

*All'oracolo sopito
in ognuno di noi*

In copertina:
L'albero della vita

Edizioni Lanterna Magica
Via Goethe, 45
90138 Palermo
info@lanternamagica.eu

Grafica e Impaginazione:
Giuseppe e Vincenzo Mirisola

Ricerca iconografica:
Giuseppe Mirisola

© per i testi: Giuseppe Mirisola

Si ringraziano per la preziosa collaborazione:
Alessandra Messina, Alessandro Bellomo, Sara, Fuly

© Edizioni Lanterna Magica, Agosto 2011

Prima ristampa: Maggio 2017

Seconda ristampa: Maggio 2021

Terza ristampa: Aprile 2023

ISBN: 9788897115618

GIUSEPPE MIRISOLA



Yggdrasís

guida pratica all'utilizzo delle rune

LanternaMagica
Edizioni



Sommario

Cenni storici	9
Odino e Ymir	13
Odino e le rune	21
Gli utilizzi delle rune	23
Preparazione di amuleti runici	27
10 regole per una corretta divinazione con le rune	29
Il Cerchio Magico	31
Purificare e consacrare le rune	36
Rituali runici	37
Purificazione e protezione della casa e di chi vi abita	38
Attirare il pensiero della persona amata	39
Allontanare una persona negativa	40
Propiziare la buona riuscita di un concorso o di un affare	41
Un aiuto economico	42
Allontanare stress e negatività	43
Migliorare le proprie capacità medianiche e divinatorie	44
Propiziare una guarigione	45
Significato delle rune	47
Metodi di lettura	98
Interviste	101
Considerazioni	111
Bibliografia essenziale	113



Indice delle rune

-	Ⓕ FEOH (F)	49
-	Ⓢ URUZ (U)	51
-	Ⓓ THURISAZ (TH)	53
-	Ⓕ ANSUZ (A)	55
-	Ⓡ RAIDO (R)	57
-	Ⓢ KENAZ (K)	59
-	Ⓧ GEBO (G)	61
-	Ⓓ WUNJO (V o W)	63
-	Ⓢ HAGALAZ (H)	65
-	Ⓓ NAUTHIZ (N)	67
-	Ⓙ ISA (I)	69
-	Ⓢ JERA (G o Y)	71
-	Ⓙ EIHWAZ (I)	73



-	⚔ PERTH (P)	75
-	⚚ ALGIZ (Z)	77
-	⚓ SOWELU (S)	79
-	⚡ TEIWAZ (T)	81
-	⚢ BERKANA (B)	83
-	⚔ EHWAZ (E)	85
-	⚔ MANNAZ (M)	87
-	⚡ LAGUZ (L)	89
-	⚔ INGUZ (NG)	91
-	⚔ OTHILA (O)	93
-	⚔ DAGAZ (D)	95
	○ RUNA NEUTRA (Senza simbolo)	97



Codex Runicus

Una pergamena datata 1300 contenente brani della legge scanica, interamente scritta con rune.



Cenni storici

Il termine “runa” proviene dal norreno (lingua vichinga) *rùn* che vuol dire “segreto” e dal tedesco *raunen* che significa “sussurrare”. La leggenda racconta che le rune furono scoperte dal dio Odino quando, ferito ed appeso ad un albero, restò per nove notti senza bere e mangiare. Fu lui che le rese note al suo popolo come simbolo di coscienza e conoscenza. Spesso sono associate a tre personaggi della mitologia nordica chiamati *Norne*: *Urd* (il passato), *Verdandi* (il presente) e *Skuld* (il futuro).

Si dice che siano state adoperate inizialmente dai Goti e introdotte in Europa dai Sassoni e successivamente dai Vichinghi, ma la loro origine è ancora sconosciuta.

Le rune sono misteriosi geroglifici rinvenuti disegnati su pietre, dolmen, menhir e oggetti di vario tipo, e vengono considerate caratteri magici della cultura germanica. Le prime iscrizioni risalgono al II secolo d.c. ma probabilmente l'origine di questo alfabeto è molto più antica. Nell'era cristiana la divinazione divenne una pratica bandita e adoperata in segreto da pochi custodi di questo antico sapere.

