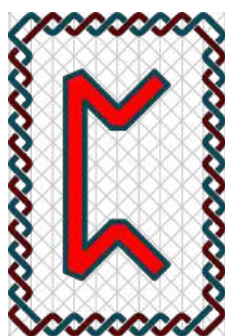
<i>Proto-Germánico</i>
Eihwaz biuþi fastu aldtrewa.
<i>El tejo siempre será el firme árbol ancestral.</i>





<i>Godo</i>
Huair ist undar fastsa alþeistriwa.
<i>El pozo está bajo el firme árbol ancestral.</i>

<i>Anglosajón</i>
Eoh byþ utan · unsmeþe treow Heard hrusan fæst · hyrde fyres wyrtrumum underwreþyd · wyn on eþle:
<i>El tejo siempre será de rugosa corteza un árbol, fuertemente a la tierra arraigado, el guardián del fuego por profundas raíces sostenido; una alegría en la tierra ancestral.</i>

- *Notas:*

PERPO / PERTRA / PAIRƿRA / PEORƿ



Proto-Germánico (Elder)	Oriental (Gopic)	Occidental (Anglo-Saxon)	Nórdico (Younger)
 Perþo/Pertra /'pe:rðo:/ /'pe:rtra/	 Pairþra /'pe:rðra/	 Peorþ /peorð/	 - /-/
Significado:			
Azar/Incertidumbre			-
Fonema:			
[p]			-
Transliteración:			
P			-
Unicode:			
16C8			-
XML:			
ᛈ			-
Grupo:		Æt:	
Haligrun / Wihrun		II	

- *Asociación Gráfica:*

Un recipiente, contenedor o caverna.

- *Conceptos Relacionados:*

Adiestramiento, capacidad de improvisación, entrenamiento, juego, lo desconocido, incertidumbre, instinto, oscuridad, preparación, prueba, simulacro, valor.

- *Situación a imaginar:*

Personas jugando juegos de azar en una fiesta dentro de un “Meduheall”.

- *Poemas:*

<i>Proto-Germánico</i>
Perþo biuþi aina unknejas gamana.
<i>La incertidumbre siempre será un juego de azar.</i>





<i>Godo</i>
Pairþra ist unknejas gaman:.
<i>La incertidumbre está en el juego de azar.</i>

<i>Anglosajón</i>
Peorþ byþ symble · plega and hlehter Wlancum on middum · þar wigan sittap On beorsele · bliþe ætsomne:
<i>El azar siempre estará en la celebración como juego y competencia; en medio de momentos de regocijo, donde los guerreros se sientan en el salón de la celebración, en lucha amistosa uno contra otro.</i>

- *Notas:*

ALGIZ / ELHAZ / AZETS / EOLHX



Proto-Germánico (Elder)	Oriental (Gopic)	Occidental (Anglo-Saxon)	Nórdico (Younger)
 Algiz/Elhaz /'alyiz/ /'ɛ:lxaz/	 Azets /'azets/	 Eolhx /eolhks/	 - /-/
Significado:			
Hierba de Cárex (Zacate)			-
Fonema:			
[z]		[ks]	-
Transliteración:			
Z		X, Z	-
Unicode:			
16C9			-
XML:			
ᛉ			-
Grupo:		Æt:	
Wyrtrun		II	

■ *Asociación Gráfica:*

La forma de la hierba de cárex.

■ *Conceptos Relacionados:*

Agua, aseguramiento, conciencia del ser, confianza, conquista, fortaleza interior, guardia, hierba, inmunidad, integridad, reconocimiento individual, resiliencia, resistencia, ser interno, sangre, sobrevivencia, tierra, victoria, vigilia.

■ *Situación a imaginar:*

Intentar arrancar una gran hierba de cárex que se encuentra en medio de un pantano.

■ *Poemas:*

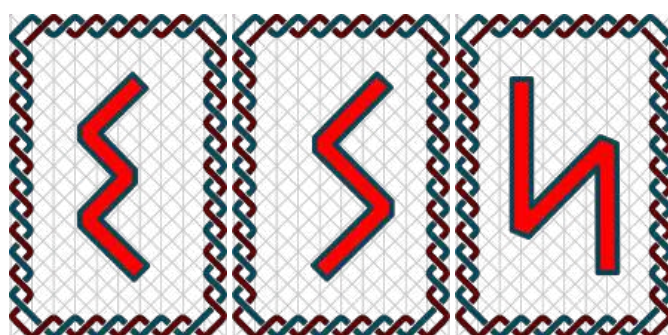
<i>Proto-Germánico</i>
Algiz biuþi strango wrotz.
<i>El cárex siempre será la resilente hierba.</i>





<i>Godo</i>
Azets ist stragg waurts.
<i>El cárex es la resilente hierba.</i>

<i>Anglosajón</i>
Eolh-secg eard hæfþ · oftust on fenne Wexep on wature · wundap grimme blode breneþ Beorna gehwylcne þe him · ænigne onfeng gedep:
<i>El cárex, de la tierra requiere; usualmente en el pantano crece en el agua; hiere cruelmente, y la sangre fluye de cualquier hombre, si de alguna manera se le desea arrancar.</i>

- *Notas:*

SOWILO / SUGIL / SAUWIL / SIGEL / SÓL



Proto-Germánico (Elder)	Oriental (Gopic)	Occidental (Anglo-Saxon)	Nórdico (Younger)
 Sowilo/Sugil /'so:wilo:/ /'sujil/	 Sawil /'so:il/	 Sigel /'sizel/	 Sól /so:l/
Significado:			
Sol			
Fonema:			
[s]			
Transliteración:			
S			
Unicode:			
16CA	16CB		
XML:			
ᛊ	ᛋ		
Grupo:		Æt:	
Eardrun		II	

■ *Asociación Gráfica:*

Un rayo de luz.

■ *Conceptos Relacionados:*

Acción y reacción, bendición, buen tiempo, buena fortuna, celebración de lo obtenido, claridad, conclusión de proyectos, conquista, fuerzas superiores, guía segura, logro, seguridad.

■ *Situación a imaginar:*

Marinos observando el sol en medio del océano para poder guiarse.

■ *Poemas:*

<i>Proto-Germánico</i>
Sowilo biuþi ainaz berhtaz leuhtas baumaz.
<i>El sol siempre será un brillante rayo de luz.</i>

<i>Godo</i>
Sawil ist ains bairhts leuhtis baumas.
<i>El sol es un brillante rayo de luz.</i>

<i>Anglosajón</i>
Sigel semannum symble · biþ on hihte Ponne hi hine feriaþ · ofer fisesce beþ Op hi brimhengest · bringeþ to lande:
<i>El Sol para todos los marinos, celebración será en grande; cuando ellos viajan sobre el baño de los peces, hasta que su corcél marino, los trae a tierra.</i>

<i>Noruego</i>
Sól er landa ljóme: Lúti ek helgum dóme.
<i>El Sol es la luz de la tierra: Me inclino ante el divino decreto.</i>

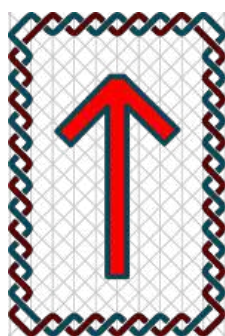
Islandés
Sól er skyja sköldr ok skínando rödull ok hverfandi hvél. “Rota Siklingr”
<i>El Sol es el escudo de las nubes y un brillante rayo y una rueda cíclica. “Rueda - Señor de Alto Linaje”</i>

■ *Caracteres rúnicos derivados:*

‘Sol’ de rama corta 	‘C’ rúnica medieval 	‘Z’ rúnica medieval
Unicode: 16CC XML: ᛌ	Unicode: 16CD XML: ᛍ	Unicode: 16CE XML: ᛎ
‘X’ rúnica medieval 	‘SH’ rúnica medieval 	
Unicode: 16EA XML: ᛪ	Unicode: 16F2 XML: ᛲ	

■ *Notas:*

TIWAZ / TYS / TEIWS / TIR / TÝR



<i>Proto-Germánico (Elder)</i>	<i>Oriental (Gopic)</i>	<i>Occidental (Anglo-Saxon)</i>	<i>Nórdico (Younger)</i>
↑ Tiwaz/Tius <i>/ˈtiwaz/ /tys/</i>	↑ Teiws <i>/ti:ws/</i>	↑ Tir <i>/tir/</i>	↑ Týr <i>/tyr/</i>
Significado:			
Honor / Deidad / Estrella del Norte			
Fonema:			
[t]		[t] [d] [nd]	
Transliteración:			
T			
Unicode:			
16CF			
XML:			
ᛏ			
Grupo:		Æt:	
Halig / Eardrun		III	

■ *Asociación Gráfica:*

La flecha de la rosa de los vientos señalando hacia la estrella del Norte.

■ *Conceptos Relacionados:*

Cielo, confianza en si mismo, congruencia, eje de apoyo, entedimiento cabal, estrella polar, fortaleza, guía infalible, honor, incorruptibilidad, integridad, lo que es justo, orden, proyección.

■ *Situación a imaginar:*

Una persona mirando la claridad del cielo para orientarse en su viaje.

■ *Poemas:*

<i>Proto-Germánico</i>
Tiwaz biuþi himinis laidiniz.
<i>El honor siempre será la guía del cielo.</i>

<i>Godo</i>
Teiws ist himinis laidins.
<i>El honor es la guía del cielo.</i>

<i>Anglosajón</i>
Tir byþ tacna sum · healdeþ trywa Wel wiþ æþelingas · a biþ on færylde Ofer nihta genipu · næfre swiceþ:
<i>Tir siempre será una señal que asegura lo verdadero, bienestar con los nobles, una certeza en la travesía, sobre la oscura noche; nunca engaña.</i>

<i>Noruego</i>
Týr er æinendr ása: Opt værðr smiðr blása.
<i>Týr es el dios de una mano: A menudo el herrero tiene que avivar el fuego.</i>

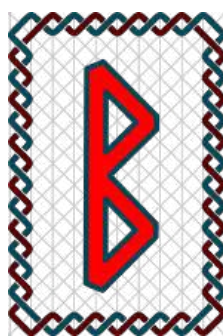
Islandés
Týr er einhendr áss ok ulfs leifar ok hofa hilmir. “Mars Tiggi”
<i>Tyr es el dios de una mano, y los despojos del lobo y el príncipe del templo. “Marte - Señor de Honor”</i>





- *Caracteres rúnicos derivados:*

‘Tyr’ de rama corta	‘D’ rúnica medieval
𐌹	ᚠ
Unicode: 16D0 XML: ᛐ	Unicode: 16D1 XML: ᛑ

- *Notas:*

BERKANAN / BERCNA / BAIRKAN / BEORC /
BJARKAN



Proto-Germánico (Elder)	Oriental (Gopic)	Occidental (Anglo-Saxon)	Nórdico (Younger)
 Berkanan/Ber- cna /'berkanan/ /'berkna/	 Bairkan /'be:rkana/	 Beorc /beork/	 Bjarkan /'bjarkan/
Significado:			
Abedul			
Fonema:			
[b]		[b] [p] [mb]	
Transliteración:			
B			
Unicode:			
16D2			
XML:			
ᛒ			
Grupo:		Æt:	
Wyrtrun		III	

- **Asociación Gráfica:**
La forma dentada de las hojas del abedul.

