



E.A. KOETTING

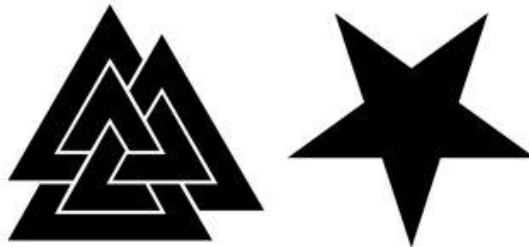
THE  
MAGICK  
OF THE  
VIKINGS

A BOOK OF SHADOWS ON THE  
NINE NORSE WORLDS & THEIR DEITIES

**МАГИЯ**

**ВИКИНГОВ**

Книга теней о Девяти скандинавских Мирах и их  
Божествах



**Э. А. Коэтинг**

**Стань Живым Богом**

Copyright © Become A Living God 2017.

Все права защищены. Никакая часть настоящей публикации не может быть воспроизведена, распространена или передана в любой форме или любыми средствами без предварительного письменного разрешения издателя, за исключением кратких цитат в критических обзорах и другого некоммерческого использования.

Магия викингов: Книга теней о Девяти Скандинавских Мирах и Их Божествах

Приложение к курсу «Магии Викингов» Э. А. Коэттинга

## ЗАКАЗЫ

При определенных заказах действуют специальные скидки. Просмотрите полный каталог магических курсов по адресу: [BecomeALivingGod.com](http://BecomeALivingGod.com).

## ПРИМЕЧАНИЕ

Личное восхождение зависит от персональной этики, поэтому результаты будут разными. Считайте это знанием для взрослых, а не юридической или медицинской консультацией. Используйте эту книгу на свой страх и риск. Если возникнет какая-либо чрезвычайная ситуация, немедленно обратитесь к лицензированному психологу или врачу.

Стань Живым Богом не несет ответственности за последствия ваших поступков. Эта книга предназначена для читателей в возрасте 18 лет и старше.

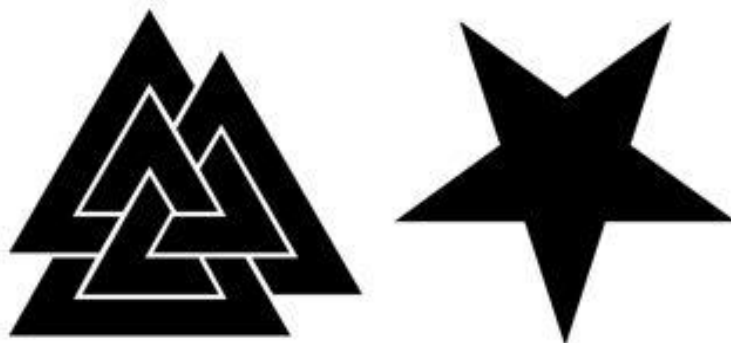
Автор: Э. А. Коэттинг

Редактор: Тимоти Донахью

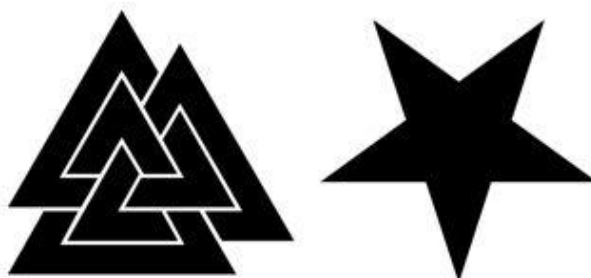
Издатель: Стань Живым Богом

Перевод: Suleiman Ancients (Культ Древних)

*Бог не достоин вашего поклонения,  
а Дьявол не ищет последователей.  
Так что найди свой собственный путь...*



## Содержание



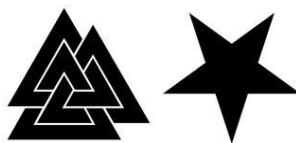
### Введение

1. СКАНДИНАВСКАЯ КОСМОЛОГИЯ
2. ИНСТРУМЕНТЫ КОЛДОВСТВА ВИКИНГОВ
3. ЛИЧНАЯ ПОДГОТОВКА
4. ВАНАХЕЙМ
5. АСГАРД
6. ЁТУНХЕЙМ
7. ТЕМНЫЕ И СВЕТЛЫЕ ЭЛЬФЫ
8. ДЕТИ ЛОКИ
9. ОГОНЬ И ЛЕД

*Э. А. Коэтинг*

*Стань Живым Богом*

## Введение



Независимо от того, сколько удивительных духовных ощущений или умопомрачительных магических переживаний у вас есть, независимо от того, скольким демонам вы смотрели в лицо, независимо от того, сколько ангелов вы вызвали к видимому проявлению, почти у каждого есть зерно сомнения в этом.

После того, как вы вышли из ритуала, вышли из Тета-Гамма-синхронизации, возникает вопрос, а не был ли это сон. Ваше сознание пытается бороться с невозможностями, которые вы вызвали.

Конечно, вы можете заставить события происходить во внешнем мире с помощью магии, но как только вы спуститесь с магической высоты, и пройдет достаточно времени, вы зададитесь вопросом: а не были ли ваши успехи на самом деле простыми совпадениями?

Все это нормально, все это часть процесса Восхождения.

Но это не меняет того факта, что сомнение - прямой враг силы.

Что, если бы вы могли изгнать ВСЕ сомнения, которые есть внутри вас?

Как это повлияет на твою магию? Как это изменит каждый аспект вашей жизни?

Прошло три или четыре года с тех пор, как я испытывал подобные сомнения. Что-то изменилось в моей магической практике.

Если быть точным, я добавил кое-что в свою магическую практику, и это открыло все двери моего восприятия!

Потратив годы на изучение скандинавской системы и рунной магии, я, наконец, применил ее на практике.

Я поднялся в горы, в лес, и меня привели к большому дереву. Я опустился на колени под деревом, держа в руке простой рог для питья, наполненный медом, а также блокнот и ручку.

Я принес жертву Одину, Хеймдаллю и Локи, а затем Ванам, Йотуннам и Этиннам, тьме и свету, огню и льду. А потом и моим Предкам, которые поклонялись этим богам на протяжении тысячелетий.

Затем я выпил мед. В тот момент, когда он коснулся моих губ, надо мной возник свет. Из света появилось существо, которое я могу описать только как гибрид эльфа и ангела.

Это магическое существо сообщило мне, что путь, которым я планировал пройти свой собственный Путь Викинга, был совершенно неправильным, так как я планировал сначала отправиться к Йотунам, Гигантам.

Она сказала мне, что это полностью уничтожит меня.

Вместо этого она продиктовала полный Курс магии Викингов, изложив каждый шаг, который мне нужно было сделать для изучения Северной магии в течение целого года.

*Тебя привели сюда, и ты последовал.*

*Ты был избран, и ты возник.*

*Йотуны опасны. Ты не можете знать их мотивы, так как они мыслят в терминах вне каузальности.*

*Сначала найди Ванов. Они пригласят тебя в Асгард через Небесные врата.*

*Тор должен быть вызван с Высокого Трона Одина, чтобы идти дальше. Тогда отправляйся с его защитой в Йотунхейм, чтобы получить знания о непознаваемом из склепов хаоса.*

*Затем ты должен служить в кузнице в пещерах Свартальфхейма, перенося свое учение от Великанов в свои новые творения.*

*В качестве праздника, прежде чем продолжить путь, посетите Лусальфхеймр и наполните себя светом. Позвольте эльфам научить вас, как любить и как принимать мир во все времена.*

*Оттуда вы должны продолжить путь в Хельхейм. К сожалению, вы должны умереть. Сама ваша душа должна умереть, и вы должны превратиться в ничто.*

*От Смерти тебя поднимет спаситель, и чтобы воскреснуть, он должен бросить тебя в ямы Муспельхейма.*

*Из лавы бесконечной силы вы подниметесь и снова взлетите в ад, чтобы пройти через врата к самой Хель, которая покорится вам на своем троне и доставит Ключ к Безграничному Безмятежности, Бессмертной Мудрости и Непокколебимой твердости.*

*Только тогда вы сможете выпить из трех колодцев и открыть три секрета своей Судьбы.*

*Это не то, что вы себе представляли.*

Это был последний раз, когда я сомневался в магии или подвергал сомнению откровение. Это существо зажгло во мне что-то, что никогда не умрет, и уроки, которые я извлек из этого пути, полностью изменили мои отношения с магией.

Чтобы идти по этому пути, вам понадобится чувство приключения, готовность сделать все, что необходимо для достижения цели, и вам нужно будет быть открытым для понимания того, что боги реальны, что магия действительно работает. Возможно, вы забрели сюда случайно, но вы были избраны. Есть вероятность, что боги привели вас к этому тексту, как если бы это был божественный меч правосудия, чтобы вы могли принять свою судьбу как истинный герой.

