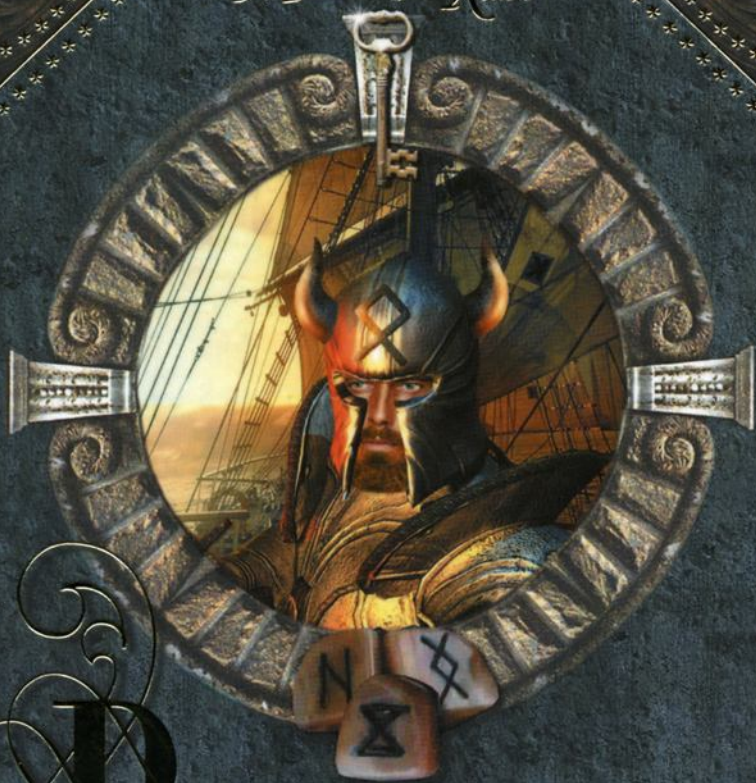


Магический Ключ



Ш. Карлссон

Луны и нордическая магия

Как добиться исполнения
желаний

УДК 141.339

ББК 86.42

К 23

Карлссон Т.

К 23 Руны и нордическая магия / Томас Карлссон. — М.:

Эксмо, 2009. — 224с — (Магический ключ). ISBN 978-5-699-34039-2

Магическая сила рун известна с древности. В наше время необычное влияние рун, присутствие в них некой неисследованной энергии подтверждено даже научными исследованиями. Руны исцеляют, руны возвращают жизнеспособность растениям, руны охраняют здоровье и успех, руны предсказывают будущее. Нордическая магия — одна из сильнейших магических школ мира — основана на управлении энергией рун. Самые сильные магические ритуалы и обряды Скандинавии приводятся в данной книге.

УДК 141.339

ББК 86.42

© Т. Karlsson, 2009

© О И. Аникеев, перевод, 2009

© ООО «Издательство «Эксмо», 2009

ISBN 978-5-699-34039-2

Благодарности

Хочу поблагодарить отца, который познакомил меня с нордическими сагами, операми Рихарда Вагнера и древними священными местами острова Готланд. Выражаю благодарность остальным членам семьи и друзьям, Малин и товарищам-магам в «Dragon Rouge».

Об авторе

Томас Карлссон получил образование в Стокгольмском университете. Основал магический орден «Dragon Rouge». Изучает и практикует оккультные искусства более 15 лет. Регулярно читает лекции, ведет курсы и редактирует шведский эзотерический журнал.

Предисловие к русскому изданию

Викингов часто изображают жестокими воинами, однако в не меньшей степени они были торговцами и строителями. Викинги общались с Русью, обменивались товарами и сотрудничали политически. Основанные ими поселения назывались «rus», а самыми известными из них являются Альдейгьюборг (Старая Ладога) и Холмгорд (Новгород). Викинги имели руническую письменность и использовали рунный ряд, состоящий из шестнадцати знаков. Хотя эпоха викингов (700 — 1500 гг. н.э.) — самая известная дохристианская эпоха Скандинавии, это в действительности было время упадка. Христианство приобретало все большее влияние, знания о рунах постепенно вытеснялись. Оригинальный рунный ряд состоял из 24 рун. Некоторые предполагали, что они связаны с количеством часов в сутках, знаками зодиака или другими эзотерическими принципами. Возможно, существовала гильдия рунных мастеров, которые назывались «эрилы» или «херулы». Эрилам были известны тайные, эзотерические значения рун. Возможно, после прихода христианства в Скандинавию эрилы ушли «в подполье». Шведский профессор Сигурд Агрелл (1881 — 1937) утверждал, что руны с самого начала были неким шифром. Его теория и легла в основу этой книги «*Утарк. Тени рун*».

Двадцать лет назад, начав изучать магию и эзотерику, я понял, что одной из наиболее значимых стран для развития эзотерики является Россия. В современном оккультизме сложно найти фигуру более значимую, чем Елена Петровна Блаватская (1831 — 1891), которая основала Теософское общество и написала революционные книги «Разоблаченная Изида» и «Тайная Доктрина». Она в той или иной мере оказала влияние на всех последующих оккультистов. Одним из ее почитателей был известный шведский писатель Август Стриндберг (1849 — 1912). Среди других русских эзотериков следует также упомянуть П.Д. Успенского, который, вдохновленный своим учителем, Г.И. Гурджиевым, создал интересные книги о снах, эзотерической психологии, четвертом измерении, а также значительную работу, посвященную Таро. Эзотерика всегда была тесно связана с искусством, и некоторые известные русские, как, например, Василий Кандинский — в живописи и Александр Николаевич Скрябин — в музыке, выражали оккультные видения в своем творчестве. Русский художник и ученый Николай Рерих (1874 — 1947), чьи путешествия на Тибет внесли значительный вклад в современную эзотерику, интересовался древней нордической религией и мог проследить свой род до викингов. В России было много знаменитых эзотериков. Публикация моей книги в России очень радует меня. Верю, что это — начало чего-то нового.

Оккультисты всегда интересовались Севером, возможно, благодаря греческим мифам о богах и таких магах, как Абарис, которые пришли с севера, из стран, которые греки называли Туле и Гиперборея.

Неудивительно, что руны приобрели такое значение в современной эзотерике. Руны, описанные в этой книге, — это ключи к знаниям и силе. Руны могут стать путем индивидуального развития. Профессор МГУ Арон Гуревич отметил, что «языческое, дохристианское мировоззрение предоставляло германским племенам больше возможностей для саморазвития, чем христианство с его требованиями смирения и подавлением уверенности в себе».

Руны могут сообщить современному человеку очень важные вещи. Их можно использовать для индивидуального развития и пробуждения скрытых способностей.

Томас Карлссон Лето 2007 г.

Введение

Скандинавский бог Один висит на мировом дереве Иггдрасиль в течение девяти дней. Он висит, потому что сам принес себя в жертву, себе самому. Без пищи и воды, с нанесенной собственным копьём раной, он выносит муку долгими ночами. Жертва Одина на дереве — это не попытка спасти человека от греха и не попытка искупить грехи мира. Один находится на дереве по собственной, свободной Воле. В нордическом мировоззрении нет веры в первородный грех. В нем нет Мессии. Жертва Одина имеет другие причины. Он висит на дереве ради самого себя, чтобы приобрести мудрость и силу. Один ищет скрытые тайны Вселенной, тайны, которые он добывает из глубин, заходясь в крике экстаза.

Один — не Мессия. Это — темное и даже демоническое божество, которого многие боятся. Однако он и пример для подражания. Его бескомпромиссный поиск знаний и силы может научить нас тайнам, известным только ему. Один может стать нашим учителем и наставником при получении посвящения. Он не спасет от грехов, но раскроет возможности магической инициации — посвящения, дающего знания и силу. Он может научить нас тому, как избавиться от слабости и неопределенности. Один учит тайнам рун.

Эта книга — введение в рунософию (тайную мудрость рун) и практическую рунную магию. Руны — динамические символы, описывающие скрытые силы. Внешний вид рун менялся, но принципы, которые они символизируют, и сегодня практически те же, что и в древности. Автор книги не стремится к тому, чтобы дать историческое описание рун и рунной магии. Это — введение в рунную магию, построенное на основе современной магической работы с рунами. Однако мы старались, чтобы такая работа была основана на традиционной нордической магии. Даже если некоторые из описанных здесь положений и не находят подтверждения в археологических находках, мы стремились к тому, чтобы описать ключи к той же самой скрытой реальности, которая соединяет современного человека с предками. Время идет, но человек остается таким же загадочным, как и скрытая реальность бытия.

Многие люди соотносят духовный путь со стремлением к небесным сферам и свету. Это — результат влияния таких религий, как христианство, иудаизм и ислам. В этих религиях божественный мир находится на далеких небесах, а Бог — это мужское небесное божество Света. В древних языческих традициях божественное можно было также обнаружить на земле и под ней, в подземном мире. Существовал не только бог, но и могущественные богини. Люди искали не только Свет. Мудрые входили и во тьму в поисках духовности. Ночное небо, полное звезд, было столь же важным, как и дневное. Было одинаково важно посещать и подземный мир, и небеса. Древней нордической традиции присуще такое отношение. В ней тьма — это предварительное условие для

просветления. Один, висящий на мировом дереве, всматривается в глубины, чтобы обрести руны. Тайны бытия скрыты и в подземном мире.

Руны имеют светлую внешнюю форму и темное внутреннее содержание. Во все времена рунические маги стремились узнать скрытый смысл рун, подражая Одину и его железной воле. Рассмотрение рун в этой книге основано на спорном утверждении, что рунный ряд зашифрован, чтобы скрыть его значение от непосвященных. Скрытая, темная сторона рун называется «Утарк». Это — скрытый, эзотерический рунный ряд, который прячется внутри более распространенного ряда, «Футарка». В разговоре о подобных оккультных гипотезах невозможно определить, что истинно, а что ложно. Многие сомневались в историчности «Утарка»; на основе «Футарка» было написано множество серьезных магических книг. Однако «Утарк» оказался мощным инструментом для того, чтобы узнавать тайны рун и исследовать их темную, скрытую сторону.

ГЛАВА 1

Тайные знания Севера

Само слово «руна» может подсказать, что такое руны. В древнескандинавских и древнегерманских языках слово «руна» значило «тайна», «секрет», «тихий шепот». В первое время руны не использовались для обычного письма, а только в качестве магических символов, описывающих разнообразные принципы и силы Вселенной и человеческого бытия. Символы — это не только те руны, которые известны из рунических рядов. В более глубоком смысле руны — это и есть скрытые силы, обозначенные на письме, а также при помощи гальдра¹, пения и других магических действий. Те руны и песнопения, которые Один получил после инициации (посвящения) на мировом дереве, являются магическим отражением скрытых сил природы. У рун может быть множество значений. С одной стороны, «руна» — это письменный знак, используемый в древней нордической традиции, с другой — он обозначает силы Вселенной и полноту оккультного опыта.

Руны и нордическая духовность отражают высокие интеллектуальные способности и глубокое понимание природы бытия. Сегодня мы можем приобрести лишь часть знаний, которые были доступны древним мудрецам. Тем не менее, беспристрастно изучая руны,

¹ Гальдр — см. стр. 135.

можно надеяться на то, что мы постигнем основы рунических тайн.

Многие из современных ученых недооценивают древние культуры и стремятся свести их мнения и религиозные верования к упрощенному, тривиальному уровню. Можно подумать, что в древности духовность концентрировалась вокруг культов урожая и погребальных церемоний. Мифы воспринимаются в качестве наивных и детских описаний жизни. Большинство археологических находок считаются остатками погребений. Представляется, что такие интерпретации больше говорят о том, каким образом ученые воспринимают мир, а не о древних религиях. Позитивистское отношение к миру, которое оказало значительное влияние на современную науку, утверждает, что человек прогрессировал от примитивных уровней до все более и более продвинутого мышления. Такая концепция возникает при объединении монотеистической картины мира и индустриального материализма. Это — отражение того, что человек развивается, начиная как ребенок, и движется в более сложный мир взрослых. Аналогия с развитием мира проводится подсознательно.

Нет никаких причин считать, что наш сегодняшний интеллектуальный и духовный уровень выше, чем в древности. Если продолжить аналогию с развитием человека, то, возможно, мы — дети, а люди древности были взрослыми предыдущего поколения. Или, наоборот, у нас наступает старческий маразм. Возможно, археологические находки считаются погребениями потому, что прошлое кажется нам умершим и погребенным. Интересно, что во многих из

так называемых «могил» нет трупов. В действительности индустриальное и постиндустриальное информационные общества заставляют человека посвящать большую часть времени материальному производству, так что для развития духа и интеллекта остается меньше времени. Можно прийти к выводу, что наиболее процветающие страны подвергаются опасности того, что их граждане станут наиболее слабыми в интеллектуальном и духовном отношении. В древних обществах жизнь была тяжелой, однако были длительные периоды, в которые люди могли работать над собой: сложные религиозные обряды, развитые философские воззрения, богатые традиции мифов и устных рассказов. Благодаря Снорри Стурлусону и другим часть этих знаний дожила до наших дней.

Наши знания о рунах и нордической духовности происходят из Эдд и саг, археологических находок, пещерных рисунков, камней с изображениями и рунами, а также названий населенных пунктов. Кроме Эдд, книга датского историка Сакса Грамматика (XIII век) также описывает нордическое мировоззрение. Информацию также можно получить из книги «Germania» Романа Тацита (55 – 120) и описаний Адама из Бремена. Эти источники неоценимы для тех, кто желает исследовать тайны рун. Однако не следует слишком погружаться в археологическую информацию. Следует помнить, что руны и древняя нордическая традиция постоянно менялись. С течением времени знание и его носители развивались. Руны и мифы — это экзотерические отображения эзотерической реальности, существующей вне времени. Время бывает обычным и мифологическим. Мы существуем в обычном времени, в

котором история развивается через смерть и возрождение. Здесь можно получать знания при помощи исторических и археологических исследований. Мифологическое время архетипично и лежит вне обычного пространства и времени. Оно описано в мифах. Шаман или маг могут достичь мифологического времени, используя особые состояния сознания. Однако, приобретя знания на обычном уровне, проще достичь мифологического времени. Теория помогает практике, однако, повторю, не следует уделять излишнего внимания истории или археологии. Сила, которую отображают руны, в наше время та же, что и во время викингов.

Существует множество теорий о происхождении рун. Основные четыре — это латинская, греческая, этрусская и нордическая. Латинская теория является наиболее распространенной в академических кругах. Она основана на обнаруженном сходстве между некоторыми из рун и латинскими буквами. Греческая теория подчеркивает сходство между греческими буквами и рунами, такими, как «омега» (Ω) и «одаль» (ᚠ). Этрusская теория основана на том, что были обнаружены надписи этрусскими буквами, но на древнескандинавских языках. Нордическая теория утверждает, что руны зародились на Севере и оказали влияние на все остальные алфавиты. Есть также теории, считающие руны буквами, которые использовались в Атлантиде.

Возрождение рун

Известная нам сегодня рунная магия берёт начало в двух источниках. Один из них — исследования древних материалов и возрождение традиций. Его представители — «возрожденцы». Другой источник — те, кто сохранил древнее знание. Назовем их хранителями. Первые чаще всего являются частью академических кругов. Среди «возрожденцев» теории разрабатываются согласно заданным интеллектуальным и философским схемам. Магия хранителей, с другой стороны, более приземленная и смешана с концепциями, которые возникли за последнее время, например с христианством. Эту традицию можно обнаружить в так называемых «книгах черных искусств», которые были написаны в нордических странах, как исландская «En Isländsk Svartkonstbok från 1500-talet». Среди возрожденцев можно выделить три нации и поколения: шведы, немцы и англосаксы.

Возрождение нордической духовности началось в эпоху «великой Швеции» (1611 — 1718) и нескольких предшествующих десятилетий. В это время были написаны великие книги, например «Атлантика» Олофа Рундбека (Olof Rundbeck), которая описывает связи Швеции с Атлантидой. Возрастал интерес к оккультным знаниям и нордической традиции. Сторготицизм (меглеоготицизм) как идеологическое течение связывал Швецию с готами и исследовал оккультное, тайное знание с национально-романтических позиций. Иоганн Буреус (Johannes Bureus, 1568 — 1652) — до сих пор не оцененный по достоинству автор, участвовал в этом движении и

являлся первым из великих возрожденцев. Он собрал обширный материал о рунах и рунных камнях. Он считал, что у рун была тайная сторона, подобная мистике букв и каббалистической нумерологии. Свою систему он назвал «Адулруна» (благородные руны).

Следующее поколение возрожденцев можно обнаружить в Германии в промежуток между эпохой романтизма и Второй мировой войной. В эпоху романтизма был высок интерес к древней нордической и германской религиям. Братья Гримм собирали народные сказки, а основанные на мифологии оперы Рихарда Вагнера были популярны во всем мире. В националистических кругах исследовались руны и германская духовность. Ведущим экспертом в этих кругах был Гвидо фон Лист (Guido von List, 1848 — 1919). После временной слепоты, вызванной хирургической операцией, он заявил, что познал тайны рун, а затем написал влиятельный труд «Тайны рун» («Das Geheimnis der Runen»). Фон Лист, как и Буреус, считал, что у рун есть скрытое значение. Три уровня значений рун он называет «калами». Первый уровень — внешний, экзотерический. Второй — внутренний, эзотерический, а третий — наиболее тайный, уровень «Арманов». Согласно фон Листу арманы — это тайные рунические жрецы, инициированные самим Одином. Гвидо фон Лист создает собственный рунический ряд, названный «Арманен - Футарк», который состоит из восемнадцати рун, символизирующих восемнадцать песен, полученных Одином. Фон Лист хотел возродить культ Одина, основав Единистическое (Вотанистское) движение. У фон Листа было множество последователей, были созданы «Общество Гвидо фон

Листа» и «Общество Арманен». Фон Лист также вдохновил Рудольфа Горслебена (Rudolf Gorsleben) на создание «Общества Эдда» и Германа Поля (Hermann Pohl) на создание Ордена Германов. Многие из таких обществ политизировались и были частично вовлечены в создание НСДАП. Использование свастики и рун «зиг» в символике СС инициировано фон Листом. Другой последователь фон Листа, Зигфрид Адольф Куммер (Siegfried Adolf Kummer), добавил рунную йогу, рунный йодль, рунные мудры и магические круги, привязанные к зодиаку. Когда нацисты пришли к власти, он был вынужден покинуть Германию. Фридрих Марби (Friedrich Marby, 1882 - 1966) - рунный маг, более независимый от фон Листа. Он разработал рунную гимнастику, которая, возможно, вдохновила Куммера на создание рунной йоги. Марби соотносил руны с космическими энергиями, которые могут быть направлены через человеческое тело. Марби был шведом по происхождению и в 1928 г. посетил Швецию, чтобы найти источник рун. В Германии он был арестован нацистами и во время войны направлен в концлагерь.

Третье поколение возрожденцев связано с Америкой и англосаксонскими странами. Начиная с семидесятых годов, они были чрезвычайно активны, публикуя книги и основывая общества. Некоторые из одиностических обществ посвящены неоязыческому мистицизму расы, в то время как другие — чисто оккультные группы.

Нордическая картина мира

Знание основ нордической мифологии необходимо для понимания магического языка рун. Для этого следует изучать Эдды, «Речи Высокого» и «Пророчество Вельвы», однако мы не станем уделять им много внимания в этой книге. Книга «Боги и мифы Северной Европы» Давидсона («*Gods and Myths of Northern Europe*», Н. R. Davidsson) является введением в нордическую мифологию.

Давайте рассмотрим важные компоненты нордической картины мира. Изучая описания нордической мифологии, можно прийти к выводу, что она схожа с библейской. Конечно, это обусловлено влиянием христианства. Бальдр как Иисус, Локи — Сатана, Рагнарек — Армагеддон и т. д. — все это более поздние толкования. Во множестве мифологических систем могут присутствовать общие мотивы, однако в базовой структуре религий есть важные отличия. Библия основана на монотеистическом, линейном взгляде на мир: вере в то, что существует божество, создавшее мир в начале времен. Затем время продолжается до тех пор, пока мир не разрушается в Армагеддоне, после чего праведники попадают в рай. Такой взгляд — уникальная аномалия, присущая всем монотеистическим религиям: иудаизму, христианству и исламу. В языческих религиях время циклично. Миры создаются и уничтожаются в циклах, подобных природным. Мир не создан богами, а возникает благодаря взаимодействию противоположных энергий. В наиболее древних языческих традициях присутствуют не только боги, но и богини. Нордическая мифология

описывает возникновение мира из двух полярных изначальных принципов, Нифльхейма и Муспелльхейма, тепла и холода. Это — основополагающие принципы Вселенной. Такое мнение было популярно в эпоху романтизма, а Гете адаптировал этот принцип для своих работ по альтернативному естествознанию.

- *Муспелльхейм* — огонь, тепло, расширение, выпуклость.
- *Нифльхейм* — лед, холод, сжатие, впадина.

Бытие мира возникает из великого «ничто» — Гиннунгагапа, — устанавливая баланс между изначальными противоположностями.

Первое из возникших созданий — Имир, изначальный великан, чье имя значит «близнец». Его природа двойственна, его описывают двухголовым и/или двуполым. Двойственное изначальное существо можно обнаружить во многих оккультных традициях.

Нордическая мифология признает существование двух рас, или видов, высших существ. Великаны или турсы — самые древние существа и принадлежат к древней расе великанов. Боги моложе и создали мир, убив Имира. Борьба младших богов со старшими, великанами хаоса — распространенный мифологический сюжет. В нордической мифологии это битва богов с великанами. Однако не очевидно, кто в действительности лучше. В отличие от монотеистических религий, нордическая традиция не использует понятия «добро» и «зло». Вселенная — это не только борьба, но и сотрудничество между силами. Великаны обладают великой мудростью. Один обретает мудрость при помощи великана Мимира, а тайнам рун

его обучает великан Больторн. Великаны — это темные, хаотичные силы, обладающие тайной мудростью и силой.

Время привязано к судьбе и плетется тремя темными богинями, Норнами: Урд, Верданди и Скульд. Они символизируют прошлое (Урд), настоящее (Верданди) и будущее (Скульд). «Урд» означает «судьба» или «изначальный» (Ur), «Верданди» — бытие, а «Скульд» — «результат». Скульд также связана с представлением о кармической энергии, которая может накапливаться и использоваться. Плетение Норн объединяет Вселенную. Руны — это различные аспекты, силы плетения. При помощи рун маги могут оказывать влияние на судьбу. Темного кровного брата Одина, Локи, иногда называют «Locke» (в противоположность обычному написанию «Loke»), пауком, плетущим паутину. Он изобрел сеть. Локи — это «трикстер», «культурный герой», который объединяет только что созданную Вселенную и формирует сеть, на которой основано бытие. Именно у Локи и боги, и люди учатся тому, как использовать сети. Эти сети — способность управлять собственной судьбой. Локи можно сопоставить с Прометеем, тем, кто открывает тайны и запретные знания.

Согласно нордическому представлению, пространство создается в момент, когда Воден, Вили и Ве убивают Имира и создают из его тела мир. Триада богов создает порядок из хаоса. Пространство поддерживается четырьмя гномами, связанными со сторонами света: Нордри, Судри, Аустри и Вастри.

Время создает женская триада — Урд, Верданди и Скульд, когда прядут нить судьбы.

Существует также темная триада «демонических» существ, которые играют важную роль в конце света и великой трансформации Рагнарека. Эта триада представляет собой дезинтегрирующие и разрушительные силы, которые делают возрождение и перемены возможными. Они — дети Локи от великанши Ангер-боды: Хель, Ёрмунганд (Змей Мидгарда) и волк Фенрир.

Итак, три триады:

- *Воден, Вили, Ве*: триада созидания, создающая пространство.
- *Урд, Верданди, Скульд*: триада бытия и времени
- *Хель, Ёрмунганд, волк Фенрир*: триада разрушения и ухода.

Четыре гнома — это четыре направления на поверхности, четыре стороны света. В нордической традиции присутствуют еще два направления, всего их шесть. Направления «вверх» и «вниз» представлены ястребом Вердфельниром и змеем Нидхеггом, архетипами неба и подземного мира. Ястреб и змей находятся на противоположных концах вертикали и взаимодействуют при помощи белки Рататоск, которая передает между ними сообщения. Во всех древних религиях представление о мировом столбе чрезвычайно важно. Мировой столб — это вертикальная линия, находящаяся в центре мира и соединяющая то, что сверху, с тем, что внизу. Птица и змей — архетипы двух концов столба, а дракон символизирует единство противоположностей, верха с низом. В нордической традиции роль мирового столба играет мировое дерево Иггдрасиль. Шаманы, маги и ведьмы могут

путешествовать по дереву между мирами. Они могут подниматься на небеса или спускаться под землю. Мировое дерево — конь магов. Поэтому в нордической традиции его и называют «скакуном Одина». «Игг» или «иггр» («ygg», «yggr») — атрибут Одина, а «драсиль» («drasil») — означает «скакун».



Три триады, переплетенные в одно целое

Нордическая нумерология

Числа всегда играли важную роль в религии, магии и мифологии. Возможно, числа представляют собой часть основополагающих структур сознания. Даже природу можно разложить на математические принципы. Некоторые из философских (пифагорейцы и последователи Платона) и мистических (Каббала) систем говорят о том, что все создано в соответствии с математическими принципами и что числа символизируют аспекты бытия. В нордической традиции числа также важны. Основные числа в этой традиции строятся на основе триады. Триады богов и богинь создают основы мира. Миров 3×3 . Один висит на дереве 9 ночей и узнает 18 (9×2) песен силы. Триада — основа всей нордической духовности. Из двух противоположностей рождается третья. Эта идея нашла отражение в представлениях Гегеля о тезисе-антитезисе-синтезе.

Один (1). Единица, важная в монотеистической теологии и платонической герметической философии, не столь важна в нордической традиции. Этому числу соответствует Иггдрасиль как центр мира.