- **Conceptos Relacionados:**
Arte, belleza, creatividad, estética, fertilidad, fuerza de voluntad, procesos no evidentes, reconstrucción, salud, sabiduría interna, vida.

- **Situación a imaginar:**
Un frondoso y magnífico bosque de árboles de abedul.

- **Poemas:**

Proto-Germánico
Berkanan biuþi aina fagra andi groni trewa.
<i>El abedul siempre será un hermoso y verde árbol.</i>

Godo
Bairkan ist ain fagars and groniu triu.
<i>El abedul es un hermoso y verde árbol.</i>

Anglosajón
Beorc byþ bleða leas · bereþ efne swa þeah Tanas butan tudder · biþ on telgum wlitig Heah on helme · hrysted fægere Geloden leafum · lyfte getenge:
<i>El abedul siempre será un árbol sin frutos, aún así lleva consigo la carga de la vida; siempre de hermoso ramaje, de altas copas atractivamente decoradas; su cargado follaje parece presionar el cielo.</i>

Noruego
Bjarkan er laufgrønstr líma: Loki bar flærða tíma.
<i>El abedul tiene las más verdes hojas: Loki fue afortunado en su engaño.</i>

Islandés
Bjarkan er laufgat lim ok lítil tré ok ungsamligr viðr. “Abies Buðlungr”
<i>El abedul es de frondosas ramas, y un pequeño árbol y un joven arbusto radiante. “Abedul - Príncipe Magnífico”</i>

- *Caracteres rúnicos derivados:*

‘Bjarkan’ de rama corta	‘P’ rúnica medieval	‘P’ rúnica medieval
ᵼ	ᵼ	ᵼ
Unicode: 16D3 XML: ᛓ	Unicode: 16D4 XML: ᛔ	Unicode: 16D5 XML: ᛕ

- *Notas:*

EHWAZ / EYS / AIHUS / EH



<i>Proto-Germánico (Elder)</i>	<i>Oriental (Gopic)</i>	<i>Occidental (Anglo-Saxon)</i>	<i>Nórdico (Younger)</i>
M Ehwaz/Eius <i>/ˈe:xwaz/ /e:ys/</i>	M Aihus <i>/ˈe:hus/</i>	M Eh <i>/ex/</i>	◆ - <i>/-/</i>
Significado:			
Corcel			-
Fonema:			
[e]			-
Transliteración:			
E	E,AI	E	-
Unicode:			
16D6			-
XML:			
ᛖ			-
Grupo:		Æt:	
Neatrun		III	

- *Asociación Gráfica:*

La unión entre dos seres.

- *Conceptos Relacionados:*

Acuerdo, armonía, complemento, complicidad, conciliación, conexión, coordinación, entendimiento, fin común, integración, movimiento, nobleza, resistencia, vehículo.

- *Situación a imaginar:*

Un jinete y su caballo viajando por un solitario camino.


- *Poemas:*

Proto-Germánico
Ehwaz biuþi fastu andi stranga hrussa.
<i>El corcel siempre será el veloz y fuerte caballo.</i>

Godo
Aihus ist fastsa and strang dius.
<i>El corcel es la veloz y fuerte bestia.</i>

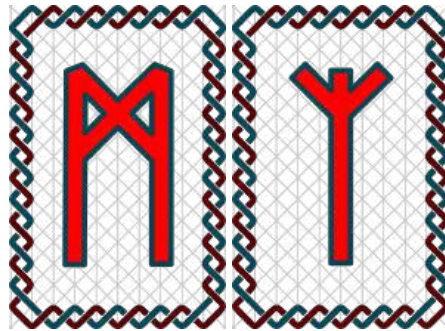
Anglosajón
Eh byþ for eorlum · æþelinga wyn Hors hofum wlanc · þær him hæleþ ymbe Welege on wicgum · wrixlaþ spræce And biþ unstyllum · æfre frofur:
<i>El corcel siempre será para los nobles caballeros la alegría, orgullosos cascos de caballo, ahí por donde el héroe pase; próspero en la batalla al intercambiar palabras, y una segura movilidad ante su comodidad.</i>

- *Caracteres rúnicos derivados:*

‘Eh’ del Cofre de los Francos

Unicode: 16F6 XML: ᛶ

- *Notas:*

MANNAZ / MANNA / MANN / MAÞR



Proto-Germánico (Elder)	Oriental (Gopic)	Occidental (Anglo-Saxon)	Nórdico (Younger)
M Mannaz/Manna /ˈman:az/ /ˈman:a/	M Manna /ˈman:a/	M Mann /man:/	Y Maþr /maðr/
Significado:			
Persona			
Fonema:			
[m]			
Transliteración:			
M			
Unicode:			
16D7		16D8	
XML:			
ᛗ		ᛘ	
Grupo:		Æt:	
Haligrun		III	

■ *Asociación Gráfica:*

Dos banderas encontradas, probablemente la celebración y la muerte.

■ *Conceptos Relacionados:*

Amor, bien común, conciencia de la vida y la muerte, forma de vida, fraternidad, honorabilidad, humanidad, integridad humana, liderazgo, personalidad, respeto, sociedad, trascendencia.

■ *Situación a imaginar:*

El encuentro entre dos personas amadas en una celebración.

■ *Poemas:*

Proto-Germánico
Mannaz biuþi bilubodai fulkai.
<i>La persona siempre estará en la amada gente.</i>



Godo
Manna ist bilubodai fulkai.
<i>La persona está en la amada gente.</i>

Anglosajón
Mann byþ on myrgþe · his magan leof Sceal þeah anra gehwylc · oþrum swican Forþum drihten wyle · dome sine Ðæt earne flæsc · eorþan betæcan:
<i>La persona siempre estará en celebración con sus amados amigos, aunque ocurra separación entre ellos; por sobre el deseo del señor, su destino será que su fugaz carne sea entregada a la tierra.</i>

Noruego
Maðr er moldar auki: Mikil er græip á hauki.
<i>El hombre es el brote de la tierra: Grande es la garra del halcón.</i>

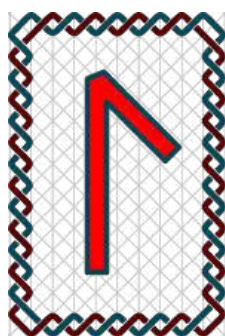
Islandés
<p>Maðr er manns gaman ok moldar auki ok skipa skreytir. “Homo Mildingr”</p>
<p><i>El hombre es el deleite del hombre y un retoño de la tierra y decorador de naves. “Hombre - Señor Amado”</i></p>



- *Caracteres rúnicos derivados:*

‘Maðr’ de rama corta	‘Maðr’ doble
	
Unicode: 16D9 XML: ᛙ	Unicode: 16EF XML: ᛯ

- *Notas:*

LAGUZ / LAAZ / LAGUS / LAGU / LÖGR



<i>Proto-Germánico (Elder)</i>	<i>Oriental (Gopic)</i>	<i>Occidental (Anglo-Saxon)</i>	<i>Nórdico (Younger)</i>
 Laguz/Laaz /'layuz/ /la:z/	 Lagus /'layus/	 Lagu /'layu/	 Lögr /løyr/
Significado:			
Lago, océano, cuerpo de agua			
Fonema:			
[l]			
Transliteración:			
L			
Unicode:			
16DA			
XML:			
ᛚ			
Grupo:		Æt:	
Eardrun		III	

■ *Asociación Gráfica:*

El mastil y la vela de una embarcación.

■ *Conceptos Relacionados:*

Agua, amenaza, ancestralidad, capacidad de resolver situaciones, control, enfrentamiento a algo más grande, mar, navegación, peligro inminente, pericia, prueba determinante, toma de decisiones.

■ *Situación a imaginar:*

Un barco enfrentándose a una furiosa tormenta en el mar abierto.

■ *Poemas:*

Proto-Germánico
LAGUZ biuþi grautis sawiz agaz.
<i>El agua siempre será el terror del gran océano.</i>



Godo
Lagus ist grautis saiwis agis.
<i>El agua es el terror del gran océano.</i>

Anglosajón
Lagu byþ leodum · langsum geþuht Gif hi sculun neþun · on nacan tealtum And hi sæyþa · swyþe bregap And se brimhengest · bridles ne gymeð:
<i>El océano siempre será para los hombres de una amenazante extensión, si ellos deben aventurarse en precarias naves, y a ellos las olas del mar alarman y aterrorizan, y el caballo acuático no puede controlar las riendas.</i>

Noruego
Løgr er fællr ór fjalle foss: En gull ero nosser.
<i>El agua es un río que cae de la montaña en cascada: Pero los adornos son de oro.</i>

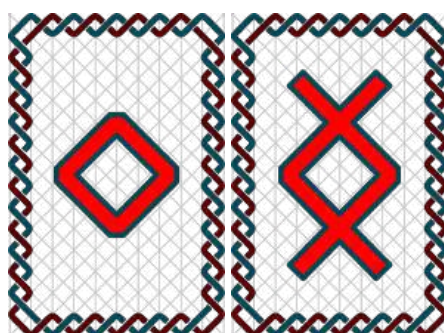
Islandés
Lögr er vellanda vatn ok víðr ketill ok glömmungr grund. “Lacus Lofðungr”
<i>El agua es remolinos corriente y poderoso geiser y la tierra del pez. “Lago - Rey Poeta”</i>




- *Caracteres rúnicos derivados:*

‘L’ rúnica medieval	‘ARLÖGR’ Bindruna de AR y LÖGR
	
Unicode: 16DB XML: ᛛ	Unicode: 16EE XML: ᛮ

- *Notas:*

INGWAZ / ENGUZ / IGGWS / ING



<i>Proto-Germánico (Elder)</i>	<i>Oriental (Gopic)</i>	<i>Occidental (Anglo-Saxon)</i>	<i>Nórdico (Younger)</i>
 Ingwaz/Enguz <i>/ˈiŋwaz/ /ˈeŋuz/</i>	 Iggws <i>/iŋws/</i>	 Ing <i>/iŋ/</i>	 - <i>/-/</i>
Significado:			
Ancestro Ing (Freyr)			-
Fonema:			
[ŋ]			-
Transliteración:			
NG, Ñ			-
Unicode:			
16DC	16DD		-
XML:			
ᛜ	ᛝ		-
Grupo:		Æt:	
Halig / Wihrun		III	

■ *Asociación Gráfica:*

La forma de un héroe extendiendo sus brazos y piernas en símbolo de victoria,

■ *Conceptos Relacionados:*

Abundancia, carisma, civilidad, cumplimiento del deber, energía potencial, éxito, fama, fidelidad, heroicidad, liderazgo, poder político, reconocimiento, retribución, riqueza, valentía.

■ *Situación a imaginar:*

Un héroe que es condecorado por lograr una victoria.