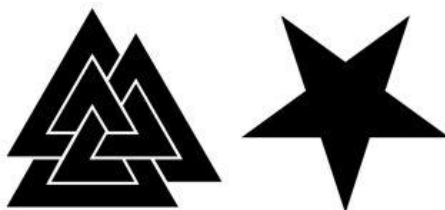
Эта работа не является учебным пособием по магии и не предназначена для обучения основам. Это путь, предназначенный для тех, кто освоил основы эвокации, предсказаний и путешествия души и готов проверить свои навыки и выйти на новый уровень. Это не означает, что те, кто плохо подготовлен к задаче этого пути, уйдут с пустыми руками; духи, Боги и Силы, представленные в этой работе, действительно реальны, и когда вы достигнете контакта с ними, они начнут работать в вашей жизни.

Посвятите себя этому делу в течение одного года, охватывая каждый мир в его сезон и используя магию и богов этого мира в течение определенного промежутка времени, чтобы ваша жизнь в это время года стала отражением этого мира.



## Глава 1.

# КОСМОЛОГИЯ ДЕВЯТИ СЕВЕРНЫХ МИРОВ



Скандинавы были одной из самых ранних групп, подошедших к духовной или астральной концепции многомерности.

В нашей современной культуре мы склонны к раздвоению, что означает, что наши философские или духовные развилки на пути разделяются только в двух направлениях, часто полярно противоположных друг другу. Вы можете пойти налево или направо.

Рай или ад. Добро или зло. Темный или светлый.

Даже те, кто изучает оккультизм, застревают в таких понятиях, как путь правой или левой руки и физическая реальность против духовной или астральной реальности.

Мудрецы на Севере понимали, что реальность-это гораздо больше, чем нечто видимое, и у них не было общего понятия «добро» и «зло», кроме признания тех вещей, которые могут быть полезными или пагубными.

Космология скандинавов была разделена на девять различных миров. В дополнение к разнообразной топографии и климату, в каждом мире обитают уникальные существа, духи и боги. Каждый мир также содержит уникальные секреты силы и заклинания, которые вы можете узнать у обитателей, путешествуя по каждому миру.

Действительно, для Гальдрмана, Вольвы, Сейдконы и Витки (грубо говоря, Колдуна, Пророчицы, Провидца и Жреца соответственно) эти миры не являются предметом басен, они не являются философскими или религиозными символами, но они являются реальными местами, мирами, которые пересекаются с этим миром. Когда Путешественник проходит эти девять миров, он также понимает, что каждый мир является аспектом «я», проявленным в духовной реальности, так же как все эти миры и даже все боги могут быть названы проявленными эманациями Одина. Таким образом, все мы - эманации Всеотца, и, таким образом, все сущее - эманации нас.

Вороны летят вперед, а волки ведут нас по дороге.

Мы облачены в маскировку, чтобы казаться смертными, но мы просто проходим через эти миры как Боги среди богов, чтобы узнать то, чему никто не научил бы нас, если бы они увидели нас в наших истинных формах.

Этот путь - это хождение по пути. Каждый мир должен быть пройден. Вы должны стать друзьями или союзниками существ, пребывающих там. Ты должен встретиться с богами, которые правят этим миром, и получить их благословение на твое путешествие, не опасаясь, что они тебя убьют, что эта работа невозможна и даже бессмысленна. В каждом мире вы узнаете новые обряды, новые заклинания, новые способы применения силы и новое понимание того, как эта сила должна использоваться.

Как я изначально и предполагал, вы можете ходить по этим девяти мирам в любом порядке, который вы выберете.

Однако, как я быстро понял, это очень опасно, и вы сами несете ответственность за свою безопасность.

Ниже приводится краткое описание девяти миров, приведенное в том порядке, в котором мне было поручено их пройти. Это единственный порядок, который я могу предложить любому другому магу использовать для продвижения по этому пути.

Мидгард - это Средний Мир, мир человека. В самых общих чертах Мидгард - это физический план реальности, но конкретно он относится к нашей конкретной планете и чувственному существованию. Хотя Мидгард может показаться наименее впечатляющим из девяти миров, это происходит только потому, что мы, жители Мидгарда, стали знакомы с этим миром и, следовательно, утратили чувствительность и немного устали от него. Реальность такова, что Мидгард - это место, где происходит все действие.

Мидгард находится в центре Древа Иггдрасиля, которое состоит из всех девяти миров, уравновешивая другие миры, как безмолвный сердечный центр. Именно сюда приходят учиться боги, именно здесь рождаются герои и бессмертные, и именно сюда приходят боги на битву. Поскольку Мидгард является составным и зрелым проявлением всех других миров, все времена года присутствуют здесь в совершенном равновесии.

Ванахейм - это дом богов Ваниров, богов и богинь природы, секса, колдовства и любви. В Ванахейме всегда весна, и жители, которые очень похожи на эльфов, всегда дружелюбны, пока определенные обычаи

соблюдаются, многие из которых вращаются вокруг уважения к окружающей среде и ко всем живущим в ней. Ванахеймр управляется Фрейей, самой прекрасной и женственной богиней, хотя она никогда не скажет, что она «правит» этим царством, но она заботится о нем. Сами идеи господства, закона и ограничений невыносимы для Ванов, поскольку они суть природа.

Асгард - это дом богов Асов, богов разума, инноваций, господства и прогресса. Архитектура, найденная там, по всем смертным меркам совершенна. Точные углы, безупречно отполированная каменная кладка и божественное мастерство определяют Асгард.

Укрепленные непроницаемой стеной, ворота Асгарда охраняются Хеймдаллем и могут быть доступны по мосту Бифрост, который соединяет Мидгард с Асгардом, или по Небесным вратам, которые соединяют Ванахеймр с Мидгардом.

И то и другое, как учит Фрейя, является формой путешествия души. Там, на своем Высоком Троне, Один взирает на все миры.

Йотунхейм - это земля гигантов, изначальных сил хаоса, которые проявляются в уме как объекты без измерений или ландшафты, слишком плотные и слишком обширные, чтобы их можно было увидеть. Трудно оставаться в Йотунхейме долго, пока сознание находится в проигранной битве с постоянно меняющейся и психически опасной средой. Некоторые говорят, что Йотунхейм на самом деле является бессознательным умом; его лучше описать как бессознательный ум вселенной. Поначалу Путешественнику может показаться, что он один, но он обнаруживает, что гиганты действительно повсюду, настолько велики, что их часто невозможно отличить от окружающего пространства. В то время как утверждалось, что различные правители правят Йотунхеймом, может ли хаос иметь иерархию?

Свартальфхейм - подземный дом темных эльфов.

Сюда можно попасть через пещеры, которые уходят глубоко под землю, и это мир влажной тьмы, освещенный только жаром печи и кузницы. Там темные эльфы выйдут из тени, отвратительные и уродливые, и они научат вас, как создавать магические творения и материализовывать предметы. Общество Свартальфхейма поддерживается не законом и не властью, а торговлей. Все вещи имеют свою цену, а лучшие вещи стоят довольно дорого. В то же время любой темный эльф может научить вас, как воплотить ваше воображение в материальную реальность. Известно, что три сына Ивальди - это те, кто куёт оружие богов.

Лусальфхеймр-это летний мир светлых эльфов, которых обычно называют «эльфами», а не их хтоническими собратьями в Свартальфхейме. Согласно скандинавской традиции, светлых эльфов можно найти вдали от цивилизации, обычно в глубине лесов, у озер или лагун, или вокруг травянистых холмов. Действительно, любое место, удаленное от человеческого общества и не затронутое человеческим прогрессом, может служить воротами в этот мир. Там все состоит из света, сверкающего света всех цветов, света жизни, который проникает в «я» и умоляет отказаться от своей ноши и играть. Эльфы безрассудны в своей настойчивости в игре, отбрасывая заботу о безопасности или здравомыслии и освобождая себя для бессмертия момента.

Хельхейм - обитель Хель, кошмарной дочери Локи, которая правит как Королева Мертвых. Есть много путей, по которым человек может войти в Хельхейм, царство смерти, но есть очень мало путей, по которым он может уйти оттуда. В то время как величайшие воины пируют, пьют и сражаются с Одином в Валгалле, все остальные отправляются в Хельхейм, ослепленные блаженным забвением.

Хельхейм - это место отдыха и мучений, сожаления и освобождения. Но в основном это место теней.

Муспельхейм - это царство чистого огня, неразбавленного и необузданного.

Только Суртр, Темный, который в конце концов уничтожает все сущее, существует в этом аду вместе со своим потомством. Требуется благословение Суртра, чтобы войти в этот мир, где Путешественник уничтожается. Все, чем он является, все, чем он надеялся стать, уничтожается, освобождая Скрытого Бога из Его Тайной Комнаты.

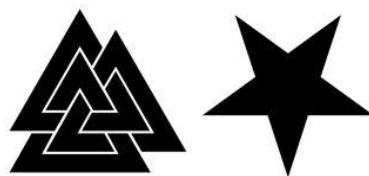
Нифльхейм - царство чистого льда, родина ледяных великанов.

Пейзаж Нифльхейма - унылый, бесцветный туман и сводящая с ума тишина. До начала был лед, и лед остается и после конца. Только самые искренние или самые отчаявшиеся маги нашли бы причину войти в Нифльхейм.

Некоторые вознаграждаются знанием непознаваемого и силой, способной сокрушить богов. Большинство вознаграждается безумием или полным разрушением.