Два (2). Число «два» более важно. Мир создан из двух противоположностей: Муспельхейма и Нифльхейма. Даже первобытное существо, Имира, нельзя соотнести с единицей, т. к. его двойственная природа и отношения с Твисто (от «tvistra» — разделять) относят его к числу «два». Ястреб и змей Нидхегг — два противоположных принципа. Хугин и Муни (вороны Одина) соотносятся с числом «два» так же, как Гери и

Фреки (волки Одина). Один и Локи — магически дополняющая друг друга пара.

Три (3). Три — натуральное число, представляющее вечное движение Вселенной (тезис-антитезис-синтез). Триада богов — Воден (Один), Вили, Ве — структурируют Вселенную. Один, Хенир, Лодур (возможно — та же самая триада, но с измененными именами) дают человеку душевные качества. Урд, Верданди и Скульд управляют временем. Число «три» — основа рун и песен силы.

Четыре (4). Число «четыре» символизирует порядок. Знак этого числа — солнцеворот (свастика), который является и знаком Тора. Он сражается с силами хаоса и поддерживает порядок. Мир поддерживают четыре гнома (по сторонам света) — Нордри, Судри, Аустри и Вастри. Четыре оленя поедают почки на мировом дереве; их можно рассматривать как необходимые разрушительные силы, которые заставляют мир и число «четыре» двигаться циклично.

Пять (5). Число «пять» связано со временем. Неделя в древнем германском обществе состояла из пяти дней и называлась «fimmt». Пентаграммы использовались в поздней нордической магии.

Шесть (6). Число «шесть» связано с пространством. Существует шесть направлений движения (север, юг, восток, запад, вверх и вниз).

Семь (7). Число «семь» связано с «обратной стороной». Радужному мосту, Бифросту, иногда приписывают три цвета, иногда семь.

Восемь (8). Число «восемь» описывает порядок рун. Старший футарк разделен на три группы по восемь

рун, которые называются «этты» (ættir). Скандинавский футарк можно также разделить на две группы по восемь (однако чаще делят на три группы по пять и шесть). 33-рунный нортумбрийский ряд делят на четыре группы по восемь плюс одна добавочная руна. Существует также редко встречающийся рунный ряд из 40 рун, который можно поделить на пять эттов по восемь рун. В магическом применении рун можно выделить восемь способов («Речи Высокого», 144).

Девять (9). Число «девять» — самое важное в нордической духовности. В каббалистике всеобщность представлена числом «десять», в нордической традиции ту же функцию выполняет число «девять». В подземном мире — девять миров, существует еще девять. Один девять ночей висит на Иггдрасиле и обретает девять песен силы. В «Саге об Инглингах» Снорри Стурлусон приписывает Одину девять магических способностей. Три треугольника, объединенные в символ «валькнут», символизируют завершение, число «девять» и Одина.

Культовые сооружения

Невозможно познакомиться с нордической традицией, только изучая письменные материалы на эту тему. Многие из тайн открываются лишь во время посещения древних культовых сооружений. Современная археология часто насмехается над такими находками, описывая их как погребения или площадки для игр. Посвященный в магические или религиозные представления поймет, что такие места наполнены силой. Каменные лабиринты, которые также называют «trojeborgar», описывают как площадки для игр. В

действительности такие лабиринты создавались с использованием глубоких знаний о силах земли и местности. Дорожки лабиринта оказывают большое влияние на сознание. Считается, что лабиринты изображают сознание и мозг. Вход в подобный лабиринт — форма инициации. Он символизирует вход в центр подземного мира, где можно обрести суть души и тайны бытия, бриллиант.

Погребальные холмы — не только место, где сжигали мертвых, их также использовали для астральных путешествий в другие миры. Они строились с использованием направлений магнетических потоков мест. Сама форма конструкции говорит о ее логике и месте. Эти холмы — доказательство существования у народов догадки о том, что женское чрево и могила — двое врат на «обратную сторону» и что они мистическим образом идентичны. Мы рождаемся, умирая, и умираем, рождаясь. Древние культовые сооружения связаны друг с другом. Они представляют собой гигантскую сеть. Эти места можно исследовать, используя рамку или маятник. Земная энергия и магнетизм могут сообщить о многом. Камни расположены не случайным образом, а там, где силы больше всего, или там, где сила создает вакуум в пространстве и времени, способствуя путешествиям между мирами.

ГЛАВА 2

Утарк и руны

Рунные ряды

Рунный ряд — это не алфавит, который можно сравнить с латинским или греческим. Ряд начинается с другого набора букв: *f, u, th, a, r, k* и т. д. Именно поэтому он и называется «футарк». Рунный ряд и порядок символов были обнаружены на острове Готланд на кюльверском камне, а также на монетах, найденных в Вадстене и Грумпане в Швеции. Наиболее распространенная теория происхождения рун говорит о том, что они произошли от греческих или латинских букв. Однако тот факт, что руны расположены в виде футарка, заставляет сомневаться в этом. Позиции рун символизируют глубокую связь с древней нордической духовностью и картиной мира. Это позволяет предположить, что руны возникли независимо от письменности. Изначально руны использовались не в качестве букв для письма, а как магические символы. Наиболее древние находки рун ясно говорят об их магическом характере. Только после культурного заката викингов руны стали использоваться для обыденных целей, что подтверждается множеством найденных рунных камней. Даже после прихода христианства руны использовались в качестве средства защиты, даже в церквях. В церкви в Хемсе на Готланде амвон окружен

парой рунных рядов. Очевидно, мастера посчитали, что если христианских сил будет недостаточно для защиты церкви, то можно призвать и Одина в помощь.

Старший рунный ряд состоит из 24 рун и является наиболее широко используемым в магии. Рунный ряд делится на три этта, по восемь рун в каждом. Это этты Фрейра, Хагаля и Тюра. Младший рунный ряд состоит из шестнадцати рун. Этот ряд имеет два вида: норвежско-шведский и датский (также называемый «обычным») ряды. В магической практике он используется не так часто. Также существует и англосаксонский ряд, состоящий из 33 рун, в котором к старшему футарку добавлено девять (!) дополнительных рун. Хотя скандинавский шестнадцатичастный ряд и не часто используется, он оказал значительное влияние на магические традиции, такие, как руны Арманов Гвидо фон Листа. Считается, что они символизируют собой песни силы, которые Один обрел во время инициации. Футарк Арманов широко применяется в современных магических кругах, хотя его историчность и сомнительна.

Спорная версия старшего футарка — утарк. Профессор Сигурд Агрелл, публиковавший книги на эту тему в 30-х годах XX века, считал, что первую руну необходимо переместить в конец. Таким образом получается рунный ряд с другим значением и полностью соответствующий нумерологическим теориям. В книге «Lapptrummor och Runmagi» Агрелл пишет:

«При расположении рун в футарке (том ряде, который начинается с f, u, th, a и m. д.) был использован криптографический прием: последнюю из рун перенесли в

начало. Таким образом, неиницированным лицам стало невозможно узнать истинный порядок рун».

В книгах «Senantik Mystieriereligion och Nordisk Runmagi» и «Runornas Talmystik och dess antika förebild» Агрелл указывает на сходство нумерологических концепций некоторых древних мистических культов и рунной традиции. Проблема теории об «утарке» в том, что практически отсутствуют доказательства. Было обнаружено несколько артефактов, которые могут быть утарками, однако может быть и так, что первая руна просто отсутствовала. Однако то, что теория об «утарке» имеет смысл с точки зрения традиционной нордической нумерологии, свидетельствует в ее пользу.

Возможно, Агрелл прав, предполагая, что рунный ряд был зашифрован и известен только иницированным. Известно, что нордические маги обладали множеством тайн и создавали тайные руны, а нордическая традиция является многоуровневой. Футарк может быть внешним, экзотерическим рунным рядом, а утарк — внутренним, эзотерическим.

24 руны старшего футарка обычно используются в магических кругах. У этого ряда два основных варианта. В первом из них последней ставится руна «d», «дагаз», а в другом — «o», «одаль». Вторая версия создана на основе кюльверского камня. Первая распространена шире. В немецких магических кругах и среди тех, чья деятельность вдохновляется романтизмом и Гвидо фон Листом, используется футарк Арманов. Некоторые из этих людей также склоняются к расовым теориям фон Листа, другие их игнорируют. В Швеции несколько магических групп использовали утарк. Хорошим описанием 24 рун старшего футарка являются книги

«Рунные сказания» и «Футарк — справочник рунной магии» Эдреда Торссона и «Листья Иггдрасиля» Фрейи Асвюнн. Торссон описывает скандинавский футарк из 16 рун в книге «Северная магия» и руны Арманов в «Силе рун».

Утарк — это магически заряженный рунный ряд. Даже если его историчность и находится под вопросом, он соответствует традициям и мифологии древней нордической культуры. Руна богатства «фе», символизирующая цель и награду, помещается в конец, что логично. Руна «ур» символизирует дикого первобытного быка, а «фе» — одомашненную корову, что создает два противоположных полюса в утарке. Давайте рассмотрим утарк подробнее.

Утарк

П

Ур (u). Руна «ур» — это изначальное состояние, источник. Кроме того, руна «ур» — это первобытный бык или корова Ур, которая в нордической культуре называется «Аудумла». Если руну перевернуть таким образом, чтобы она стала похожей на букву «и», то станет видно, что она символизирует рога животного. Из вымени Аудумлы текут четыре реки молока, которые питают другое первобытное существо, Имира. Четыре молочных реки — это изначальные питающие силы, распространяющиеся в четырех направлениях. Из соляного камня, покрытого инеем, Аудумла вылизывает трех первых богов — Водена, Вили и Ве. Соляной камень — это кристалл, в котором видны боги и руны. Потенциал изначального, первобытного состояния

выражается последующими рунами утарка. Кристаллическая форма снова возникает в руне «хагаль». Руна «ур» также символизирует Гиннунгагап, широко раскрытый зазор в первобытном хаосе и пустоте. Руна «ур» — это лоно, из которого все рождается и создается.



Турс (th). Руна великанов и турсов. Она символизирует две изначальные силы хаоса, миры великанов Муспельхейм — мир огня, и Нифльхейм — мир льда. Эти миры населены, соответственно, огненными и ледяными великанами. Турсы представляют собой экстремальные состояния — миры и силы, находящиеся вне обычного космоса. Это силы тьмы, которые пугают, но в то же самое время служат источником мудрости и созидательной силы. Две изначальные силы приводят мир в движение и предотвращают застой. В конце силы хаоса уничтожают богов и мир, чтобы создать новый. Турс — это «другой», антитеза, противоположность. Это мир великанов, троллей и других темных существ. Великаны часто сражаются с богами. С другой стороны, боги приобретают у великанов мудрость. Великаны — раса богов, которые появились до асов. Двойственное существо Имир относится к руне «турс» и числу «два». «Турс» — руна колдовства и темной магии.



Ас (a). Руна асов. Она относится к Одину и остальным богам. Символизирует ветер и дыхание. Один — бог ветров и бури. Он дарует жизнь и дух первой человеческой паре, Аску и Эмбле. Руна «ас»

соотносится с «онд» («önd»), дыханием и духом — духовным ядром человека, подаренным Одним. Три — божественное число, и эта руна в утарке тоже третья. Изначальные боги появлялись по трое: Воден, Вили, Ве и Один, Хенир, Лодур. Руна «ас» — объединение рун «ур» и «турс». «Ас» — руна созидания, создающая мир из хаоса. Первые асы убивают великана Имира и творят мир из его тела.

R

Рэйд (r). Руна порядка. Руна бога Тора, которую также называют «руной колесницы». Тор — бог, восседающий на колеснице и обладающий молотом Мьелльниром, бог, сражающийся с силами хаоса. Руна относится к числу «четыре» (колесо, крест, и т. д.) и является четвертой в утарке. Руна колесницы также символизирует свастику и солнечный крест (крест, вписанный в круг), иллюстрируя движение колес и солнца в небе, из которого оно изгоняет силы тьмы. Руна «рэйд» символизирует четыре времени года, Тор — бог земледелия и защитник крестьян. Имя руны относится к езде и четырем лапам животных. «Рэйд» также означает «правильность» (англ. «right», шведск. «rita»), космический порядок. Тор поддерживает порядок. Руна «тюр» иллюстрирует власть закона, руна «рэйд» следит за его исполнением. Итак, «рэйд» соотносится с земледелием, временами года и природными циклами. Жизнь — это движение через изменения, потери и возвращение. «Рэйд» как руна колесницы означает это движение. С этой руной соотносятся четыре карлика, поддерживающих мир. Руна «рэйд» — руна ритма, Тор отмеряет время, пульс и

ритм бытия своим молотом. «Рэйд» также относится к крови и сердцебиению.



Кен (k). Руна огня. Ее также называют «руна факела». Название руны имеет множество значений. «Кен» — это факел, но может также означать «знать» или «чувствовать», как, например, в шведском слове «kénna» или, еще более явно, немецком или голландском «kennen». Это слово относится и к искусству (шведск. «konst»). Руна факела — это внутренний огонь, символизирующий понимание или ощущение. Этим огнем управляет нордический персонаж, сходный с Прометеем, Локи, чье имя связано с Логи, богом огня. Руна факела принадлежит Муспельхейму и таким существам, как Сурт и «сыны Муспелля». Руна факела, как и озарение, может быть опасной. Она приносит как тепло и свет, так и разрушения. Иначе руну называют «каун», что можно перевести как «кипеть». Жар вызывает болезнь, но огонь может и уничтожить ее.



Гифу (g). Название руны означает дарение или жертвование. Для нордической духовности чрезвычайно важны дары и акт дарения. В Речах Высокого о дарах написано: «Не знаю радушных и щедрых, что стали б дары отвергать; ни таких, что в ответ на подарок врученный, подарка б не приняли» и «Надобно в дружбе верным быть другу, одарять за

подарки»². Нордическая традиция смотрит на жизнь через кармическую призму, где все требует эквивалентного ответа. Дается совет не давать и не просить многого: «Лучше не просить и не молиться, чем жертвовать (др. норв, «blota») слишком много, дар требует ответного дара; лучше не жертвовать, чтобы не потратить многого». Отношение с силами в нордической духовности не подчиненное, как в монотеистических религиях. На Севере это отношения дарения. Религиозной основой таких отношений является идея о том, что не боги сотворили человека. Первые люди были бревнами: Аск и Эмбла. Дух, интеллект и чувства им подарили Один, Хенир и Лодур. Боги даровали и качества души: счастье, силу, успех, и получают ответные дары от людей. Руна «гифу» показывает обмен дарами, знаниями и силой. То, что вверху, общается с тем, что внизу, и объединяется в середине. У этой руны есть и эротический аспект, связанный с обменом сексуальными энергиями между людьми. Руна символизирует шесть направлений: четыре на плоскости, а также вверх и вниз. Руну «гифу» можно часто обнаружить на жертвенных хлебах, помеченных знаком «X». Самый важный дар, самая важная жертва — самопожертвование. Без этого процесса невозможно получение магической мудрости или силы. Форма руны напоминает человека, стоящего с расставленными ногами и руками. Один, архетипичный образ мага, получил руны, принеся себя в жертву самому себе: «посвященный Одину, в жертву себе же».

² Здесь и далее «Старшая Эдда» цитируется в переводе А. Корсуна. «Младшая Эдда» — в переводе О.А. Смирницкой. Здесь и далее — примечания переводчика.

Р

Вюнья (w). Руна счастья. Название этой руны значит «счастье», «радость» и «удовольствие». Готическая форма руны «вюнья» также означает пастбище, «место, где скоту хорошо». Радость руны — это место и состояние души. «Вюнья» — древний германский термин, означающий «совершенство». С ним связаны такие слова, как английское «wish» («желание») или немецкое «wunch». Руна означает исполнение желаний и последующую радость, она дает силу, способность победить (англ. «win», также родственное слово). Это седьмая руна в утарке. Число «семь» традиционно связано с совершенством, что подходит руне. Она также соотносится с семицветной радугой. Радуга — мост в миры радости. «Седьмое небо» — это место, наполненное радостью и счастьем, руна «вюнья» описывает как место, так и состояние. В германской магии число «семь» также часто использовалось для обозначения удачи. «Вюнья» соотносится с богом Фрейром, который не только управляет растениями на земле, но и, согласно Снорри Стурлусону, солнечным светом и миром среди людей. Адам из Бремена пишет: «Он приносит смертным мир и удовольствия».



Хагаль (h). Руна града «хагаль» — одна из наиболее важных рун в рунной магии. Она содержит в себе другие руны. «Хагаль» — эзотерический эквивалент огня Прометея. Однако она не огонь, а лед, падающий с неба, мира богов, на землю, мир людей. Эта

сила может вызвать разрушения и бедствия, но при этом является источником знаний. Слово «hagel» изначально означало «камень», «кварц», «кристалл». Слово «кристалл» заимствовано из греческого языка, где соответствующее слово означало «то, что замерзло». Кристаллы кварца, бриллианты и драгоценные камни, как считалось, — это кусочки, упавшие с «хрустальных небес», восьмой божественной сферы, которая находится за сферами планет. В скандинавском футарке форма руны * иллюстрирует связь с градом. Руна может использоваться в качестве эмблемы для града. Этот символ раскрывает кристаллическую форму руны, в этой форме можно обнаружить начертания всех остальных рун. В расширенном начертании * у руны восемь лучей, что указывает на ее позицию в утарке. Число «восемь» связано со словом «этт». «Хагаль» — «материнская руна», в которой скрыт потенциал всех остальных рун. В качестве восьмой руны утарка она порождает этты, состоящие из восьми рун каждый. «Хагаль» связана с Хель и миром холода, Нифльхеймом/ Нифльхелем. Английское слово «hail» (и в значении «град», и в качестве приветствия) и слово «Хель» — родственные. «Хагаль» можно также рассматривать в качестве осколка изначального соляного камня, из которого первобытная корова Аудумла вылизала предков богов.



Науд (n). Девятая руна — руна нужды. «Науд» означает «нужду» и прежде всего «необходимость». Это — руна судьбы, и она связана с тремя Норнами, которые

прядут сеть судьбы. «Науд» — также руна магии и инициации. Магия — это способность оказывать влияние на судьбу, знание, которым иногда не обладают сами боги. Даже боги не могут влиять на решения Норн. Судьба — это нить жизни, данная человеку. Скульд, младшая из Норн, скрыта, потому что она представляет будущее. Она обрезает нить, когда человеку приходит время умереть. Судьба находится в тесной связи со временем и смертью. Магическая инициация — это путь, направленный на управление судьбой и проникновение на глубочайшие уровни владений смерти. Чтобы быть иницированным в тайны рун, Один в течение девяти ночей висит на дереве Игтдрасиль, пронзенный копьями. Владения смерти состоят из девяти миров. Их протяженность — девять дней верхом, как известно из путешествия Хермода, ездившего, чтобы вернуть Бальдра и изменить судьбу. «Науд» — девятая руна утарка. То, что число «девять» связано с «науд», видно на примере амулета Сигтуны, на котором написано: «Да будет у тебя девять нужд, волк». В поздней эддической поэме, «Саге о Самсоне Прекрасном», говорится: «На норн престоле девять дней я сидел». Число «девять» постоянно повторяется в нордической магии. Исландские колдовские книги рекомендуют вырезать девять рун «науд», еще раз подтверждая связь между числом «девять» и этой руной. Девять — это 3x3 и, таким образом, более высокий аспект магии, чем троица. Три ведьмы в «Макбете» (возможно, связанные с Норнами) поют: «Трижды — этой, трижды — той, трижды снова, девять!»³ Девять — это не только судьба и

³ Шекспир У., «Макбет». Пер. М.Лозинского.

необходимость, но и возможность оказывать влияние на судьбу. «Науд» — это время, необходимость, смерть и также возрождение. Руна «науд» связана с девятью месяцами, в течение которых вынашивается ребенок, и с болью, связанной с инициацией. В нордической духовности жизнь и смерть тесно связаны. Некоторые из инициаторных аспектов руны «науд» проявляются и в восемнадцатой руне (9х2).



Ис (i). Значение руны «ис», как ясно из ее названия, связано со льдом, зимой и холодом. Это руна Нифльхейма, она символизирует предвечные силы мира льда: связывание и материализацию. Огонь и жар заставляют пар подниматься вверх, в то время как благодаря холоду вода возвращается на землю. Именно поэтому силы льда связаны с материализацией. Холод возвращает души с неба на землю. Руна льда использовалась, чтобы «охладить» ум, который перевозбужден или находится в расстроенном состоянии. Руна льда — руна «эго», она символизирует концентрацию и фокусирование. Она фокусирует, поглощает, концентрирует на себе. Руна факела относится к чувствам, руна льда — к мыслям. Ее силы подобны чистому льду. Во льду сохраняются вещи из прошлого. Лед принадлежит миру смерти и его самому нижнему району — Нифльхелю. В древности на Севере выражение «сделать холодным» означало «убить». Лед соотносится с периодом отдыха зимой и во время смерти: спячка медведей, состояние, непосредственно предшествующее возрождению. В нордической традиции лед — пятый элемент. Руна льда похожа на

гвоздь и обладает подобными качествами. Она способна «пригвоздить» к земле.



Йара (j). Руна года. Она означает год, особенно удачный год. Руна символизирует хороший урожай и плодородие. В традиционном футарке эта руна двенадцатая и связана с числом месяцев в году. В утарке она одиннадцатая. Сигурд Агрелл в своих книгах показывает, как число «одиннадцать» связано с урожаем и магией плодородия. В «Runornas Talmystik och Dess Antika Förebild» Агрелл пишет, что в древности число «одиннадцать» могло быть нумерологически связано с плодородием и ежегодной уборкой урожая.

Солнечный год (365 дней) на одиннадцать дней длиннее лунного года ($354 = 12 \times 29 M$). Считалось, что эти одиннадцать дней оказывают мистическое влияние на год. Это неудивительно, если учитывать, что в древности для измерения времени использовались именно солнце и луна. Руна представляет собой два стилизованных полумесяца, вращающихся вокруг общей оси. Они связаны с Фрейром и Фрейей и их силой плодородия, которая дает богатый урожай. В Эдде Фрейр дает великанше Герд одиннадцать золотых яблок. Они символизируют оплодотворяющую силу Фрейра.



Пертра (p). «Пертру» часто называют руной камня. Широко распространено мнение, что слово «пертра» связано с греческим или латинским словом, означающим «камень», «petra». Руну также называют

«peorth», что связано с английским словом «birth» («рождение»). В некоторых мифах бог рождается из мировой горы (например, Митра). Гора — это мать-земля, из чьего чрева рождается жизнь. Однако гора может означать и ночное небо (например, египетская богиня Нут и т. д.), чрево, из которого выходят боги. Это объясняет то, что руна является в утарке двенадцатой. Ночное небо и двенадцать знаков зодиака — это чрево, из которого родилась жизнь. Однако позиция руны не настолько очевидна. На некоторых находках руны «пертра» и следующая, «эйваз», меняются местами. На кюльверском камне «пертра» идет первой, однако на амулетах первой идет «эйваз». Двенадцатая и тринадцатая руны — середина рунного ряда. То, что они меняются местами, может означать динамические отношения в центре ряда. Оба положения могут иметь нумерологическое объяснение. Известно, что значения обеих рун тайные, и их повсеместное использование начало сокращаться уже в пятом веке. «Пертра» может также означать «тайну». «Пертра» — это не только чрево, но и могила, что может объяснить ее положение в качестве тринадцатой, поскольку это число традиционно связано со смертью. Иногда руну интерпретируют в качестве горшочка, который используется для бросания костей или рун. В англосаксонской рунной песне говорится: «Пеорт — и игра, и радость для гордых... где воины счастливо пиво пьют вместе» («Peorth byth symble plega and hleter wlancum Thor wigan sittah on beorsele blithe ætsomne»). «Пертра» может пониматься и как игра, в которой надо угадать, какие выпадут кости или какая руна выпадет следующей. Это колесо судьбы, а «пертра» — руна судьбы, из которой рождаются все остальные руны.

«Пертра» — это и Немезида, и Фортуна. Возможно, что изначально руническая песня говорила о другом: «wigan», «воины», могли быть «wifan», «жены», а зал для распития пива, «beorseele», мог быть родильным залом, «beorthseele». Тогда бы песня говорила, что Пеорт — «это игра и радость гордых, где счастливо жены сидят вместе в зале родильном». Такое толкование раскрыло бы плодородный аспект руны, рождение. Пертра — это божество смерти и плодородия, которая сопровождает Одина во время дикой охоты. Она обитает в скалах или в подземном мире.



Эйваз (ei). «Эйваз», также называемая «эо», соотносится с тисовым деревом. Во многих случаях эта руна предшествует «пертре». Однако тринадцатая позиция ей подходит, потому что руна связана со смертью. В северных странах тис был традиционным деревом, растущим на могилах. Это — символ смерти и вечной жизни, поскольку может достигать возраста более двух тысяч лет. Англосаксонская рунная песня говорит: «Снаружи эо — грустное дерево, твердое, привязанное к земле, хранитель огня, радость земли унаследованной». Тис — священное дерево в нордической традиции. Жертвенное дерево в Упсале, возможно, было тисом. Тис символизирует мировое дерево Иггдрасиль. Иггдрасиль часто считают ясенем, однако его называют «вечнозеленым», что больше подходит тису. Тис также называют «колючим ясенем». «Эйваз» символизирует мировой столп, соединяющий высшие миры с низшими. «Эйваз» — это общение и путешествие между мирами. Благодаря инициации

Один получил знания, дающие возможность путешествовать между мирами. Игтдрасиль — скакун Одина. Тис — очень ядовитое дерево. При правильном приготовлении яд можно преобразовать в мощный галлюциноген. В древних культурах галлюциногены использовались в качестве «средства передвижения» между мирами. Тис также используется при изготовлении амулетов, жезлов и луков. Бог тисового дерева — Ульль, бог охоты и искусства стрельбы из лука. В «Речах Гримнира» сказано, что он обитает в Идалире, долине тисов: «Идалир — имя месту, где Ульль палаты построил». «Эйваз» — это стрела и столб, символизирующие фаллос. «Пертра» — это вагина. Вместе Они — середина рунного ряда.