■ *Poemas:*

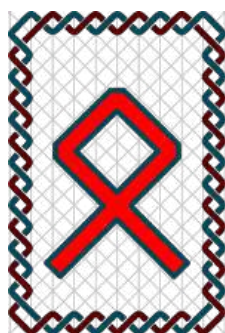
<i>Proto-Germánico</i>
Ingwaz biupi balþaz aldhalipaz.
<i>Ingwaz siempre será el valiente héroe ancestral.</i>





<i>Godo</i>
Iggws ist balþs alþeishalips.
<i>Ingws es el valiente héroe ancestral.</i>

<i>Anglosajón</i>
Ing wæs ærest · mid East-Denum Gesewen secgun · oþ he siþþan est Ofer wæg gewat · wæn æfter ran þus heardingas · þone hæle nemdun:
<i>Ing fue el primero entre los Daneses del Este, según se ha dicho, hasta que entonces sobre su camino marchado, hubo regresado, y tras él su carruaje; entonces sus valientes hombres lo nombraron héroe.</i>

- *Notas:*

OPILA / UTAL / OPAL / ŒPEL



Proto-Germánico (Elder)	Oriental (Gopic)	Occidental (Anglo-Saxon)	Nórdico (Younger)
 Opila/Utal /'ɔ:ðila/ /'uta/	 Opal /'o:ðal/	 Œpel /'æðel/	 - /-/
Significado:			
Hogar Ancestral			
Fonema:			
[ɔ:]	[o]	[œ]	-
Transliteración:			
O, Œ, E			-
Unicode:			
16DF			-
XML:			
ᛟ			-
Grupo:		Æt:	
Haligrun		III	

■ *Asociación Gráfica:*

Un ciclo o generación que ha enraizado o se ha establecido.

■ *Conceptos Relacionados:*

Ancestralidad, bienestar, clan, conocimiento concretado, familia, genealogía, herencia, hogar, honestidad, justicia, legado, memoria, patrimonio, propiedad, tradición, trascendencia material.

■ *Situación a imaginar:*

El legado ancestral o cultural de una persona o familia.

■ *Poemas:*

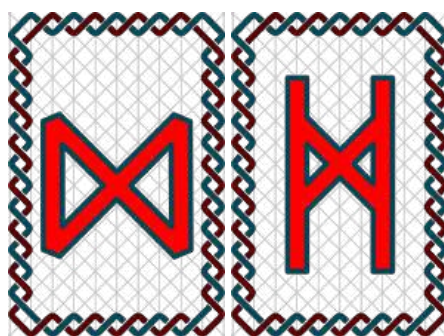
<i>Proto-Germánico</i>
Opila biuþi aldino haimaz.
<i>El patrimonio siempre será el hogar ancestral.</i>

<i>Godo</i>
Opal ist alþi haims.
<i>El patrimonio es el hogar de los tiempos.</i>

<i>Anglosajón</i>
Eþel byþ oferleof · æghwylcum men Gif he mot þær · rihtes and gerysena On brucan on bolde · bleadum oftast:
<i>El hogar ancestral siempre será muy amado por todos los humanos, Si se está ahí, de lo justo y de lo honesto se disfruta siempre con agrado en la casa.</i>

- *Notas:*

DAGAZ / DAAZ / DAGS / DÆG



Proto-Germánico (Elder)	Oriental (Gopic)	Occidental (Anglo-Saxon)	Nórdico (Younger)
𐌳 Dagaz/Daaz /'dagaz/ /da:z/	𐌳 Dags /dajs/	𐌳 Dæg /dæj/	◆ - /-/
Significado:			
Día			-
Fonema:			
[d]			-
Transliteración:			
D, Ð			-
Unicode:			
16DE			-
XML:			
ᛞ			-
Grupo: Eardrun		Æt: III	

- *Asociación Gráfica:*
Un puente o transición entre dos lugares o estados, pero de forma cruzada, indicando renovación.

- *Conceptos Relacionados:*
Condiciones favorables, culminación de una transición, esperanza, esplendor, evolución, iluminación, nuevo comienzo, oportunidad, renacimiento, renovación.

- *Situación a imaginar:*
Un amanecer en cualquier lugar.

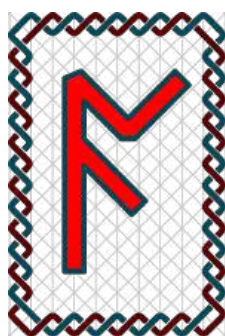
- *Poemas:*

<i>Proto-Germánico</i>
Dagaz biuþi murginis leuhta.
<i>El día siempre será la luz de la mañana.</i>

<i>Godo</i>
Dags ist maurginis leuht.
<i>El día es la luz de la mañana.</i>

<i>Anglosajón</i>
Dæg byþ drihtnes sond · deore mannum Mære metodes leoht · myrgþ and tohiht eadgum and earmum · eallum brice:
<i>El día siempre será el heraldo del señor, amado por los hombres; la gran luz de la creación, regocijo y esperanza para prósperos y pobres, todos lo disfrutan por igual.</i>

- *Notas:*



<i>Proto-Germánico (Elder)</i>	<i>Oriental (Gopic)</i>	<i>Occidental (Anglo-Saxon)</i>	<i>Nórdico (Younger)</i>
◆ - /-/	◆ - /-/	𐌺 Ac /ɑ:k/	◆ - /-/
Significado:			
-	-	Roble	-
Fonema:			
-	-	[ɑ]	-
Transliteración:			
-	-	A	-
Unicode:			
-	-	16AA	-
XML:			
-	-	ᚪ	-
Grupo:		Æt:	
Wyrtrun		IV	

- *Asociación Gráfica:*

Un árbol con una lanza o herramienta recargada sobre el tronco.

- *Conceptos Relacionados:*

Construcción, coraje, durabilidad, maestría, materialización, nobleza, oficio, permanencia, práctica, proceso, producción, trabajo, transformación, utilidad, vehículo.


- *Situación a imaginar:*

Un carpintero haciendo un barco en un astillero.

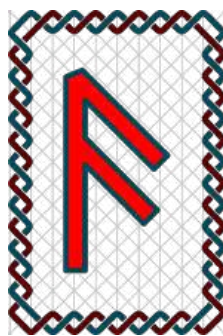
- *Poemas:*

<i>Anglosajón</i>
Ac byþ on eorþan · elda beornum flæsces fodor · fereþ gelome ofer ganotes bæþ · garsecg fandap hwæþer ac hæbbe · æþele treowe:
<i>El roble siempre estará en la tierra para los hijos de los nobles, alimento de la carne, a menudo viaja sobre el baño de las gaviotas; el océano pone a prueba si es que el roble es en verdad un noble árbol.</i>

- *Caracteres rúnicos derivados:*

'Ac' del Cofre de los Francos

Unicode: 16F7 XML: ᛷ

- *Notas:*



<i>Proto-Germánico (Elder)</i>	<i>Oriental (Gopic)</i>	<i>Occidental (Anglo-Saxon)</i>	<i>Nórdico (Younger)</i>
◆ - /-/	◆ - /-/	𐌆 Æsc /æʃ/	◆ - /-/
Significado:			
-	-	Fresno	-
Fonema:			
-	-	[æ]	-
Transliteración:			
-	-	Æ, AE	-
Unicode:			
-	-	16AB	-
XML:			
-	-	ᚫ	-
Grupo: Wyrtrun		Æt: IV	

- *Asociación Gráfica:*

Un árbol con dos lanza o herramienta recargadas sobre el tronco.

- *Conceptos Relacionados:*

Conección, entendimiento superior, Eormensyl, espiritualidad, estabilidad, experiencia, grandeza, guerrero, intencionalidad, magia, percepción, sabiduría, tenacidad, visión completa de las cosas.


- *Situación a imaginar:*

Un gran fresno en medio de un bosque solitario.

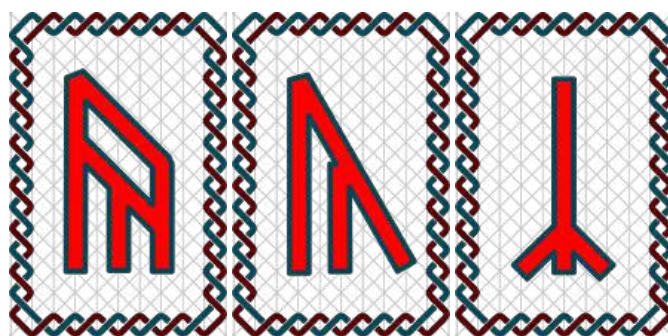
- *Poemas:*

<i>Anglosajón</i>
Æsc byþ oferheah · ealdum dyre Stiþ ond staþule · stede rihte hylt Peah him feohtan · on firas monige:
<i>El fresno siempre será muy alto y muypreciado por lo hombres, tenaz y fuerte, ergido siempre se mantiene su tronco; aunque con él luchan entre si los guerreros.</i>

- *Caracteres rúnicos derivados:*

'Æsc' del Cofre de los Francos

Unicode: 16F8 XML: ᛸ

- *Notas:*



Proto-Germánico (Elder)	Oriental (Gopic)	Occidental (Anglo-Saxon)	Nórdico (Younger)
◊ - /-/	◊ - /-/	𐌺 Yr /yr/	ᚷ Ýr /yr/
Significado:			
-	-	Arco/Cuerno de Guerra	Tejo/Arco
Fonema:			
-	-	[y]	[r]
Transliteración:			
-	-	Y, Ý, Ü	R, RR
Unicode:			
-	-	16A3	16E6
XML:			
-	-	ᚣ	ᛦ
Grupo: Wihrun		Æt: IV	

- *Asociación Gráfica:*

Un cinturón del cual cuelga un objeto. Un tronco con tallo y raíces.

- *Conceptos Relacionados:*

Amplificación, arma, cacería, capacidad, comprensión, conocimiento específico, destreza, disciplina, elemento imprescindible, empoderamiento, especialización, estudio, habilidad, herramienta, inteligencia, lucha, maestría, tecnología.

- *Situación a imaginar:*

Un guerrero tocando un gran cuerno para anunciar la batalla.

- *Poemas:*

Anglosajón
Yr byþ æpelinga · and eorla gewæs Wyn and wyrþmynd · byþ on wicge fæger Fæstlic on færelde · fyrdgeatewa sum:
<i>El arco/cuerno siempre será para los nobles y guerreros alegría y símbolo de distinción, imprescindible sobre un hermoso caballo, firmemente en su avance, algo que es parte de la maquinaria de guerra.</i>

Noruego
Ýr er vetrgrønstr viða: Vænt er, er brennr, at sviða.
<i>El tejo es el más verde árbol en invierno: Es el responsable, mientras arde, de tronar.</i>

Islandés
Ýr er bendr bogi ok brotgjarnt járn ok fífu Fárbauti.
<i>“Arcus Ynglingr”</i>
<i>El tejo es un un curvo arco y un quebradizo hierro y el Fábauti de la flecha. “Arco - Noble Rey”</i>

- *Caracteres rúnicos derivados:*

'Ýr' de rama corta	'Ýr' de rama corta alt.
ı	↕
Unicode: 16E7 XML: ᛧ	Unicode: 16E8 XML: ᛨ

■ *Notas:*



Proto-Germánico (Elder)	Oriental (Gopic)	Occidental (Anglo-Saxon)	Nórdico (Younger)
◆ - /-/	◆ - /-/	✱ ↓ lor /iɑr/ /iɛr/	◆ - /-/
Significado:			
-	-	Castor (Animal anfibia)	-
Fonema:			
-	-	[iɑ]	-
Transliteración:			
-	-	IA, IO, IE	-
Unicode:			
-	-	16E1	-
XML:			
-	-	ᛡ	-
Grupo:		Æt:	
Neatrun		IV	

- *Asociación Gráfica:*

La vista aerea de la forma de un animal cuadrúpedo con cola (castor).