Inizialmente le rune potevano essere scolpite dritte o a rovescio, da sinistra verso destra o da destra verso sinistra. Talvolta si usava scrivere la prima riga da sinistra verso destra e la successiva da destra verso sinistra (metodo *Boustrophedon*).

Incise su pezzetti di legno, conchiglie o pietre rappresentano un ottimo strumento di divinazione.

Nel corso dei secoli l'uomo ha adoperato le rune nei modi più svariati, nel bene o nel male. Basti pensare alla Seconda Guerra Mondiale, quando Hitler, nel delirio dei suoi intenti, adoperò alcune rune come stemmi per identificare alcuni reparti corazzati in Germania.

Si veda ad esempio nel volume "Storia dei mezzi corazzati" (Milano, Fratelli Fabbri Editori, 1976) la quattordicesima Panzerdivisionen della Wehrmacht (1941-1945), composta da carri contraddistinti da uno stemma riportante la runa Othila, simbolo di rinnovamento che indica il passaggio ad un nuovo ciclo, e la forza necessaria per chiudere il vecchio. Oppure la quinta divisione, composta da carri che riportavano il simbolo Gebo, indice di una nuova e più elevata consapevolezza spirituale.

Il simbolo della sesta divisione era invece la combinazione di due Gebo, un simbolo runico molto simile a quello usato in esoterismo, per impaurire il nemico.

Tale precisazione sull'uso delle rune da parte del movimento nazista vuole essere soltanto un modo per farti capire che a volte i significati esoterici insiti in un simbolo possono essere travisati o storpiati dal modo in cui vengono utilizzati in alcune culture o movimenti nel corso della storia. Chi segue le mie pubblicazioni sa bene che amo puntualizzare come l'utilizzo di strumenti e pratiche esoteriche in sé non è un male; in tutte le cose sono le nostre scelte a determinare la natura delle nostre azioni. Le Rune non sono che un mezzo, siamo noi a scegliere se adoperarle nel modo giusto.

La stessa croce uncinata, in origine simbolo augurale e spirituale, venne utilizzata come emblema del nazismo col nome di Svastica, ma in passato aveva da tempi remoti tutt'altro significato presso svariati culti e popolazioni, tra cui ad esempio i nativi americani che in seguito alla seconda guerra mondiale eliminarono tale simbolo dalla loro tradizione.





Le Norne sotto l'albero del mondo Yggdrasil.
Nella parte superiore della struttura c'è un'aquila,
sul tronco uno scoiattolo, e alle radici quello che
sembra essere un piccolo drago.



Odino in sella a Sleipnir
Da un manoscritto islandese del XVIII secolo



Odíno e Ymir

ovvero l'eterna lotta tra bene e male

Sino al secolo XI nella città sacerdotale di Upsala sussisteva ancora un tempio pagano consacrato agli Dei degli antichi Scandinavi. Innalzavasi il santuario in mezzo al bosco sacro, e le pareti erano coperte di oro. In esso si adoravano le immagini delle tre principali divinità della Svezia: nel mezzo Thor, e ai due lati Odino e Freyr. Un gran numero di statue era ivi raccolto; e alcune di queste venian tratte fuori in certi giorni prescritti per esser portate sopra carri trionfali. Ogni nove anni si celebrava ad Upsala la festa alla quale tutte le provincie della Svezia inviavano i loro deputati. Vi si offrivavan sacrifici nell'autunno, nell'inverno, nell'estate, pel nuovo anno, per le mèssi e per la vittoria.

Le carni immolate distribuivansi fra i presenti, ed il sangue raccolto in vasi, serviva a purificare il luogo del banchetto. Il calice delle rimembranze, colmo di idromele, passava da una mano all'altra, e prima si vuotava in onore degli Dei, e poi degli eroi e dei loro antenati. Fra lo strepito degli inni e degli strumenti, vedevansi dei cori eseguire maestrevolmente danze drammatiche; e là, come altrove, la preghiera, non osando indirizzarsi sola verso il cielo, avea voluto esser per così dire circondata e sostenuta da tutte le arti. Ma i sacrifici richiedevano dei ministri; un culto così complicato non potea conservarsi senza un sacerdozio che ne fosse il custode. E però il re di Upsala, circondato da dodici consiglieri, esercitava una specie di

pontificato e assumeva il titolo di “protettore dell’altare”.