Альгиз (z или — r). Эту руну часто называют «руной лося», потому что «algiz» можно перевести как «лось». На это указывает и рогатый внешний вид руны. «Альгиз» символизирует животное царство и рогатого бога (эти аспекты соотносятся и с руной «сол»). «Альгиз» — это не только лось, но и другие рогатые животные, например олени. Четверо оленей объедают листья с мирового дерева, и их можно соотнести с этой руной. У названия руны множество значений. «Альгиз» значит «защита»; известно, что это — классическая руна защиты, особенно, если четыре руны объединены в знак «эгисхьяльмар» («aegishjalmar», ❄), шлем ужаса, знак дракона Фафнира. «Альгиз» также можно соотнести со словом «ahl», что значит «священное место». По мнению Агрелла, руна связана со словом «alcis», божественными близнецами, которым, по рассказам Тацита,

поклонялись германские племена. Возможно, это Фрейр и Фрейя. Руну «альгиз» можно вырезать в двух направлениях, каждое из которых означает мужской или женский пол. Эти варианты использовались и для обозначения рождения и смерти. В одном из вариантов рунного ряда руна «альгиз» имеет ту же самую форму, что и скандинавская руна «хагаль». В этом случае два вида руны «альгиз» объединены. Мужское и женское в одном. Связь со словом «ahl» — «священное место» — может иметь сексуальный подтекст. В скандинавском рунном ряде это руна человека — «манназ» — в ее форме легко можно увидеть человека с распростертыми руками. В этом случае руна может пониматься как изображение человека, направляющего силы из мира богов.



Сол (s). Руна солнца. Руна символизирует солнце, находящееся в небе, а также и соответствующую ему божественную силу. В «Речах Альвиса» написано: «Солнцем люди зовут, а боги — Светилом, Друг Двалина — карлики, турсы — Пылающим, Ободом — альвы и асы — Пресветлым». Светило, Сунна — богиня солнца. В нордической традиции, в отличие от многих других культур, солнце — не мужская сила. По крайней мере, внутри, солнце — это богиня, чья питающая сила дает плодородие и порождает жизнь на земле. К этой руне относится и бог Бальдр. Он — бог солнца, а его смерть символизирует погружение солнца в мир мертвых. Культ солнца на Севере очень стар. Движение солнца, его исчезновение и возвращение находятся в центре этого культа. Солнце символизирует защиту и

преодоление. Солнце — плодородная сила, связанная с мужественностью и силой воли, которая поможет пережить саму смерть. Солнце — это и око неба. Солнце — один из глаз Одина. Тот глаз, который был пожертвован в колодце Мимира (сны и память, подсознание), символизируется луной. Руна солнца также относится к разрушительному солнечному великану Сурту, который обитает в Муспельхейме. Он являет собой наиболее мощные, но и наиболее деструктивные аспекты солнца.



Тюр (t). Тюр — древнее божество войны и неба, и руна, которая носит его имя, символизирует его силу. Руна «тюр» прежде всего — это руна борьбы и победы. В эддической поэме «Речи Сигрдривы» написано: «Руны победы, коль ты к ней стремишься, — вырежи их на меча рукояти и дважды пометь именем Тюра!» Тюр символизирует храбрость и справедливость. Тюр — это сила, дарующая законы, символизирующая баланс и порядок (то, что поддерживается руной «рэйд»). Форма руны напоминает весы и копье.

Руна также символизирует поддерживающий небеса столб. Руна «тюр» — это та часть ясеня Иггдрасиль, которая находится над землей, подобная саксонскому Ирмунсилу. «Тюр» — руна храбрости и самопожертвования. Когда боги заковывали волка Фенрира в цепи, Тюр поместил свою руку волку в пасть в качестве залога. Когда цепи были закреплены, волк откусил руку. Руна «тюр» приносит победу, но такую, которая включает в себя самопожертвование. Эта руна

— мужественная и фаллическая. Ее часто называют руной мужчин, в то время как ниже — руна женщин.

В

Бьярка (b). Руна березы. Имя руны означает «береза» или «березовая ветвь». Форму руны интерпретируют как женские груди или беременную женщину в профиль. Во время ритуалов плодородия в древности молодые мужчины гонялись за женщинами и пороли их березовыми прутьями. Ритуал проводился весной. Считалось, что душа женщины связана с березой и что после смерти женские души обитали в березах. Береза символизирует движение потока жизни от рождения к смерти. Береза также связана с колдовством и трансом сейда. Метущая часть помела ведьмы традиционно изготавливалась из березы. Береза — типично нордическое дерево. Оно первым вернулось после последнего оледенения и символизирует возрождение и новое творение. С березой связаны богини Фригг и Фрейя.

М

Э (e). Эту руну называют «руной лошади». Слово «eh» значит «лошадь», обычно эту руну интерпретируют как «партнерство», «дружба» или «сотрудничество». Руну использовали во время свадеб и заключения договоров. У руны есть и более тайное значение. Это восемнадцатая руна в утарке, а 18 — число Одина (2х9, Одина известно 18 песен силы, связанная с Одином магия основана на числах 9 и 18). Таким образом, руна связана с Одином. Лошадь тоже имеет отношение к Одину. Восьминогий конь Одина,

Слейпнир, переносит его между мирами. Слово «Иггдрасиль» значит «скакун Одина», это — ось, проходящая через все миры, которой маги пользуются в путешествиях. Руна лошади связана с путешествиями между мирами. Она также связана с руной «рэйд». В нордической традиции лошадь — самое магическое животное. Лошадиная голова отпугивает духов земли, что, как считалось, может приносить неудачи. В то же самое время голову лошади помещали над колодцем для его защиты. Лошадь связана со смертью. Во время зимнего солнцестояния Один ведет за собой легионы мертвых на ужасную «дикую охоту». Лошадь также принадлежит Хель. Подземный мир в дополнение к девяти мирам Иггдрасиля, состоит из еще девяти миров. Эти миры называются «Хельдрасиль» или «конь Хель», темный, женский, подземный эквивалент Иггдрасиля. Руна «э» также связана с кармой и правосудием. Во многих мифологиях хорошие и дурные поступки человека взвешиваются на весах в подземном мире. Руна похожа на весы. Считают, что иногда эта руна похожа на лошадь, иногда — на двух человек,жимающих руки. Так раскрывается значение партнерства. Руна «э» связана с тотемом человека, его фюльгьей. Это животное помогает перемещаться между мирами и, возможно, является наилучшим помощником в жизни и смерти. Есть такое выражение: «Marr er manns fylgja» — «Лошадь — фюльгья человека».



Манназ (m). Руна человека следует за руной лошади. «Манназ» — это человек в состоянии баланса. Иногда форму этой руны интерпретируют как мужчину и женщину, обнявших друг друга. В руне

можно обнаружить и крестообразную форму, иллюстрирующую общение между высшими и низшими мирами, а также четыре стороны света. Эта руна принадлежит миру людей. В утарке ее номер — 19. Это число 19 объединяет семь планет и двенадцать знаков зодиака. Существует старое представление, что человек создан силами этих планет и звезд. В готическом футарке руна «манна» значит и «человек», и «дерево». В нордической традиции человек связан с деревьями. В скандинавском рунном ряде заметно, что руна человека имеет форму, сходную с деревом (как у руны лося).



Лагу (I). Руна воды. Имя руны видно во многих словах: шведские «lag», «lagun», английские «lake», «lagoon», и т. д. «Лагу» означает не только воду, но и жидкость (шведск. «vätska»). «Лагу» — основной закон (шведск. «lag») жизни. Руна символизирует изначальные воды Нифльхейма, которые суть основа всей жизни. «Лагу», как и сама вода, тесно связана с луной. Вода движется в приливах и отливах в соответствии с фазами луны. Лунный цикл связан с менструальным, а «лагу» соотносится с кровью и другими телесными жидкостями. «Лагу» связана с магией и колдовством, в словах «logr» и «laukar» она означает «колдовство». Руна связана и со снами, которые зависят от фаз луны и баланса телесных жидкостей, а также с богиней Нертус, богами Ньердом и Эгиром; женой последнего — богиней Ран, и их девятью дочерьми. Это двадцатая руна в утарке. Сигурд Агрелл говорит о значимости числа «двадцать» в нордической традиции, указывая на Эпира, Ран и их девять дочерей: «Если предположить,

что у них было столько же сыновей — а такая симметрия обычно присутствует в мифах — то в нордическом фольклоре море будет представлено 20 демонами вод (2+9+9)». Часто в нордической традиции встречается и церемониальное окропление водой — «vatni ausa», как при крещении.



Инг (ng). Руна «инг» олицетворяет мужскую силу плодородия. Она символизирует сперматозоид или фаллос. Слово «ing» означает «сперма» или «семя» (шведск. «frö»). Инг — бог, связанный с Фре или Фрейром. Это супруг Фрейи и бог плодородия. Возможно, Инг является мужским аналогом Нертус, богини земли. Мифическая шведская королевская династия Инглингов, вероятно, происходит от бога Инга («Ing» или «Yng»). Шведское слово «yngling» означает «молодой и мужественный мужчина». Эта руна связана с весной. С магической точки зрения, в руне скрыт потенциал. Эта руна — семя того, что произойдет.



Одаль (o). «Одаль» означает «недвижимость/имение» или «наследие». «Odalman» — это свободный человек, владеющий землей. «Одаль» также значит «благородный» (шведск. «ädel»), то есть, согласно традиции, «odalman» может требовать жизнь, власть и землю. Слово «благородные» также можно соотнести с «одаль» (шведск. «adel»). Руна «одаль» связана с семьей и происхождением. Это руна клана, родственников и народа. Она означает границы и защиту. Руна — это стена с большим отверстием. Это также и руна «инг»,

которая твердо стоит на двух ногах. Магический аспект руны — поиск корней в прошлом. Самыми древними формами духовности были культы предков, люди поддерживали с предками и местами, которые они населяли, прямые отношения. Часто предки обитали в магических предметах, особенно деревьях, которые считались связанными с их душами. Культ деревьев и культ предков тесно связаны. Таким образом, руна «одаль» символизирует корни и прошлое человека. Это руна защиты, которую можно найти в старых домах. Место руны в ряду не очевидно. Иногда, как на кюльверском камне, ее помещают после руны «дагаз». Во многих других случаях она предшествует ей.



Дагаз (d). Это руна дня. Она, скорее, связана с дневным светом, а не с днем как временем суток, хотя и символизирует промежуток времени от рассвета до заката. «Дагаз» — это просветление, ясность и пробуждение. Ее использовали для защиты от колдовства и вырезали на дверях и окнах. «Дагаз» — руна кульминации. Это — зенит и наивысшая точка. Если руна «йара» символизирует год, который начинается в день зимнего солнцестояния, то руна «дагаз» символизирует летнее солнцестояние. «Дагаз» — наивысшая точка цикла и начало нового. Она похожа на бабочку и символизирует шаг из куколки в новую реальность.



Фе (f). Имя руны означает «скот». В древности наличие скота было эквивалентом богатства, поэтому руну часто называют руной богатства. В старшем

футарке эта руна первая, однако было бы логичнее, как в утарке, в начале поставить первобытное животное, «ур», а затем прирученное, «фе». Название «руна богатства» также говорит о том, что руна связана с наградами и собранными сокровищами. Логично предположить, что это — окончание процесса. Согласно утарку руна символизирует завершение и сопутствующую награду. Огромные первобытные и хаотичные силы руны «ур» укрощены магом и контролируются им в руне «фе». Первая и последняя руны — как две стороны одной монеты. Это — противоположности, которые с легкостью переходят друг в друга. Поскольку нордическая традиция не смотрит на время как на линейный процесс, после «фе» новой руной «ур» начинается новый процесс.

Утарк и футарк

Теория утарка не является общепризнанной. Многие исследователи рун сомневаются в ее ценности. Другие же серьезные исследователи находят ее весьма правдоподобной. Все зависит от того, как относиться к рунам. Теория утарка основывается не на археологических находках, а на соответствиях нордической традиции, нумерологии и магии. До некоторой степени в поддержку этой теории выступает кюльверский камень, обнаруженный на острове Готланд, который является самым старым из обнаруженных рунных камней, содержащим полный рунный ряд. Он начинается с вертикальной линии перед руной «ур» (некоторые ученые считают, что это поврежденная или незаконченная руна «фе»).

Последняя руна или зашифрована, или означает знак, который может быть руной «фе». Этот наиболее древний из найденных полных рунных рядов, обнаруженный на могильном камне, может быть оригиналом. Также известно, что код, который превращает утарк в футарк, был широко распространен среди рунных магов. Часть рун смещалась на одну позицию, чтобы скрыть написанное. Если сместить руны на один шаг назад, то «HEL» (**HMf**) превращается в «WBM» (**FBM**). Весь ряд мог быть смещен, чтобы неосведомленные люди не могли познать его тайны. В саге об Эгиле Скаллагримссоне говорится о том, как рунный маг Эгиль посещает семью, чья дочь серьезно больна. Под ее кроватью Эгиль находит китовую кость с вырезанными рунами. Живущий неподалеку молодой человек вырезал руны, чтобы завоевать любовь девушки. Однако он вырезал неверные руны и вызвал болезнь. Эгиль стирает руны и вырезает новые, чтобы исцелить девушку. Затем Эгиль говорит: «Рун не должен резать// Тот, кто в них не смыслит.// В непонятных знаках// Всякий может сбиться». Здесь мы узнаем о том, насколько опасным может оказаться неумелое обращение с рунами.

С магической точки зрения интересно, что самый древний рунный ряд обнаружен на острове Готланд и может представлять собой утарк. Руны могли появиться среди готов, чье племенное имя происходит от имени бога Гау-та (Готос, Гот, Гут). «Гаут» значит «бог», это одно из имен Одина. Именно Один получил знание о тайнах рун, и именно от него люди могут получить эти знания. Готы — люди Одина, многие считают, что Готланд — родина готов.

Футарк можно рассматривать как внешнюю, экзотерическую форму рунного ряда. Она начинается с ручного — «фе», за которым идет дикое в виде «ур». Утарк — более темная форма, которая, в соответствии с нордическими мифами, начинается с сил хаоса.

С магической точки зрения рунный ряд не только линейный — его можно расположить по кругу. В этом круге 24 руны символизируют 24 часа в сутках и двенадцать знаков зодиака. Если руны расположены по кругу, ряд можно прочесть и как футарк, и как утарк.

В магических операциях использовались не только отдельные руны, но и рунный ряд целиком. Ряд сам по себе обладает магической силой и содержит качества всех отдельных рун. Неудивительно, что широко распространённая магическая формула ALU может подтвердить правильность теории об утарке. Если нумерологически сложить руны, составляющие формулу ($A=3$, $L=20$, $U=1$), то получим 24, число рун в полном ряде. Формула ALU включает в себя полный рунный ряд и является синтезом сил всех 24 рун. Эта формула также интересна и в применении к футарку, где её число составляет 27, 3×9 . Считается, что если магическое число, такое, как девять, повторить трижды, то это увеличивает его силу. Слово «alu» родственно слову «ale» (шведск. «öl») и означает божественное вдохновение и магическую силу.

Старший футарк и утарк делятся на три этта. В футарке этты характеризуются первыми рунами: «фрейр» («фе»), «хагаль» и «тюр». В утарке это последние руны. Есть три способа деления утарка на этты.

1. Можно начать с конца, тогда получится «фрейр» («фе»), «тюр» и «хагаль». Такое разбиение осложняет интерпретацию ряда.

2. Последняя руна этта может характеризовать его, тогда получаем этты Хагаля, Тюра и Фрейра.

3. Можно назвать этты по другим рунам и силам, как в футарке, используя первые руны. Тогда получим этты Ур, Науд и Бьярка. Это три женских этта: Ур/Аудумла, Науд/ Норны и Бьярка/ Фригг или Берхта. Эти этты означают творение, время/смерть и, наконец, воскресение.

ГЛАВА 3

Рунософия

Знания о девяти мирах, описанных в нордической традиции, так же важны, как и знания о рунах. Девять миров — это не только обиталище мифических персонажей, они являют собой аспекты бытия и человеческого сознания. Девять миров связаны между собой ясенем Иггдрасилем, осью, находящейся в центре Вселенной. Миров можно разделить на три триады. Первые три — это «верхний мир» шаманов, суперэго человека. Три последующих — «срединный мир» и сознание, а три последних — это «подземный мир», подсознание и неизведанное.

МУСПЕЛЬХЕЙМ. Мир жара и огня. Один из крайних полюсов космических сил. Слово «*muspilli*» означает «мировой огонь». Муспельхейм, который находится на юге, — это обиталище тех сил, которые начнут Рагнарек. Им управляет огненный великан Сурт, повелевающий легионами сынов Муспелля. У Сурта есть горящий меч. Муспельхейм представляет собой экстенсивные, расширяющиеся силы Вселенной. Муспельхейм — это плазма и чистая энергия.

АСГАРД. Мир богов. Асгард — это обиталище асов и ванов. Вокруг Асгарда великаном была построена стена. Асы — боги войны и строители Вселенной. Они — хранители порядка космоса. Асы ведут с великанами

войну, но иногда и сотрудничают. Асгард — средоточие «онда», духа и дыхания, дающих жизнь.

ВАНАХЕЙМ. Мир ванов. Ваны — это другая группа богов. Часто считают, что они принадлежат к более старой и могущественной расе, чем асы. Тайнам магии Одина обучала богиня из ванов — Фрейя. Ваны связаны с плодородием и водой. Они — боги колдовства. Ванахейм — мир сексуальности. Принадлежащий к ванам бог Фрейр часто изображается с огромным эрегированным фаллосом. Фрейр и Фрейя объединены в «hieros gamos», священном сексуальном общении и браке. Ванахейм — средоточие «фюльгья». Фюльгья — это тотемное животное и женский дух-хранитель каждого человека. Фюльгья связана с дисами, а главная из дисов — Ванадис, атрибут Фрейи.

ЛЬЮСАЛЬФХЕЙМ. Светлые альвы — альвы небесные. Они — родственники ванов, которых в «Перебранке Локи» называют «альвами». Бог Фрейр обитает в Альфхейме. Асы подарили ему этот мир. Альвы были окружены большим почитанием, чем это показано в мифах. Альвы — духи природы, а светлые альвы связаны с феями. Солнце называют «alvglans». Льюсальфхейм, как и Ванахейм, связан с плодородием и сексуальностью, но также и с интеллектом и ясностью рассудка. Льюсальфхейм — средоточие «хугра», мысли.

МИДГАРД. Мир людей. Материальный мир и физическая природа. В человеке Мидгард символизирует физическое тело, которое называется «лик». Оно не создано богами. Первые двое людей созданы из бревен. Воден, Вили и Ве дали физическим телам (бревнам) жизнь и дух, понимание и чувства, эмоции и другие ощущения.

СВАРТАЛЬФХЕЙМ. Темные альвы — альвы подземелий. Они — мастеровые и кузнецы, которые создают сокровища и лучшее оружие. Они связаны с карлами. Как и светлые альвы, темные — духи природы. Они обитают под камнями, в горах и под землей. Они символизируют формирующую силу, то, что создает форму, «хамр». Если светлые альвы — это интеллект, то темные — чувства.

ЁТУНХЕЙМ. Мир великанов. По сравнению с богами великаны — более старая раса. Они символизируют хаос, силы, которые находятся вне космоса, упорядоченного богами. Замок Утгард находится в Ётунхейме. Великаны очень мудры, они сохраняют все знания с древнейших времен. В Ётунхейме находится колодец Мимира, которому Один, чтобы получить доступ к тайнам, «минни», жертвует собственный глаз. Ётунхейм — средоточие минни, магической памяти. Колодец Мимира — это то, что оккультисты иногда называют «хрониками акаши», место или уровень, на котором запечатлевается информация обо всем сущем.

ХЕЛЬХЕЙМ. Хельхейм или Хель — мир мертвых. Это — самый неверно понимаемый из всех нордических миров. Истинное значение Хель скрыто невежеством. Неудивительно, потому что имя «Хель» означает «скрытый» или «спрятанный». Хельхейм — мир «ничто», он включает в себя девять миров, которые являются темными эквивалентами миров Иггд-расиля. Хель считался нордическим адом, где оказывались все, кто умирал от болезни (в постели). Хель — это мир скрытых тайн. Здесь не только смерть, но и то, что предшествует жизни. Хель, как и земля, дарует жизнь на

основе гниения и смерти. Хель — темная богиня, обладающая двойной природой, жизнью и смертью. Ее лицо наполовину синее, наполовину телесного цвета. Иногда говорят, что оно наполовину белое, наполовину черное. Дорога в Хель ведет глубоко в подземный мир, в темные долины и через реку Гьелль. Хельхейм охраняет дева Модгунн, которая пропускает человека только после того, как он назовет свое имя и родословную. Другой страж Хельхейма — ужасный пес Гарм. Дорога в Хель занимает девять дней и наполнена множеством трудностей. Заметьте, что Один висит на Иггдрасиле девять дней. Хель — это мир смерти, где скрыты тайны бытия, руны. Хель — это завершение. Это — не место страданий, но область, в которой можно обрести полное знание, которое скрыто. Хель — средоточие двойника, которого называют «ворд».

НИФЛЬХЕЙМ. Мир зимы и льда. Это самый нижний из миров, который лежит под Хель. Нифльхейм — другой полюс Вселенной, противоположный Муспельхейму. Это сила сокращения, всасывания. Хель, богиня смерти, которую сбросили в Нифльхейм, построила свой мир над ним. Нифльхейм иногда называют «Нифльхель». Считается, что это еще более темное и страшное место, чем мир смерти. Сюда после смерти попадают преступники. Из центра Нифльхейма в одиннадцать рек растекается источник Вергельмер.

В Вергельмере обитает змей Нидхегг. Нидхегг — этот «антисилы» Вселенной, воплощение деструктивного принципа. Однако не следует забывать, что вся жизнь берет начало из вод Нифльхейма.

Девять миров и двадцать четыре пути

Наиболее важным символом западного оккультизма, описывающим Вселенную, является каббалистическое древо жизни. Оно состоит из десяти миров, соответствующих десяти уровням проявления и творения, от изначальной идеи до завершения. Десять миров соединены двадцатью двумя путями, которые соотносятся с двадцатью двумя арканами Таро или 22 буквами еврейского алфавита. В нордической традиции также есть символ Вселенной, однако он строится по другому принципу. Вместо того чтобы видеть лишь один источник творения, нордический миф о творении говорит о встрече двух противоположных сил. В созданных мирах есть и жизнь, и смерть, в то время как каббала фокусируется на дуализме между добром и злом: смерть и «зло» не включаются в структуры творения. Вместо этого создается гигантская тень древа жизни, «древо смерти». В нордической традиции этому в некоторой степени соответствует Хельдрасиль и девять миров Хель. Тем не менее, в нордической системе нет такого четкого дуализма. Жизнь и смерть едины. Боги и их враги, великаны, часто сотрудничают.

Нордическое мировое дерево, Иггдрасиль, можно сравнить с древом жизни. Иггдрасиль можно изобразить так, что он будет похож на каббалистическое древо, но содержит двадцать четыре пути, соответствующие рунам. Руны — аспекты плетения, которое называется «плетением Урд (Вюрд)», объединяющим Вселенную и различные миры. Пути на мировом дереве, как и рунный ряд, разделяются на три этта по восемь рун каждый.

Конечно, возможны несколько вариантов размещения путей, в зависимости от эттов, их имен и положения миров. Здесь мы используем метод, основанный на утарке, фокусируясь на идее, что все было создано в результате взаимодействия двух первобытных противоположных сил. Выделено три этта. Ур, который символизирует поток силы из миров огня и льда и является основанием для остальных миров. Науд, символизирующий время и колесо судьбы. Это — те космические силы, которые неподвластны контролю со стороны человека. Пройдя инициацию в тайны рун, человек получает возможность контролировать колесо судьбы и миры вне Мидгарда. Этт Бьярка — мир людей, их жизни и душевных качеств. Он также связан с инициацией и возрождением. Изначальные обиталища турсов здесь отделены от человека, который может обладать полной душой (лик, ворд, онд, хамр, фюльгья, хугр и минни здесь соединяются), которая находится между двух полюсов, но не притягивается ни к одному из них.

Утарк и 24 пути

Этт Ур

1. УР. Нифльхейм-Хель: Вермельгер и изначальные воды, которые породили Вселенную

2. ТУРС. Нифльхейм-Ётунхейм: в Нифльхейме создаются ледяные великаны, которые населяют Ётунхейм.

3. АС. Муспельхейм-Асгард: из жара создаются боги. Божественная динамическая энергия.

4. РЭЙД. Нифльхейм-Свартальфхейм: из тела изначального великана создаются карлы. Четыре карлика по сторонам света поддерживают мир.

5. КЕН. Муспельхейм-Льюсальфхейм: искра из Муспельхейма в Льюсальфхейме становится светом и порождает солнце, Альв-гланс.

6. ГИФУ. Асгард-Мидгард: боги дарят человеку жизнь и качества души. Человек приносит богам жертвенные подарки.

7. ВЮНЬЯ. Муспельхейм-Ванахейм: свет и энергия. Радость и плодородие. Руна ванов.

8. ХАГАЛЬ. Мидгард-Хельхейм: смерть и то, что скрыто. Инициация человека в тайны рун.

Этт Науд

9. НАУД. Хельхейм-Ётунхейм: Урд и Мимир. Предназначение и память. Хранит тайны рун.

10. ИС. Ётунхейм-Свартальфхейм: пласты льда в подземном мире, которые преграждают путь человека в Хель.

11. ЙАРА. Асгард-Ванахейм: встреча асов и ванов. Один и Фрейя.

12. ПЕРТРА. Ётунхейм-Льюсальфхейм: колодец Мимира (или Урд), который объединяет память и мысли.

13. ЭЙВАЗ. Свартальфхейм-Ванахейм: фаллический принцип, объединяющий основные инстинкты и плодородие.

14. АЛЬГИЗ. Льюсальфхейм-Асгард: природа как божественное святилище. Дом фей среди деревьев.