- *Conceptos Relacionados:*

Adaptabilidad, agilidad, anfibio, ambivalencia, capacidad de reconocimiento, coordinación, dualidad, eficiencia, empatía, equilibrio, ingenio, multidisciplina, percepción, refugio, supervivencia, transición, versatilidad.

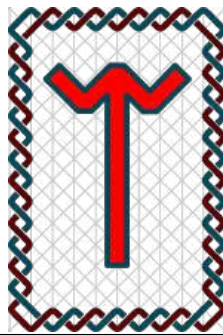
- *Situación a imaginar:*

Un castor nadando que transporta algo entre el agua y la tierra.

- *Poemas:*

<i>Anglosajón</i>
Iar byþ eafix · and þeah abruceþ Fodres on foldan · hafad fægere eard Wætre beworpen · þær he wynnum leofaþ:
<i>El castor siempre será un pez de río, y aunque disfruta del alimento en la tierra, tiene su cómoda madriguera por el agua rodeada; ahí él alegremente vive.</i>

- *Notas:*



<i>Proto-Germánico (Elder)</i>	<i>Oriental (Gopic)</i>	<i>Occidental (Anglo-Saxon)</i>	<i>Nórdico (Younger)</i>
◆ - /-/	◆ - /-/	↴ Ear /ear/	◆ - /-/
Significado:			
-	-	Tierra/Tumba	-
Fonema:			
-	-	[ea]	-
Transliteración:			
-	-	EA	-
Unicode:			
-	-	16E0	-
XML:			
-	-	ᛠ	-
Grupo:		Æt:	
Eardrun / Wihrun		IV	

■ *Asociación Gráfica:*

El perfil de la corteza terrestre y un eje que la perfora.

■ *Conceptos Relacionados:*

Ancestralidad, caos, ciclicidad, degradación, desgaste, destrucción, entropía, fugacidad, irremediabilidad, inevitabilidad, latencia, muerte, noche, ocaso, tendencia natural.

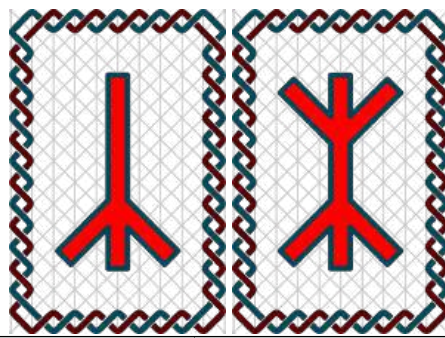
■ *Situación a imaginar:*

Un cadáver en una tumba.

■ *Poemas:*

<i>Anglosajón</i>
Ear byþ egle · eorla gehwylcum ƿonne fæstlice · flæsc onginneþ Hraw colian · hrusan ceosan Blac to gebeddan · bleða gedreosaþ Wynna gewitaþ · wera geswicaþ:
<i>La tierra siempre será desagradable para todos los hombres, cuando firmemente se unen a ella; el cadáver se enfría, la tierra escoge al pálido ser para yacer junto con él; las hojas se marchitan, las alegrías se van, los hombres cesan de existir.</i>

- *Notas:*




Proto-Germánico (Elder)	Oriental (Gopic)	Occidental (Anglo-Saxon)	Nórdico (Younger)
◆ - /-/	◆ - /-/	┆ ┆ ┆ Calc /kalk/	◆ - /-/
Significado:			
-	-	Tiza/Cáliz	-
Fonema:			
-	-	[k] [kh]	-
Transliteración:			
-	-	K, CH	-
Unicode:			
-	-	16E3	-
XML:			
-	-	ᛣ	-
Grupo:		Æt:	
Haligrun / Eardrun		V	

- *Asociación Gráfica:*
Un troco o tallo con raíces.
- *Conceptos Relacionados:*
Aprendizaje, codificación, contenedor, encriptación, enseñanza, entendimiento, escritura, evidencia, materia prima, memoria, resguardo, secreto.
- *Situación a imaginar:*
Un gis escribiendo sobre una roca.
- *Poemas:*

Anglosajón
Calc byþ cægloca · willena ond worda Seo ælda myne · wincalic gelice Þær ahieldaþ · ond to stanas spendeþ.
<i>La tiza siempre será contenedor de deseos y palabras, la memoria de los ancestros cual copa de vino ahí se guarda y a las rocas junta.</i>

- *Caracteres rúnicos derivados:*

Forma alternativa de Calc

Unicode: 16E4 XML: ᛤ

- *Notas:*



Proto-Germánico (Elder)	Oriental (Gopic)	Occidental (Anglo-Saxon)	Nórdico (Younger)
◆ - /-/	◆ - /-/	⚔ Gar /yar/	◆ - /-/
Significado:			
-	-	Lanza	-
Fonema:			
-	-	[ɣ] [g]	-
Transliteración:			
-	-	G, H	-
Unicode:			
-	-	16B8	-
XML:			
-	-	ᚸ	-
Grupo:		Æt:	
Wihrun		V	

- *Asociación Gráfica:*
Un par de lanzas cruzadas en un escudo.
- *Conceptos Relacionados:*
Acción, catalizador, destrucción, dirección marcada, herramienta, medio, orden, renovación, símbolo de poder, tecnología.
- *Situación a imaginar:*
Una lanza que atraviesa algo.
- *Poemas:*

Anglosajón
Gar byþ geallig loma · æsces beorn Ðæt wigan ond witan · eac wealdum wieldaþ Gegieringe weges gepriçaþ · feonda fæstlice friþaþ Gif gleagnesum geboretted · arþing aræce
<i>La lanza siempre será un arma filosa, descendiente del fresno que guerreros y sabios con maestría empuñan, la dirección del camino apunta y de los enemigos firmemente defiende; si con sabiduría es esgrimida cosas de valor puede obtener.</i>

- *Notas:*



Proto-Germánico (Elder)	Oriental (Gopic)	Occidental (Anglo-Saxon)	Nórdico (Younger)
◆ - /-/	𐌿 Qairpra /qe:rðra/	𐌿 Cweorp /queorð/	◆ - /-/
Significado:			
-	Muela	Pira	-
Fonema:			
-	[q]	[qu] [kw]	-
Transliteración:			
-	Q	CW, QU	-
Unicode:			
-	16E0	16E2	-
XML:			
-	ᛠ	ᛢ	-
Grupo:		Æt:	
Haligrun / Eardrun		V	

- *Asociación Gráfica:*

Un recipiente que se abre.

- *Conceptos Relacionados:*

Chispa, continuidad, depuración, elevación, evaluación, expansión, fuego, generación, Myspel, preparación, purificación, renovación, trascendencia, transformación.


- *Situación a imaginar:*

La pira funeraria de una persona en medio del bosque.

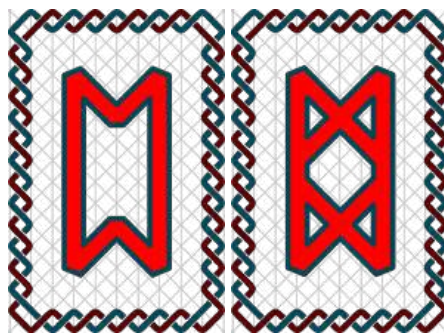
- *Poemas:*

<i>Anglosajón</i>
Cweorþ byþ mysples spearca · þæt wælfyr onbærneþ Sceal æt ende · sum cwanung Ure flæscas · gesceaft beon Swa se feorh · cwemsum ferað Ofer niwefærum · nenieda belafe.
<i>La pira siempre será la chispa de Myspell que enciende el fuego sagrado, será al final algún lamento del destino de nuestra carne, así el espíritu con placer viaja; sobre los nuevos caminos deja lo que no es necesario.</i>

- *Caracteres rúnicos derivados:*

'Q' rúnica medieval

Unicode: 16E9 XML: ᛩ

- *Notas:*



Proto-Germánico (Elder)	Oriental (Gopic)	Occidental (Anglo-Saxon)	Nórdico (Younger)
◆ - /-/	◆ - /-/	𐌺 Stan /stan/	◆ - /-/
Significado:			
-	-	Roca	-
Fonema:			
-	-	[st]	-
Transliteración:			
-	-	ST	-
Unicode:			
-	-	16E5	-
XML:			
-	-	ᛥ	-
Grupo:		Æt:	
Eardrun		V	

- *Asociación Gráfica:*

Un contenedor totalmente cerrado o una roca sólida.

- *Conceptos Relacionados:*

Cimiento, gravedad, masividad, memoria eterna, Nifol, permanencia, principio, resguardo, secreto, solidez.

- *Situación a imaginar:*

Una gran y muy antigua roca.

- *Poemas:*

<i>Anglosajón</i>
Stan byþ stefn stanwyrhte · mæst fæst ond cealdust is Ðær willa ond wod swifaþ · myne ond hyge hy bewaraþ Ðeah manigum ældum · for weorþum wítum.
<i>La roca siempre será el cimiento de toda edificación, el más duro y frío hielo, ahí la voluntad y la pasión descansan, la memoria y razón aguardan a través de muchas eras para los auténticos sabios.</i>

- *Notas:*

Parte III
ANEXOS

39.1. Fragmento Original en Islandés Antiguo (Del Havamal)

Veit ek at ek hekk
 Vindga meiði a
 Netr allar nío
 Geiri vndaþr ok
 Gefinn Oðni
 Sialfr sialfom mer
 A þeim meiþi
 Er mangi veit hvers
 hann af rótom renn

*Yo supe que colgué
 De un ventoso árbol
 Por nueve enteras noches
 Por lanza herido
 En sacrificio a Oðinn
 Yo a mi por mi mismo
 En aquel árbol
 ¿Quién sabe cuan profundas
 sus raíces corren?*

39.2. Adaptación al Ænglisc (Inglés Antiguo)

Wat ic þæt ic hangede

Uppan windigan æsce
Andlang eallum nigon nihtum
Mid gara wunded
Priwa Wodne ætgiefen
Sylf sylfum me
modsefa min in þam æsce
he cneow ne hwæt heah
wyrtrummas runnen

*Yo supe que colgué
Sobre un ventoso fresno
Por nueve enteras noches
Por lanza herido
Tres veces a Woden sacrificado
Yo por mi mismo a mi
Mi espíritu en aquel fresno,
Él no sabía cuan profundas
las raíces corren*

39.3. Adaptación al Gutiska (Godo)

Wait ik þata ik hehanh
Up windai aska
Andlaggs allaim niun nahtam
Miþ gaiso wundand
Prim Wodana atgibans
Silba silbin mik
Modseba meina on þam aska
His kekno nai hwat hauhaim
Waurts runnun