Nella Islanda trentanove sacerdoti amministravano la giustizia e presiedevano alle sacre funzioni; il loro ministero passava nei loro figli. Questa casta, che riunì per lungo tempo ambo i poteri spirituale e temporale, era una casta sapiente che si vantava di possedere dei canti i quali comprendevano tutto il patrimonio delle cognizioni divine ed umane.

Questi canti composti in una lingua oscura, ripieni di perifrasi e di epiteti sacramentali, si perpetuavano mediante un insegnamento che supponevasi venuto dagli Dei. – Gli Scandinavi divenuti cristiani, non disprezzavano questo retaggio dei padri loro e un sacerdote ne raccolse gli avanzi e intitolò la sua raccolta l’Edda.

Aprendo questo libro vi ritroviamo l’autentica tradizione settentrionale.

In mezzo all’oscurità dell’Edda nascondesi un pensiero, ma in modo che si può intravederlo: il pensiero della eternità. È il Potente che ha creato gli Dei e che sopravviverà ad essi, ma gli uomini non osano dargli un nome, mentre tutti gli altri numi hanno nomi e attributi. Vediamo dunque come l’Edda ci narra l’origine degli Dei, il principio della mitologia scandinava.

Era il mattino dei secoli; non v’era, né sabbie, né fredde acque, né firmamento. Solo l’abisso aperto: al settentrione dell’abisso, il mondo delle tenebre; a mezzodì il mondo del fuoco. Dal mondo delle tenebre scaturivano dodici fiumi recanti acque avvelenate. Queste acque gelarono; la brina che se ne formò cadde nell’abisso. Dal mondo del fuoco uscirono scintille che sciolsero la brina e le diedero vita.

Così nacque il gigante Ymir.

Ymir era cattivo; nel suo sonno generò la razza malefica dei giganti del gelo. Ma da alcune gocce della brina liquefatta nacque parimenti la vacca Audhumbla. Fiumi di latte sgorgavano dalle sue mammelle. Ella si nutria lambendo la neve nelle cavità delle rupi. Il primo dì cominciò essa a metter fuori una chioma; il secondo una

testa; il terzo un corpo fatto, e questo era il Dio Bure. Il suo figliuolo Borr ebbe tre figli: Odino, Visi e Ve: con essi comincia la famiglia degli Asi, giusta, benefica e suscitata per combattere i giganti.

Odino e i suoi due fratelli assalirono dunque Ymir, e l'uccisero: della carne di lui fecero la terra, dell'ossa le pietre, del sangue il mare, il cielo del suo cranio e del suo cervello le pesanti nuvole.

Presero di poi le scintille che veniano dal paese del fuoco; ne formarono gli astri e li posero nello spazio per illuminare il mondo. Diedero nomi alla notte e ai quarti lunari; regolarono la divisione degli anni e dei giorni.

Il sangue di Ymir, spandendosi, avea fatto un diluvio, nel quale i figliuoli di lui perirono, ad eccezione di uno solo, che dovea perpetuare la razza dei giganti.

Dai vermi che si erano generati nelle carni, nacquero i nani. Non v'era ancora la specie umana.

Un giorno Odino ed i fratelli suoi trovaron per via due tronchi di alberi: un frassino ed un ontano; questi due tronchi non aveano né spirito, né intelligenza, né bell'aspetto. Odino donò loro lo spirito, il secondo Dio gli diede l'intelligenza ed il terzo il bel volto; e questi furono il primo uomo e la prima donna.

Odino, a cui fu data ogni podestà, e per questo lo chiamarono Allfader, il padre universale, ha un tempio e un trono nella città di Asgard la città degli Dei, edificata nel mezzo della terra.