15. СОЛ. Льюсальфхейм-Ванахейм: Альвгландс, солнце как солярная природа бога Фрейра, правителя Ванахейма и Льюсальфхейма.

16. ТЮР. Хельхейм-Свартальфхейм: адский волк, скованный цепью Глейпнир, которую изготовили карлы.

Этт Бьярка

17. БЬЯРКА. Мидгард-Ванахейм: возрождение. Плодородная сила ванов.

18. Э. Асгард-Ётунхейм: сотрудничество великанов и асов. Рождение Слейпнира. Конное путешествие в Утгард.

19. МАННАЗ. Мидгард-Свартальфхейм: создание формы человека.

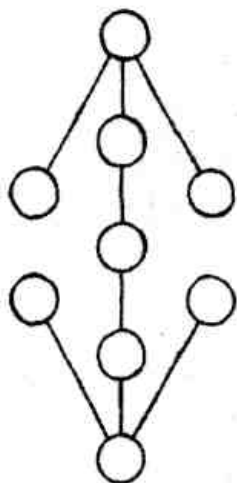
20. ЛАГУ. Хельхейм-Свартальфхейм: источник, в котором поднимаются подземные воды.

21. ИНГ. Ванахейм-Хельхейм: семя, оплодотворяющее подземный мир.

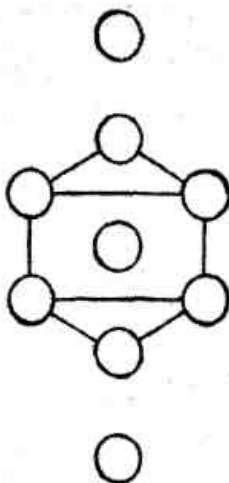
22. ОДАЛЬ. Мидгард-Ётунхейм: мир людей ограничен и защищен от сил хаоса.

23. ДАГАЗ. Мидгард-Льюсальфхейм: человеческий интеллект. Просвещение. Ясность.

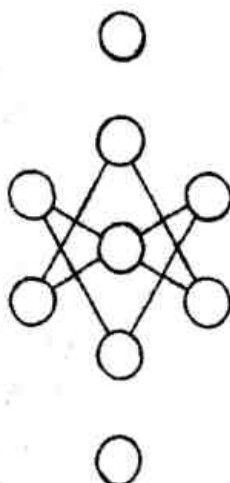
24. ФЕ. Асгард-Свартальфхейм: сокровища богов, приобретенные у подземных карл.



Этт Ур



Этт Науд

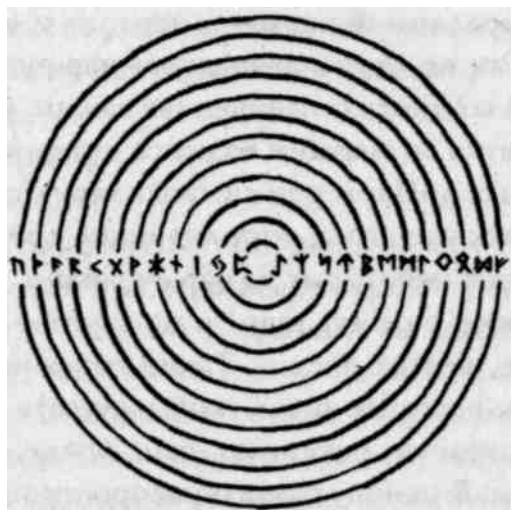


Этт Бьярка

Многомерный утарк

Руны не следует понимать линейно, всегда считая руну ур первой, а фе — последней. Руны символизируют многомерные принципы. Исследуя различные сочетания рун, можно понять их скрытые смыслы.

24 руны можно поместить в 12 концентрических окружностей.



Первая и последняя руны — на противоположных сторонах внешней окружности. Во внутренних окружностях попарно помещаются руны с противоположных концов утарка. Внутренняя окружность состоит из срединной пары — «пертра» и «эйваз». Итак, мы получили двенадцать пар рун. Числа 12 и 24 во многих отношениях важны. Они соотносятся со знаками зодиака, сутками, месяцами и т. д. Пары рун символизируют противоположные силы, дополняющие друг друга. Значение некоторых из пар очевидно.

УР - ФЕ (1 — 24). Первобытный бык/прирученный скот, природа/культура.

ТУРС - ДАГАЗ (2 - 23). Ночь/день.

АС - ОДАЛЬ (3 — 22). Асгард/Мидгард, небо/земля.

РЭЙД - ИНГ (4 — 21). Тор/Фрейр, структура/природа.

КЕН - ЛАГУ (5 - 20). Огонь/вода.

ГИФУ - МАННАЗ (6 - 19). Даритель/получатель.

ВЮНЬЯ - Э (7 – 18). Гармония/сотрудничество.

ХАГАЛЬ - БЬЯРКА (8 - 17). Хель/Фригг,
смерть/жизнь.

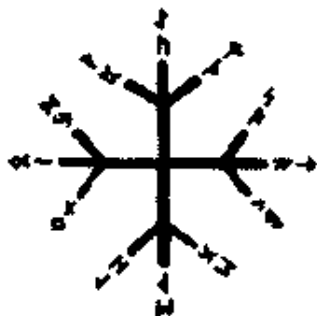
НАУД - ТЮР (9 – 16). Один/Тюр,
сошествие/сохранение.

ИС - СОЛ (10 – 15). Зима/лето,
Нифльхейм/Муспельхейм.

ЙАРА - АЛЬГИЗ (11 - 14). Поле/лес.

ПЕРТРА - ЭЙВАЗ (12 - 13). Чрево/фаллос.

Можно разбить руны и на группы по три, четыре, шесть и восемь. Таким образом можно создать мощные знаки и обнаружить группы рун, которые раскроют еще более тайные смыслы. В основу самого распространенного в нордической магии знака положена скандинавская руна «хагаль» (*). К ее шести концам приписываются руны или узоры. Другой сильный знак — «эгисхьяльмур». На его двенадцати концах можно разместить 24 руны по две штуки. Таким образом возникнет еще больше пар рун с интересными значениями.



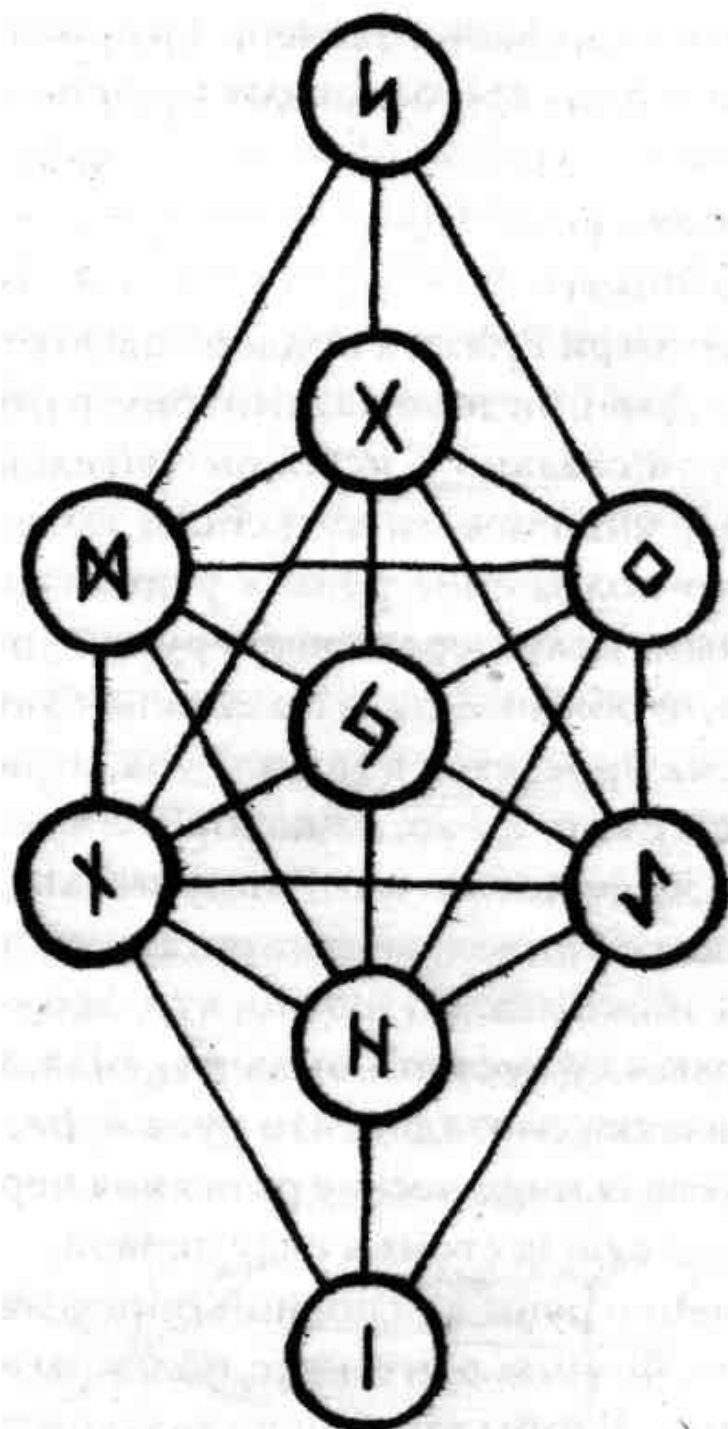
При исследовании значений рун обращается внимание на три основных аспекта:

- 1) имя,
- 2) форма и
- 3) позиция.

Все эти три аспекта поддерживают теорию утарка. Для примера рассмотрим руну «ур». Имя «ур» связано с истоком (шведск. «ursprung»), «первым» и т. д. Если помнить об этом, то положение руны в ряду становится логичным. Если перевернуть руну «ур» вверх ногами, чтобы она стала похожа на букву «U», ее форма бросается в глаза. Руна символизирует чашу или чрево, из которого все рождается. В мифологии это Гиннунгагап. Форма руны также символизирует рога первобытной коровы или быка. Известно, что, кроме Ими-ра, первым существом была Аудумла, корова. Практически очевидно, что руна «ур», символизирующая мифические описания первобытного состояния, стоит в ряду первой.

Значение руны в основном определяется ее именем. Формы рун также более или менее очевидны. Чтобы запомнить значения рун, их следует многократно рисовать или вырезать, а затем медитировать над тем,

что руна может означать. В этом случае смысл рун будет очевиден. Руна льда похожа на сосульку, руна «инг» — на семя. Не требуется большого воображения, чтобы увидеть в руне «бьярка» женское тело. Руна «тюр» обладает фаллической формой, а также иллюстрирует функцию Тюра как бога порядка. Тюр — это столб, поддерживающий небосвод. Руна «альгиз», символизирующая лося, дерево и человека, наглядно иллюстрирует все три значения (рога лося, ствол и ветви дерева, человек с распростертыми руками). Положение рун связано с их нумерологическим значением. Руна «ур» первая и означает число «один». Руна «туре» — вторая. Число два ассоциируется с силами тьмы. Во всём рунном ряде можно увидеть связь между положением руны и ее значением. Сигурд Агрелл в основном использует нумерологию, чтобы обосновать свою теорию.



Есть и другой способ увидеть значения рун, который становится ясен», когда руны используются при гадании. Некоторые руны оказываются инвертированными (вверх ногами) или повернутыми. Руны могут себя вести четырьмя различными способами. Некоторые руны симметричны, и когда они инвертированы, их смысл и значение тоже инвертируются.

УР, АЛЬГИЗ, ТЮР, Э, МАННАЗ, ОДАЛЬ.



Некоторые руны не симметричны, они не меняются при инвертировании, но могут быть повернуты. Их значение тогда тоже меняется, но не инвертируется.

ТУРС, КЕН, ПЕРТРА, БЬЯРКА.



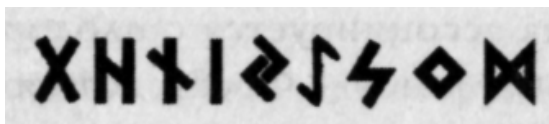
Третья группа — и поворачиваются, и инвертируются. Их значения также и инвертируются, и меняются.

АС, РЭЙД, ВЮНЬЯ, ЛАГУ, ФЕ.



Четвертая группа наиболее важна. Они не переворачиваются и не инвертируются. Их значение постоянно. Обратите внимание, что таких рун девять.

ГИФУ, ХАГАЛЬ, НАУД, ИС, ЙАРА, ЭЙВАЗ, СОЛ,
ИНГ, ДАГАЗ.



В главе, посвященной гаданию при помощи рун, мы глубже рассмотрим этот вопрос. Поначалу бывает сложно увидеть разницу между инвертированными и повернутыми рунами. Только практика может дать истинное понимание. Сейчас же более детально рассмотрим девять неизменяемых рун. Они обозначают девять миров.

МУСПЕЛЬХЕЙМ. Руна, обозначающая мир огня, — СОЛ. Ее форма похожа на молнию и иллюстрирует силы и динамику Муспелльхейма. В своей изначальной и деструктивной форме руна относится к великану Сурту. Форма руны указывает и на горящий меч Сурта.

АСГАРД. Обычно с Асгардом ассоциируют руну АС, однако руна ГИФУ также имеет к нему отношение. Руна даров символизирует встречу богов и людей. От

богов мы получаем дары, а сам Асгард часто называют центром Вселенной.

ВАНАХЕЙМ. Очевидно, что здесь руна — ИНГ. Руна ассоциируется с плодородием, а основной бог ванов — Фрейр, которого также называют Ингом.

ЛЬЮСАЛЬФХЕЙМ. Это мир света и ясности, к нему относится руна ДАГАЗ. Форма руны, напоминающая бабочку, указывает на населяющих этот мир фей.

МИДГАРД. Мир людей характеризуется цикличностью и сменой времен года. Руна Мидгарда — это ЙАРА, руна времен года.

СВАРТАЛЬФХЕЙМ. Подземные альвы — жесткие существа, но они важны в магии. Они обитают в тоннелях под корнями Иггдрасиля, а их руна — ЭЙВАЗ.

ЁТУНХЕЙМ. Мир великанов — это мир древних сил, который противостоит космосу, созданному богами. Это — силы хаоса и нужды, но также и мудрости. В мире великанов находится колодец Мимира, который связан с Колодцем Урд. Девятая руна, НАУД, относится к Ётунхейму.

ХЕЛЬХЕЙМ. Хель — богиня смерти, в ее мире сокрыты тайны рун, которые обнаруживаются в кристалле кварца. Руна ХАГАЛЬ относится к миру Хель.

НИФЛЬХЕЙМ. Руна льда — руна Нифльхейма.

Нордическая духовность не дуалистична, то есть добро и зло не находятся в состоянии неразрешимого конфликта. Возможно, древние мудрецы уделяли больше внимания нюансам и понимали, что нет абсолютного добра или абсолютного зла. Часто боги

мошенничают и ведут себя менее этично, чем великаны. Тьма и свет никак не связаны со злом и добром. И тьма, и свет сосуществуют в равновесии, как ночь и день. У каждой руны есть и светлая, и темная стороны. Тем не менее в рунном ряду можно выделить группу темных, светлых и нейтральных рун. Получится три группы по восемь.

Темные руны называют «rökkkr» или «myrk». К ним принадлежат:

УР, ТУРС, ХАГАЛЬ, НАУД, ИС, ПЕРТРА, ЭЙВАЗ,
ЛАГУ.

Светлые руны, «heid»:

АС, КЕН, ГИФУ, ВЮНЬЯ, СОЛ, ТЮР, ДАГАЗ, ФЕ.

Оставшиеся руны нейтральны:

РЭЙД, ЙАРА, АЛЬГИЗ, БЬЯРКА, Э, МАН-НАЗ,
ИНГ, ОДАЛЬ.

Помните, что у каждой руны есть и светлая, и темная стороны. Не следует, однако, понимать это в моральном смысле. Темные руны не обязательно злые. Они относятся к функциям, связанным со смертью и подземным миром, но также и с тайной мудростью. Некоторые из аспектов темных рун связаны с чревом первобытными силами, породившими мир. Светлые руны могут вызвать застой или истощение. Мир, согласно нордической традиции, — это равновесие между двумя противоположностями.

Нордическая цветовая таблица

В разное время и в разных традициях цвета делятся на разные категории. В Младшей Эдде Снорри Стурлусона описывается трехцветная радуга, другие источники говорят, что в ней семь цветов. Нордический цветовой диапазон можно поделить на девять частей, которые соотносятся с девятью мирами. Девять цветов — это четыре основных (красный, желтый, зеленый и синий), черный и белый, золотой, серебряный и цвет земли — коричневый.

КОРИЧНЕВЫЙ. Мидгард. Цвет земли и почвы. Мать-Земля, та, кто дает жизнь и забирает ее. Питание и стабильность.

ЗЕЛЕНЫЙ. Ванахейм. Цвет плодоносящей и цветущей природы.

ЖЕЛТЫЙ. Льюсальфхейм. Цвет интеллекта. Легкость, ясность, общение.

КРАСНЫЙ. Свартальфхейм. Сила, эмоции и инстинкты. Магическая сила. Потенциал. Железо и работа с металлами.

СИНИЙ. Ётунхейм. Мир великанов на берегу моря. Вода и колодец Мимира. Память и сны о прошлом.

ЗОЛОТОЙ. Асгард. Божественная сила, «онд». Слава и власть. Солнце и его лучи.

СЕРЕБРЯНЫЙ. Хельхейм. Луна и ее свет. Свет в ночи. Сила колдовства и смерти. Сны и галлюцинации.

ЧЕРНЫЙ. Нифльхейм. Абсолютная концентрация силы. Черная дыра. Смерть и абсолютный холод. Носитель жизни и скрытый свет. Потенциальное все.

БЕЛЫЙ. Муспелльхейм. Чистая энергия. Абсолютная и неограниченная сила, постоянно распространяющаяся и расширяющаяся.

ГЛАВА 4

Человек и его души

В нордической традиции нет упрощенного деления на душу и тело. Границы между духовным и физическим размыты. Изучая древние мифы, можно прийти к выводу, что в древности на Севере таких границ не было вообще. В нордической традиции у души человека много аспектов. Существует девять форм души. Семь из них связаны с семью мирами Иггдрасиля, которые и являются совокупностью творения, если не считать миры турсов. Муспельхейм и Нифльхейм — это крайности, которые не могут включать в себя аспекты души. Именно из зазора между этими полюсами в Гиннунгагапе возникает мир и его обитатели. Именно поэтому, обсуждая мир, необходимо исключать из обсуждения миры турсов. Для иллюстрации взгляните на этг Ур, где миры в промежутке между Муспельхеймом и Нифльхеймом соединены и объединены. Это единство и есть человек, а семь миров представляют собой семь аспектов человека.

Боги не создали человека. Человек уже существовал в виде двух бревен — Аска и Эмблы. Три бога, Один, Хенир и Лодур (Локи), нашли бревна на берегу. Берег здесь указывает на то, что они были выброшены из великого изначального моря, из которого, согласно мифам, все рождается. В «Прорицании Вельвы» написано:

*«И трое пришло из этого рода асов благих и могучих
к морю, бессильных увидели на берегу Аска и Эмблу,
судьбы не имевших».*

*«Они не дышали, в них не было духа, румянца
на лицах, тепла и голоса; дал Один дыханье,
а Хенир — дух, а Лодур — тепло и лицам румянца».*

От Одина Аск и Эмбла получают жизнь и дыхание. От Хенира — понимание и способность к движению. Лодур дарит чувства и эмоции. Эти три дара и физическая форма бревен представляют собой деление на четыре мира или уровня, распространенное в западном оккультизме.

- *Духовный уровень.* — Дар Одина: жизнь и дыхание.
- *Ментальный уровень.* - Дар Хенира: понимание и движение.
- *Астральный уровень.* — Дар Лодура: чувства и эмоции.
- *Физический уровень.* — Бревна Аск и Эмбла.

Если более детально рассматривать аспекты человека, то можно выделить семь форм, связанных с мирами, расположенными между владениями огня и льда.

1. ЛИК. Физическое тело. Материя. Бревна Аск и Эмбла. Скелет и основа остальных аспектов. В древненорвежском языке физическое тело называлось «lik». В шведском это слово сохранилось: оно означает труп, тело, лишенное других аспектов. Лик соединен с Мидгардом.

2. ОНД. Дух, дыхание. Дыхание и дух тесно связаны. Дыхание природы — ветер — дало нам жизнь.

Один — бог ветра. Онд — сущность жизни. Это искра или сердцевина. У всего живого есть такая сердцевина, или онд. Онд присутствует в природе, и чем он сильнее, тем более сильным является место. У каменных кругов, некоторых деревьев и других природных явлений, а также людей и животных может быть большее количество онда. У онда три направления: небесный, земной и подземный онд. Небесный онд течет сверху вниз, земной онд течет горизонтально, а подземный движется вверх. Места силы — это точки пересечения трех видов силы онда. Среди людей онд движется также. Центр находится в груди у сердца или слегка ниже пупка. Обе точки можно соотнести с руной «гифу». Онд — это то, что индусы называют «прана» или «атман». Слово этимологически связано со словом «атман», дух и божественная искра. Онд связан с Асгардом.

3. ХУГР. «Hugen» или «hugr» — это понимание, мышление и другие качества души, связанные с сознанием. Хугр — это половина пары «хугр и минни», мысль и память. Эти качества являются в воронах Одина — Хугине и Мунине. Хугр — это аналитическое мышление, он связан с левым полушарием головного мозга. Хугр способен совершать длительные путешествия, сходные с воображаемыми. Хугр с легкостью летает и принадлежит Льюсальфхейму.

4. МИННИ. Минни — чрезвычайно важный аспект души. Минни — это память, но в более глубоком смысле. Она являет собой способность путешествовать среди событий прошлого, среди памяти, оставшейся с древних времен. Эта магическая память символизируется колодцем Мимира, который и есть хроники акаши. Один приносит в жертву колодцу один

из своих глаз, чтобы получить доступ к древней мудрости. Мудрость принадлежит великанам, а сам колодец Мимира находится в Ётунхейме. Мимир — персонификация минни, которая находится в Ётунхейме. Минни — это ассоциативное мышление, связанное с правым полушарием головного мозга. Хугин и хугр летают в будущее, минни и Мунин — в прошлое. Знания о прошлом важнее, чем мысли о будущем. В «Речах Гримнира» Один говорит:

«Хугин и Мунин над миром все время летают без устали; мне за Хугина страшно, страшней за Мунина, — вернутся ли вороны!»

5. ФЮЛЬГЯ. У каждого есть дух-хранитель и наставник. Он называется «фюльгя» и тесно связан с ванами и Ванахеймом. Фюльгя является в трех формах: в виде животного, человека противоположного пола или в абстрактном виде. У отдельных людей, семей, народов и всего человечества есть своя фюльгя. Говорят, что фюльгя человечества — лошадь. Тотемные животные — это унаследованные фюльги. Ясновидящий может увидеть фюльгю другого человека. Ее вид часто отражается в облике человека. Абстрактная форма фюльги напоминает светящийся, геометрический и постоянно меняющийся сгусток энергии. Фюльгя следует за человеком всю жизнь. Она наблюдает за рождением, направляет в снах и при смерти. Маг стремится к хорошим отношениям со своей фюльгей и учится общению с ней. Представление о фюльге сохранилось в сказках и рассказах о ведьмах и их магических животных-спутниках.

6. ХАМР. Наша внешняя форма контролируется хамром, который также называют «hamn» или «ham».

Само слово значит «фигура» или «одеяние». Этот принцип контролирует внешний вид живых существ. Это формирующий принцип. Хамр соединен со Свартальфхеймом, потому что карлы и темные альвы — это те, кто придает вещам форму. Сильные маги могут при помощи хугра изменять хамр, меняя внешний вид и форму. Во время экстатического танца или глубокого сна они покидают тело и его вид. Вместо этого они принимают форму какого-нибудь животного, как правило, собственной фюльги. Такое действие называется «смена хамра». Явление может быть настолько сильным, что люди, повстречавшие мага, действительно верят, что повстречали выбранное магом животное. Однако согласно мифам, если нанести вред животному, вред будет нанесен и магу. В этом опасность такой магической операции. При встрече с магом, изменившим хамр, люди чувствуют сонливость и могут заснуть. Это указывает на то, что человек перемещается в мир восприятия мага и видит то, что маг проецирует. В нордических мифах приводится множество примеров смены хамра. Один, Локи и Фрейя освоили это искусство в совершенстве. Фрейя прекрасно владеет сейдом и сменой хамра. Ее хамр — сокол, иногда она позволяет другим богам позаимствовать эту форму. В позднем фольклоре Фрейя и ее поклонники превратились в ведьм, летающих на метлах. Изначально черенок метлы — это инструмент, которым пользовались маги-женщины для достижения экстаза.

7. ВАРД. Двойник человека называется «вард» или «ворд». Некоторые люди обладают способностью с течение жизни отправлять двойника в путешествие по другим мирам. У всех людей в момент смерти вард

отделяется от физического тела. Вард — это то же самое, что привидение или фантом. Он принадлежит Хельхейму.

Еще два аспекта души важны в рамках нордической традиции, однако их нельзя напрямую связать с мирами. Вместе с перечисленными выше семью они составляют девять основных аспектов человека.