39.4. Adaptación al Proto-Germánico

Wait ik þat ik hehanh
Up windia askai

Andilangaz allaimiz newun nahtumaz
Midi gaizo wundandz
Primaz Wodanai atgebanaz
Selbaz selbammai mek
Modsebo minaz on þammai askai
Hiz kekno ne hwat hauhano
Wrotzrumai runnin

40

Esquemas

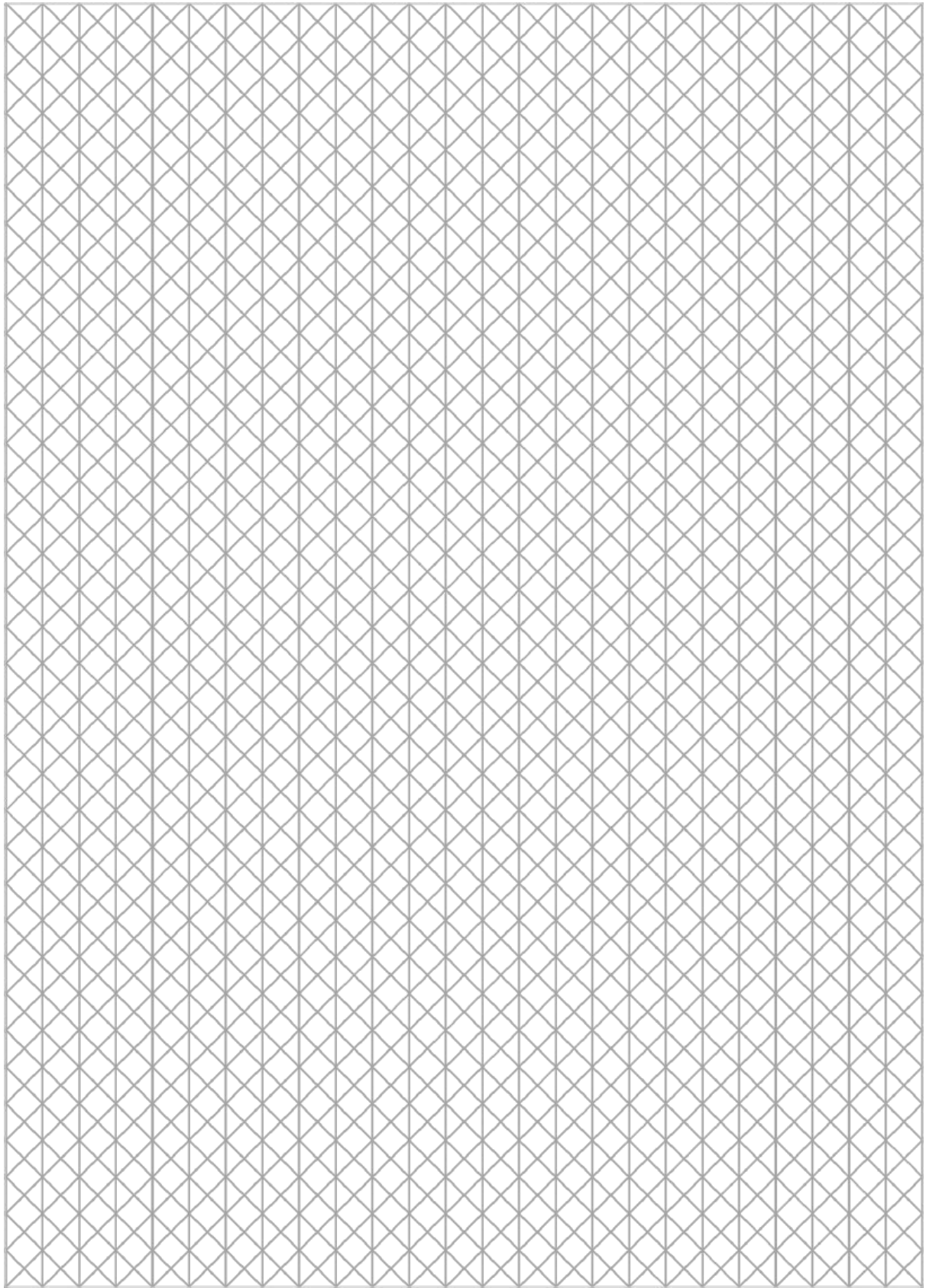


Figura 40.1: Patrón de la retícula de Wyrð, auxiliar para el trazo de los diferentes caracteres rúnicos.

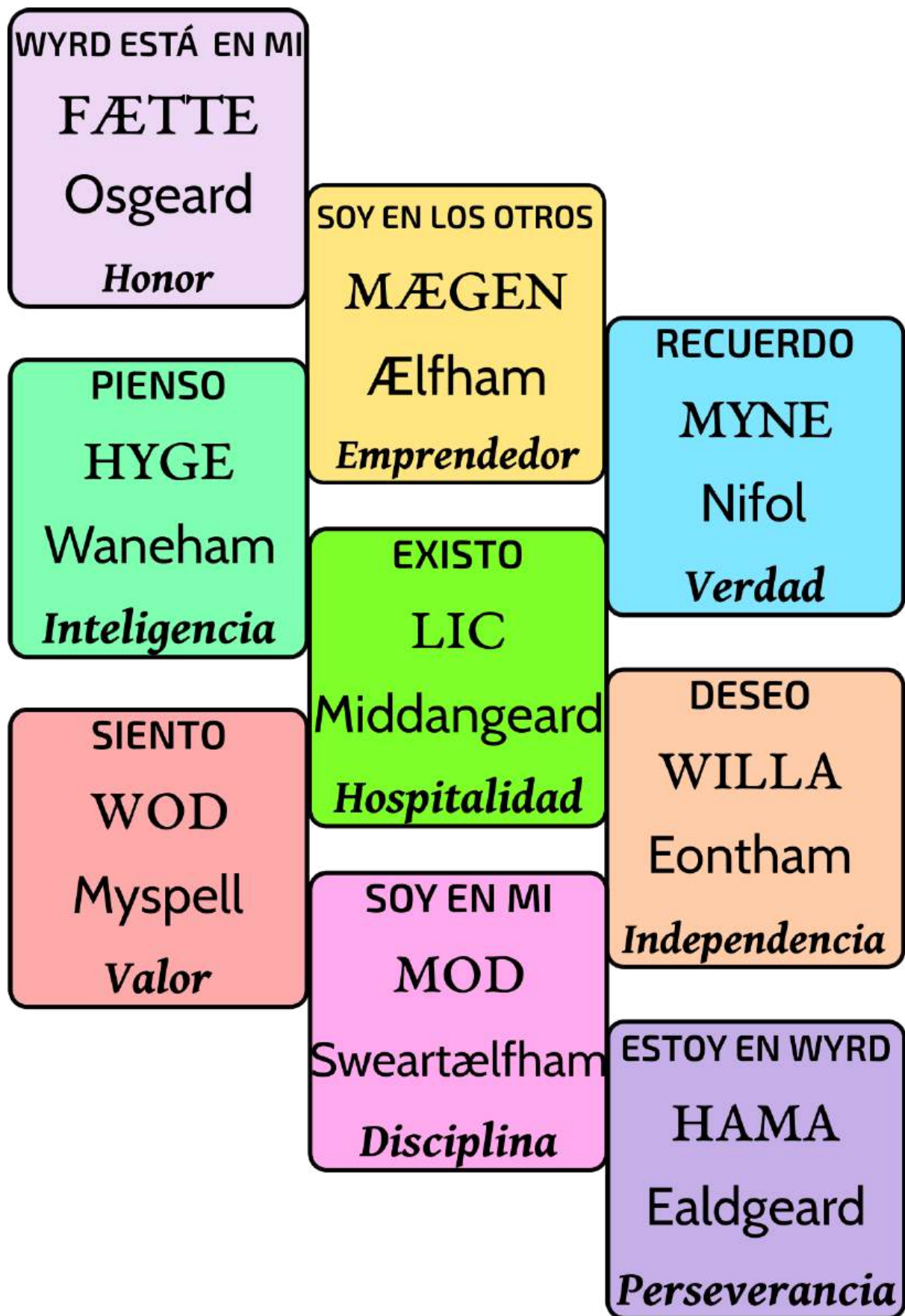


Figura 40.2: Sawol, Mundos y Virtudes.

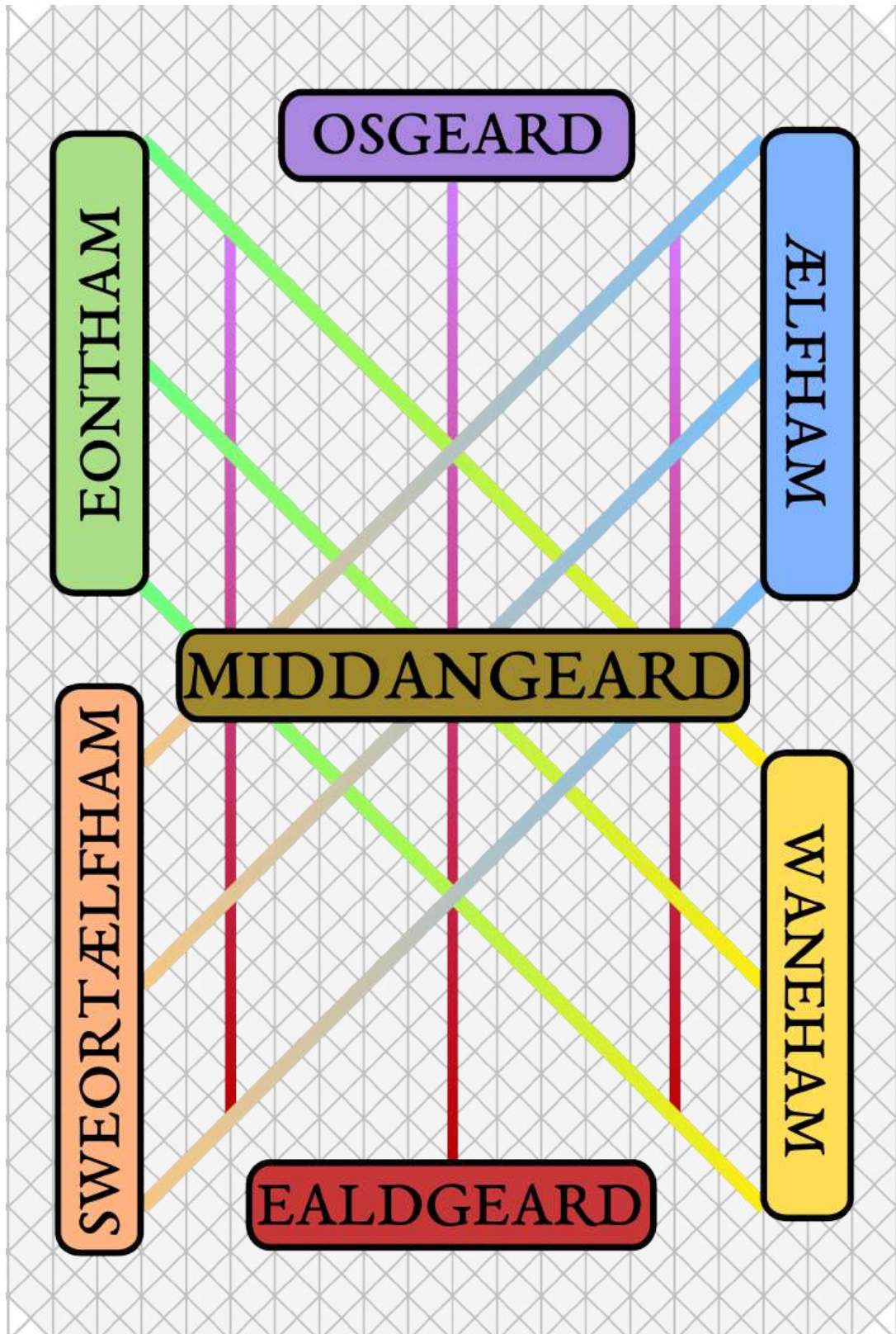


Figura 40.3: *Wyrd y Mundos*.