## Глава 2.

# ИНСТРУМЕНТЫ КОЛДОВСТВА ВИКИНГОВ

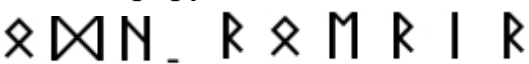


В определенной части общества свирепых воинов, опытных моряков, фермеров и исследователей лежит дух приключений викингов и дух новаторства. Имея очень мало, викинги совершают великие дела.

Инструменты, которые вам понадобятся для работы с этой магией, немногочисленны, и вы можете адаптировать их к своим обстоятельствам и тем вещам, которые у вас есть.

### РОГ ДЛЯ ПИТЬЯ

Рог для питья используется для употребления напитков, в основном меда или эля, в ритуале, в медитации или на празднике. Он выполняет ту же ритуальную функцию, что и Чаша. Однако, сходство не обязательно распространяется только на символику. Чаша-это женское чрево, плодородная чаша, в которую богам изливаются желания. Рог одновременно является и мужским, и женским, одна сторона выступает вперед как фаллос, другая сторона готова принять и предложить, как матка. Таким образом, он является самогенерирующимся, магически гермафродитным. Руны

«Одрозир» (  ) должны быть нарисованы или вырезаны на роге, которые являются медом поэзии. Помните, что руны - это не просто буквы алфавита, а силы самой судьбы. Каждая руна-это заклинание, каждое слово-призыв, а хорошо написанное стихотворение-заклинание ужасных сил.

Когда пьете из рога, сначала сделайте Гальдр (устное произнесение руны или слова) для Одрозира. Для этого глубоко вдохните, втягивая воздух в диафрагму, и медленно издайте звук слова или руны в виде гула.

Это нельзя делать тихо, чтобы тебя никто не услышал... викинги не были тихими людьми. Придайте Гальдру глубину вашего голоса и уверенность в ваших словах. При этом углубляйте свою связь с руной или заклинанием, которое вы произносите, и знайте, что вы вызываете начертанные руны в действие.

Как только рог будет освящен через Гальдр (что следует делать каждый раз, когда он используется), напиток должен быть предложен сначала Локи, затем Одину, а после Хеймдаллю.

Это отцы нашего вида, а мы их сыновья и дочери, поэтому мы чтим их в первую очередь, и они пьют раньше нас.

## **АЛТАРЬ**

Алтарь символизирует всю реальность Мага. Все, что делается на алтаре, делается в реальности. Все, что помещается на него, вводится в реальность. Все, что разрушается в нем, разрушается в реальности.

Алтарь может быть таким же простым, как небольшой деревянный стол, который вы можете использовать, или, как я делаю, вы можете сложить камни так высоко, как хотите, увенчав кучу плоским камнем, чтобы использовать его в качестве алтарного стола.

## **РИТУАЛЬНЫЙ НОЖ**

Некоторые профессора настаивают на том, что ваш ритуальный нож должен быть определенной длины, изготовлен определенным образом или иметь определенную цветную рукоятку. Ни одна из этих деталей не важна.

Нож-это не символическая вещь, а функциональный инструмент. Он не символизирует пенис, агрессивную силу огня или воздуха. Это нож.

Что необходимо, так это чтобы у вашего ножа было острое лезвие, которым можно резать, и прочное острие, с помощью которого можно выгравировать руны на дереве, кости или других подобных материалах.

Рекомендуется использовать нож только для этих целей.

## **ЧАША ДЛЯ ПОДНОШЕНИЙ**

Торговля между людьми и богами осуществляется через дары: человек дарит своим богам дары, и боги будут более склонны дарить дары человеку, и так продвигается позитивный цикл.

Чаша для подношений, сделанная из камня, дерева или кости, является инструментом такого подношения, в которую вы можете налить мед, сладкую воду, кровь или другие жидкости, чтобы принести в жертву богам.

Эта чаша всегда используется в кровавых жертвоприношений, обычно животных, но в древние времена и человеческие жертвоприношения были

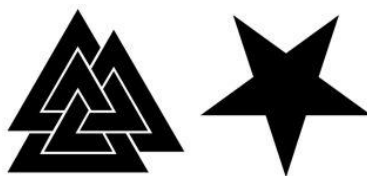
очень важным подношением богам. Кровь собирается в чашу, и ее можно либо оставить на алтаре в качестве подношения, либо кровь может быть разбрызгана по ритуальной зоне и участникам праздника.

## **РУНЫ**

Руны являются основой религии, языка, искусства, науки, культуры, магии и всех других аспектов жизни скандинавов. Вам понадобится набор рун, выгравированных на небольших камнях, кусках дерева или кости. Их должно быть 18 штук, на каждой вырезана руна. Руны также должны быть окрашены в красный цвет, который является цветом огня, крови и агрессии.

## Глава 3.

### Личная подготовка.



Большинство тех, кто приближается к этому пути, имеют в виду одну цель: овладеть всей мощью рун!

Серьезного искателя ждет гораздо больше.

Существует девять миров. Девять рас. Девять секретов. Девять сил. Девять заклинаний. По мере того, как вы путешествуете в каждый мир и работаете с его магией, сила рун - и всей вашей магии - будет увеличиваться.

Путешествие должно начаться в этом мире внутри вашего собственного «я».

### **ДУХОВНАЯ АНАТОМИЯ ВИКИНГОВ**

Маг-викинг знает, что он - это не только его тело, не только его разум, но и то, что человеческое существо состоит из шести различных «я».

Лич: Физическое тело

Хамр: Образ самого себя

Хугр: Память о прошлом

Мунр: Мысль - память будущего

Флигия: Животная форма

Хаминджа: Удача

Лич - это тело Мидгарда, органическое «я». Хотя это не полнота того, кто вы есть, это ровно 1/6 того, что вы называете «я», и поэтому его нельзя игнорировать или маргинализировать.

Сильные и слабые стороны, желания и предпочтения физического тела являются причиной сочетания ваших других «я». Как Мидгард является составной и зрелой эманацией других миров, так и лич является составной и



зрелой эманацией других «я». В отличие от верований многих религий и мистических путей, физическое тело-это не иллюзорное «я», а полное проявление «я» в физической форме.

Хамр можно сравнить с астральной формой, хотя она больше похожа на психическую форму. Хамр - это проявление явления, которое, буквально «форма будущего».

Хугр - это память о прошлом, а Мунр - это мысль, или видение будущего. Они изображаются как вороны Одина.

У каждого человека есть по крайней мере одна животная форма. Флигия - это «птица» или животная форма, которую может принять человек. Может проявляться внешне как дух-животное или как своего рода фамилляр.

Колдун, который находится в союзе со своей Флигией, сможет сам принять эту форму, меняя форму и разгуливая по мирам в своих животных формах.

Хаминджа - это «удача». Удача рассматривается скандинавами как нечто большее, чем просто совпадение, и даже больше, чем энергетическая сила, окружающая человека. Удача-это то, что является частью человека, такая же реальная, как и физическое тело. Также с Хаминджей связана вера в то, что день и момент вашей смерти уже написаны, и ничто из того, что вы можете сделать, не может повлиять на это так или иначе.

## **МЕДИТАЦИЯ УТИСЕТА**

Единственное упоминание о каком-либо виде медитации в Эддах и сагах – «Утисета», что в буквальном переводе означает «Сидение вне дома».

Чтобы сделать это, вы должны просто покинуть свой дом, оставить всех людей и уйти в пустыню, или далеко на природу.

Там вы должны сидеть молча, созерцая то, что вы хотите знать, или думая о том, с чем вы хотите соединиться.

Срок проведения этой практики различный, одни уходят на несколько часов, некоторые - на несколько дней.

Самая длинная Утисета, которую я лично проводил, длилась три месяца.

Период времени изменчив. Все, что важно, - это чтобы вы не уходили, пока не получите ответ.

Как и все великие дела, это действие представляет реальную опасность. Подготовьтесь и действуйте мудро.

## **ПЕРЕСЕКАЯ МИРЫ**

Хотя вы определенно можете проводить Путешествия Души во все девять миров в скандинавской мифологии, метод взаимодействия с мирами, с Богами и с духами заключается в том, что называется «хождением по тропам».

Этот мир, Мидгард, - комплексный мир. Здесь находятся элементы всех других миров. Все, что нужно, - это отправиться в эти места в соответствующее время и там начать общение с богами, и они будут присутствовать.

Если вы хотите связаться с Ваннами, вам нужно будет отправиться к озеру или пруду. Если вы хотите связаться с Асами, вам нужно будет подняться на высокое место, например, на вершину горы. Если вы хотите связаться с Темными эльфами, вам нужно спуститься под землю.

Во всех случаях вам нужно будет выходить на улицу. Этим духам и силам просто намного легче контактировать в природе, чем в человеческой цивилизации, и их присутствие экспоненциально более прочно.

Путешествие в эти священные места также важно.

Когда вы едете, а затем идете в отдаленные районы дикой природы, где вы можете общаться с Богами, размышляйте о проблемах, в которых вам нужна помощь, или о желаниях, которые вы хотите проявить, или о великих делах, которые вы хотите создать. Возьмите руны, соответствующие миру, с которым вы соединяетесь, и составьте заклинание, которое вы будете произносить во время путешествия.