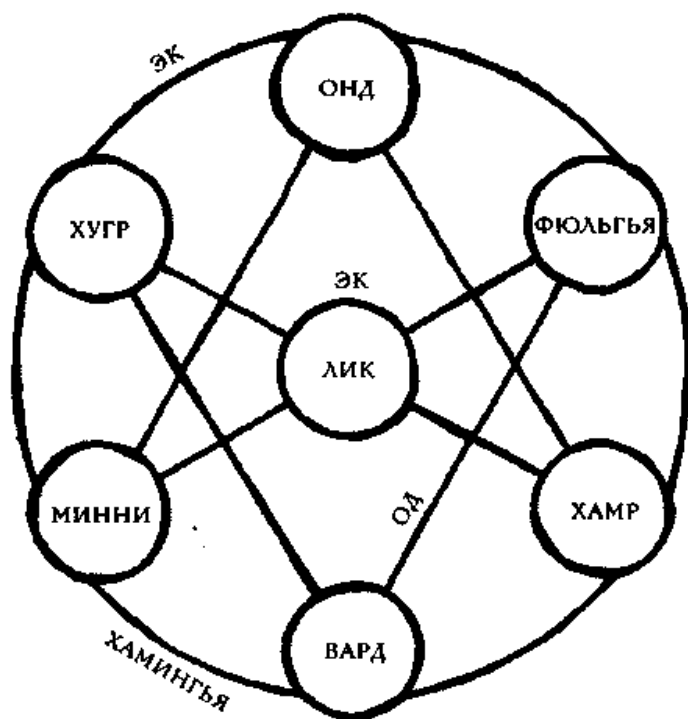
8. ОД. Слово «од» означает «экстаз» или «экстатический бред», оно легло в основу имени Одина. У Одина есть ипостась, которую зовут Од, любовник Фрейи. Од — сила божественного вдохновения, экстаз, который заставляет разум выйти за пределы себя самого. Одрерир, «то, что вызывает экстаз», — имя меда богов, который символически вызывает божественный экстаз. Одрерир — это также котел или чаша, в которой хранится мед. Это истинный, первозданный Грааль. Более позднее представление о Граале как о чаше, хранящей кровь Христа, — это позднейшая средневековая интерпретация. Одрерир — духовная интоксикация поэтов и магов. Од — это расширенное сознание, в котором возможно ощутить более глубокий смысл мира и связь всего. Од — это сила, которая делает возможными путешествия между мирами. Его можно сравнить с нитями или путями, которые соединяют упомянутые выше аспекты человека с творением.

9. ХАМИНГЯ. Это общая сумма силы и просветления, которыми обладает человек. Слово означает «счастье» или «удача» и связано как с фюльгьей, так и с хамром. Слово происходит от «hangengja» — человек, который может менять форму. Хамингья — это сверхъестественная сила, которую

могут обрести сильные люди. При помощи этой силы можно изменять хамр и поддерживать хороший контакт с фюльгьей. Хамингья делает человека победоносным и устойчивым. Она усиливается, когда сбалансированно и сознательно пробуждаются остальные аспекты души. Хамингья — это объединение силы и знаний. Ее можно рассматривать как магическую силу, окружающую и питающую другие аспекты личности.

В нордической традиции есть и дополнительные аспекты жизни и души. Важный термин — «мегин», что значит «сила» и «магия» или «магическая сила». У богов, людей и природных явлений есть мегин. У Тора — «мегин асов», божественная сила. У моря — «hafsmegin», у земли — «iardamegin» и т. д. Магни, сын Тора, персонифицирует эту силу. Слово «мегин» родственно слову «mattr», «сила». Мегин также соотносится с японским «ки» и китайским «ци», терминами, которые можно встретить в боевых искусствах, таких, как айкидо, тай цзи цзюань и т. д. Пояса в японских боевых искусствах не только обозначают разряд бойца. Узел помогает концентрировать внимание занимающегося на центре «ки» тела, немного ниже пупка. Пояс играет важную роль и в нордической магии, и боевых искусствах. Мегингьерд, пояс Тора, концентрирует его огромную силу.

Слово «эк» означает «я» и обозначает индивидуальное «я» человека. Эк означает и имя человека. У многих людей «я» сконцентрировано на физическом теле, «лик». Когда человек проходит одиностическую инициацию, его эк расширяется и охватывает все аспекты души. Эк мага становится одним целым с его хамингья.



ГЛАВА 5

Северное колдовство и практическая рунная Магия

Как и во многих древних культурах, в древней нордической традиции магия занимала центральное место. Магия — это сила, которая оказывала влияние на все слои общества, на жизнь и людей, и животных. Весь мир был наполнен магической силой, мегингом природы. Нордическая духовность была скорее магической, а не религиозной. Поклонение богам было не односторонним: им приносились дары, на которые обменивались услуги. Уважение к природе — один из наиболее важных элементов нордической духовности, что видно в культе деревьев. Каждое дерево символизирует определенную силу и выполняет определенные функции. Вселенная основана на дереве Иггдрасиль, которое объединяет миры. Иггдрасиль, как мировой столп, поддерживает небо. Если это дерево срубить, то небо упадет на землю, и мир будет разрушен. Человек создан из двух деревьев: ясеня и вяза. Древние считали, что после смерти физического тела хамр и эфирное тело, а также части онда и памяти переходят в дерево. Считалось, что память и внешний облик человека продолжают жить в деревьях и других природных объектах. В самых древних культурах деревья считались священным обиталищем духов предков. Культ предков — наиболее древний вид религии, тесно связанный с

культом природных *мест силы*. Варварское отношение к природе, которым характеризуется современное общество, — это результат забвения собственной истории и потери корней, которые берут начало в природе. Материализм и недостаточное уважение к природе — результат влияния монотеистических религий. Если божественное начало находится в мире, отделенном от нашего, то и основное внимание переносится лишь на тот мир. Христианство и материализм не противоречат друг другу. Их объединяет общая картина мира, материализм лишь осознал абсурдность христианской теологии. В древних религиях божественное считалось присутствующим повсюду, и человек был его частью. Все — это сила и магия, мегин — в разных формах и проявлениях. Маг учится тому, как направлять эти силы в соответствии с собственной волей и желанием.

Между магическими и религиозными аспектами нордической духовности сложно провести четкую границу. Религиозные аспекты обладают более коллективным, общественным характером, а магические больше связаны с проявлением воли индивидуума. Эта книга — о магических аспектах. В отличие от более поздней западной традиции, нордическая магия не была жесткой и связанной разнообразными законами, но интуитивной и спонтанной. Нордическая магия связана с шаманизмом, а Одина часто считают шаманом. Нордическая магия включает в себя множество более или менее связанных между собой методов:

- 1) рунная магия;
- 2) «утесета», сидение на природе и медитация;

- 3) сгиллы (эмблемы);
- 4) гальдры и песнопения;
- 5) ритуалы;
- 6) природная магия;
- 7) культовые места;
- 8) сейд;
- 9) Одрерир.

Бесконечно разнообразие способов применения рун. Границы устанавливает только воображение и вдохновение. Из Эдды и исландских саг можно узнать о рунах многое. Особенно конкретную информацию о рунах дают «Речи Сигдривы». В некоторых случаях, очевидно, что подразумеваются руны, в других — можно догадаться. Во-первых, упомянуты руны победы. Их вырезают на оружии, повторяя «тюр». В приведенной ниже строфе упомянуты руны пива, которые предохраняют от опасных женщин:

*«Руны пива
познай, чтоб обман
тебе не был страшен!
Нанеси их на рог,
на руке начертай,
руну Науд — на ногте».*

Упомянуты некие руны помощи, способствующие деторождению. Их следует наносить на руку, призывая дисов. Возможно, это руна «бьярка». Существуют и некие руны, защищающие корабли от непогоды в море. Их нужно вырезать на мачте или на руле и веслах. Наиболее вероятно, что здесь имеется в виду руна воды,

лагу. Руны, которые имеют отношение к природной магии и целительству:

*«Целебные руны
для врачевания
ты должен познать;
на стволе, что ветви
клонит к востоку,
вырежи их».*

Здесь, возможно, имеется в виду используемая для защиты руна «альгиз», которая формой похожа на ветви дерева. Есть руны, которые дают человеку остроумие и способность искать покровительства. Это может быть руна «ас». Есть «руны мысли», которые усиливают понимание и хугр; это могут быть руны «кен» и «дагаз»:

*«Познай руны мысли,
если мудрейшим хочешь ты стать!»*

В «Речах Высокого» сказано, что нужно для того, чтобы преуспеть в рунной магии. Вот восемь вещей, которые нужно знать:

*«Умеешь ли резать?
Умеешь разгадывать?
Умеешь окрасить?
Умеешь ли спрашивать?
Умеешь молиться
и жертвы готовить?
Умеешь раздать?
Умеешь заклать?»*

Это и есть основа практической рунной магии.

Резать (шведск. «rista»). Первое и, возможно, самое важное — это вырезать руны. Обычно это означает, что руны вырезаются на вещи, сделанной из кости, глины, дерева или камня. Дерево — наиболее удобный

материал для вырезания, к тому же можно воспользоваться знаниями о свойствах деревьев и природной магии. Безусловно, чтобы овладеть практической рунной магией, необходимо многое знать о рунах. Способность вырезать руны — неотъемлемая часть этих знаний. Само вырезание — это магическое действие, в котором проявляется сила, которую символизируют руны. Изготовьте 24 деревянные или глиняные плашки, на которых по одной вырезайте руны. Сначала прочтите о руне и поразмышляйте о ее форме и значении. Пусть вырезание станет ритуалом, во время которого вы ощутите силу руны. Предпочтительнее вырезать по одной руне в день и на ночь помещать ее под подушку, чтобы во сне также размышлять о ней и ее скрытых значениях. У многих рунных магов для вырезания рун есть специальное приспособление, называемое «ристор». Он похож на шило с деревянной ручкой, на которой рунами вырезано имя мага и «футарк». Если вы основываете работу на утарке, то руну «фе» можно опустить. Когда маг вырезает руны, считается, что он оставляет отметку в сети Урд (Wyrd), в эфирной сети и на астральном плане. Вырезать можно при помощи ристора, жезла или пальцами в воздухе. Руну нужно визуализировать в воздухе. Начертать руну можно над местом или вещью, которая затем очищается и освящается для магической деятельности. Обычный прием рунной магии — вырезать руны на куске дерева или кости, а затем поместить этот кусок туда, где необходим желаемый эффект. Руны любви часто помещаются под кровать объекта любви.

Разгадывать (шведск. «reda»). Что значит: «Умеешь ли интерпретировать?» Разгадывание — это способность интерпретировать и понимать руны, а также размещать руны в правильном порядке и понимать их влияние друг на друга. Очень важно использовать подходящие руны в нужное время и верно понимать их значение. Возможно, что утарк — это один из способов «разгадывания» обычного футарка. Чтобы разгадать изготовленные руны, поместите их в порядке рунного ряда. Затем — в двенадцать концентрических кругов, создавая пары противоположностей. Потом — в группы по четыре, шесть, восемь и двенадцать (альтернативные способы расположения рун). Изучите руны и то, в каком отношении друг к другу они находятся. Если не понимать, как взаимодействуют силы, результат может быть разрушительным.

Окрасить (шведск. «färga»). Руны окрашиваются для того, чтобы активировать их силу. Их окрашивают в красный цвет, потому что красный — цвет мегина и магии. Окрашивание в красный цвет — активация. Красный цвет символизирует кровь. Руны заряжались при помощи магического эликсира, изготовленного из менструальной крови и спермы. В «Речах Сигрдривы» написано:

*«Хрофт разгадал их
и начертал их,
он их измыслил
из влаги такой,
что некогда вытекла
из мозга Хейддраупнира
и рога Ходдрофнира».*

Фрейя Асвюнн интерпретировала Хейддраупнир как кеннинг⁴ истекающей кровью вагины, а Ходдрофнир — как мужской половой орган. В рунной магии используется не только менструальная кровь и иногда сперма, но и кровь самого мага в символических количествах. Многие маги для окрашивания рун используют красный краситель. Такой краситель должен быть изготовлен только из естественных компонентов. Окрасьте все 24 руны и визуализируйте их светящимися от магической силы. Окрашивание магически заряжает руны. Во многих культурах слова, означающие магию и колдовство, этимологически связаны со словом «красный». Например, немецкое слово «zauber» означает магию, и его историю можно проследить от слова «teafor», что значит «окрашивать в красный цвет». Многие рунные маги для окрашивания рун и эмблем используют треугольное приспособление небольшого размера.

Спрашивать (шведск. «fresta»). «Fresta» означает «испытывать руны». Спрашивая ответа у рун во время магических ритуалов и гадания, маг постоянно увеличивает свои возможности по их использованию. При гадании ответы часто бывают расплывчаты и сложны для понимания, если маг не использовал руны в

⁴ Фраза или фигура речи, которой заменяется имя человека или вещи.

течение достаточно долгого времени. При длительном использовании руны как бы заряжаются, а их связь с магом становится прочнее. Ответы рун станут более понятными, а их сила — более ощутимой. Именно поэтому многие рунные маги не позволяют другим пользоваться своими рунами и хранят их в мешочке, изготовленном из ткани или кожи. Если часто спрашивать руны, то их польза возрастает. Чтобы правильно спрашивать, не следует жаждать быстрых результатов и ощущений. Руны символизируют силы, которые превосходят ограниченную волю, понимание и мировоззрение обычного человека. Это надо понимать и уважать.

Молить (шведск. «bedja»):

«Хоть совсем не молись, но не жертвуй без меры, на дар ждут ответа...»

Руны соответствуют силам Вселенной. Рунный маг обращается к силам и богам за помощью, как, например, дважды призывая Тюра, вырезая руны победы. Магу, однако, следует помнить, что любой дар требует ответственности, и понимать, что неразумно пользоваться рунами с корыстными целями. Просьба связана с рунными песнями и магическими вызовами. Попробуйте сами создать короткие призывы к богам и рунам, которые хотите использовать. Призывы должны быть сбалансированы по отношению к призываемым силам. Уважение, но не подчинение. Для рунного мага наиболее важным богом является Один. Призывы должны быть простыми и спонтанными или обладать художественными достоинствами. В сагах можно найти строфы, которые можно использовать.

Жертвовать (шведск. «blota»). Жертвовать — приносить в жертву или посвящать. Маг приносит богам жертву или освящает место или вещь в качестве подношения. Подношение в нордической традиции — это примерно то же самое, что и проведение ритуала. Маг проводит подходящий ритуал, связывающий место с богами. Принесите что-нибудь ценное в жертву Одину и рунам, чтобы получить божественную помощь в магической работе с рунами. Здесь также очень важен баланс. Подношение не должно быть чрезмерным, а ожидания — слишком высокими. Маг приносит жертву не потому, что он подчиняется божественному, а чтобы установить хорошие отношения. Принести жертву — это провести небольшую церемонию с использованием рун. В самом простом случае можно зажечь свечу, воскурить благовония и прочесть призыв.

Раздать (шведск. «sända»). Слово «раздать» или «отправить» также подразумевает жертвование. Маг отправляет магический ритуал в мир богов. Можно сжечь палки или эмблемы с изображенными на них рунами, в которых выражается воля мага. Дым достигает богов, а желание приносится им в жертву. В этот момент маг должен перестать думать о ритуале и магических действиях. Результат ритуала проявится только тогда, когда маг, отправив всю энергию, забывает о ней. Пока мысли сохраняются в разуме мага, ритуал не приносит результатов. Другие аспекты души мага, например, фюльгья, унесут энергию в астральные миры так же, как Хугин и Мунир летают для Одина. Можно также визуализировать руну и мысленно отправить ее в эфир.

Заклатъ (шведск. «slopa»). Также связано с жертвой. Маг создает нечто, а затем оставляет это богам. В

древности богам «закладывали» врагов словами «отдаю тебя Одину». Так добивались окончательного решения. Маг, с другой стороны, доводит все до крайностей. Руны не следует использовать равнодушно. Маг должен научиться отдавать себя магической работе так же, как Один отдавал себя на мировом древе. Маг приносит себя в жертву своему высшему «Я».

Сидение на природе и медитация

Все магические процессы происходят и внутри, и извне. Маг не должен полностью концентрироваться на вырезании рун, ему следует также исследовать внутренний и внешний мир. Не нужно останавливаться на интеллектуальном понимании рун. Медитация и поиск видений — еще один важный аспект нордической духовности. Одна из обычных форм размышлений и медитации — это «утесета», сидение на природе. Как и предполагает название, это — выход в природу, где маг присаживается и позволяет знаниям проявиться.

Место для сидения следует выбирать тщательно. Это должно быть место с сильной аурой. Два типа мест подходят для такой медитации: «светлые» и «темные» места. Светлые места часто располагаются на небольших холмах или открытых местах, покрытых зеленью. Эти места подходят для отдыха и накопления энергии. Темные места — среди скал, мертвых деревьев, засохших кустов и деформированной растительности. Эти места подходят для поиска видений и общения с мертвыми. Зачастую маг может почувствовать, каким зарядом обладает место. Светлые места излучают ощущение безопасности и спокойствия. Темные кажутся

угрожающими, но в то же время возбуждающими и наполненными силой. Есть места, в которых оба аспекта находятся в равновесии. Нет мест, которые были бы только темными или светлыми. В темных местах часто присутствует яркое растение, которое свидетельствует, что жизнь наиболее сильна в непосредственной близости от смерти. Медитировать лучше всего сидя спиной к дереву.

Ниже мы рассмотрим полную систему рунической медитации и йоги. Сидение на природе в основном сводится к остановке внутреннего диалога и раскрытию навстречу скрытой мудрости. Сидение может происходить на закате или восходе, всю ночь или несколько дней и ночей. Глаза обычно открыты, но расслаблены. Если маг засыпает, это может быть частью магической работы. Магу не нужно думать о чем-то особенном, а просто попытаться успокоить внутренний «монолог», которым характеризуется сознание современного человека. Однако не следует и насильственно избавляться от мыслей. Возникающие мысли следует игнорировать, и они исчезнут самостоятельно. Не нужно смотреть на что-то отдельное, нужно видеть мир в целом. Не следует быть пассивным. Чувства должны быть открыты. Чем больше человек думает, тем больше он уходит от окружающего мира. Во время сидения на природе можно услышать и увидеть вещи, которые были ранее недоступны. Если работа успешна, можно ощутить «настоящее» в мире. То, от чего современный человек отгораживается.

Поход на природу может быть сходным с паломничеством. Маг путешествует к древнему культовому месту, кургану, священному источнику,

историческому месту или просто в живописный уголок природы. Затем на выбранном месте проводится медитация.

Нордическая магия знает о трех основных позах, которые рекомендованы при медитации. Одна из них — «Keltensitz», с перекрещенными ногами, как на статуях кельтского бога Цернуноса. Другая позиция — сидя на коленях; колени и ступни ног подвернуты. С этой позой можно ознакомиться по нордическим скульптурам. Третья — лежа на спине, руки расположены по бокам или перекрещены на груди или животе. Эта позиция применяется при медитации на курганах. Ее вариация — сидя спиной к скале, ноги вытянуты вперед. Во время длительной медитации важна не столько поза, сколько внутренняя тишина. Медитация усиливает способность мага видеть мегин в природе и сеть, которая объединяет всю Вселенную. Это один из способов постижения силы рун.

Эмблемы

Эмблемы и магические символы — важная часть нордической магии. Многие из важных археологических находок — это подвески, медальоны и магические надписи. Нордическая магия эмблем связана с магией талисманов, которая называется «taufr» и также означает магию и колдовство в целом. Это — тот же термин, что и «teafor», что значит «окрашивать в красный цвет». В магии талисманов эмблемы и руны окрашивались кровью или красным красителем. Существует две формы талисманов: «тейнн» — ветвь или талисман, изготовленный из дерева, и «хлутр» — любая вещь, которая используется в магии или при

гадании. Рунный ряд часто изображался целиком. В нордических талисманах использовались и следующие символы:



Хагаль, скандинавская форма руны «хагаль». Символизирует полный рунный ряд и защиту. Она используется в качестве основы при создании эмблем.



Ахтван, небесная звезда восьми ветров. Восьмилучевой крест символизирует полный рунный ряд, Слейпнира и Иггдрасиль. Он также используется в эмблемах.



Руны **ALU** также символизируют полный рунный ряд и священную силу.



Свастика. Знак Тора, солнечное колесо, времена года. Мидгард и сельское хозяйство. Он основан на числах 9 и 4. Солнечный крест.



Молот Тора. Знак Тора и его силы. Мегин и сексуальная сила. Это и молот, и фаллос. Выглядит как перевернутая буква «Т», используется при освящении.



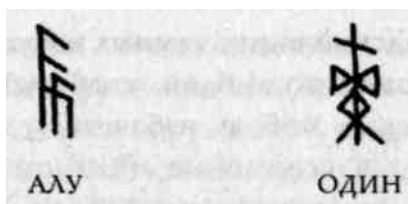
Трискеле. Символ Одина и его троичности. Основан на числах 7 и 3.



Валькнут. Знак Одина. Три переплетенных треугольника. Символизирует троичность Одина и девять миров.

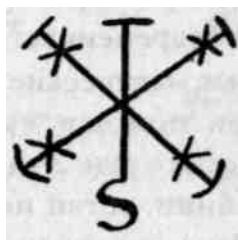


Эгисхьяльмур. «Шлем ужаса». Четыре руны «альгиз» образуют, возможно, наиболее сильный знак защиты. Знак имеет отношение к дракону Фафниру, символизирует силу дракона и полный рунный ряд.



Один из наиболее важных магических методов применения рун — создание «рунных лигатур». Разные руны объединяются в символ, который означает объединенные и взаимодействующие силы выбранных рун. Руна может быть усилена, если ее повторить в разных направлениях, как в «шлеме ужаса». Рунные лигатуры — это очень мощные символы, применяемые в магии и медитации. Создайте рунную лигатуру вашего имени и используйте ее при медитации.

В книге «En Islandsk Svartkonstbok fran 1500-talet» можно найти множество сложных рунных эмблем. Например, чтобы найти вора, на коробке вырезается следующее:



Затем в коробку нужно налить воду, добавить тысячелистник и сказать:

«Благодаря сущности травы и мощи знака да появится в воде лицо вора».

На китовой кости можно вырезать знак «*iotunn villum*» и носить кость с собой. Затем нужно сказать:

*«Один, Локи, Фре, Бальдр, Ньерд, Тюр, Биргер,
Хенир, Фрейя, Гефион, Густа и все боги и богини,
что жили и живут в Вальгалле от начала времен,
да помогут мне в этом деле».*

В исландской книге темных искусств содержится множество эмблем: чтобы убить чужой скот, завоевать любовь, избавиться от гнева и т. д. Есть даже так называемые «*fjártrunor*», которые вызывают ужасные боли в животе. Хотя книга и была написана уже при христианстве, влияние древней нордической традиции оставалось очень сильным. Песнопения и призывы раскрывают нордическую картину мира и оказывают влияние на современную рунную магию.

Многие рунные магические эмблемы изготавливаются при помощи «*lönnrunor*» или скрытых, «ветвистых» рун. Эти тайные руны — вертикальные линии, ветви на которых обозначают руны. Одна из сторон линии означает этт, а другая — конкретную руны. Здесь чаще всего применяется футарк, однако можно использовать и утарк. Ветки слева означают этт, а

справа — руну. Так, Один превращается в 3:6, 3:7, 2:2, 2:1, а руна - в 1:4, 1:1, 2:1, 1:3.



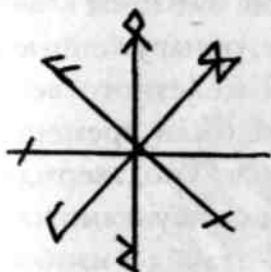
ОДИН



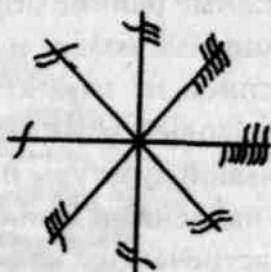
РУНА

Другой вид магических эмблем основан на скандинавской руне «хагаль», или восьмилучевой звезде ветров, окруженной рунами, знаками, рунными лигатурами или ветвистыми рунами. Надпись ODIN RUNA можно превратить в эмблему на основе восьмилучевой звезды ветров с обычными либо ветвистыми рунами.

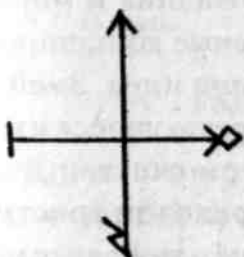
Попробуйте изготовить такой магический знак, используя собственное имя. Если в имени больше шести или восьми букв, то можно создать рунные лигатуры. Если имя очень короткое, можно использовать равносторонний крест или магический знак, например, TOP + стилизованный молот.



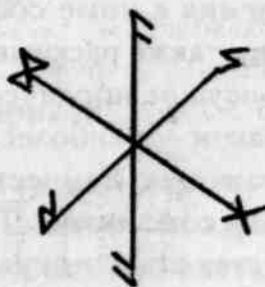
ОДИН РУНА
(обычные руны)



ОДИН РУНА
(ветвистые руны)



ТОР
(+ знак молота)



АСГАРД

Самые ранние нордические эмблемы — это солнечные колеса и мандалы, обнаруженные в росписи на камнях времен железного века. Бронзовый и железный век были временем большой культуры и величия, что подтверждают найденные камни. Камни с рисунками часто встречаются на острове Готланд и изображают драконов, змей и многомерные спиральные формы. Эти знаки очень полезны для вхождения в иные состояния сознания и миры. Они также раскрывают основные концепции, присущие нордической картине мира. Змей и дракон — наиболее часто встречающиеся изображения. Языческие культуры считали дракона союзником. Только с приходом христианства стали

популярны мифы о победителях драконов. Архангел Михаил или другой христианский герой убивает дракона, что символизирует победу христианства над язычеством. Крест — это меч, воткнутый в землю. Земля — тело дракона. На камнях часто изображаются драконы, вращающиеся вокруг движущихся солнечных колес и часто окруженные четырьмя стражами, означающими четыре направления движения. Изображения подходят для медитаций и украшения алтаря.



Гальдры и формулы

Когда Один висит на мировом дереве, он получает песни силы. Их называют «гальдры», они — важная часть нордической магической традиции. Слово «гальдр» связано со словами «gala» (каркать) и «galen» (безумный). Предполагается, что гальдры способны исцелять раны, управлять огнем, делать оружие врага бесполезным и ввергать людей в транс. Гальдр — это слово силы, которое поется высоким голосом, вне

пределов обычного диапазона человеческого голоса. Родственным методом является йодль. Песни силы можно петь и низким голосом, подобно тибетским горловым песнопениям. Гальдры можно использовать вместе с барабаном и следует исполнять ритмично. Руны, обозначающие гласные звуки, поются сами по себе, многократно, подчеркивая звук, как, например, «ур»:

Ур. ур. уууууууууур, ур, ур, ууурррр.