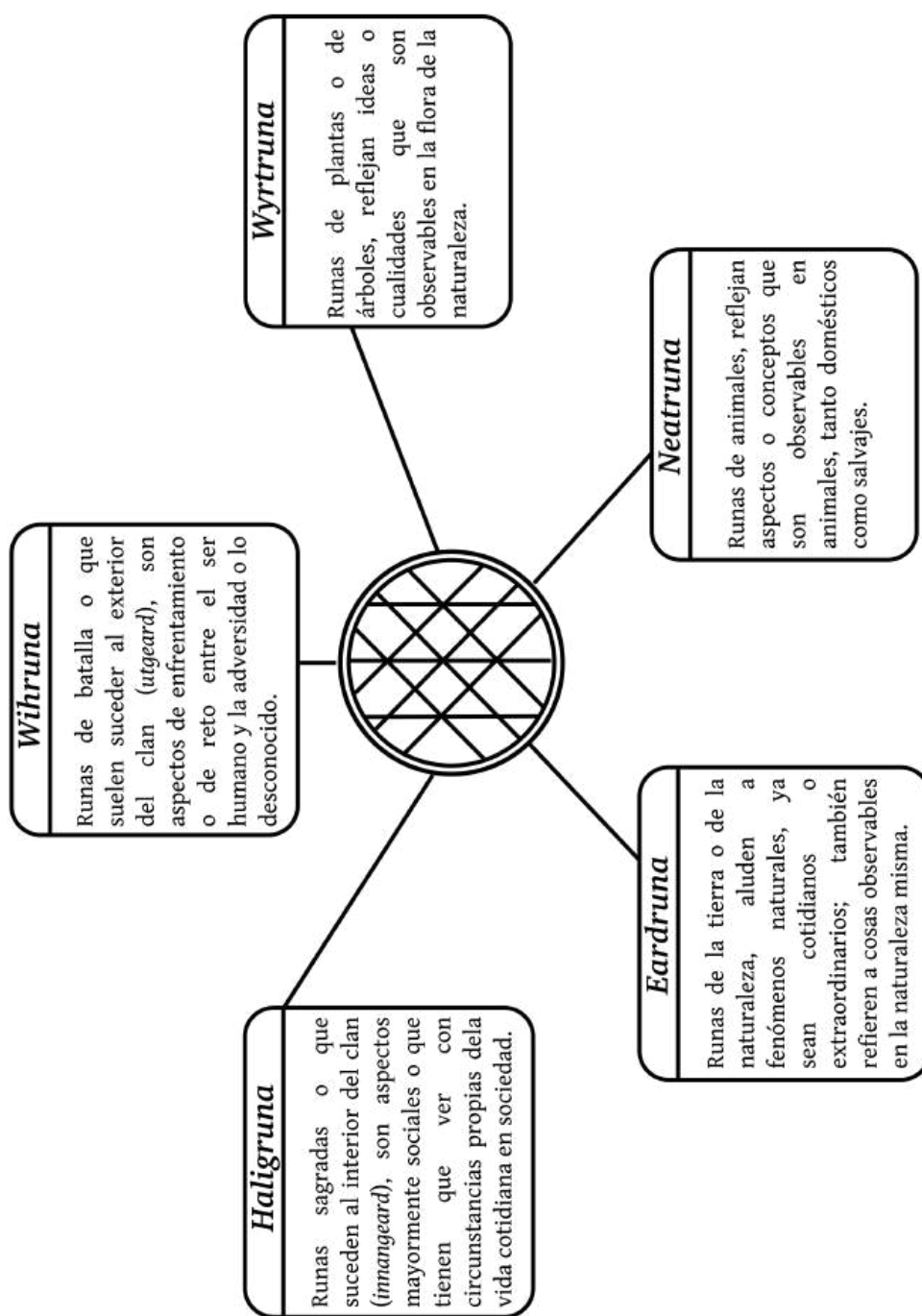


Figura 40.4: Grupos.

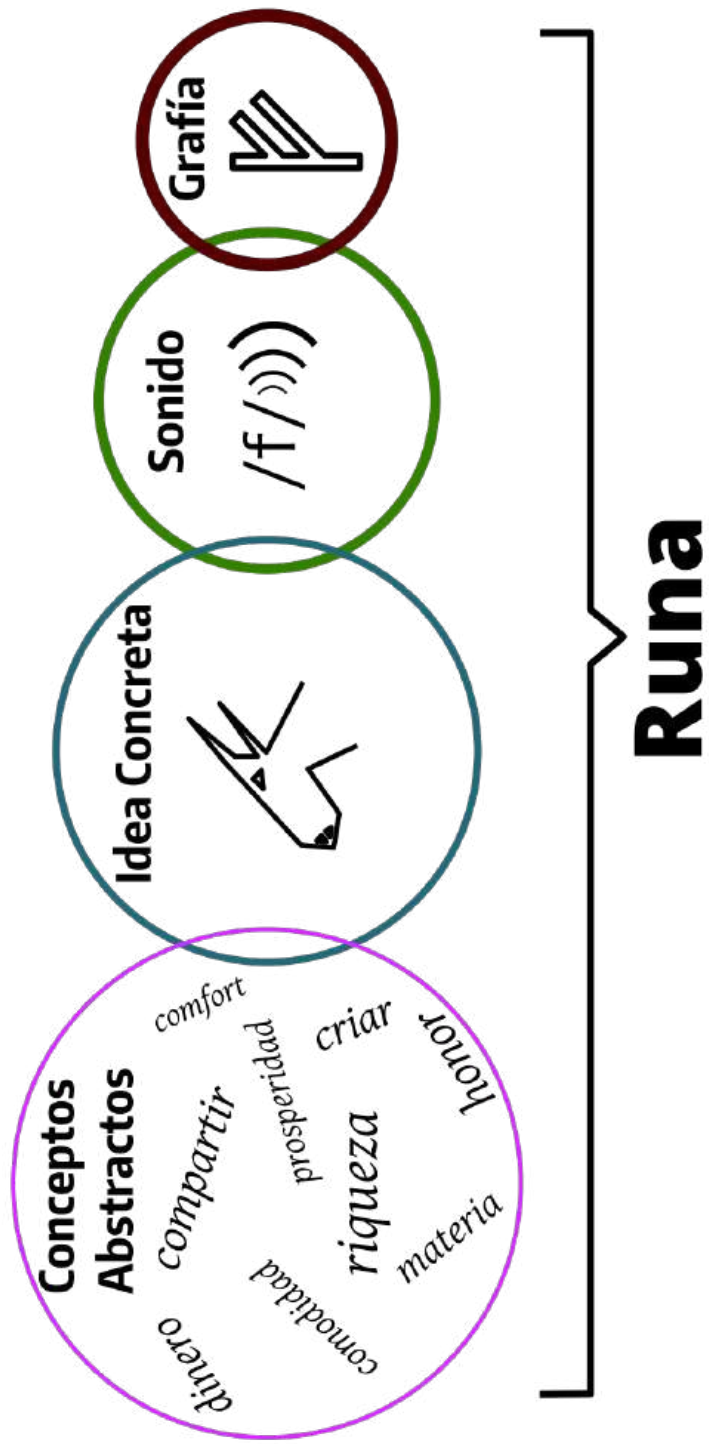


Figura 40.5: Runa.

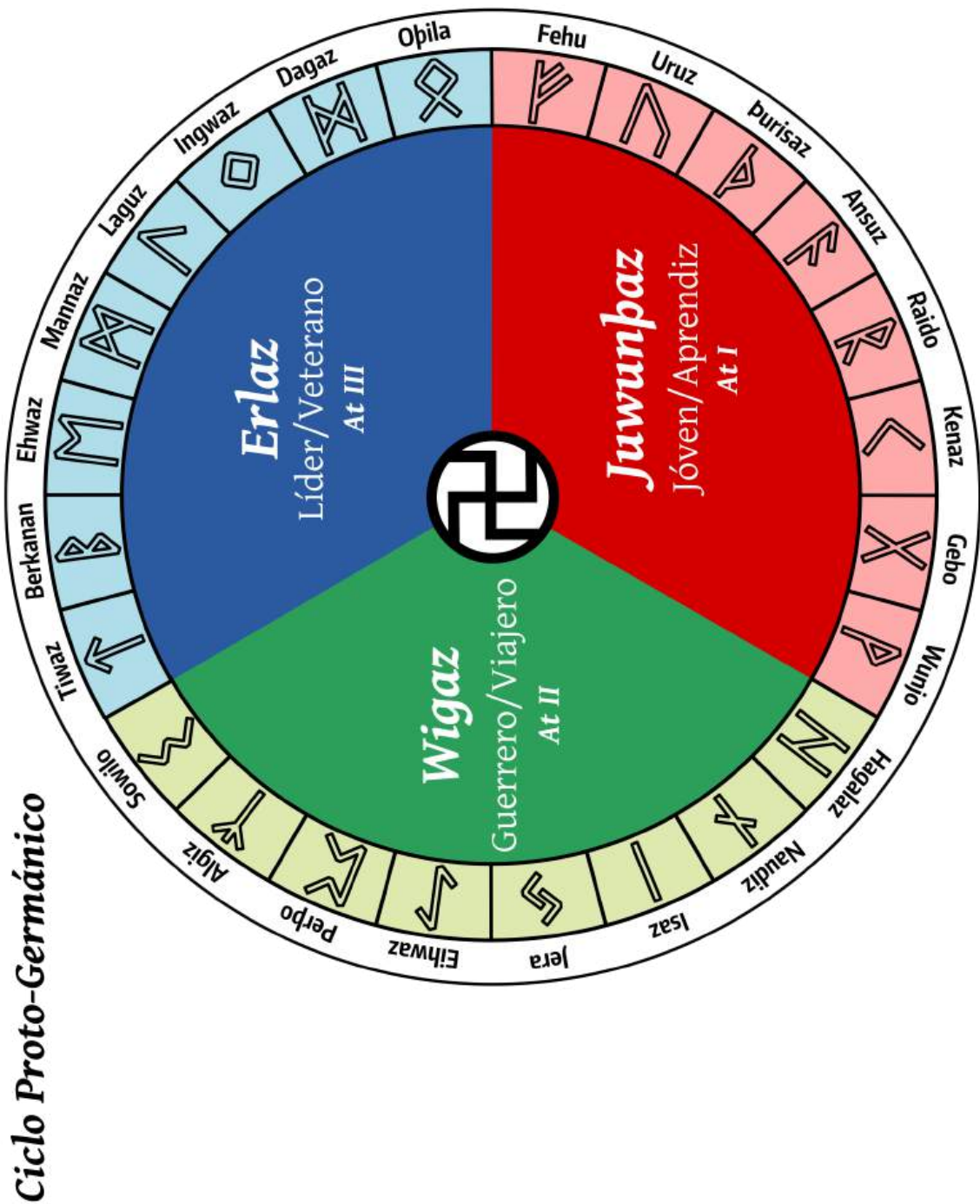


Figura 40.6: Ciclo Elder Futhark.