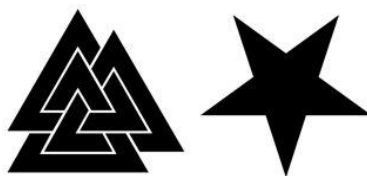
Делая это, вы обнаружите, что сам мир начинает меняться, сначала как будто он начинает мерцать, светиться иначе, чем раньше. По мере того, как вы будете углубляться в пустыню, зная, что на самом деле вы путешествуете в сердце мира, который вы ищете, вы обнаружите, что измерения полностью пересекаются и что вы иностранец в чужом мире, который не является вашим собственным.

Если такие приключения на природе для вас невозможны, то искусство Путешествия Души—или «путешествия вперед»—сослужит вам хорошую

службу... но только как отдаленное место по сравнению с физической локацией в перекрытии между мирами.

## Глава 4

### ВАНХЕЙМ



Ванахейм - это дом богов Ванов, Богов и Богинь природы, секса, колдовства и любви. В Ванахейме всегда весна, и жители, которые очень похожи на эльфов, всегда дружелюбны, пока соблюдаются определенные обычаи, многие из которых вращаются вокруг уважения к окружающей среде, ко всему живому в ней и к личным вещам. Ванахеймом правит Фрейя, самая красивая и женственная богиня, хотя она никогда не скажет, что она «правит» этим царством, но что она заботится о нем. Сами идеи господства, закона и ограничений невысказаны для ванов, поскольку они являются сущностью природы.

Вы можете отправиться в Ванахейм, отправившись к отдаленному озеру в лесу, где вы останетесь наедине с Фрейей.

#### **ВОДНОЕ ПРОРИЦАНИЕ**

Посмотрите на озеро перед собой, сначала взгляните на него своим физическим зрением, и по мере того, как вы расслабляете свое зрение и свой ум, туман будет плыть по поверхности воды, как туман Нифльхейма, наполненный бесконечным потенциалом.

Опустите миску в озеро, чтобы наполнить ее водой. Плюйте в воду, соединяя воду, которая находится в вашем теле, с водой в чаше, соединяя внешний мир с внутренним миром.

Размешайте воду пальцами и посмотрите в чашу, а затем освободите свое внутреннее видение от воды.

#### **ИЗМЕНЕНИЕ ФОРМЫ**

Чтобы обнаружить личность вашей Флигии или животной формы, вам просто нужно задать себе вопрос и принять первый ответ, который вы получите.

Рунические расклады могут помочь в этом понимании, как и наблюдение за вашими снами и наблюдение за тем, к каким животным вас больше всего тянет.

Как только вы овладеете этим знанием, отправляйтесь в естественное место в дикой местности и найдите место, где можно посидеть в открытой местности. Глядя на это пустое пространство перед собой, представьте, что ваша форма флигии материализуется там до тех пор, пока воображаемая форма полностью не сформируется в вашем внутреннем видении. С открытыми или закрытыми глазами представьте себя на месте этого животного, наблюдая тот же вид с его точки зрения. Обратите внимание, как вы чувствуете себя по-другому в этом новом теле, в этой животной форме, вам становится любопытно, каково это не просто быть в этом животном теле, но исследовать, каково это на самом деле быть этим животным.

Вскоре то, что вы воображаете, оживет, как рыба, выскочившая из воды, и вы обнаружите, что это вовсе не воображаемое.

С каждым переходом от вашей человеческой формы к вашей животной форме связь между ними будет расти, и прочность формы будет увеличиваться, потенциально до степени физического преобразования.

## СЕЙД

Я призвал Фрейю и расспросил ее об обряде Сейда. Следующее взято из моего дневника. По правде говоря, все, что необходимо знать о Сейде, приведено здесь.

Э.А: Нужно ли мне одеваться как женщина, как это делал Один, чтобы научиться Сеиду?

Фрейя: Тебе не нужно носить ни платье, ни украшать волосы бисером, чтобы говорить как вельва, говорить как норны.

Подавление происходит не из-за вашей мужественности, а из-за вашей гордости, потому что, когда вы Бурлите (сейд), вы полностью служите тем, кто спрашивает, и тем, кто отвечает. Такое служение и самопожертвование для других считалось и до сих пор считается характерным для женщины, считая, что мужчина эгоистичен. Даже жертвы и услуги для тех, кто находится в его сердце, служат его сердцу больше, чем тем, кто находится в нем.

Э.А: Мне нужно, чтобы другой человек задавал мне вопросы?

Фрейя: Вы будете сидеть до тех пор, пока от вас ничего не останется, и все, что вырывается наружу, - это слова Говорящего. Вы никогда не должны быть оратором, но вы должны пожертвовать собой, чтобы оратор говорил.

Вам еще предстоит так глубоко нырнуть в Колодец, потому что вы боитесь и сомневаетесь, но больше всего вы не знаете, как это сделать.

Один был пьян, чтобы он мог уйти от реальности, чтобы Другой проснулся на его месте.

Таким образом, вы можете также отдать предпочтение пьянству, чтобы поддаться безумию, которое является наиболее существенной его частью.

Вы можете танцевать, пока не упадете, но вы этого не сделаете.

(застенчивое хихиканье).

Вы не можете просто упасть как мертвый, потому что тогда нужно было бы оживить труп, который будет говорить, поэтому вы должны двигаться. Двигайтесь, двигайтесь, двигайтесь, двигайтесь и двигайтесь, и тогда ваше сознание будет изменено!

Вы можете танцевать с другими, как танцуют звери, столько раз, пока не растратите всю свою сущность, а затем двигайте руками руны от одного Гальдра к другому, вдыхая в себя Иного и отправляясь в далекое путешествие.

Требуется полная потеря памяти и разума, ибо слова в этом состоянии больше, чем любые слова, которые вы могли бы сказать.

Это искусство эльфов.

Да, они вполне существуют, принимая форму скал и рек, замаскированных под все живое, но не употребляя насильственно (растения, грибы, живые существа без зубов).

Ты не знаешь их, эльфов, и не можешь воспользоваться их сокровищами.

Иди и встреться с ними, и они полюбят тебя, и они откроют Маленькие Двери для твоего прохода.

Э.А: Маленькие Двери?

Фрейя: Двери настолько маленькие, что вы не сможете их увидеть, пока не окажетесь у противоположного входа. Двери настолько малы, что вы не можете их открыть, а можете только пройти через них.

Э.А: Как мне пройти через них?

Фрейя: Во время Путешествия у вас не будет другого выбора, кроме как пройти через них, как только они откроются. На самом деле, вы даже не будете знать, что они открываются для вас, пока вы уже не переступите порог.

Э.А: И это даст мне зрение и слух эльфов?

ФРЕЯ: (Она засмеялась, как будто я задал глупый вопрос)

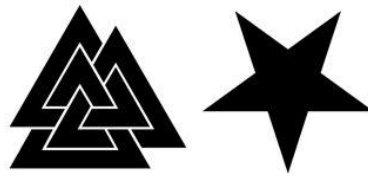
Они приведут вас в более совершенный мир. Ибо Мидгард - это только одна мера, сформированная в чувствах человека такими, какие они есть.

Маленькие Двери сформируют для вас еще одну часть, большую, чем та, которой вы уже обладаете.

[Примечание автора: Другими словами, Маленькие Двери не просто позволят вам заглянуть в большую реальность, но перенесут вас в ту большую реальность, которая незаметна для тех, кто в нее не вошел. Однако, как только вы войдете, меньшие реальности, будучи просто грубыми реальностями, будут перекрываться или сосуществовать, наблюдаться и воздействовать на большую реальность, которая остается невидимой для тех, кто живет в грубом мире. Эта эволюция «я», которая на самом деле является преобразованием в более великую реальность, является изменением «я» и изменением мира. Ценность такой эволюции равна или больше, чем ценность человеческой эволюции до этого момента.]

## Глава 5.

### Асгард



Асгард - это дом Богов Асов, богов разума, инноваций, господства и прогресса.

Архитектура, найденная там, по всем смертным меркам совершенна.

Точные углы, безупречно отполированная каменная кладка и божественное мастерство определяют Асгард. Укрепленные непроницаемой стеной, ворота Асгарда охраняются Хеймдаллем, и к ним можно попасть по мосту Бифрост, который соединяет Мидгард с Асгардом, или через Небесные Врата, которые соединяют Ванахейм с Мидгардом.

И то и другое, как учит Фрейя, является формами путешествия души. Там, на своем Высоком Троне, Один взирает на все миры.

#### **Переход Бифроста**

Как только вы получите благословения и учения Фрейи, было бы разумно призвать ее брата Фрейра. Сделайте его инвокацию, становясь им, принимая его форму, или призывайте его присутствие, когда вы стремитесь войти в Город Богов, поскольку он регулярно путешествует между Ванахеймом и Асгардом. Хеймдалль узнает тебя у ворот, он знает твое сердце и пропустит только чистых.