Руны, означающие согласные звуки, используются вместе с пятью магическими гласными: у, о, э, и, а. Сначала трижды поется название руны, затем согласный звук в сочетании с гласными. Руна «рэйд» исполняется так:

Рэўд, рэўд, рэўд, ру, ро, рэ, ри, ра, рэээээыййд.

Порядок гласных может быть и другим: у-а-и-э-о, у-и-о-э-а или у-о-а-э-и. Создайте и спойте гальдры для каждой руны. Неважно, как это звучит, главное, чтобы разум объединился с гальдром. Общайтесь с рунами и их силой при помощи гальдров.

Гальдры — это устная магия, а руны — письменная и вырезанная. Гальдры связаны с песнопениями и магическими формулами. В нордической магии используется множество магических слов и имен. В нордической традиции нет отдельной религии, в которой человек полностью посвящает себя только одной силе. Используются те силы и формы, которые больше подходят. Такой прагматичный подход отражен и в книге «En Isländsk Svartkonstbok från 1500-talet». Особенно в следующем заклинании, которое применяется, чтобы заставить женщину молчать:

«Да помогут мне в этом... все боги, Тор, Один, Фригг, Фрейя, Сатана, Вельзевул и все боги и богини, что обитают в Вальгалле. Во имя твое сильное, Один».

Заметно, что некоторые из имен были добавлены к обитателям Вальгаллы позднее. В другом заклинании среди призываемых богов присутствуют «Господь, Бог, Дух, Создатель, Один, Тор, Спаситель, Фрейр, Фрейя, Опер, Сатана, Вельзевул» (!).

Имена — это магические слова силы. Искусство заклинания адогматично, однако часто заклинания основаны на ритмичном повторении гальдров, аллитерациях и рифмах.

Ритуалы

В нордической магии нет известной нам сложной системы ритуалов и церемоний. Возможно, такая система и существовала в храме, расположенном в Упсале. Нордическая ритуальная магия тесно связана с силами природы, которые в ней и используются. Пять элементов нордической магии — это основа ритуалов.

Север

Лед

Запад

Мидгард

Восток

Вода

Земля

Воздух

Юг

Огонь

• **Земля:** стабильность, присутствие, единство многообразия. Реализация, актуализация.

• **Воздух:** ясность, путешествия разума, интеллект. Восточный ветер.

• **Вода:** плодородие, чувства, сексуальность. Западный ветер.

• **Огонь:** динамика, чистая энергия. Южный ветер.

• **Лед:** застой, сохранение, скрытые аспекты, потенциал. Северный ветер.

Алтарь символизирует Мидгард. Это — миниатюрное представление мира мага. Алтарь находится на севере, потому что это магическое направление к Туле, крайней точке севера. Туле означает «место, где ты вынужден повернуть назад», крайний север. «Thule» или «thul» также означает рунного мага или поэта. Север — область потенциального, где все возможное заморожено и может быть вызвано к жизни действиями мага. Хорошо, если алтарь расположен перед деревом — подходит ясень или тис, а также береза или дуб. На север от алтаря помещается изображение кристалла-хагаль, на юг — свеча или курящиеся благовония, на запад — чаша или рог, на восток — перо.

Кристалл-хагаль. Нарисуйте или вырежьте знак на дереве или глиняной табличке, стекле или камне. Зимой знак можно изготавливать из льда. Можно также использовать стеклянную чашу и нарисовать знак в ней. Кварц или бриллиант также может символизировать кристалл-хагаль.

Курильница с благовониями. В ней маг сжигает подходящие травы или записки с рунами.

Чаша или рог для питья. Символизирует Одрерир богов. На чаше или роге можно вырезать руны Одрерир (**ᚱᚾᚱᚱᚱᚱᚱ**) и АЛУ (**ᚱᚱᚱ**). Чашу можно наполнить медом или другим подходящим напитком.

Перо. Очень хорошо использовать большое перо лебедя. Перо следует найти на природе. Использовать можно разные перья. Перо используется при очищении.

Другие атрибуты церемонии:

Жезл. Жезл называется «gandr» или «ganden», он должен быть изготовлен из ясеня или ореха. Этот жезл используется для концентрации силы и вырезания рун в эфире, а также во внетелесных «путешествиях души», и связан с помелом ведьм.

Копье, меч или молот. Маг носит оружие, которое выражает его силу. Оружие используется для создания ритуального пространства в четырех направлениях.

Плащ. Маги часто используют в работе плащ. Он символизирует внутренние миры.



Пояс. Пояс или повязка силы (мегингьерд). Хотя многие ритуалы проводятся магом в обнаженном виде, при этом используется пояс.

Нож или серп. Используется для срезания трав.

Ристир, или приспособление для окрашивания. Приспособление, похожее на шило, используется для вырезания, а кисть, кожа или дерево — для окрашивания рун.

Магический амулет. Висит на шее и символизирует контакт с силами, обозначенными на нем.

Рунный ритуал

Станьте у алтаря и подожгите благовония. Высыпьте травы на угли (здесь можно использовать обычные пищевые специи). Посмотрите на поднимающийся дым и скажите:

«Привет Одину и всем богам и богиням Вальгаллы».

Возьмите оружие, повернитесь к северу и скажите:

«Во имя Нордри, да поможет мне Дракон и силы севера!»

Запад:

«Во имя Вастри, да поможет мне великая птица и силы запада!»

Восток:

«Во имя Аустри, да поможет мне великий бык и силы востока!»

Юг:

«Во имя Сурдри, да помогут мне великаны гор и силы юга!»

Призванные стражи защищают соответствующие направления. Они упоминаются в истории о норвежском короле Харальде Гормссоне. Продолжайте ритуал и очистите вашу ауру от раздражающих мыслей и чувств при помощи пера. Освятите рог для питья при помощи жезла, нарисовав в воздухе над ним знак Тора. Поднимите рог в каждом направлении, заканчивая севером и говоря:

«В Туле!»

Выпейте из рога, почувствуйте его экстатическую силу. Затем, ощутив силы Одрерира, скажите:

*«Руны возьми
и прочти начертания
великие линии
сильные линии,
окрашенные великим Туле
и созданные силами,
вырезанные богом, руны знающим».*

Затем сядьте напротив алтаря и всмотритесь в кристалл-хагаль. Спойте гальдром всем рунам и почувствуйте, как они активируются в хагале и как между ними и вами возникает связь.

В завершение ритуала встаньте и скажите:

«В Туле!»

Природная магия

В нордических культах важную роль играют деревья. Иногда используются знаки деревьев, такие, как посох и столб. Дерево символизирует *axis mundi*, ось мира, которая связывает миры и объединяет небо с подземным миром. Священные места были обычно огорожены, а в их центре стояли дерево или столб. Эти места назывались «садами столбов» (древненорвежск. «stavgardar») и выполняли роль жертвенных рощ. Входя в такую рощу, человек попадает в мифологическое время, в котором присутствуют боги и саги. Священные деревья Севера символизировали язычество, поэтому христиане с ними боролись. Ирминсуль, священное дерево саксов, было срублено Карлом Великим в 772 г., когда он стремился распространить христианство в Центральной Европе, что привело к кровопролитию, в

котором погибли тысячи саксов. Ирминсуль и Иггдрасиль — это разные названия одного и того же символа в северном язычестве. Ирминсуль означает «великий столб» и, как и Иггдрасиль, является ключом к другим мирам.

Все необходимое для практической магии можно найти в природе. В растениях, травах и камнях содержатся разнообразные силы. Этот вопрос мы не будем обсуждать здесь в деталях. Отметим лишь несколько деревьев, играющих важную роль в нордической магии.

Вяз. Вяз — это Эмбла, первая женщина. Вяз связан с изначальными женскими силами и символизирует как рождение, так и смерть. Вяз — это мать и чрево. Изначально гробы изготавливались из вяза, что символизировало смерть как новое рождение.

Ясень. Ясень — это дерево, из которого, по преданию, был создан первый мужчина. Ясень связан с мужскими силами. Он используется при создании орудий труда и оружия. Магические жезлы можно изготавливать из ясеня. Ясень привлекает молнию и является хорошим проводником онд и мегина. Иггдрасиль часто считают ясенем или тисом.

Береза. Береза — самое важное дерево в женской магии. Это очень сильное дерево, которое первым вернулось на север после оледенения. Древесина березы наполнена энергией, и ее часто используют для изготовления магических предметов. Береза приносит удачу и защищает от негативной энергии.

Бук. Бук использовался для письма и изготовления амулетов, на которых вырезались эмблемы. Бук символизирует знания.

Дуб. Возможно, дуб — наиболее выдающееся дерево в нордической традиции. Оно связано с богом неба Тюрор и всеотцом. Древесина дуба очень прочная и используется в строительстве кораблей и жилищ.

Бузина. Бузина — очень магическое дерево, любимое дерево фей. Ее немецкое название «Hollander» указывает на связь с Холлой (Хель). К бузине следует относиться с уважением. Если она находится снаружи, то защищает, однако внутри помещения может стать опасной. Бузину нельзя жечь, потому что между ее ветвей живут феи. Сок бузины — чрезвычайно сильный магический напиток.

Ель. Ель символизирует середину зимы и зелень, которая может сопротивляться холоду. Символизм ели сохраняется в традиции устанавливать ель в доме на Новый год. Раньше считалось, что если срубить ель зимой, то это принесет неудачу, потому что ель символизирует силу, которая переживает зиму. Во время зимнего солнцестояния живой ели оказывались почести на улице.

Орех. Орех использовался друидами и северными магами для изготовления жезлов. Он символизирует мудрость и магическую силу. Руны часто изготавливают из ореха.

Тис. Тис символизирует смерть и вечную жизнь. Он может быть очень старым, но при этом и ядовитым. Из тиса можно извлечь вещества, которые использовались ведьмами и шаманами. Возможно, именно на тисе висел

Один, находясь под влиянием его ядра, приносящего мудрость. Тис часто называют «barrask». Возможно, Иггдрасиль был тисом.

Липа. Липа ассоциируется с магией любви и женской магией. Она связана с богиней Фрейей. Под липой встречались влюбленные, чтобы получить благословение дерева. Она — также дерево справедливости и закона.

Рябина. Рябина означает мегин и защиту. Красный цвет ягод рябины связан с Тором. В нордической мифологии рябина спасает Тора в подземной реке.

Яблоня. Яблоня — это дерево жизни. Дерево богини Идуны. Идуна — богиня вечной молодости. Именно она дает богам плоды жизни, которые предохраняют их от старения.

Изучите эти деревья, их характер, то, как они выглядят. Помедитируйте под ними и ощутите их силу. Деревья могут быть сильными союзниками. Часто магические инициации и просветление наступают под деревом. Узнайте и о других деревьях и их характере.



Культовые места

Культовое место — это пространство, посвященное божественным силам и само по себе обладающее особой силой. Часто это природные места, такие, как священные источники, особое дерево, пейзаж или скала. Культовое место может также быть храмом или могилой. В нордическом культе все это — места, обладающие природной силой. Вселенная — это сеть онда и мегина. На земле источник этой силы — горячее ядро планеты. В нордической традиции этот источник назывался Драконом. В традиции дракон — это реальное существо, передающее жизненную силу земле. С приходом христианства и монотеизма атаке подверглась не только старая вера, но и дух земли и природы. Посмотрите, например, на мифы о победителях

драконов. Крест — это меч, пронзающий землю, тело дракона. Церкви строились в старых священных местах. Однако древние силы от этого не исчезли, наоборот, языческое наследие проникло в храмы. В самых древних церквях, построенных на «точках дракона», присутствие языческих сил особенно ощутимо. В северной магии важную роль играют поля силы и энергетические линии, которые называются «линиями дракона». Эти линии видят ясновидящие и ощущают чувствительные люди. Линии можно обнаружить при помощи таких приспособлений, как маятники, рамки и т. д. Эти знания относятся к древней традиции, но до сих пор сохранились в сельской местности. Один из наиболее ранних документов, посвященных этому вопросу, — книга темных искусств «Le Dragon Rouge» XVI века. Все древненордические культовые места строились с учетом расположения линий дракона.

Изучение энергетических линий культовых мест при помощи маятника или рамки очень важно для понимания нордической традиции. Медитация в таких местах может принести ощутимые плоды. Многие из священных мест устроены таким образом, что вызывают возмущения в сети сил. С этими местами можно проводить магическую работу, даже не имея с ними непосредственного контакта. Если построить культовое место в соответствии с традицией, то в округе произойдут серьезные изменения. Место нужно также строить в точке силы. Рассмотрим подробнее три вида культовых мест: каменные круги, лабиринты и могильные холмы.

Каменный круг. Такая конструкция иллюстрирует цикличность времен года, дней, часов и месяцев. На

севере эти места использовались для встреч и проведения тинга⁵. Самые важные круги создавались в виде восьмилучевой звезды с крупным камнем посередине. В конце каждого луча помещался большой камень, а между ними — еще по два камня. Всего в круге было 24 камня. Такая конструкция обладает значительной силой, функционируя как полный рунный ряд и колесо. Центральный камень помещается на точке силы. Небольшие круги можно изготовить из восьми камней и одного в середине. Круги становятся местами магических встреч, рунных ритуалов и призывов к богам. Камень, находящийся в центре, можно использовать в качестве алтаря.

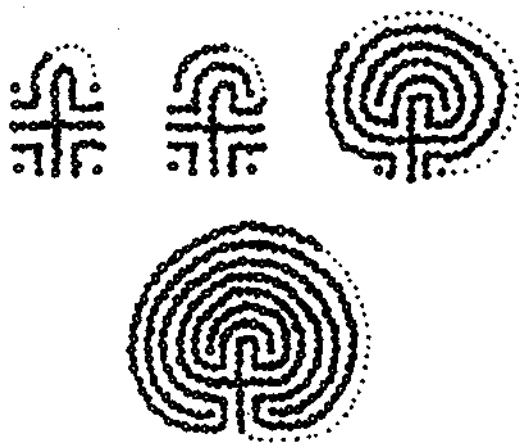
Лабиринт. В Скандинавии есть сотни лабиринтов разных размеров. Они использовались в особых ритуалах. Также их называют «змеиными камнями». Это не те лабиринты, в которых можно заблудиться. Существует два основных их вида. Наиболее распространенный содержит путь к центру, в котором расположен немного более крупный камень. Из лабиринта выходят тем же путем, каким заходили в него. В менее распространенных лабиринтах — змеевидный путь, который сначала проводит человека к центру, а потом выводит наружу. Остановимся на более распространенных лабиринтах. Они созданы для танцев и вызывания транса. Змеевидные пути гипнотизируют, они символизируют мозг и сознание. Лабиринт строится на вершине воронки силы, которая содержит врата на «обратную сторону». Лабиринт символизирует Хель, подземный мир, смерть и рождение. Вход в центр

⁵ Собрание, состоящее из свободных мужчин, на котором решались правительственные вопросы.

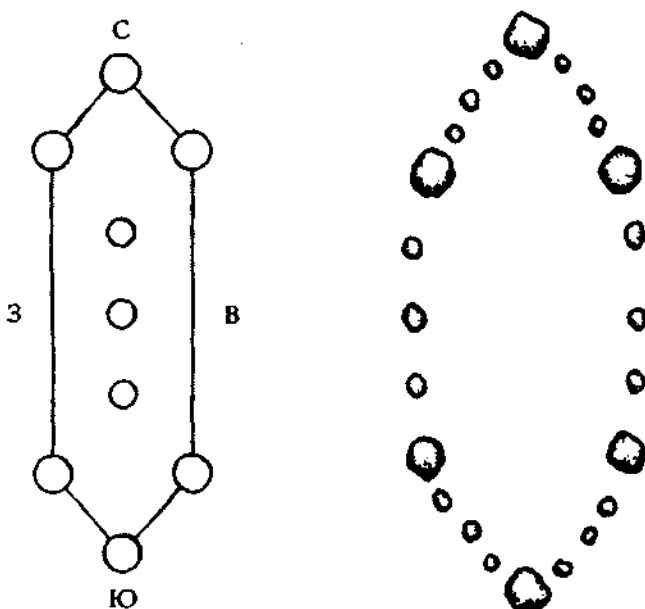
лабиринта — это возвращение в изначальное чрево. Выход из лабиринта — рождение. Вход в центр лабиринта с последующей медитацией на этом месте — сильное магическое действие. Это способ общения с Хель и обретения тайной мудрости рун. Последующий выход символизирует повторное рождение. В центре лабиринта часто стояла молодая женщина. Те, кто входил в лабиринт, должны были «спасти ее» и вернуть «на волю». Такая тема присутствует во многих мифах, где женщина символизирует божественную искру, запертую в материи. В центре лабиринта можно обрести ощущение единства, увидеть сеть Урд, руны и онд, освободить душу. Путь через лабиринт можно сравнить с процессом инициации в утарк.



Классический лабиринт строится следующим образом:



Могильные холмы. Могильный холм в виде корабля — это судно для достижения обратной стороны. У них форма кристалла, и они находятся в местах, где сила земли создает нечто вроде вакуума в пространстве и времени. Иногда их называют «хрустальными вратами» и верят, что с их помощью можно совершать путешествия в другие миры и состояния сознания. Еще важнее найти верное место для постройки холма. Сама конструкция способствует созданию энергетической структуры, открывающей врата, однако для достижения большего эффекта следует найти место, где существуют природные врата. Холм строится так же, как и символ нордического мирового дерева. На нем можно сидеть или лежать, они подходят и группам магов. Ниже приводится пример такой конструкции.



Сейд

Искусство сейда — один из наиболее важных аспектов нордической магии. Это — темная традиция, напоминающая путь левой руки. Сейд — это техника, которая включает в себя экстатический транс, позволяющий освободить душу или ворд. Сейд можно сравнить с «маленькой смертью», во время которой практикующий обретает возможность видеть будущее и неведомое. Сейд дает множество магических способностей и тесно связан с искусством изменения формы (hamfarir). Нордическая традиция различает «белый сейд», связанный со знаниями об урожае, временах года и будущем, и «черный сейд», который связан с ритуалами смерти и проклятиями. Сеидом занимались вельвы, мудрые женщины, и небольшое количество мужчин. В древности считалось, что сейд —

очень немужское занятие. Однако это не помешало Одину овладеть такой полезной техникой. За это Локи высмеивает его в «Перебранке Локи»:

*«А ты, я слышал,
на острове Самсей
бил в барабан,
среди людей колдовал,
как делают ведьмы, —
ты — муж женовидный».*

Искусство сейда связано с женскими таинствами, потому что связано с рождением и смертью, вратами, через которые проходит душа. Богиня сейда — Фрейя, сейд в целом характерен для нордического ведьмовства. Полеты на метлах — наследие сейда. Фаллический жезл использовался в сейде для достижения экстаза. Фрейя обучила Одина сейду, при помощи которого он мог видеть будущее и наказывать людей безумием, болезнью или смертью. Сейд связан с искусством экстатических предсказаний, практикуемым на Тибете и в других частях мира.

Классическое описание сейда приводится в рассказе об Эрике Реде. Мудрая ясновидящая Торбьерг, чьи девять сестер тоже были ясновидящими, ходила из дома в дом. Люди хотели знать о будущем и об урожае. Она приходила, одетая в синий плащ, украшенный камнями. Плащ был подшит кожей, а на шее ее висело ожерелье из стеклянных бусин. Торбьерг носила капюшон из кожи ягненка и перчатки из меха кошки. Кошка — животное Фрейи и связано с сеидом. Обувь Торбьерг была сделана из телячьей кожи, с длинными язычками, на которых висели латунные колокольчики. На поясе висела кожаная сумочка с магическими

принадлежностями, в руке был посох, украшенный латуной и жемчугом. Все ее вежливо приветствовали и угощали «кашей из козьего молока», которая в действительности готовилась из сердец определенных животных. Для сейда устанавливалось высокое сиденье, а вокруг усаживались женщины. Одна из женщин пела магическую песню, «vardlokkur», обязательную при сейде. Песня была столь прекрасной, что, по словам мудрой женщины, прилетало множество духов. Большинство из ее предсказаний также оказывались верными.

«Vardlokkur» — это вид гальдра или магической песни, которая вводит практикующего сейд в транс и направляет душу. Однако ее можно также использовать для вызывания духов и поиска потерянных душ. Пение играет важную роль в сейде. Норвежская история рассказывает о том, что однажды в сейде использовался хор из пятнадцати молодых мужчин и пятнадцати девушек. В другом рассказе упоминается мужчина, практикующий сейд, который сидит на сиденье и исполняет гальдр с такой силой, что шторм повергает его врага. В «Саге об Инглингах» описан сейд в применении к Одину:

«Один владел и тем искусством, которое всего могущественнее. Оно называется колдовство⁶. С его помощью он мог узнавать судьбы людей и еще не случившееся, а также причинять людям болезнь, несчастье или смерть, а также отнимать у людей ум или силу и передавать их другим. Мужам считалось зазорным заниматься этим колдовством, так что ему обучались жрицы».

⁶ Сейд.

Одина, преданного искателя истины, невозможно остановить представлениями о том, что пристойно и подходяще. Он учится сейду у Фрейи, которая была его любовницей. Искусство сейда связано с сексуальной магией. Вызвав сильное сексуальное возбуждение и вместо оргазма направив энергию в сознание, можно освободить душу. Та же самая техника пользуется индийскими тантристами для пробуждения кундалины, освобождения астрального тела и открытия третьего глаза. Слово «сейд» означает «внутренний жар» или «кипение» и является способом активации внутреннего огня. Для достижения экстаза в сейде используются песни, барабанный ритм и жезл.

Одрерир

В западном оккультизме тайна Грааля привлекла внимание множества ученых и магов. Часто Грааль описывают как кубок или чашу. Больше всего распространено мнение, что именно из этой чаши Иисус пил с апостолами во время тайной вечери. В эту чашу Иосиф Аримафейский собрал кровь распятого Иисуса. Ангелы перенесли чашу на Монсальват, где король Титурель построил храм Грааля. Был создан рыцарский орден, чьей задачей была охрана Грааля. В Граале содержится божественная сила, а его нынешнее местонахождение неизвестно. Для того чтобы найти Грааль, такие ищущие, как король Артур и его рыцари, объехали весь мир. Найти его может только чистый духом, и в итоге его находит невинный Парсифаль.

Христианское представление о Граале возникло в Средние века. Большое влияние на него оказали древние нордические мифы. Изначально Грааль имел

отношение не к христианской традиции, а к тайному одинистическому культу. Тайны Грааля — один из важнейших аспектов северной традиции. Древний нордический символ Грааля — это кубок или чаша Одрерир. В ней содержится мед вдохновения, сваренный из крови мертвого бога. Сам мед также называют «одрерир», что значит «то, что дает экстаз». «Од» или экстаз — это божественное вдохновение, которое на самом деле лежит в основе всемогущества Одина. Мед был получен в результате заключения мира между асами и ванами. В середине был поставлен котел, в который плюнули обе расы. В древности при изготовлении пива использовалась слюна. Из слюны двух рас богов возник мудрейший из богов, Квасир. Позже его умертвили два карлика, Фьялар и Галар. Они собрали кровь бога и смешали ее с пчелиным медом. Так и был сварен Одрерир. Великан Суттунг захватил мед и поместил внутрь горы, под охрану дочери, Гуннлед. Один совершает путешествие, чтобы украсть мед. Под именем Больверка (тот, кто приносит зло) он заставляет брата Суттунга, Бауги, пробурить гору до того места, где хранится Одрерир. В обличье змеи он проникает внутрь. Один соблазняет Гуннлед и остается с ней три ночи, за что она обещает ему три глотка меда. Один в три больших глотка выпивает весь мед и превращается в орла. Затем он улетает в Вальгаллу, где выплевывает мед. Во время полета Один потерял несколько капель. Эти капли — небольшой поэтический дар, которым могут обладать обычные люди и малые поэты. Один — первый рыцарь Грааля, а сам миф описывает процесс инициации.

Одрерир — это варево, вызывающее видения, подобное индийской «суме». Сума, как и Одрерир — и божество, и напиток. Сума связана с луной и божественным вдохновением. И одрерир и суму считали напитками, содержащими галлюциногенные грибы, что могло объяснить их использование. Известно, что в некоторых культах отдельные виды грибов считаются плотью и кровью богов. Это может быть внешним аспектом мифа об одрерире, суме и Граале.

Чаша — внешняя форма Грааля. В средневековой немецкой истории миннезингеров сказано, что изначально Грааль — изумруд из короны Люцифера. При падении Люцифера изумруд упал в ад. Вольфрам фон Эшенбах (Wolfram von Eschenbach), который писал о Парсифале в XIII веке, говорит о люциферианском камне «*lapis exillis*», который обладает теми же божественными качествами, как и настоящий Грааль. Ищущие Грааль и алхимики стремятся получить этот камень — «философский камень». В некоторых версиях мифа о Граале чаша возникла из камня. Чаша дает человеку возможность обрести божественную силу зрения. Камень из короны Люцифера — это божественный глаз, или третий глаз, который в Индии называют глазом Шивы. В нордической традиции — это глаз Одина, который он жертвует в колодец Мимира. Колодец Мимира — это память и подсознание. И колодец, и глаз, пожертвованный Одином, символизируются луной. Жертва колодцу Мимира связана с мифом о Граале и процессом инициации, описанным в мифе об Одрерире. Наиболее важный аспект мистерий Одина — достижение экстаза, который пробудит божественный глаз.

ГЛАВА 6

Рунная йога

В большинстве эзотерических традиций считается, что звуки, речь, числа, буквы, цвета, боги, знаки и т. д. соотносятся друг с другом путем оккультных соответствий. Так, руны можно связать с гальдрами, богами, знаками и речью. Если рассматривать руны в качестве космических принципов, то важно расширить их значение за пределы формы и функции в качестве букв. В Германии была разработана система рунной магии, в которой маги входили в контакт с силами рун при помощи различных поз. Эти же позы можно использовать для направления и контроля сил. В версии Фридриха Марби система называется «рунная гимнастика». Зигфрид Адольф Куммер назвал ее «рунной йогой». Многие маги работали с рунами и телесными позами. Однако нет никаких свидетельств о том, что рунная йога имеет отношение к древней нордической традиции. В поддержку этой теории часто демонстрируют рог из Галлехус (Дания), на котором изображены люди в позах, напоминающих отдельные руны.