Thor, primo de' suoi figliuoli governa il tuono, e porta il martello come simbolo del fulmine. Tyr è il Dio della guerra. Freyr concede la pace, l'abbondanza e le mèssi. Vi son pur molte dee: la più vecchia è Jordh (la terra); e la più bella è Freya, la Dea dell'amore. Gli Asi vissero per lungo tempo felici: costruivan fucine, fabbricavano ricchi lavori, né mancavano mai di oro.

Gl'incantesimi di una maga turbarono quei dilette, e scoppiò la prima guerra.

Dalla razza dei Giganti era nato Loki, autore del male, quello che inganna e che schernisce gli Dei: mise egli al mondo i tre mostri:

Hela, cioè la morte, che Odino precipitò nelle tenebre, il lupo Fenris che gli dei incatenarono e il gran Serpente che fu gettato nel mare, dove avvolge la terra colle sue spire. Altri due lupi, nati dalla stessa origine, inseguono il sole e la luna che minacciano di divorare. I giganti, sostenuti da nani e da malefici geni, chiamati gli Alfi neri, non cessano di guerreggiare contro gli Asi; essi turbano l'aere, sollevano i monti e traggono le Dee in schiavitù. Da una parte gli Asi difendono il loro impero; hanno con essi i buoni geni, i luminosi Alfi, che abitano il cielo, e gli eroi che combattono il male sulla terra.

Odino conduce al suo seguito le Valkyri, le vergini delle battaglie; le loro lance gettano raggi, la rugiada cade dalla criniera dei loro cavalli. Scendono esse nella mischia senza esser viste, scelgono quelli che hanno il privilegio di morirvi; imperocchè i re ed i nobili, figli degli Dei, non cadono sui campi di battaglia che per andare a vivere di bel nuovo nell'amenso palagio del Valhalla. Ogni dì, nelle corti di questo palagio, si divertono in fatti di guerra; poi rientrano nelle sale ornate di scudi, si assidono alla medesima tavola, bevono la spumante birra, e si nutrono di carne di cinghiale, che non viene mai meno.

La potenza degli Asi è assicurata finchè vivrà Balder, figlio di Odino, il più bello fra loro, il più dolce ed il più puro. Nulla d'immondo è tollerato alla sua presenza, nulla d'ingiusto resiste ai suoi giudizi. Ma alcuni sogni sinistri lo avvertono della sua prossima fine. Un'antica profetessa si risveglia dalla sua tomba per predire la morte di Balder.

La madre del giovane nume vuol scongiurare la sorte; ella chiede a tutte le cose create il giuramento di risparmiare suo figlio. Il fuoco, l'acqua, il ferro e le pietre l'hanno promesso: una pianta sola, la più debole di tutte, il vischio, dimenticato dalla dea, non ha giurato nulla. Loki la coglie e la pone nelle mani di Hoeder, fratello di Balder, che però nacque cieco. Mentre gli Asi radunati sperimentano l'impassibilità di Balder, avventandogli dei colpi che non lo feri-

scono, il cieco scaglia alla sua volta: Balder colpito dal dardo fatale, cade e manda l'ultimo suo anelito.

Invano uno degli Asi va presso Hela per proporle il riscatto del trapassato: l'inesorabile dea vuole per riscatto una lacrima da ogni creatura; difatti tutte le creature piangono; piangono gli uomini, piangono gli animali, piangono gli alberi e gli scogli con essi: solo una figlia dei Giganti non vuol piangere, e Balder resta fra i morti. Nulla ormai più trattiene il destino che minaccia il mondo.

Un secolo di ferro verrà, il secolo delle picche e delle spade, in cui saranno rotti gli scudi, dove il fratello ucciderà il fratello.

Il grande frassino Yggdrassil le cui foglie mai non disseccano, e che sorse perno dell'universo avente sotto ciascuna delle sue tre radici tre donne divine – le tre Norne – che abitano un luogo appartato nel quale incidono sopra alcune tavole il destino degli uomini; il grande frassino Yggdrasil fremerà all'aspetto dei mali che minacciano il mondo, ed i nani emeranno sull'orlo delle loro caverne.