Хотя вы можете использовать рунические комбинации, чтобы призвать любого из богов или духов, помните, что во времена древних, идолы были вырезаны в форме богов или иногда отвратительных животных, которые представляли разных существ или других природных духов.

#### **Инвокация Одина**

Чтобы воззвать к какому-либо богу, вы должны сначала познать этого бога. Изучите Эдды и саги и множество имен, форм и историй об Одине.



Отправляйтесь на высокое место—вершину горы, небоскреб или любое другое место, которое приближается к облакам. Это приблизит вас к Асгарду.

Запомните имена Одина и произносите их как Гальдр.

Вспомните рассказы об Одине, как если бы вы присутствовали там.

Помни о деяниях Одина, как если бы они были твоими собственными.

Сядьте на это высокое место и посмотрите на творение внизу, как Один смотрит на все вещи со своего Высокого Места.

Знай, что ты - Один, и так оно и будет.

Затем призовите Тора и его защиту, произнося руны и поя песню Гальдра его имени, глядя на его Мельник, который является символом силы магии.

## **ЗНАЧЕНИЯ РУН**

Каждая руна имеет значение, силу и Гальдр, который является устным звуком руны. Изучите это. Выгравировать руны как символ силы, отдельно или вместе с другими рунами. Раскрасьте руны. Взгляните на руны, вспомните, что смысл в том, чтобы активировать силу руны, сосредоточившись на конечном результате, которого вы желаете. Дайте Гальдру руны или руны, вибрируя их как глубокие, низкие песни, которые сотрясают землю и ее духов внизу и уносятся ветрами в Асгард.

ƒ

Феху - Имущество, выигранное или заработанное, доход, удача.

Изобилие, финансовая мощь в настоящем или ближайшем будущем. Гальдр:

FF

П

Уруз - Физическая сила и скорость. Твердость. Гальдр: UU

⚡

Турисаз - Реактивная сила, направленная сила разрушения и защиты, конфликта. Гальдр: TH

ƒ

Ансуз - Вдохновение. Гальдр: DA

ᚱ

Райдо - Путешествия, отдых, переезд, эволюция. Гальдр: RR

< Кеназ - Видение, откровение, знание, творчество, вдохновение. Гальдр:  
КК

× Гебо - Обмен подарками, подношения, сделанные и полученные  
приношения. Благословения. Гальдр: GE

Р Вуньо - Радость. Гальдр: WU

N Хагалаз - Гнев природы, разрушительные, хаотические силы. Гальдр:  
НН

† Наутиз - Ограничение. Гальдр: NN

I Иса - Лед. Замерзание. Неподвижность. Твердость. Неизменность.  
Гальдр: EE

↵ Йера - Терпение. Сбор урожая. Гальдр: YA

J Эйваз - Защита. Гальдр: YEW

⌘ Перт - Тайное или скрытое знание. Оккультные способности.  
Посвящение в Мистерии. Гальдр: PE

Y Альгиз - Духовный щит защиты. Способен не только отражать атаки, но  
и возвращать их отправителю. Гальдр: ZZ

⋈ Соулу - Солнце. Просветление. Ясность в данной ситуации. Успех.  
Гальдр: SS

↑ Тейваз - Бог Неба и Воин. Делать то, что должно быть сделано любыми  
средствами. Авторитет, достоинство и лидерство. Гальдр: T

B Беркано - Рождение, рождаемость и личностное развитие. Гальдр: B

**М** Эваз - Лошадь. Перевозка. Движение, символическое или буквальное.  
Гальдр: ЕН

**М** Манназ - Священник. Истинное «Я». Человечество в целом или даже  
Макрокосм в целом. Гальдр: М

**Г** Лагуз - Рост и исцеление. Креативность. Воды бессознательного. Гальдр:  
LL

**Ф** Ингваз - Мужественность. Сила. Мужская фертильность. Работа,  
трудовые и финансовые достижения. Гальдр: ING

**Д** Дагаз - Прорыв, пробуждение, ясность. Также естественный вывод из  
сложившейся ситуации. Гальдр: DA

**Х** Отал - Унаследованная собственность или имущество. Право  
первородства, как физическое, так и духовное! Гальдр: ОН

### **Трактование рун**

Существует столько же способов заклинаний и трактовки рун, сколько и  
Магов, способных на это.

Познакомьтесь с рунами, и они научат вас, как их держать, как их  
раскладывать, как их трактовать и как позволить им трансформировать вас.

Вы можете разложить их все сразу. То, что обращено вверх, - это то, что вы  
осознаете, а то, что обращено вниз, - это то, что скрыто от вас. Вы также  
можете разделить их и читать только руны лицевой стороной вверх.

Вы также можете разместить их в «спреде», как в приведенных ниже  
примерах. Хотя это очень современный способ использования рун для  
гадания, он полезен. Следует отметить, что существует мало свидетельств  
того, что древние скандинавы вообще использовали руны для гадания, но  
вместо этого они использовались для заклинаний, и боги говорили с  
человеком через знаки и предзнаменования в естественном мире.

Ниже приведены два примера спредов, которые можно использовать для  
гадания на рунах. Залезьте в сумку или чашу с рунами и вытащите  
необходимое количество рун, ваши руки, ваш ум и ваши открытия будут

руководиться не вашим сознательным умом, а с Богами, которые будут говорить через вас.

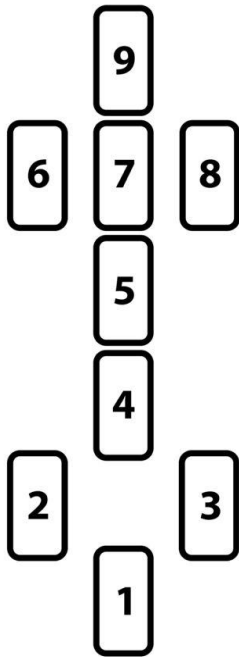
### **ТРОЙНАЯ РУНА**



Помимо извлечения одной руны из мешка и гадания только с ее помощью, этот расклад из трех рун является одним из основных.

1. Обзор ситуации.
2. Проблема, с которой вы сталкиваетесь в этой ситуации.
3. Действия, которые вы должны предпринять или избежать в этой ситуации.

### **МОЛОТ ТОРА**



Какую маску вы показываете миру?

- Какие страхи внутри вас?
- Что вы ищете?
- Как вам лучше всего подойти к этому?
- Кем вы надеетесь стать?
- Что вас останавливает?
- Какова ваша судьба?
- Чему вам нужно научиться?
- Что говорят Боги?

### **ТОПОР СИЛЫ ТОРА**

Я поднялся на Возвышенность, на мыс из песчаника, откуда открывался вид на долины и ущелья, с небольшими облаками, нависшими достаточно низко.

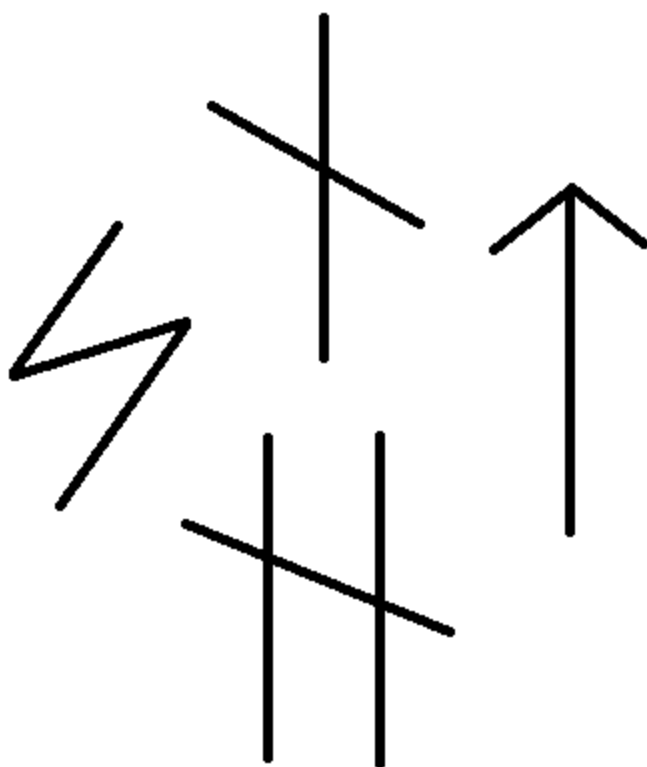
Там я предложил эля Локи, Одину и Хеймдаллю. Я поднес рог к губам и выпил, и Всеотец был со мной.