Изучая системы рунной йоги, несложно заметить, что некоторые позы весьма отдаленно напоминают руны. По этой причине многие маги вообще игнорируют рунную йогу. Существующие системы рунной йоги часто стремятся в точности и любой ценой имитировать форму руны. В результате получаются

загадочные и неудобные позы. Если считать руны символами космических принципов, то точная имитация их формы становится необязательной. Ниже мы предлагаем вам рунную йогу, переработанную в рунный танец. Система была разработана в ордене «Dragon Rouge», однако ее можно адаптировать и под собственные нужды. Двадцать четыре позиции в некоторой степени основаны на форме рун, а также выражают их функцию и характер.

Некоторые из рун основаны на вертикальной линии. Руна «ис» в рунной йоге — начальная позиция, в которой человек стоит прямо и концентрируется. Линия символизирует позвоночник, а рунный ряд — энергии различного уровня, исходящие из позвоночника в комплекс «тело-разум». Система в некоторой степени соответствует индийской кундалини-йоге. Руна «ур» — это неприрученная первобытная сила змея, которую маг учится контролировать, осваивая рунный ряд и двадцать четыре позиции. В руне «фе» воля мага способна контролировать эту силу. Вертикальная линия символизирует мировую опору, Ирминсуль. Слово «Ирминсуль» значит «великий посох». Имя Йормунгандр, великий змей, окружающий землю, также означает «великий посох». Змей и посох — два проявления одного и того же принципа, силы, которая поднимается по позвоночнику. В кундалини-йоге Йормунгандр символизирует кундалини, а Ирминсуль — сушумну⁷, через которую поднимается кундалини.

⁷ Сушумна — один из энергетических каналов в йоге (другие — ида и пингала).

24 рунные позы

УР. Наклонитесь вперед и почувствуйте первобытную силу «ур», вулкан, бьющий в центре земли. Большинство из поз можно варьировать, включая и эту. Ее можно выполнять с прямыми ногами, телом, наклоненным вниз, и ладонями, касающимися пола. Однако можно и сгибать ноги или не касаться пола.

ТУРС. Станьте прямо, вытяните руки и соедините ладони. Руки символизируют два мира великанов. Почувствуйте, что правая рука — огонь, а левая — лед (если вы правша). Соединенные ладони символизируют объединение противоположностей, а руки образуют угол, завершающий руну «турс».

АС. Станьте прямо, вытяните руки, не соединяя ладони. Между ладонями почувствуйте силу ветра, который вызывается вашим дыханием.

РЭЙД. Станьте прямо, одна нога впереди другой в устойчивой позе. Вытяните руки вперед, одну над другой. Стойте так, как будто правите повозкой и держите поводья или держите меч.

КЕН. Стойте прямо с протянутыми руками. Почувствуйте силу огня, жара и расширения.

ГИФУ. Ноги широко врозь, а руки — над головой, в форме буквы «Х». Ладони подняты вверх. Почувствуйте, как сила спускается с неба и поднимается от земли в ваше тело. Она движется в вас в обоих направлениях.

ВЮНЬЯ. Стойте прямо и держите руки так, как будто заключаете кого-то в широкие объятия.

ХАГАЛЬ. Присядьте на корточки, ноги слегка расставлены. Локти покоятся на коленях, ладони подняты вверх, но пальцами к голове. Почувствуйте, как вы фокусируете силу и сохраняете ее, подобно тому как кристалл-хагаль содержит все руны и их силу.

НАУД. Стойте прямо, руки по обеим сторонам туловища. Одна рука указывает вверх, другая — вниз. Круговым движением положение рук можно менять, символизируя колесо судьбы.

ИС. Стойте прямо, руки опущены вниз вдоль туловища. Вы сфокусированы на себе, собственной силе, на «здесь» и «сейчас», хотя и пассивно.

ЙАРА. Стойте прямо, одна рука впереди, ее запястье указывает вверх. Другая рука должна быть сзади, ее запястье указывает вниз. Вращайте руками по часовой стрелке. Движение символизирует цикличность года и сбор урожая.

ПЕРТРА. Сядьте на корточки, ступни расставлены. Руки подняты вверх, запястья почти вертикальны. Пальцы наружу. Поза похожа на позу «хагаль», однако локти не покоятся на коленях, поза направлена вовне. Вы — скала, дающая жизнь.

ЭЙВАЗ. Станьте прямо, левая ступня позади правой, левая рука на поясе. Правая рука направлена вперед и слегка вниз. Вы символизируете тисовое дерево и лучника.

АЛЬГИЗ. Станьте прямо, руки подняты над головой. Почувствуйте, что вы — дерево, визуализируйте ствол и крону. Почувствуйте текущую через вас силу и проникнитесь уважением к вашему священному телу.

СОЛ. Стойте прямо, левая ступня позади правой, правая рука протянута вперед и вверх. Это — приветствие солнцу.

ТЮР. Стойте прямо, руки расставлены и указывают вниз. Вы — Ирминскуль, святое дерево язычников. Руками вы указываете на границу между небом и землей. Почувствуйте, что летите, как орел.

БЬЯРКА. Стойте прямо, кулаки прижаты к груди, локти выставлены прямо вперед. Поза символизирует женскую грудь или человека, прижимающего к груди копьё или жезл.

Э. Ноги расставлены широко, колени согнуты. Сжатые кулаки на поясе. Поза также называется «поза лошади», ее можно обнаружить во многих школах боевых искусств.

МАННАЗ. Стойте прямо, руки перекрещены на груди. Вы — идеальный человек, в равновесии с планетами, звездами, плетением Урд и рунами. Эти разнообразные космические силы взаимодействуют внутри вас.

ЛАГУ. Стойте прямо, одна рука вытянута вперед, ладонь вниз. Почувствуйте влагу и течение вод руками и телом.

ИНГ. Стойте прямо, ладони напротив гениталий или нижней части живота. Локти направлены вовне по сторонам туловища. Вы направляет внутреннюю сексуальную силу семени и руны «инг».

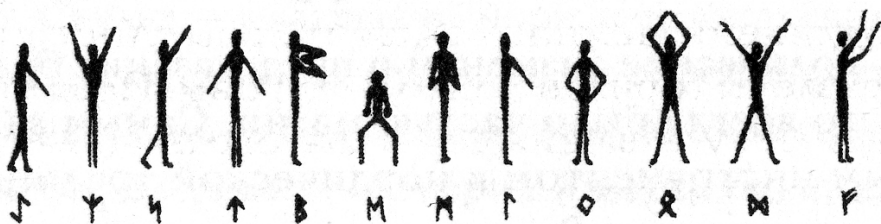
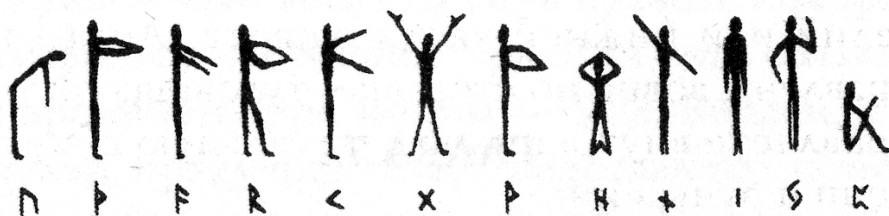
ОДАЛЬ. Ноги широко расставлены, руки соединены немного выше головы. Локти направлены

горизонтально в стороны. Поза придает силу и защищает. Она ограничивает и концентрирует разум.

ДАГАЗ. Ноги широко расставлены, руки — над головой. В отличие от руны «гифу» ладони направлены наружу. Вы светитесь, как солнце, сила руны пульсирует в вас. Левая рука повернута на запад, а правая — на восток. Ладони — это время между восходом и закатом.

ФЕ. Стойте прямо, руки вытянуты наружу. Нижняя рука указывает вверх. Вы символизируете рога домашнего скота и держите богатства и руны.

Попробуйте каждую из поз и почувствуйте силу рун. Это — эффективный способ узнать больше о рунах и их функциях. Вы станете с рунами одним целым. Исполняйте гальдр руны, стоя в соответствующей позе. Делайте серии рунных движений. Начните учиться «танцу рун». Исполняйте рунный ряд целиком.



Когда запомните позы, начинайте применять и гальдры. Для поддержания ритма можно использовать

барабан. Станцуйте собственное имя. Исполните рунные позиции, которые формируются магическими словами и заклинаниями, такими как РУНА, АЛУ, ЛАУКАЗ и имена богов. Существуют движения, которые могут выражать магические процессы. Исполните движение ИС-МАННАЗ-КЕН-ХАГАЛЬ-АС-ГИФУ — выражение процесса, символизирующего общность льда и человека. Благодаря огню, частицы льда извергаются градом вниз. Дыхание богов дает человеку дары души. Разработайте собственные серии движений, описывающих магические процессы.

ГЛАВА 7

Гадание на рунах

Толкование знамений и предсказание будущего всегда было частью магии. Самым важным инструментом в нордической традиции являются руны. Все виды гадания основаны на определенном понимании структуры бытия. Разные знаки, используемые при гадании, символизируют различные силы и тенденции развития. Эти знаки, «И Цзин», Таро и руны могут показать, какие силы активны в настоящем. Гадание указывает текущие тенденции и может описать будущее. У гадания на рунах — древние корни. Тацит описывает, как руны использовались германскими племенами. С дерева срезалась ветвь, которая затем нарезалась на маленькие кусочки; на них наносились знаки. Куски дерева случайным образом раскладывались на белой материи. Гадающий смотрел в небо и призывал богов, после чего трижды выбирал знаки.

Руны — это аспекты сети судьбы, которая называется плетением Урд. Эта сеть связана со временем. Три норны — Урд, Верданди и Скульд, прядущие сеть, представляют собой три вида времени: что было, что есть и что будет. Скульд — младшая из норн, и ее лицо скрыто. Она открывает будущее, которое скрыто от нас. Однако будущее не только скрыто, но и неопределенно. История и настоящее, как

нить, тянутся в неясное будущее, однако где и как будет обрезана нить, зависит от людей. Читая плетение Урд при помощи рун, можно понять настоящее и прошлое, а также приподнять вуаль Скульд и увидеть, что таит будущее.

Одна из наиболее простых форм гадания на рунах — извлечение трех рун, которые соотносятся с тремя нормами. Первая означает прошлое, вторая — настоящее, а третья — будущее. Если обратить внимание на связь между тремя рунами, то можно лучше понять настоящее и правильное понять ответ. Можно использовать расклады Таро, например, кельтский крест, но использовать руны. Неплохой способ гадания строится подобно дереву Иггдрасиль. Девять рун выкладываются в соответствии с девятью мирами. Сначала кладется руна в центре Мидгарда. Она символизирует человека, ждущего совета. Порядок выкладывания остальных рун может варьироваться.

Мидгард. Человек, ищущий совета. Текущая ситуация в очевидной форме и, возможно, сам вопрос.

Ётунхейм. Прошлое, история, память и контекст. Прошлое человека или вопроса.

Льюсальфхейм. Рассудок и интеллект. Мнения и концепции. Интеллектуальная карта.

Свартальфхейм. Чувства, инстинкты, мотивы и движущая сила. Свартальфхейм может также описывать вопрошающего.

Ванахейм. Спутники, отношения и окружение. Духовные отношения с фюльгьей, а также земные и сексуальные отношения. Ванахейм может описывать будущее и те семена, которые посеяны в настоящем.

Асгард. Идеи и цели.

Хельхейм. Подсознание, страхи, мечты и скрытые побуждения.

Муспельхейм. Динамические, активные силы, лежащие в основе. То, что заставляет развиваться и продолжать действовать.

Нифльхейм. Сила, замедляющая движение и концентрирующая внимание.

Если между Нифльхеймом и Муспельхеймом есть дисбаланс, то существует опасность того, что человек либо «сгорит» (Муспельхейм), либо остановится в развитии (Нифльхейм). По этому же принципу должны быть сбалансированы и остальные миры: чувства (Свартальфхейм) и разум (Льюсальфхейм), идеи и суперэго (Асгард) и подсознание (Хельхейм), плодотворное будущее (Ванахейм) и прошлое (Ётунхейм). Мидгард — центр, поэтому всякий дисбаланс или хаос проявляется в окружающих его мирах.

Другой метод гадания основан на пяти нордических первоэлементах: земле, льде, огне, воздухе и воде. Земля находится в середине, лед — сверху, огонь — снизу, воздух — справа, а вода — слева. У разных элементов в гадании разные значения, например:

- **Земля.** Тот, кто ищет совета или сам вопрос.
- **Лед.** Препятствие или фокус энергии.
- **Огонь.** То, что придает энергию или, наоборот, сжигает ее.
- **Воздух.** Мысли и идеи.
- **Вода.** Чувства и интуиция.



В некоторых системах гадания на рунах отдельное значение придается рунам, повернутым вверх ногами или вдоль вертикальной оси. Значение рун, перевернутых вверх ногами, инвертируется. Если руна «тюр» перевернута таким образом, то ее можно интерпретировать как беспорядок и беззаконие. Некоторые руны не могут быть инвертированы, но меняют направление. Например, перевернутая вдоль вертикальной оси руна «кен» не означает воду, а скорее угасающее, неразгорающееся пламя. Третья группа рун может переворачиваться по обеим осям. В этом случае, например, руны «лагу» можно интерпретировать как поток утекающей воды, вызывающий засуху. Как и всегда в гадании, истинное значение становится понятно в контексте рассматриваемой ситуации, с учетом личности, задающей вопрос, и сущности вопроса. Единственный способ научиться понимать руны — часто с ними работать. Многие рунные маги не обращают внимания на положение руны. Независимо от положения, их значение остается неизменным.

Интерпретация рун

Ниже приводятся примеры того, как руны могут интерпретироваться при гадании. Значения могут меняться в зависимости от ситуации и личности человека, задающего вопрос. Не стесняйтесь расширять предложенные интерпретации, тем не менее не выходя за пределы нордического смыслообразующего ядра.



УР. Первобытная сила. Возвращение к источнику. Если перед вами стоит проблема, следует вернуться к ее истокам и на некоторое время отложить планы и решения в сторону. Начните рассматривать ситуацию «с чистого листа», воспользуйтесь всеми возможностями, которые предоставляет такой подход.



ТУРС. Хаос и конфликты, которые могут привести к новым возможностям. «Турс» — руна великанов, а они обитают за пределами известного мира. Руна «турс» означает важность отваги, ведущей к проникновению на неизвестную территорию, чтобы узнать новое. Поначалу неизвестное может показаться пугающим и ввергнуть человека в хаос, прежде чем он проникнется пониманием. «Турс» — руна черной магии и колдовства, она говорит о возможности использования необычных сил и решений. «Турс» также напоминает о том, какую силу и знания можно получить в дикой природе или любом другом, новом окружении. При анализе жизненной ситуации руна «турс» напоминает о необходимости поддержания равновесия между

старыми конфликтами и противниками. Новое творение возникает в результате равновесия между двумя первобытными мирами турсов — Муспельхеймом и Нифльхеймом.



АС. Творение, жизненная сила, сила созидания. Руна богов символизирует создания нового и возникновение новой ситуации. Творение — это всегда беспокойный процесс. Боги убивают Имира, чтобы сотворить мир. Сама сила созидания тесно связана с бурей. Созидание требует, чтобы старое осталось позади, требует разрыва с пассивностью и неорганизованностью. Руна также может указывать на возможность возвращения в жизнь чего-то старого и придания ему новой силы так же, как боги даровали бревнам Аску и Эмбле жизнь.



РЭЙД. Порядок и структура. Руна Тора советует вести себя подобно Тору, использовать силу и проявлять ответственность, чтобы получить контроль над ситуацией. Руна также означает путешествие. Не хаотичное путешествие турсов, но такое, при котором человек полностью все контролирует. Это путешествие, цель которого ясно видна. Руна «рэйд» советует поступать правильно, даже если сталкиваешься с сопротивлением.



КЕН. Огонь и энергия. Руна факела символизирует волю и энергию, которые вами двигают. Воля может принести свет и ясность, но может и увести почву из-под ног. Огонь и игрив, и опасен. «Кен» может означать и просветление, иногда — болезненное осознание проблемы. «Кен» советует использовать огонь, но в виде факела, контролируя его.



ГИФУ. Дары. В древнем нордическом мире отношения основывались на дарах: между людьми, с богами и предками. Руна дара советует быть щедрым и готовым к жертвам. Руна дара иллюстрирует баланс между дарами. Это кармическая руна, советующая избавиться от долгов и зависимостей. Руна подчеркивает важность дарения будущим поколениям того, что было подарено вам самим так же, как и важность принесения даров предыдущим поколениям, богам и предкам. Размер даров увеличится, но не чрезмерно. Руна советует дарить, но не раздавать дары безоглядно и без раздумий. Дарение должно быть сбалансировано.



ВЮНЬЯ. Радость и пожелания. Руна радости описывает, как исполняются желания. Это — сила, источником которой является счастье. Руна радости говорит о счастье, которое можно найти в «маленьких» вещах, а также о великом счастье и гармонии, которые

достигаются путем установления хороших отношений с богами и другими мирами.



ХАГАЛЬ. Семя знаний. Мудрость через разрушение. «Хагаль» содержит тайны рун и жизни. Эти тайны открываются, когда человек сталкивается со смертью и разрушением. Встречаясь с тем, чего хотелось бы избежать, человек осознает сущность жизни, учится делать правильный выбор, используя смерть в качестве советника. Если всмотреться в разрушение, которое приносит руна града, то можно увидеть воды жизни, скрывающиеся в ней. Становится понятно, что не следует бояться неизбежного, нужно смотреть на него как на источник мудрости, силы и радости. «Хагаль» — семя возможностей. «Хагаль» советует искать в жизни главное, не лениться делать мудрый выбор, видеть все в отдаленной перспективе, хотя поначалу это и сложно. «Хагаль» — руна темной богини Хель, благодаря ее мудрости можно увидеть, что все находится в единстве.



НАУД. Нужда и необходимость. Время и судьба. Руна означает сложности и препятствия на пути. Проблемы можно преодолеть только великим самопожертвованием. Руна соответствует девятидневной жертве Одина на дереве Иггдрасиль и богинями времени и судьбы — тремя норнами. Руна рекомендует смириться с судьбой и рассматривать ее как возможность увеличения знаний и понимания. Это руна инициации, она учит искать истинную волю в

переплетениях судьбы. Руна символизирует необходимость и неизбежность, советует не бояться их, а приобретать силу, сталкиваясь с ними.

Руна «науд» также описывает рождение после девяти месяцев беременности — неизбежную боль родов, которая дает начало новой жизни. Руна учит нас справляться со сложностями в твердой уверенности, что они приведут к новому.



ИС. Концентрация и отдых. Фокусирование и пробуждение. Руна «ис» описывает важность отдыха, состояния летаргии и транса, как у медведя, впадающего в спячку. Отдых — это состояние, в котором человек сохраняется. Сохранность очень важна, если хочешь чего-либо создать. Лед уравнивает огонь, который символизирует волю и ее способность к постоянному движению и горению. Руна льда советует понять настоящее и размышлять. Руна льда также предупреждает о тех вещах, которые могут оказаться замороженными. Всегда наступает момент, когда то, что лежит на льду, нужно достать.



ЙАРА. Циклы природы и времена года. Возвращение. Руна года рассказывает о природных циклах, о том, что день следует за ночью, весна приходит после зимы и т. д. Это руна экологических циклов. Она означает хороший урожай и плодородие. «Йара» означает игры, танцы и свадьбы. Она рассказывает о браке Фрейра и Фрейи, символизирует

праздники урожая и ежегодные праздники. Руна года также означает вечное возвращение, старое, постоянно возрождающееся в новых формах. Руна советует пахать и сеять, рассматривать все в виде циклов.



ПЕРТРА. Скрытые сокровища. Подземный мир. Руна связана с женскими мистериями и женским чревом. «Пертра» соответствует колодцу Урд и означает и чрево, и могилу. Она символизирует колодец, скрытый в подземном мире, среди гор и скал. Здесь хранится тайное семя жизни и судьбы, сюда мы вернемся после смерти. В гадании «пертра» может означать обнаружение скрытых сокровищ и новых источников силы и вдохновения. «Пертра» также описывает сумку, в которой хранятся руны, и игру судьбы, к которой все мы можем присоединиться.



ЭЙВАЗ. Охота и путешествия между мирами. Руна относится к мужским мистериям и связана с мужским полом. Она описывает мировую ось, которая тянется от миров жизни к мирам смерти. Тис символизирует жизнь, а также смерть и умирание. Это — руна охоты и искусства стрельбы из лука[†]. В гадании «эйваз» советует ориентироваться на цель и выходить на охоту. «Эйваз» описывает деревья и дикую природу, в которых мы можем найти знания о неведомом.



АЛЬГИЗ. Защита. Сила природы и богов. «Альгиз» — одна из наиболее сильных рун защиты.

Она означает рогатое животное, дерево и человека с распростертыми руками. «Альгиз» описывает поиск контакта с высшими силами и получение от них защиты. Руну «альгиз» можно также интерпретировать как пробуждение сексуальной силы и бойцовского духа. В гадании о духовном развитии руну можно интерпретировать как пробуждение внутренней силы, ее стремление к божественному.



СОЛ. Сила солнца. Руна солнца означает свет и лето, пробуждение и энергию. Она также обещает победу и защиту. Сила солнца дарует тепло и жизнь, ее можно использовать при исцелении. Руна солнца — это огненная энергия, которая, в отличие от руны «кен», не контролируется человеком. Руна предупреждает и об опаляющей силе солнца. Не следует постоянно находиться на свету. Нужно уравновесить жар солнца задумчивостью тьмы и прохлады.



ТЮР. Храбрость и победа, закон и порядок. Руна «тюр» показывает, как храбрость и самопожертвование могут привести к успеху и победе. Это не эгоистичный успех, но коллективный, требующий самоотдачи. Руна «тюр» обозначает обычные законы и правила, поддерживает общепринятый порядок и создает структуру, которая может нечто сохранить. Она советует проявлять храбрость и стремиться к успеху и к победе через самопожертвование.



БЪЯРКА. Рождение и перерождение. Это самая важная из женских рун. Она связана с Фригг и Фрейей. Эта руна означает силу и храбрость, требуемые для того, чтобы принести жизнь в то, что холодно и пусто, и начать новую плодородную эпоху. Она означает и любовь, и колдовство. Метлы ведьм изготавливались из березы, а руна березы может символизировать проход в другой мир. Руна березы советует обрести силу, необходимую для привнесения жизни туда, где ее нет.



Э. Отношения и дружба. Путешествия и общение. Доверие — как основа перехода в неведомое. Руна лошади описывает дружбу и единство лошади и наездника. Чтобы начать путешествие в неведомое, нужно испытывать глубокое доверие к товарищам. Руна «э» обещает дружбу и доверие, но требует заботы и ответственности за товарищей, истинных и добродушных, дружеских ответов.



МАННАЗ. Самореализация. Человек в гармонии с божественным. Мужское и женское в равновесии. Руна человека означает человека сознательного и целостного. Возможно, самое трудное — это стать целостной личностью без внутренних конфликтов, вести последовательный образ жизни. Это — стремление к самореализации, которое не превращается в ограниченность и эгоизм, а требует самопожертвования и уважения к величию того, что нас окружает, — богов, природы, предков, других людей и

будущего, которое мы сами создаем. «Манназ» советует стремиться к внутреннему балансу, последовательности и, соответственно, осознанию и принятию ответственности за свои действия. Совершенствоваться можно только тогда, когда видишь себя частью большей картины.



ЛАГУ. Вода, чувства, фантазии и сны. Руна «лагу» описывает сонные чувства в противоположность волевым чувствам руны «кен». Это руна искусства, интуиции и видений. Как и вода, эти чувства могут принимать различные формы. Они могут течь, как ручей, или широко разливаться, как океан. Они могут замерзнуть, могут кипеть. Руна «лагу» советует освободить творческое воображение и исследовать мир снов, однако «лагу» также предупреждает об опасности утонуть в фантазиях и бесцельных видениях, которые никогда не достигают берега.



ИНГ. Творчество и плодородие. Семена будущего. Руна «инг» означает семя, в котором содержится суть. «Инг» описывает концентрацию сути — сердцевины. «Инг» также описывает, как человек создает самое основное, чтобы в будущем на его основе возникло нечто большее. «Инг» — это мужская порождающая сила, она символизирует мужское семя. Руна «инг» советует быть творческим, фокусироваться на основном и позволить ему вырасти в будущем.



ОДАЛЬ. Родственники и предки. Безопасность и стабильность. Корни. Руна «одаль» описывает отношения с предками и тем окружением, в котором мы выросли. Она раскрывает потребность в традиции и истории. Чтобы иметь возможность совершенствоваться и двигаться на неизведанные территории, нужно место, куда можно вернуться. Люди постоянно создают такую основу и должны стараться не терять ее. «Одаль» предупреждает о том, чтобы люди не прятались за традициями и не отказывались от свободной воли, прикрываясь историей. «Одаль» советует быть свободным человеком и избегать негативных зависимостей.



ДАГАЗ. Пробуждение. Новый день. Ясность и сознание. Руна дня описывает, как человек перерождается из куколки и достигает нового уровня сознания. Новый день приходит после того, как старое осталось позади.




ФЕ. Богатство и награда. Приручение дикого. Руна «фе» обещает награду за тяжелую работу. Она говорит о том, как, войдя в неведомое, можно приручить его и обрести над ним контроль. Здесь — новые богатства. Не следует останавливаться и просто сидеть на новоприобретенных знаниях и богатстве. Их нужно мудро и ответственно использовать.