Ciclo Anglosajón

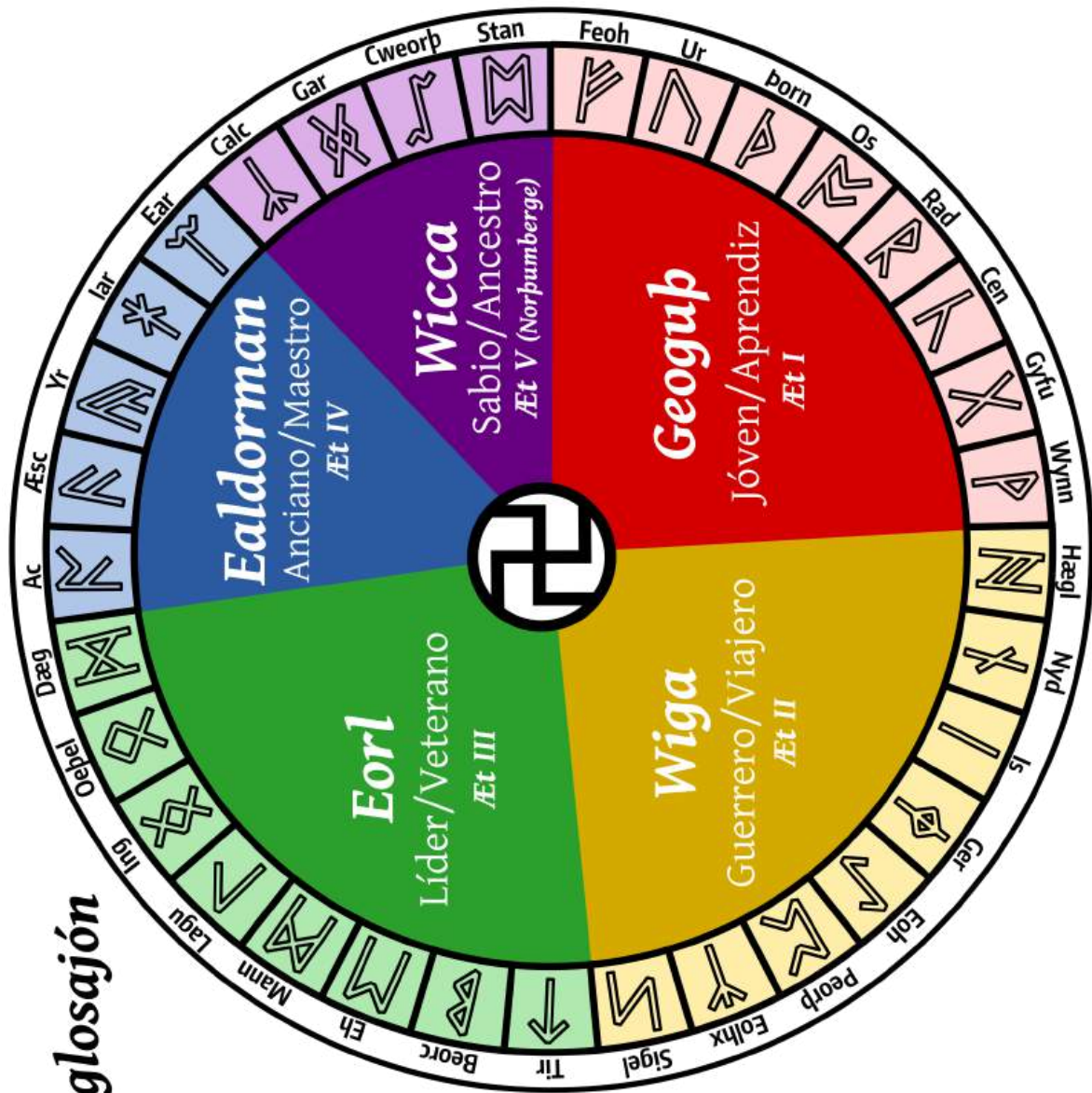


Figura 40.7: Ciclo Anglo-Saxon Futhorc.

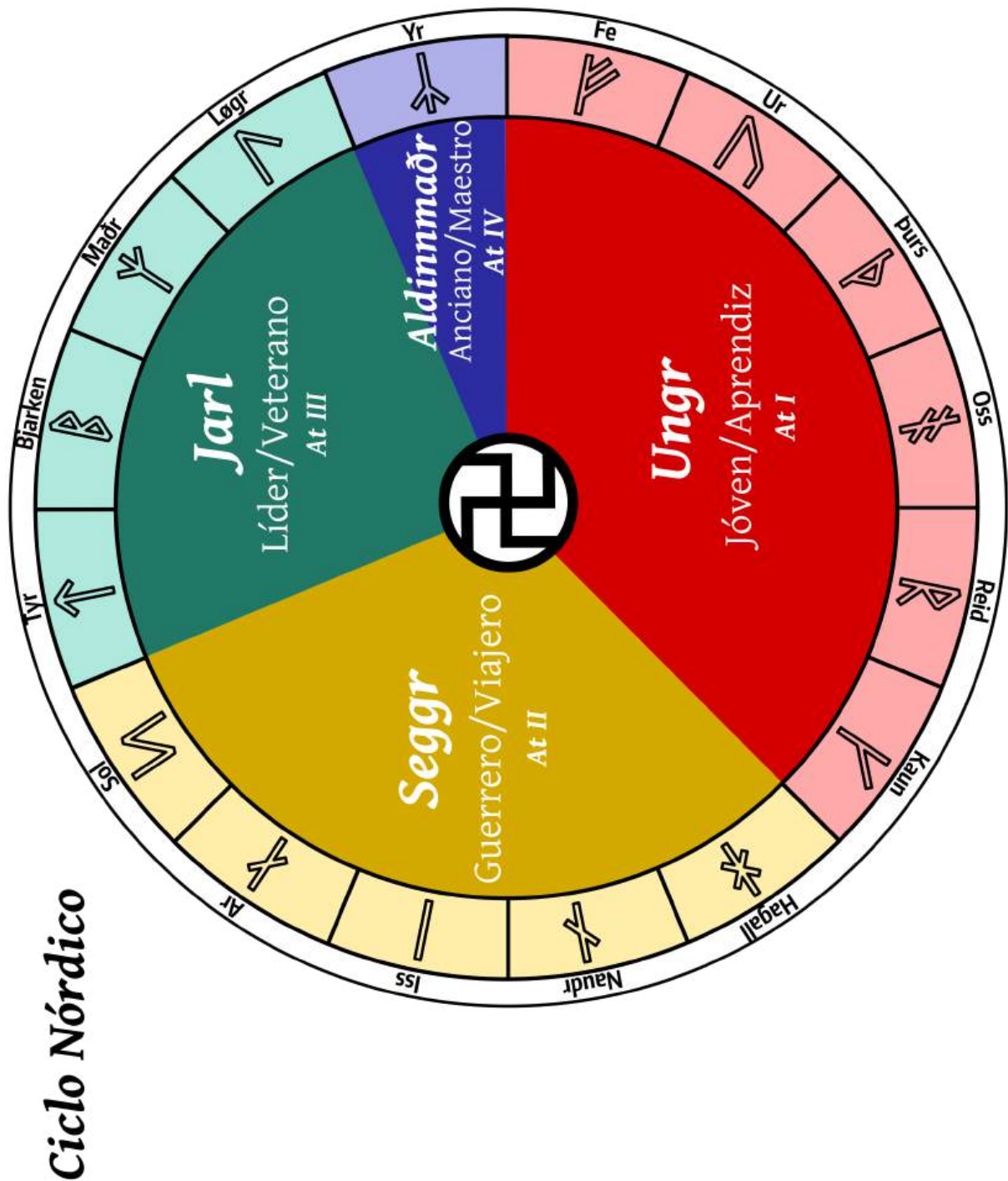


Figura 40.8: Ciclo Younger Futhark.