Frattanto. Loki radunerà i Giganti; il lupo Fenris spezzerà la sua catena, il serpente che cinge la terra si divincherà furibondo. La regione del fuoco vomiterà i genî malefici che vi abitano; essi verranno condotti da Sartur, il Nero, con fiaccole in mano.

Odino allora si armerà, adunerà intorno a sé gli Asi, gli splendidi Alf e gli eroi del Valhalla; l'ultima battaglia s'impegnerà, ma è destinato che le potenze nemiche riportino vittoria. Odino sarà divorato dal lupo; Thor morirà soffocato dal velenoso alito del serpente; Freyr soccomberà sotto i colpi di Sartur. Gli uomini scenderanno tremando pei pensieri della morte; la terra sprofonderà nell'Oceano, gli astri si estingueranno e l'incendio salirà fino al cielo.

Questo sarà quel fatale istante che i sacri canti chiamarono la notte degli Dei. Ma questa notte avrà il suo domani: un sole più giovine tornerà a rischiarare il mondo; un'altra terra verdeggiante uscirà dalle onde; le cascate si precipiteranno e l'aquila rispiegherà al di sopra il suo volo. Una coppia scampata al grande incendio, nutrita dalla rugiada del mattino, ricomincerà la razza umana. Mèssi no-

velle muteranno senza cultura; e così cesseranno tutti i mali. Balder ricomparirà accompagnato dai figli di Odino e di Thor; ritorneranno essi ad abitare le nazioni dei padri loro, nel luogo dove esisteva l'antico Asgard, e là mediteranno le grandi cose del tempo passato e le leggi immutabili del Dio Supremo.

In questo dramma, che svolge tutta la tradizione scandinava, noi troviamo reminiscenze degli Dei di Grecia e di Roma dei quali già in parte parliamo. Le lotte immani fra gli Asi e i Giganti ci ricordano le battaglie fra Olimpici e Titani.

L'abbondanza e la pace che ai popoli era concessa da Freyr ci rammenta l'età dell'oro nel regno di Saturno.

E così proseguendo potremmo ritrovar nelle tre Norne le Parche, e Giove nel dio Thor che governa il tuono; ma soffermiamoci e dimandiamo piuttosto alla storia come le tradizioni mitologiche del popolo scandinavo offrissero tanta rassomiglianza con quelle di popoli eminentemente orientali.

Là tra il Caucaso, l'Eufrate, il mar Caspio e l'Indo fu la culla dell'uman genere, e verso quella patria primitiva si rivolgono le memorie di tutti i popoli.

Sulle rive del Bosforo dunque viveano un tempo gli Asi tranquilli quando le terribili guerre tra Mitridate e Pompeo (64 av.Cr.) turbarono la loro città sacerdotale; ed essi, gli Asi per iscampare alla servitù che aveano già incontrata quei popoli che dalla Palude Meotide al mar Caspio sottomettevansi a Roma, rifugiaronsi sotto un cielo più severo, dove credevano forse potere sottrarsi al dominio dei romani, che poi anche laggiù li raggiunse in mezzo agli inaccessibili monti ed alle impenetrabili foreste del Nord.

Gli Asi pertanto si divisero in varie tribù, ed una di queste andò ad occupare la Scandinavia.

Ivi le tradizioni patrie di questi popoli assunsero una tinta fosca dall'aspetto della loro nuova dimora.

Tuttavia rimasero nella mitologia degli Asi tracce sensibili della primitiva sua forma e la serenità del cielo orientale rispecchiavasi

ancora nelle gioie del Valhalla e nelle gentili Valkyri.