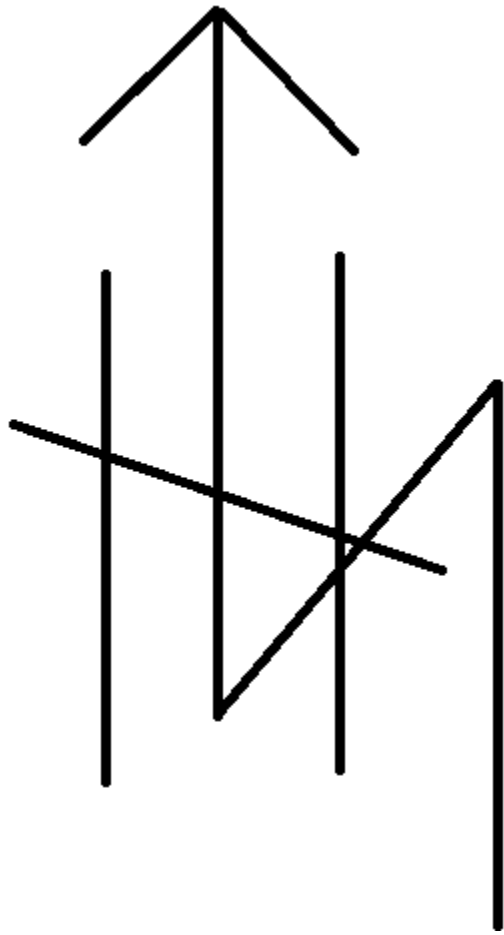
Затем я предложил Эля Тору, и он показал мне Руническое Оружие, которое Он назвал «Топор Силы».

Эта руна связывания призывает всю силу Тора подняться в вас, чтобы вы могли совершать подвиги, которые в противном случае были бы невозможны для вас.

Топор Силы увеличивает вашу физическую силу, вашу сосредоточенность и ваши способности. Реальная сила Топора заключается в том, что он дисциплинирует Волю, как только он был активирован.

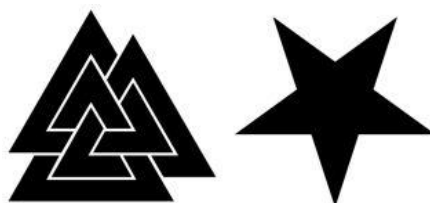
Топор может быть нарисован с помощью отдельных рун, при формировании изголовья топора. Вы также можете объединить их, чтобы сформировать правильную руны связывания.





## Глава 6.

# ЙОТУНХЕЙМ



ЙОТУНХЕЙМ - это земля Гигантов, изначальных сил Хаоса, которые проявляются в сознании как объекты без измерений или ландшафты, слишком плотные и слишком обширные, чтобы их можно было увидеть.

Трудно долго оставаться в Йотунхейме, так как сознательный разум находится в проигрышной битве с постоянно меняющейся и психически опасной средой. Некоторые говорят, что Йотунхейм на самом деле является бессознательным разумом; его лучше описать как бессознательный разум Вселенной. Поначалу Путешественнику может показаться, что он один, только чтобы обнаружить, что на самом деле Гиганты повсюду, и настолько большие, что их часто невозможно отличить от окружающих. В то время как утверждалось, что различные правители правят Йотунхеймом, может ли хаос иметь иерархию?

До Йотунхейма можно добраться, углубившись в лес или джунгли, или в скалу, или на равнину, усеянную валунами, похожими на дома. В то время как вы вторгаетесь глубже в густую пустыню, нарисуйте Гальдр

∫ M I R

(YMIR), пробуждая вездесущий разум изначального Гиганта.

Этот порочный ум также находится внутри вас, в вашем уме.

Позвольте ему говорить с вами и направлять вас в более глубоком погружении в Йотунхейм.

Призовите любого Гиганта по имени через могущественный Гальдр, всей своей волей не для того, чтобы привести этого Гиганта к вам, а для того, чтобы вас притянуло к нему, создав сближение миров.

Во время моего путешествия меня привели к расщелине ручья в лесу. Там я сел и отдал свой разум Великанам, и все было чернотой и хаосом. Когда я вернулся, я чувствовал их и слышал, как они, великаны, двигались, как будто не замечая меня, и я боялся, что они наступят на меня.

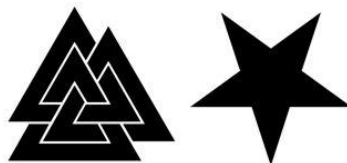


Нет краткого изложения того, что изучается, поскольку это мысли, рожденные из разума хаоса. Есть только принятие того, что было предложено, и борьба за постижение знания непознаваемого.

## Глава 7.

### Темные и Светлые

#### Эльфы.



#### Темные Эльфы.

СВАРТАЛЬХЕЙМ - это подземный мир, где обитают темные эльфы. Сюда можно попасть через пещеры, которые проходят глубоко под землей, и это мир влажной тьмы, освещенный только сиянием печи и кузницы.

Там темные эльфы выйдут из тени, отвратительные и уродливые, и они научат вас создавать магические творения и материализовывать предметы. Общество Свартальхейма поддерживается не законом и не властью, а торговлей. Все вещи имеют свою цену, и самые лучшие вещи стоят довольно дорого.

В то время как любой темный эльф может научить вас, как воплотить свое воображение в материальную реальность, известно, что три сына Ивальди - это те, кто кует оружие богов.

#### ВРАТА В ПОДЗЕМНЫЙ МИР

Затем вы должны служить в кузнице в пещерах Свартальхейма, перенося свои учения от Великанов в свои новые творения.

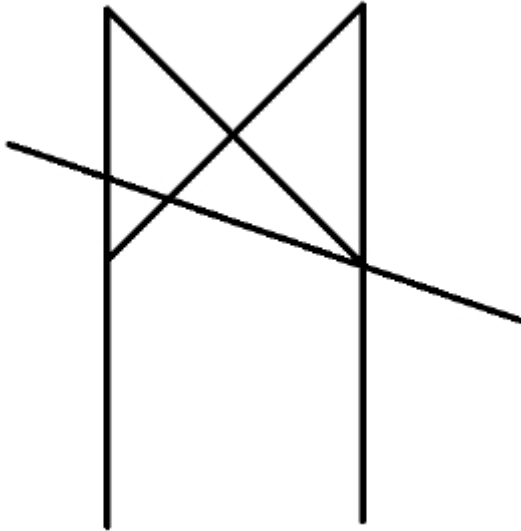
Вы должны отправиться в подземелье, в недра земли через пещеру, чтобы добраться до Свартальхейма, обители подземного мира.

У входа в пещеру начертите эту руну привязки в воздухе, видя ее своим магическим зрением, как будто она парит перед вами. Покрасьте ее в красный цвет, тем самым пробуждая силу руны как врат. Как только вы пересечете руну привязки, покрывающую вход в пещеру, каждый шаг глубже

приведет вас все глубже в их подземный мир.

< Ъ

Н Ъ · Х Ъ · Г  
и



В самой глубокой и темной пещере, до которой вы можете дотянуться, зажгите чашу со спиртом или другим жидким топливом. Призовите сыновей Ивальди быть с вами, чтобы направлять ваши творения.

Сидя перед пламенем в темноте, смотрите в огонь и представьте себе вещь, которую вы хотели бы создать. Смотрите на это так, как если бы она плавало в огне. Смотрите на это до тех пор, пока вам не покажется, что вы можете это реально увидеть. Затем предложите каплю своей крови огню, чтобы запечатать свое творение в грядущем.

## **СВЕТЛЫЕ ЭЛЬФЫ**

*Один для Асов, Даин для Эльфов, Дуалин для Гномов, Асвид для Великанов. Я сам кое-что вырезаю. — ХАВАМАЛ*

Лусальфхейм - это летний мир светлых эльфов, которых обычно называют «эльфами», а не их хтонических собратьев в Свартальфхейме. В скандинавской традиции светлых эльфов можно найти вдали от цивилизации, обычно в глубине лесов, у озер или лагун, или вокруг травянистых холмов. Действительно, любое место, удаленное от человеческого общества и не затронутое человеческим прогрессом, может служить воротами в этот мир. Там все вещи состоят из света, сверкающего света всех цветов, свет жизни, который проникает в «я» и умоляет душу отказаться от своего бремени и поиграть. Эльфы безрассудны в своей настойчивости в игре, отбрасывая заботу о безопасности или здравомыслии и отдаваясь бессмертию момента.

## **РИТУАЛ ЛАЙФБОРГА**

Эльфы являются экспертами во всех формах магии, но особенно в магических энергиях земли и ее элементов. Эльфов нельзя призвать и приказать, но если вы друг эльфов, они с радостью помогут вам.

Ритуал Лифборга - один из таких обрядов обращения к светлым эльфам за помощью в исцелении.

Слово «Лайфборг» можно разбить на два слова «лайф» и «борг». Слово «лайф» не имеет того же значения, что и в английском – «жизнь», но вместо этого переводится с исландского как «медицина». «Борг» переводится как «цитадель» или, что еще более интересно, «хранилище». Итак, этот ритуал превращает ваше место в Мидгарде в эльфийский медицинский склад.

Хотя я использовал этот ритуал для лечения незначительных ран и болезней, я обнаружил, что он еще более эффективен в лечении невидимых болезней, связанных с разумом, эмоциями или даже тонкими духовными телами.

Ритуал должен быть проведен на травянистом холме.

Вы должны принести с собой мешок соли, бутылку меда, магический камень эматиль и камень зеленой яшмы, который древние называли «лайфштейн» или «целебный камень».

Когда вы доберетесь до холма, срежьте веточку с ближайшего дерева, поблагодарив дерево за его жертву. Наполните свою чашу для подношений медом, обмакните в нее веточку и вытяните ее, чтобы разбрызгать мед по всему холму. Когда вы будете умащивать землю медом, взывайте к духам земли и духам воздуха, чтобы они услышали вас и присоединились к вам на холме. Взывайте также к Богам, к Ванам и к любым другим существам, к которым вы хотите взывать.