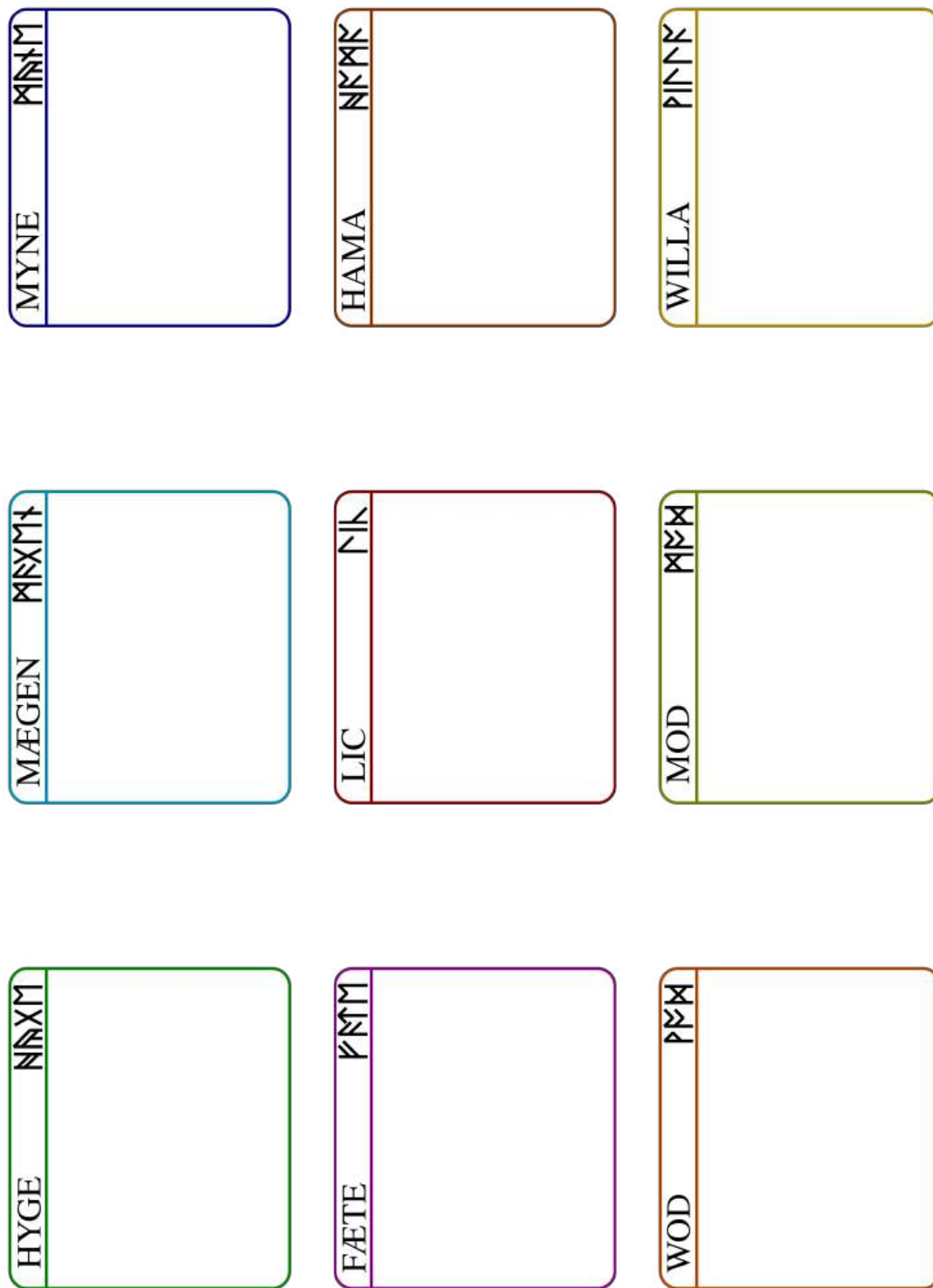


Figura 40.9: Sawol

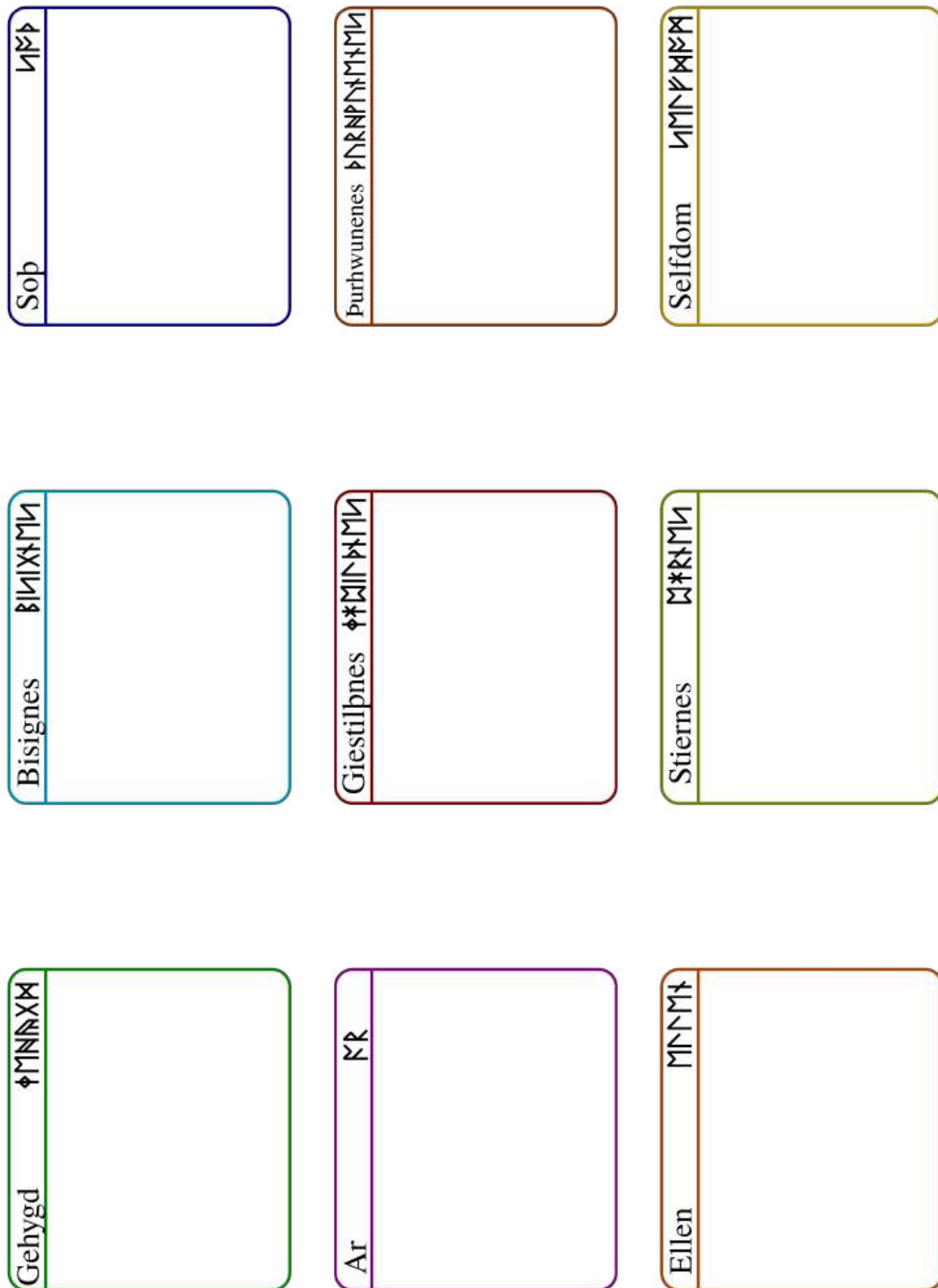


Figura 40.10: *Nobles Virtudes.*

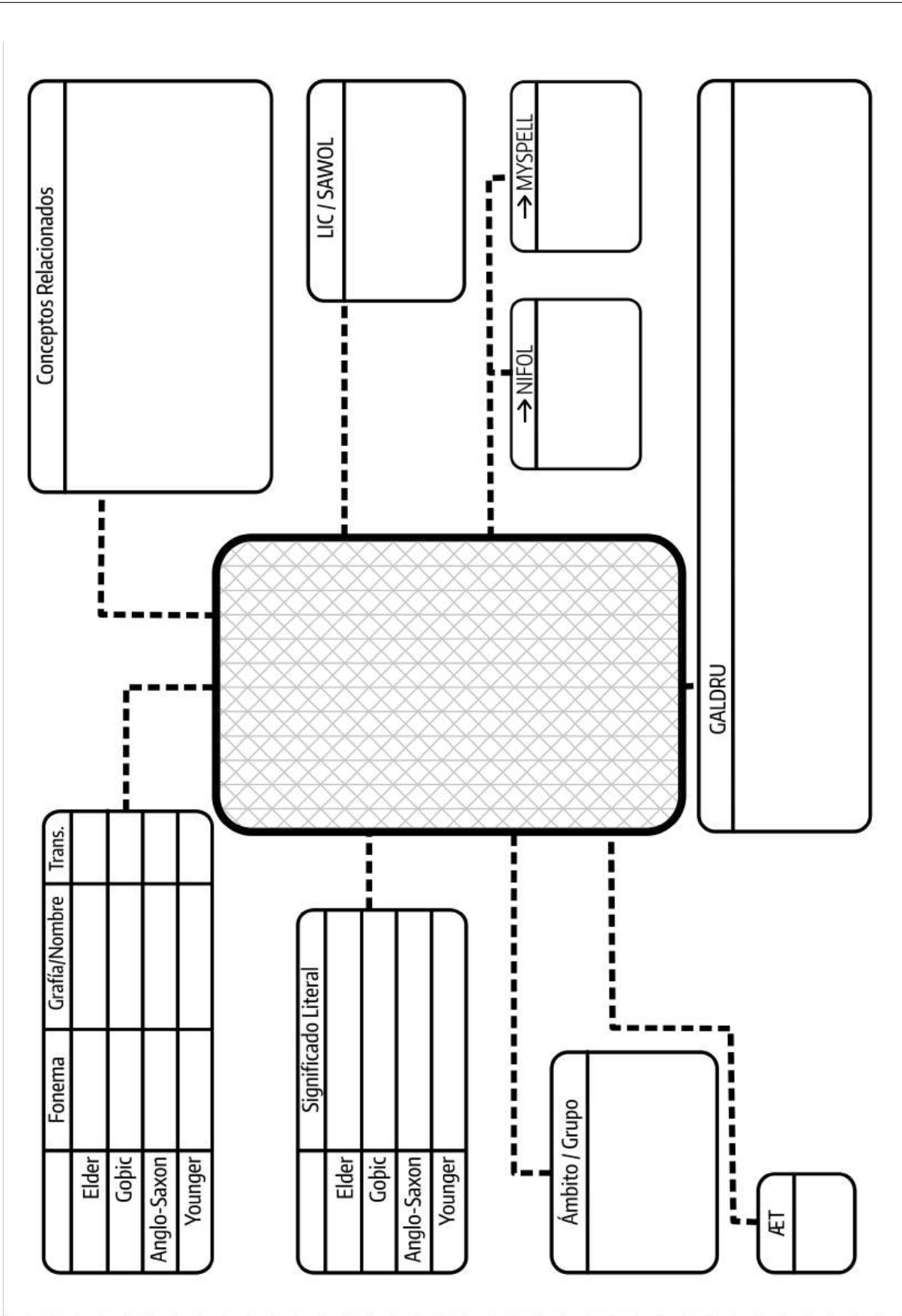
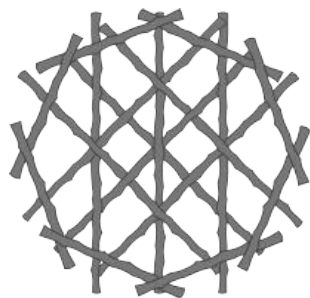


Figura 40.II: Práctica runas.

Bibliografía

- [1] Anónimo, *Konungsbok - Codex Regius*. Ed. Finnur Johnson, (S. XII) 1891.
- [2] Anónimo. Comp. Sir. Israel Gollancz, *Exeter Book*. Internet Archive, 1895.
- [3] Clark Hall, J.R., *A Concise Anglo-Saxon Dictionary*. University of Toronto Press, 1960.
- [4] Dickins, Bruce, *Runic and heroic poems of the old Teutonic peoples*. Internet Archive, Cambridge University Press, 1915.
- [5] Griffiths, Bill, *Aspects of Anglo-Saxon Magic*. Anglo-Saxon Books, 2006.
- [6] Looijenga, Jantina Helena, *Runes around the North Sea and on the Continent AD 150-700*. University of Groningen, 1997.
- [7] Pollington, Stephen, *Rudiments of Runelore*. Anglo-Saxon Books, 1995.
- [8] Publius Cornelius Tacitus, *De origine et situ Germanorum*. Wikisource, (XCVIII)2014.
- [9] Saucedo, Hermes, *Fyrn Sidu - Reconstruyendo la Antigua Tradición Anglosajona*. Ða Wyrdes Wegas Gewritu, 2014.
- [10] Wodening, Swain, *Hammer of the Gods*. Wednesbury Shire, 2008.



„Wyrð Byð Ful Aræð“

Þa Wyrðes Wegas Gewritu.
wyrdeswegas.com
México.
MMXVI

Procesado con L^AT_EX 2_ε