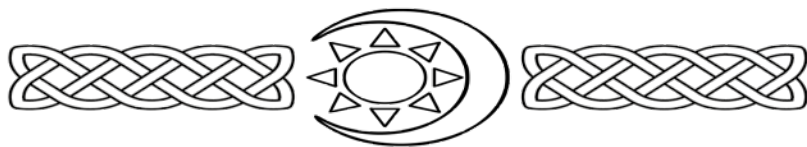
Questo legame, questa armonia troveremo costantemente nelle mitologie di tutti i popoli in forme più o meno elette, in espressioni più o meno rozze, non solo perché le origini della mitologia hanno tutte un punto di partenza comune, poi variando nel loro processo di evoluzione; ma perché tutte le popolazioni che abitano la terra partirono da un unico punto, centro dell'Asia che fu la dimora dei primi uomini ed in cui erano in embrione tutte quelle civiltà, che poi andarono svolgendosi nei secoli avvenire.

da "La Mitologia Popolare Illustrata" di Francesco Sabatini
Roma Casa Editrice Tipografica Edoardo Perino, 1896



Odino

Illustrazione di Georg von Rosen per la
traduzione svedese dell'Edda poetica curata
da Fredrik Sander nel 1893



Odino e le rune

Odino, è figlio di Bestla (gigantessa del ghiaccio) e Borr (personaggio della mitologia norrena ancora sconosciuto), sposo di Frigg (Signora degli dei, dea del matrimonio e della fertilità), padre di Baldr (dio della luce e del sole) e Höðr (dio cieco della guerra e della discordia), i due figli rappresentanti la luce e l'oscurità, ma anche padre di Thor (dio del fulmine e della tempesta), di Bragi (dio della poesia e della retorica), Heimdallr (guerriero e custode degli dei), Tyr (dio della guerra giusta), Vidar (dio della vendetta), Váli (nato con lo scopo di vendicare l'uccisione di Baldr), Hermod (l'eroe che si recò nel regno di Hel, la dimora dei morti, per ottenere il ritorno di Baldr). È il saggio dio della guerra, della conoscenza, della magia e della poesia, al comando degli dei nordici. Ha due fratelli: Vili (dio che donò all'umanità le emozioni e l'intelligenza) e Vè (dio che donò all'umanità la parola ed i sensi). È solitamente rappresentato come un uomo canuto dalla lunga barba che cavalca un destriero a otto zampe (Sleipnir) e brandisce Gungnir, la sua lancia.

Nell'Edda in prosa, raccolta di poemi norreni dello storico islandese Snorri Sturluson (Hvammur, 1178 – Reykholt, 23 settembre 1241), viene spiegato come Odino divenne Maestro Runico sacrificando se stesso all'albero Yggdrasill, restandovi appeso per nove giorni e nove notti.

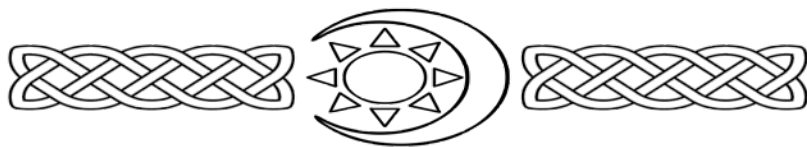
«Lo so io, fui appeso
al tronco sferzato dal vento
per nove intere notti,
ferito di lancia
e consegnato a Odino,
io stesso a me stesso,
su quell'albero
che nessuno sa
dove dalle radici s'innalzi.»

Edda poetica - Hávamál
Il Discorso di Hár CXXXVIII (da Wikipedia)

«Rune tu troverai
lettere chiare,
lettere grandi,
lettere possenti,
che dipinse il terribile vate,
che crearono i supremi numi,
che incise Hrofr degli dèi.»

Il Discorso di Hár CXLII (da Wikipedia)

Il termine Yggdrasill (o Yggdrasil) significa con molta probabilità “cavallo di Iggr” dove il cavallo è il simbolo della forza e Iggr è uno dei nomi di Odino. È sicuramente un albero sacro della mitologia nordica, potrebbe trattarsi di un albero di frassino (secondo il primo poema dell'Edda), di una quercia o di un tasso (secondo un monaco benedettino del IX secolo).