Высыпьте соль на землю по кругу вокруг холма.

Не имеет значения, делаете ли вы это по часовой или против часовой стрелки, важно только, чтобы круг соли был неразрывен у подножия холма.

Возьми первый камень, эматиль, и закопай его в центре и на вершине холма. Этот камень прикажет духу болезни покинуть вас, и он затем будет притянут к камню. Этот камень следует похоронить, принести в жертву земле, чтобы ваша болезнь не вернулась, если вы прикоснетесь к нему или даже посмотрите на него.

Наполните свой рог медом и предложите выпить Локи, затем Одину, а затем Хеймдаллю, пролив их порции на землю. Выпейте, чувствуя, как мед

превращает вас в существо света. Затем принесите еще одно подношение меда эльфам и всем духам земли, или которые в небе, или под землей.

Отойдите от холма, чтобы вы могли увидеть все это сразу. Протяните руку к холму и провозгласите: «Тебя зовут Лайфборг, город эльфов, цитадель исцеления, хранилище всей магической медицины». Это должно быть сказано с абсолютным авторитетом, уравновешенным абсолютным смирением, которое в сочетании создает необходимое состояние для управления всем творением.

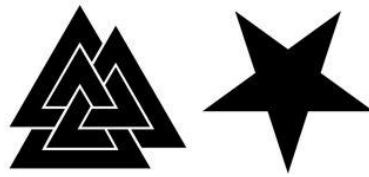
Прижмите лайфштейн к сердцу или к ране и войдите в состояние сидра. Рассматривайте свою болезнь больше не как «свою» болезнь, а просто как «болезнь», как если бы это был дух или вещь вне вас. Затем, освободившись от того, чтобы быть частью вас, оно может теперь выйти из вас. Представьте себе это, почувствуйте это и выразите это любым способом, который приходит через вас, избавляя себя от болезни. Продолжайте молча прижимать лайфштейн к груди.

Завершите ритуал, поблагодарив богов и эльфов.

Держите лайфштейн при себе до тех пор, пока все остатки болезни не покинут вас.

## Глава 8.

### Дети Локи



#### ПЕСНЯ ЛОКИ

Культы Локи никогда не было.

Ему никогда не пели песен

Руны никогда не раскрывались.

Никогда не танцевали танцы

В лунном свете отсутствующего солнца.

Никогда не носили масок

На коже, как грязь

Чтобы изобразить лица тех, кого там не было

Черное и Красное.

Никогда не было Рун, которых никогда не было

Вырезанных на деревьях, никогда не рожденных.

Никогда не было горьких трав

Смешанных с неутолимой водой.

Никогда еще уста не встречались с жезлом и чашей.

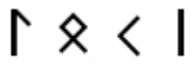
Никогда не делали те, кто никогда не танцевал

Прославьте бога, которого никогда не было.

#### ОБРЯД ЛОКИ

Локи призывают на восходе или закате.

Ритуал следует проводить у реки.

Руны Локи (  ) должны быть вырезаны из березы тринадцать раз, окрашены в красный цвет и выбраны гальдры. Прежде чем он ответит, боги, которые хотели связать его, должны быть изгнаны от вас. Нарисуйте их руны руническими посохами или руническими камнями, произнесите Галдр этого Асана или Вана, отпустите их и разбросайте их руны одну за другой.

Только Тор может присутствовать с Локи.

## **ИЗГНАНИЕ БОГОВ**

Один, Отец всего Сущего, который пожертвовал твоим глазом

За знание рун

А теперь отверни от меня свой единственный здоровый глаз.

ВсеОтец, не в моей воле обижать тебя

Хотя ты уже видел мои деяния

Отвернись от меня сейчас,

Потому что ты уже знаешь

Что я должен призвать Локи.

Хеймдалль, Белый Страж Асов

Чьи глаза могут видеть за пределами видимого

А теперь закрой передо мной глаза.

Хеймдалль, Наблюдатель на мосту

Отдохни в Химинбьорге

И пусть пребудет в тишине твой рог

Я не обнажаю свой меч против тебя,

Но сегодня вечером твой враг - мой друг

Ибо я должен призвать Локи.

Тир, Защитник Богов

Герой Закона и Вершитель правосудия

Сейчас же отвернись от меня, или ты обидишься

Ибо я нарушил закон

И теперь я должен снова его нарушить

Ибо я должен призвать Локи.

Фрейр, Бог мира

Чье сияние заставляет все расти

Ты знаешь, что мне нужно

Так что храни свой меч

Ибо я должен призвать Локи.

Фрейя, Тщеславная Богиня Всего Живого

Верная себе и тому, что ты знаешь,

Ты знаешь, что мне нужно

Прости меня сейчас, когда я ищу того единственного

Кто украл у тебя твои драгоценности

Ибо нет другого, кто мог бы мне помочь

А теперь я должен призвать Локи.

Тор, Сын Одина

Тор, будь со мной сейчас

Тор, в жилах которого течет кровь великанов

Тор, Наследник Небес

Тор, который путешествует между мирами

Будь со мной сейчас.

Тор, вооруженный Мельниром

Силой рун,

Тор, будь со мной сейчас



Только ты можешь управлять ветрами

Только ты можешь направлять пламя

Только ты можешь обуздать зло

Тор, только ты можешь мне помочь

Ибо я должен призвать Локи.

Локи, я знаю тебя

И я знал тебя, И я видел твое лицо в своем собственном.

Мой мед смешался с ядом

И мой покой был нарушен печалью

Вот место, которые я приготовил для тебя, Локи

Обучение у Локи

Локи разоблачает ложь, обман и ложь.

Вызовите его и расскажите ему о своей ситуации, своей жизни, обстоятельствах, которые вы хотите изменить, в форме истории. Пока вы говорите, он исправит вашу ложь правдой, чтобы вы ясно увидели, где вы ошибались.

Он не поможет вам, если вы откажетесь быть честными с собой и другими.

Силы Локи активируются через его детей.

Йормунганд владеет секретами изначальной силы. Призыв Йормунганда посвящает вас в «Обитателя Бездны».

Фенрир - это непреклонная ярость и сила, такие, которые в конечном итоге уничтожат все сущее. Только Берсеркер мог призвать Фенрира-Волка.

Хель дарует видение Тайн настолько глубоко, что ваше существо становится наполовину поглощенным другими мирами, ваше существо становится наполовину чем - то совершенно другим.

Один является и не является Локи.

Один-это знание и мудрость. Локи - это сомнение и предательство.

Бальдр является и не является Фенриром.

Бальдр прекрасно наивен, воплощение невинной любви и мира. Фенрир - это невинная (аморальная) злоба.

Один заточил Фенрира в подземелье, приковав цепью глубоко в яме. Локи заключил Бальдра в тюрьму в подземном мире Хельхейма. И Фенрир, и Бальдр восстанут в конце времен.

Единственный способ подавить ваше бессмысленное насилие и невинную злобу-это мудрость, внимательность и знание. Один знал о конце всего сущего очень давно, но он не действовал немедленно и не рассказывал другим о том, что видел, но он изучал, наблюдал и предсказывал, и его действия по перелому приливов и отливов были тщательно продуманы поколениями.

Единственный способ подавить наивность-это ощутить резкий вкус реальности.

## **СОСТЯЗАТЕЛЬНАЯ ПРАВДА ЛОКИ**

Почему Божественные Божества всегда кажутся такими лицемерами? Если это образцы просветленного совершенства, то почему они насилуют, убивают и делают все остальные вещи, которые человеку запрещено делать?

Я довольно много работал с Локи и узнал кое-что очень интересное о природе противоборствующей силы.

Локи - бесспорный дьявол норвежских богов. Как и большинство главных противников в большинстве мифологий, Локи не является полностью богом, но он также не гигант, не обитатель бездны и не низший дух, такой же могущественный, как боги, но не принятый ими, и считающийся ущербным, незрелая личность, которая препятствует богам на каждом шагу.

Поскольку я изучал мифологии и пытался сопоставить их с Богами, с которым я лично контактировал, я вижу закономерность в конкретных историях, рассказанных о нем, и, похоже, это может относиться к Сатане в каждой религии.

Каждая история, рассказанная о Локи, показывает его жестоким и почти садистским. Он делает что-то, чтобы оскорбить или напасть на одного из Богов или помешать их планам, и его приводят к богам и судят, и он всегда мог избежать наказания до самых последних дней.

Но каждое из его документированных действий приводит к раскрытию основных личностных недостатков божественных богов, которые судят

Локи. Это скрытое послание в мифологиях: так называемый враг или дьявол по своей природе является кем-то слегка ущербным в своем характере, кто делает выбор восстать, но все якобы плохие вещи, которые он делает, служат единственной цели - показать, что боги - мелкие убийцы, насильники, расисты и лицемеры.

По сути, мифологии не только скандинавских, но и большинства основных религий скрыли в себе основное учение о том, что боги на самом деле неправы и злы, и честный человек не должен иметь с ними ничего общего.

Вместо этого, если вы хотите честности и искренности, верховный дьявол - единственное существо в пантеоне, обладающее какой-либо реальной моральной силой. Боги такие злые и такие деспотичные, вместо того, чтобы принять свои недостатки и что-то сделать, чтобы исправить их, вместо этого они наказывают Локи за то, что он вынес эти недостатки на поверхность. Большинство мифов иллюстрируют это как временное заключение или связывание.

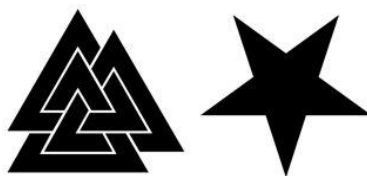
После своего освобождения он потерял всякую надежду на спасение богов от самих себя и обнаруживает, что единственная доступная надежда - сжечь все это дотла, чтобы все могло начаться сначала.

Сами мифологии и священные писания высмеивают своих собственных богов, но они делают это с такой хитростью, что почти все пропускают это как шутку. Это настолько вопиющий аспект каждой мифологии, что больше не имеет смысла предполагать, что мифы - это просто плохо продуманные басни, склоненные к правым взглядам, но скрытые сообщения в мифологиях действительно являются гениальными флагами, размещенными в каждом мифе, которые буквально рассказывают внимательному читателю через притчу:

*Божество не достойно вашего поклонения и даже не является личностью, которой можно восхищаться; и дьявол не ищет последователей, так что идите и найдите свой собственный путь.*

## Глава 9.

### Огонь и Лед



*Из Смерти тебя поднимет спаситель, и чтобы возродиться, он должен бросить тебя в ямы Муспельхейма.*

*Из лавы бесконечной силы ты восстанешь, и обратно в ад ты воспаришь, чтобы пройти через врата, к самой Хель, которая покорится тебе на своем троне и передаст Ключ к Бесконечному Спокойствию, Бессмертной Мудрости и Непреклонности Прочности.*

*Только тогда вы сможете напиться из трех источников и открыть три тайны своей Судьбы.*

*Это не то, что вы себе представляли.*

Спасителем, который поднял меня из смерти, был Суртр, Черный, Смуглый, Живое Пламя и Пылающий Разум.

Соединяйтесь с ним, с чистым огнем, в течение шести дней, делая это в кругу на восходе, в полдень или на закате.

Установите круг из камней в пустыне радиусом, равным вашему росту.


Выкопайте небольшую ямку в центре круга. Здесь вы можете размещать любые жертвы, всесождения, для Суртра.




Отметьте шесть точек по окружности круга, расположенных на равном расстоянии друг от друга. Это шесть положений солнца, шесть лучей солнечного света и шесть богов, поглощенных огнем. Действительно, 666-это число Суртра, и он - вестник Рагнорека, вестник Конца Дней, Разрушитель.

Предложите мед Локи, Одину и Хеймдаллю. Выпейте Одроэрира и наполнитесь бурлящим зрелищем, где вороны памяти и мысли летят вечно и ваш внутренний взор открыт для всего. Призовите Тора и попросите силы. Призовите Фрейра и попросите, чтобы он руководил вашими движениями. Призовите Локи. Встаньте на колени в центре круга из камней, отвернувшись

от солнца, поскольку вы воплощаете его в себе. Держите руки над ямой в центре, чувствуя, как там нарастает жар Суртра.



Подойдите к краю круга, к первой из шести точек, раскинув руки и чувствуя тепло от солнца.

Произнесите Гальдр «Совило» . Когда вы вернетесь в центр круга, унесите это тепло с собой и направьте его через свое тело, через руки в яму в центре.

Произнесите Гальдр «Кеназ» . Подойдите к следующей точке на краю круга, обнимая солнце широко раскрытыми руками, собирая тепло и возвращая его в центр, снова подойдите к следующей точке на внешнем краю, снова и снова, в шести лучах от центра к краю, произнося руну Совило  при сборе солнечного света и произнося руну Кеназ  при его размещении в центре.

Как только вы охватите солнце со всех шести точек, идите в центр, к яме и согрейте руки в невидимом огне, который пылает там, отложенный от солнечного света вашими руками. Знайте, что в темном центре круга, в дыре, в земле, тепло горячее, чем ощущаемое тепло солнца. Это вход в Ад.

Теперь центром тепла и огня больше не является солнце, но оно там, в круге, в центре, в замочной скважине, открывающейся в Муспельхейме.

Переверните Гальдры и рассейте тепло, собирая духовный огонь из центра круга с помощью Галдра  и рассеивая его в мире на краю круга с помощью Галдра Кеназ . Таким образом, вы несете силу и мощь Муспельхейма в Мидгард. Вы стали агентом Локи.

Начните следующее заклинание, сначала кротко и мягким тоном, становясь все более и более яростным. Пламя Суртра проливается в этот мир через вас, через ваши слова и через вашу волю.

*Сыновья Суртра*

*Сыновья Муспелла*

*Семь горящих сыновей бессмертного феникса*

*Летите сейчас на мой зов*

*Летите сейчас же к себе домой*

*Внутри нескончаемого солнца*

*Внутрь меня.*

*Самый древний народ огня*

*Самое священное Живое Пламя*

*Тепло без света*

*Жизнь без души*

*Летите сейчас на мой зов*

*Летите сейчас же к себе домой*

*Внутри нескончаемого солнца*

*Внутрь меня!*

*Сыновья Суртра*

*Разрушители миров*

*Пожиратели Миров Огнем*

*Приносящие в жертву мир за миром*

*Поглотите их всех*

*Поглотите меня*

*Так что все, что останется*

*Это твой дом*

*Внутри нескончаемого солнца*

*Внутри меня.*

Пребывайте в тишине предапокалипсиса, не уклоняясь от пламени, но уходя от борьбы с ним. Отдайтесь пламени внутри себя. Пожертвуйте все, чем вы являетесь, Живому Пламени, которое пожирает вас. Будьте поглощены Суртром, и эти слова, которые вы сейчас произнесете, не будут вашими, но будут голосом огня.

Мое дыхание-пламя.

Моя кровь-это магма

Мои легкие - это мехи для пламени.

Мое сердце - это белая, пылающая сердцевина.

Тайный бог.

Моя кожа, мои волосы

Это твои солнечные вспышки

Суртр, ты - огонь

И я весь горю!

Произнесите призыв должным образом со всей полнотой вашей воли.

Суртр

Шесть, Шесть, Шесть

Бессмертная угроза

Бессмертный властелин

Зверь откровения в огне

Сжиженные миры приходят ко мне

Превращая галактики в пепел, чтобы ты появился

Сожги мое тело своим пламенем.

Изгони мой разум из твоего поля зрения.

Я освобождаю свои узы от всего, что умирает.

Я - моя последняя жертва.

Пропусти меня сквозь свой огонь

Черный и красный

Проглоти меня в своей печи

Белое и золотое

И покажи мне свой центр

Который не горит

Который не замерзает

Который ничего не потребляет, не дает

И все же, то чем я смогу стать:

Бесконечность и сингулярность.

Спустишь ко мне.

Поднимись во мне.

Снизойди на меня.

Повторяйте это заклинание, окутывая слова яростью и экстазом, пока вы не упадете в обморок, и Огонь Суртра не снизойдет на вас, и не останется слов, чтобы говорить, ибо все было сделано. Не боритесь с солнечными вспышками, когда они пронизывают вас в большей или меньшей степени. Не стремитесь сделать его более или менее интенсивным, или более глубоким, или более или менее полным, чем он есть на самом деле. Просто отдайте себя Суртру, и он поглотит вас. Интенсивность ритуала будет увеличиваться день ото дня в течение шести дней.

Каждый день, когда вы вступаете в контакт с Суртром и когда Муспельхеймр проливается в этот мир, задавайте вопрос: «Как я могу наполнить и раздуть огонь этого преобразования».

Будьте готовы записать ответ. И будьте готовы довести это до конца.

В последний день ты и весь мир будете уничтожены.

Тогда тебя больше не будет, то Зверь займет твое место, Антихрист, Нерожденный, Бессмертная Угроза.

Что можно сказать о Нифльхейме? Внутри льда заключен совершенный потенциал всего творения. Все, что необходимо, - это чтобы лед растаял, открыв внутренние формы. Таким образом, лед тает, и вы открываетесь самому себе.

Теперь вы можете увидеть свою истинную форму, более истинную реальность, и вы вооружены всеми инструментами, необходимыми для ее создания, так, как вы пожелаете.



## Э. А. Коэттинг



Э.А. Коэттинг автор восьми культовых гримуаров о магии Путилевой Руки. Он также является одним из создателей ресурса «Стань Живым Богом», который помогает сотням тысяч магов по всему миру получить Восхождение.

# Стань Живым Богом

Издатель

Стань Живым Богом отстаивает ценности индивидуальности, свободы и личной силы для максимального возвышения человека. Откройте для себя больше магии с помощью наших гримуаров, видеокурсов, талисманов, личных консультаций и ритуалов на заказ.

Узнайте больше на [BecomeALivingGod.com](http://BecomeALivingGod.com).