Gli utilizzi delle rune

Le rune non sono soltanto un semplice alfabeto o uno strumento divinatorio. L'alfabeto runico è molto importante per la scrittura di formule e nomi da utilizzare in ambito esoterico. Ad esempio, sia nella pratica solitaria che nelle congreghe, è possibile adoperare l'alfabeto runico per scrivere particolari formule e preghiere. È utile anche per scrivere il proprio nome magico (il nome che sacerdotesse e sacerdoti di diversi culti adoperano durante i loro rituali). Durante una seduta spiritica col pendolo e la tavola un giorno mi venne comunicato il mio nome magico. Chiesi a cosa serviva e la tavola rispose che mi avrebbe dato maggiore forza e protezione, e che avrei dovuto inciderlo sulla porta di casa. Per quanto possa sembrare strano lo considerai una sorta di regalo e feci quanto mi venne richiesto. Lo stesso giorno imparai a memoria l'alfabeto.

Il nome magico si può incidere anche sugli strumenti (bacchetta, athame, libro delle ombre) ed è bene farlo sempre con le rune, sia perché si tratta di simboli carichi di energia, sia per non permettere ai profani di scoprire cose che non li riguardano.

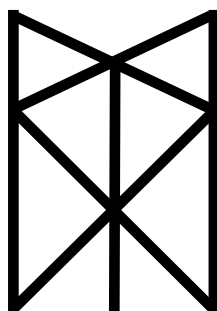
Se vuoi puoi provare a creare più semplicemente un monogramma che contenga al suo interno tutte le rune che compongono il tuo nome magico. In questo modo, anche se dovesse essere letto, resterebbe segreto non solo per i profani, ma anche per coloro che conoscono le arti esoteriche, perché sarebbe

pressoché impossibile anche per loro scoprirlo.

Un monogramma è semplicissimo da creare, e sarai tu stesso a sceglierlo. Puoi cominciare scrivendo il tuo nome magico su un foglio di carta. Poi traccia la runa relativa alla prima lettera del nome e prova ad unire o a sovrapporre su questa la runa corrispondente alla seconda lettera del tuo nome. Fai lo stesso con le altre, ma ricorda che, trattandosi di un monogramma, dovrebbe essere racchiuso tutto in un solo carattere. Ovviamente non potrai sovrapporre i caratteri di un computer, potrebbe essere necessario allungare un po' le lettere in alcuni punti o schiacciarle quel tanto che basta in altri. Non deve essere perfetto al millimetro, quel che conta è che venga racchiuso in un carattere in modo pulito e che contenga tutte le lettere che servono.

Facciamo finta che il tuo nome magico sia “Merlino”.

Un tuo possibile monogramma potrebbe essere il seguente:



Esso racchiude in sé tutte le lettere che compongono il nome Merlino (M M R T I T S).

Cerca al suo interno, ti accorgerai che ci sono proprio tutte.

Come puoi ben notare, se non ti avessi appena detto il nome, per te, pur conoscendo l'alfabeto runico, non sarebbe stato possibile capirlo.

Questi monogrammi possono essere anche utili per creare talismani o sigillare rituali con un unico simbolo che racchiuda al suo interno tutte le proprietà che ci servono. In questo caso potremmo ad esempio usare due o tre rune inscrivendole in un unico simbolo da incidere su un medaglione per creare un talismano. È più comodo fare così piuttosto che scrivere due o tre simboli ed oltretutto è anche un modo per personalizzare il nostro lavoro. Rune incise su pietre o legno possono essere disposte in un'abitazione o semplicemente disegnate su porte e pareti per la protezione della casa e di chi vi abita, un talismano può essere portato addosso per protezione personale o per propiziare fortuna o buoni incontri, o altro.

I simboli runici possono essere anche adoperati durante lo svolgimento di un rituale con scopi precisi (nella sezione "Incantesimi Runici" di questo libro troverai un piccolo esempio).

In divinazione sono un valido aiuto per comunicare col mondo invisibile, o più semplicemente far emergere dal nostro inconscio cose che a livello conscio non comprendiamo.

Ad ogni modo mi auguro che tu faccia sempre buon uso dei consigli che troverai tra queste pagine. Ricordati che siamo ciò che siamo e riceviamo ciò che diamo.

Usa con amore lo strumento che hai a tua disposizione. Se opererai col cuore, donando luce e amore a te stesso e agli altri, ne ricaverai benessere.

Se opererai con odio e rancore, desiderando il male del tuo prossimo, riceverai in cambio lo stesso trattamento dagli altri.