ГЛАВА 8

Рунософия и каббала












Углубленное изучение рун и древней магии Севера обнаруживает много общего с Каббалой. Олоф Верелий (Olof Verelius, 1618 — 1682), профессор, изучавший памятники древности, обратил внимание на глубокий и магический характер рун. Под руководством Олофа Ругмана (Olof Rugman, 1636 - 1679) из Исландии он создал систему магического применения рун. Руны делились на «målrunor» (руны для письма) и «trollrunor» (магические знаки). «Trollrunor» являлись магическими формами рун, которые можно было представить в виде двадцати уровней или алфавитов со все более возрастающей силой. На первом уровне имена рун

соответствовали их значению. Руна (), например, называлась «madher», что значит «мужчина» или «человек». На втором уровне добавлялось характеризующее качество, как, например, в данном случае — «madher moldar auki», «человек — блуд земли». С каждым уровнем значение рун углублялось, и уже на седьмом уровне нужно было быть ясновидящим, чтобы его понимать. Здесь появлялись действительно темные руны, называемые «skaderunor», «linrunor», «speldrunor» и т. д. Инициированные в высшие уровни рун могли использовать их, чтобы «призывать мертвых и заклинать злых духов». Глубокие и тайные значения рун напоминают о мистицизме букв Каббалы и других

похожих традициях — магическом использовании санскрита в тантре и эзотерических уровнях греческого языка. Верелий верил, что руны — это опасные языческие символы, используемые в черной магии.

Иоганн Буреус (Johannes Bureus, 1568 — 1652) был предшественником Верелия. От имени короля он путешествовал по Швеции и собирал информацию о рунах. Буреуса вдохновляла Каббала и работы алхимиков; он прочел труды Агриппы, Парацельса, Ройхлина и других оккультных авторов. Сравнивая руны с Каббалой, он пришел к выводу, что у них — множество измерений. Он верил, что они были не только знаками для письма, но и эзотерическими, магическими символами. Тайный план рун он назвал «adulrunen», или «благородные руны». Буреус удалил из скандинавского рунного ряда последнюю руну и описал ряд, состоящий из пятнадцати рун, три из них по пять рун. Этты символизировали принцип деторождения (шведск. «födare»), роды (шведск. «födelse») и рожденный плод (шведск. «foster»). Буреус также верил, что руны были созданы в древности мифическим персонажем, Бюргером Тидессоном. Буреус составил рунный букварь и предлагал шведам вернуться к использованию рун. Это предложение получило поддержку шведских военных, которые использовали руны в переписке во время Тридцатилетней войны.

Буреус создал магические начертания благородных рун. Они были нанесены на знак, который сам он называл «падающий камень». Этот символ, представлял собой куб, у которого видно три стороны, на каждой из которых было по пять рун, расположенных в виде креста. Его можно сравнить с «Monas Hieroglyphica»

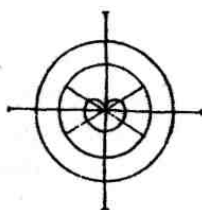
Джона Ди, на котором содержатся знаки всех планет. Руны Буреуса — это карта Вселенной и путь развития человека через различные планы бытия. Идея символа связана с «оц хим» Каббалы, древом жизни, и, может быть, знаком Иггдрасиля. Адулруны являются знаками и человека, и Вселенной, микрокосма и макрокосма. В центре символа — руна «хагаль», которая, согласно Буреусу, означает благородство и потому является основной среди адулрун. Руна «хагаль» приведена в той же форме () , как и в поздней рунной магии. «Хагаль» ассоциировалась с градом или семенем, в котором содержатся остальные руны. Адулруны Буреуса содержат путь герметического развития. Он разработал форму креста *адулрун*, в котором вертикальная линия описывает развитие адепта. Адепт поднимается из тьмы невежества через *tenebrae* () и *splendor* () , *lumen* () , *lux* () , *luminare* () и *modus entis* () к *principium absolutae primum* ()⁸. Последний принцип — то же самое, что «эйн соф» Каббалы. В самом верху — руна Бога () , которая означает дух и Единого. Она соответствует руне Тора («турс») в системе Буреуса, для которого Тор являлся верховным божеством. Низший уровень — это материальный, дуалистичный план, который представлен горизонтальной руной «бьярка» () , называемой «бюргхаль» («byrghall»). Объединение символизируется руной, в которой два принципа стали одним () . Буреус создал разнообразные рунические эмблемы, описывающие алхимические и оккультные процессы. На основе рунного креста он разработал символ, содержащий семь основных адулрун. Руны на

⁸ Соответственно: тени, великолепие, свечение, свет, сияние, бытие и абсолютный первопринцип.

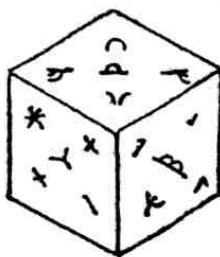
падающем камне расположены по тому же принципу — одна в центре, две повернуты друг к другу по бокам, одна сверху и одна снизу. Горизонтальная руна «бьярка» («бюргхаль») с руной человека под ней может быть понята как человек (ᚷ) и божественный мир архетипов (ᚠ), разделенные материей и дуализмом. По сторонам от нее — течение вверх (ᚠ) и вниз (ᚷ). Этот символ соответствует каббалистической и герметической картине мира и тантрическому описанию человека. При помощи руны (ᚱ) Буреус показал, что тайной целью адулрун является объединение Единого и мира двойственности. Это сближает его систему с драконической, в которой змей и ястреб объединены в драконе, или где Шива (Единый) объединен с Шакти (двойственностью) без разрушения каждого из принципов при создании третьего, т. е. их синтеза.

Систему Буреуса называют «готической Каббалой», «упсальской Каббалой», «Cabal Upsalica». Если, вслед за Буреусом, мы воспримем мысль, что между Каббалой и мудростью Севера существует явная связь, то возникнет вопрос, возможно ли разместить миры Иггдрасиля на сефиротах? Безусловно, это возможно, если мы объединим в одном символе светлую и темную стороны, поскольку нордические миры — и светлые, и темные. Малькут соответствует Мидгарду, материальному миру людей. Руна этого уровня — руна экологии и циклов, «йара» (ᚢ). Над Малькут находится Йесод и Гамалиэль, соответствующие луне и миру снов. Этот уровень связан с астральным миром, с миром мертвых, а также с темной богиней. Здесь можно разместить Хель-хейм, мир

смерти и темную богиню Хель. Руна, соответствующая этому уровню, — «хагаль» (Н) или Йесод (*). Над Йесод находятся Ход-Самаэль и Нецах-А'араб-Зарак. Это постоянно взаимодействующие противоположности. Здесь поместим Льюсальфхейм (Ход), управляющий мышлением и рассудком, и Свартальфхейм (Нецах), управляющий чувствами и страстями. Руна Льюсальфхейма и интеллекта — руна «дагаз» (М).



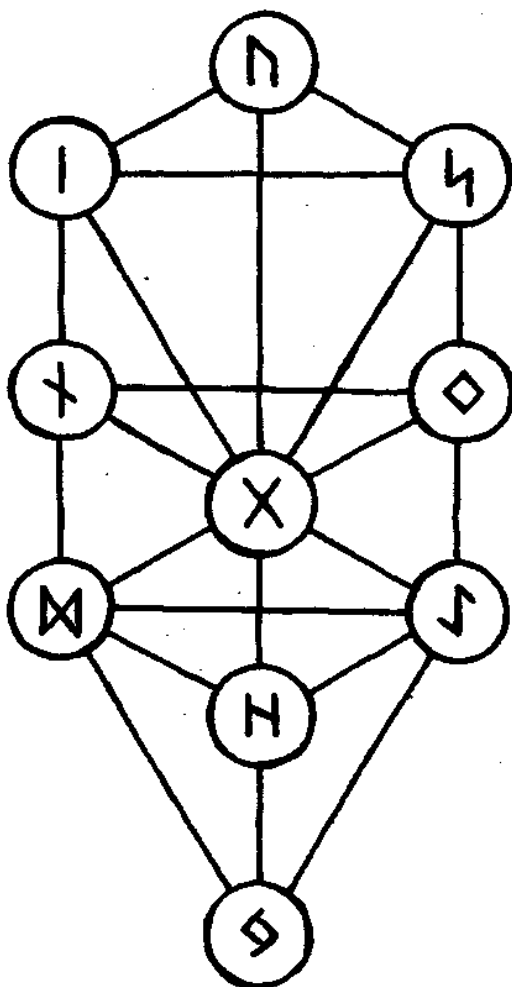
Адулруна



Падающий камень

Руна Свартальфхейма — руна тисового дерева (J). В середине каббалистического дерева — сфера солнца, Тифарет-Тагирион, которая соответствует «я» или Даймону. Она принадлежит ментальному плану и небесам, ее символ — мандала, солнечный крест (⊕). Сюда можно поместить Асгард и руну «гифу» (X). Затем по обеим сторонам разместятся Гебура-Гола-хаб и Хесед-Га' агшебла. Они соответствуют страданию и

похоти. Сфера страдания — Ётунхейм, мир великанов, и руна «науд» (ᚢ).



Хесед-Га'агшебла соответствует Ванахейму. Ваны — боги, управляющие плодородием и похотью, а также колдовством. Руна этой сферы — «инг» (ᚫ). В самом верху каббалистическое древо начинается с пары, символизирующей ничто и бытие, женское и мужское,

пассивное и активное. Бина-Сатаризэль и Хокма-Гагиэль. Бина-Сатаризэль соответствует Нифльхейму, полюсу покоя, пассивности, холода и тьмы. Его руна — «ис» (I). Хокма-Гагиэль связан с огнем, это полюс активности, Муспельхейм. Руна этой сферы — «сол» (H). Итак, мы разместили девять нордических миров на каббалистическом древе жизни. Десятый уровень, наивысший и первый в Каббале, — это Кетер-Таумиэль. Это — уровень потенциала, семя становления, объединяющее бытие и ничто. Этот уровень также связан с тем, что находится вне миров — «эйн соф». В нордических мифах этот уровень соответствует Гиннунгапу, великой бездне, в которой при встрече противоположностей, огня и льда, возникают миры. Гиннунгап — это чистая, всепроникающая энергия (N). Первое существо, возникшее в Гиннунгапе, — Имир. Он — двойное существо, что можно также связать с Таумиэль, что значит «бог-близнец».

При сравнении (с магической точки зрения) рунософии с древней магией Севера и готической магией прослеживаются интересные параллели между рунами и Каббалой, которые впервые обнаружил Иоганн Буреус. Эту связь можно использовать для построения более полной оккультной картины мира. Многие маги заметили подобные параллели. Мистик рун Гвидо фон Лист верил в эту теорию и считал себя реинкарнацией каббалиста Ройхлина. С нумерологической точки зрения можно найти множество подсказок, указывающих на сходство темной стороны Каббалы с единичной рунософией.

ГЛАВА 9

Утарк и темная сторона рун

Важная и во многих отношениях уникальная характеристика рунософии и нордической магии — это их отношение к темной стороне. Большинство духовных традиций фокусируется на светлых богах и принципах, а темный опыт считают тем, чего следует избегать. В нордической традиции превалирует мнение, что тьма — обязательное условие последующего просветления, что перекликается со словами психолога К.Г. Юнга: «Просветления достигают не представляя свет, а исследуя тьму». Такое отношение видно в мистериях инициации Одина. Один приобретает знания путем самопожертвования и при встречах с великанами и силами подземного мира. Один постигает тайны рун, путешествуя в темных мирах. Современный рунный маг так же должен искать мудрость рун на темной стороне бытия.

Что такое свет и тьма? По отношению к этим интеллектуальным и эмоциональным терминам существует бесконечное множество предрассудков. Обычно считается, что свет означает добро, а тьма — зло. Это последствие монотеистического дуализма, в котором свет и тьма этически противопоставлены. В нордической традиции творение происходит благодаря встрече двух противоположностей, огня и льда. Бытие находится под угрозой, только если нарушено равновесие между этими полюсами. Нордические боги

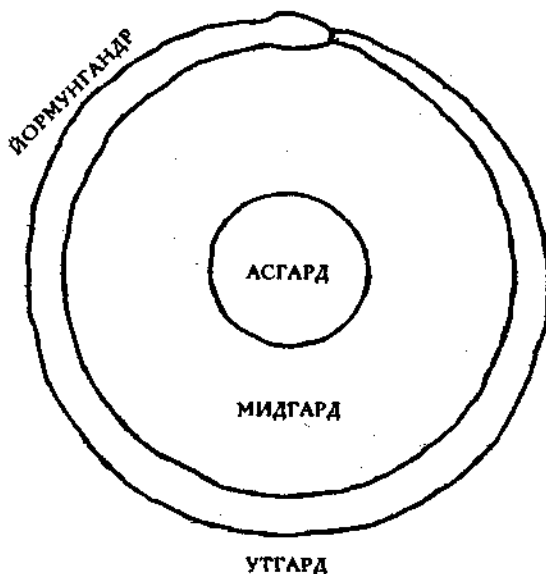
не олицетворяют бесконечное добро, у них есть много нюансов, светлые и темные аспекты. Один, самый важный в рунософии бог — это темное, демоническое божество, которого боится большинство людей. Он — темный скиталец, чьи действия трудно предугадать, он — бог повешенных и мертвых. Атрибуты Одина — вороны и волки, которые в религиях обычно связаны с темными сущностями. Его называют всеотцом, однако у него, кроме светлого бога Тюра, есть и темные функции.

В мифах свет означает порядок и гармонию. Мир людей принадлежит сфере света, но в него проникают и его атакуют темные силы, стремящиеся прорваться и создать хаос. Мир богов — наивысший, ярчайший свет, он символизирует идеальный порядок. Часто считается, что этот мир находится высоко в небе или на вершине горы. Мир богов — это центр и наивысшая точка. Богам света обычно поклоняются в молитвах, их призывают в качестве идеалов и защитников порядка. Часто боги света имеют совершенную человекоподобную форму. Тьма символизирует хаос. Это дикая природа, холодная бесконечность, окружающая мир людей. У мира богов есть границы, у темной стороны границ нет. Темную сторону населяют могущественные сущности, которые и жестоки, и чрезвычайно мудры. Они старше богов света, часто не имеют человекоподобной формы, а выступают в виде животных или демонов. Темные миры обычно населяют драконы и подобные великанам существа. Эти миры — вне мира человека, они превосходят его. Возможно, они находятся за океанами или под землей. С точки зрения психологии, мир богов света — это наши идеалы, суперэго, мир человека — обычное сознание с присущими ему ограничениями, а

темная сторона — подсознание. В нордической мифологии эти три принципа иллюстрируются тремя твердынями:

- **Асгард.** Мир богов. Свет. Идеалы и суперэго.
- **Мидгард.** Мир человека. Обычное сознание и ограниченный разум.
- **Утгард.** Мир гигантов. Тьма. Дикое и безграничное. Подсознание.

Важность темных сил в нордической традиции очевидна. Путешествуя по тёмным сферам, боги приобретают большую силу. Даже стены Асгарда возвел великан, что показывает, как боги нуждаются в темных силах, чтобы защититься от них же. Великаны — это не примитивные силы, как их иногда описывают. Изначальный великан Мимир — мудрейшее из всех существ; чтобы обрести мудрость, Один жертвует один свой глаз в его колодец в Ётунхейме. В стремлении к знаниям Один постоянно погружается в темные глубины.



Хельвегр

Хотя многие традиции стремятся к совершенным вершинам света, Один учит нас искать тьму. В «Речах Высокого» повешенный Один рассказывает, что отправил свой глаз в глубины и подобрал там руны. Это — путешествие к корням мирового дерева, в подземный мир. Хель — центральный персонаж инициации Одина. Она — темная богиня подземного мира, темная противоположность Одина. Ее имя означает «скрытая», и она символизирует темные, неведомые аспекты бытия. Хель можно также интерпретировать как «целая» (англ. «whole») или «дыра» (англ. «hole»). Она богиня туннелей и провалов подземного мира. Она — темная мать, ее чрево порождает возрожденных богов. Она также символизирует завершение, в котором объединяются жизнь и смерть. Царство Хель находится за вратами жизни: рождением и смертью. Жизнь и

обновление приходят из тьмы. Слепой бог Хедур убивает светлого бога Бальдра. Во время игры, в которой испытывалась неуязвимость Бальдра, Локи хитростью заставляет Хедура выстрелить стрелой из омелы. Омела — единственное, что может повредить Бальдру, и он умирает. Вместо того чтобы попасть в Вальгаллу, Бальдр затягивается в Хель. Хермод, сын Одина, направляется в Хель, чтобы попытаться вызволить Бальдра. Однако Бальдр вернется только после Рагнарека, вместе с темным товарищем Хедуром.

Хермод девять дней едет по беспросветно-черному Хельвегру, дороге в Хель, на восьминогом коне Слейпнире. Здесь скрыта интересная символика. Девятидневное путешествие Хермода соответствует девяти дням, в течение которых Один висит на Иггдрасиле. Слейпнир — скакун Одина, а имя Иггдрасиль значит то же самое — скакун Игга-Одина. Дерево символизирует лошадь. Скакун — то же самое, что и помело ведьм, на котором они путешествуют между мирами. Однако жезл — это не только помело. Это — мировой столб, который проходит сквозь миры и объединяет владения жизни и смерти. В человеке это позвоночник, который соединяет животный мозг с головным мозгом и мышлением, под- и бессознательное с сознанием и суперэго. У Слейпнира восемь ног. Этот символ часто повторяется в разных традициях магии и шаманизма, означая возможность перемещаться не только в этом мире, но и в мире мертвых, в неведомом. Интересно, что во время похорон гроб часто несли четыре человека, которых можно понять как восьминогого коня, переправляющего умершего на другую сторону. Восемь — число рун в каждом из эттов,

а некоторые аспекты Слейпнира соотносятся с руной «хагаль». Если мы соединим количество ног коня с количеством дней, которые занимает путешествие, то получим ключ к Хельвегру. Девять — это 3×3 . Умножив 8 на 3, получим количество рун, 24. Умножив 8 на 3×3 (9), получим 72: очень интересное число в рунософии, особенно если принимать во внимание мысли Буреуса о связи с Каббалой. В рунософии число 72 трижды означает каждую руну. У каждой руны есть светлый, темный и нейтральный полюс. 72 — важное число в каббалистике и служит основой черной магии в «Гетии». Магическую связь между готической и «гетической» магией исследует созданный автором этой книги орден «Dragon Rouge». Центральная фигура обеих традиций — легендарный маг Фауст. В фаустианской магии элементы демонологии Гетии объединены с готической рунософией.

Даже не применяя нумерологию, можно сказать, что рунный ряд — это Хельвегр, путь в Хель. Он ведет в центр подземного мира и обратно. Рунный ряд — путь инициации: маг, подобно Одину, вглядывается в темные глубины и, путешествуя в Хель и обратно, подбирает одну за другой руны. Так маг получает доступ к тайнам, которые скрытая богиня Хель хранит в своем чреве. Спуск в подземный мир может символизировать путь солнца до самой темной ночи декабря и обратно к весне. Однако, прежде всего это глубокий алхимический процесс трансформации, во время которого инициированный создает себя сам и достигает божественности. Одиниистическую рунную магию можно рассматривать по-разному. Чтобы обрести ясное понимание спуска в Хель, как он показан в рунах, нужно

разместить их двенадцатью концентрическими окружностями, как уже было описано ранее. Руны можно визуализировать или использовать в качестве ключей в путешествии с помощью барабана, т. е. медитации в полностью затемненной комнате под монотонный звук барабана. Утарк считают темной, эзотерической версией рунного ряда. Он начинается с двух темных рун, символизирующих спуск в темные миры. Заканчивается утарк прямыми противоположностями первых рун, которые означают выход из тьмы и понимание тайн рун.

УР. С руны «ур» начинается спуск в нижний мир. Руна символизирует врата. «Ур» — руна начала. Все еще не исполнено и скрыто. «Ур» принадлежит Урд, богине судьбы, и символизирует поиск пути в колодец Урд, в котором она хранит потаенное знание и прошлое.

ТУРС. Руной «турс» врата открываются. Это — руна двуединства, она символизирует создание зазора в сущем и взгляд во тьму. «Турс» противоположна «дагаз», они относятся, соответственно, к ночи и дню. «Турс» — врата во тьму.

АС. Руна «ас» символизирует адепта, который, как Один, спускается в глубину. Руна «ас» — это дыхание мага, приводящее к трансу. Эта руна в утарке третья, она символизирует и три этта, которые маг собирается исследовать.

РЭЙД. Путешествие началось. Маг едет верхом на Слейпнире или Иггдрасиле вниз по Хельвегру или, как Тор, в Утгард. Руна означает ритм и дыхание, биение сердца и стук барабана. Она предохраняет мага от

потери энергии, помогает поддерживать порядок в путешествии в мир смерти или владения хаоса.

КЕН. В темных туннелях маг своей волей зажигает факел. «Кен» означает волю, знания и внутренний свет, который не дает магу потеряться в лабиринте нижнего мира.

ГИФУ. Эта руна символизирует саму суть инициации. Как Один, маг приносит себя себе же в жертву. Благодаря самопожертвованию маг может обрести тайны рун. Маг должен отдать себя, чтобы себя обрести обожествленным. Через символическую и магическую смерть маг восстает, сотворив сам себя. «Гифу» также означает дары души, данные тремя богами. На этом уровне маг приносит себя в жертву. Противоположная руна — руна человека, «манназ». На уровне руны «манназ» маг возрождается во всей силе и обладая всеми дарами души.

ВЮНЬЯ. «Вюнья» — это не только радость и гармония, это также сила и воля к осуществлению желаний. Во время инициации «вюнья» означает магическую волю, благодаря которой становится возможным подобное Одину самопожертвование на пути к пониманию. «Вюнья» — это воля к пересечению подземного источника Гьелль. «Вюнья» открывает мост Гьяллар, охраняемый девой Модгунн, которая спрашивает у каждого имя и родословную.

ХАГАЛЬ. Основная руна инициации. Зародыш всех рун. Потенциальные руны заморожены внутри «хагаль». Благодаря магу руны могут стать реальными. «Хагаль» завершает первый этт утарка и соответствует

вратам Хель. «Хагаль» символизирует первую встречу с темной богиней Хель.

НАУД. Адепт приближается к глубочайшим уровням Хельхейма. Девятая руна — это девять дней путешествия Хермода или девятый, последний, день Одина на мировом дереве. Маг встречает трех норн, прядущих сеть судьбы. Нити судьбы — основа рун. На этой стадии адепт может влиять на судьбу через нити.

ИС. В глубинах Хель раскрывается темный и холодный Нифльхейм. Чувство абсолютного холода, все заморожено. Самая темная сила бытия, здесь обитает дракон Нидхегг, грызущий корни мирового дерева.

ЙАРА. Одиннадцатая руна утарка символизирует циклическую природу колодца Вергельмер, который находится в Нифльхейме. Руна показывает одиннадцать ручьев, несущих семена творения и возрождения из самого сердца холода.

ПЕРТРА. Маг находится в самом центре нижнего мира. Это дно колодца Урд и самая глубокая часть Хель. «Пертра» — глубочайший провал и чрево Хель. Это двенадцатая руна утарка, здесь рождаются руны. Она символизирует могилу, в которой маг умирает, чрево, из которого он сам себя воссоздает. «Пертра» символизирует зимнее солнцестояние. Пертра — темная богиня, которая вместе с Одином принимает в самую темную ночь года участие в дикой охоте, когда мертвые рыщут по лесам. Пертра — другое лицо Хель.

ЭЙВАЗ. «Эйваз» тоже относится к зимнему солнцестоянию и ночному небу. Руна символизирует Иггдрасиль и галлюцинаторный транс, в котором находится маг, в глубине нижнего мира. Она также

символизирует копьё Одина и инструмент, при помощи которого можно подобрать руны. Руна также связана с дикой охотой и ее экстазом.

АЛЬГИЗ. Руна символизирует возрожденного мага, создавшего себя самого. Он тянется к солнцу и теплу. Прошла самая темная и холодная часть ночи. Маг посетил глубины Хельхейма и может возвращаться. Руна символизирует святость и божественность, которыми характеризуется маг после возрождения. Маг достиг божественности. Эту руну использовали в качестве знака рождения.

СОЛ. Руна солнца — противоположность руны льда. Возрожденная божественная сущность мага, в которой высшее «я» объединилось с сознанием. Руна солнца символизирует мага, который, как молния или змея, поднимается из нижнего мира.

ТЮР. Сила поднимается по мировому дереву или позвоночнику мага. Слово «тюр» значит «бог», а руна «тюр» воплощает в себе новую сущность мага как божества. Маг формулирует закон и создает новый порядок.

БЬЯРКА. Береза — первое дерево, появившееся после оледенения. Она символизирует мага, который своей силой и мощью бога заставляет мир цвести согласно своей воле. Это руна колдовства, связанная с мастерством Фрейи в сейде, который обязателен для инициации Одина в тайны рун.

Э. Восемнадцатая руна — восемнадцать рунных песен, которые получает Один во время инициации. Руна лошади относится к Слейпниру и Иггдрасилью, к путешествию из нижнего мира.

МАННАЗ. Маг объединил тайные силы с человеческой природой. Он достиг состояния совершенного человека, в котором тайные силы контролируются им и его волей. Маг теперь может полностью использовать дары души, данные тремя богами, которые ранее обитали в подсознании и не поддавались контролю.

ЛАГУ. Руна воды уравнивает противоположность, «кен». «Лагу» символизирует Одрерир и магический мед, приносящий вдохновение и мудрость.

ИНГ. Руна сексуальной магии, символизирующая экстаз и оргазм, которые испытывает и направляет маг. Оргазмическая сила сконцентрирована в центре воли мага и открывает всевидящее око. В духовном смысле, маг достигает царского состояния и становится господином или госпожой, как Фрейр или Фрейя.

ОДАЛЬ. Маг полностью проявляет свою волю в магическом царстве. Это может быть его храм или группа магов, с которыми он работает. В магическом смысле он достигает Вальгаллы.

ДАГАЗ. Противоположность руны «турс». «Дагаз» означает освещение того, что раньше скрывалось во тьме.

ФЕХУ. Маг интегрировал темные дикие силы и научился их контролировать. Силы тьмы и смерти служат магу согласно его воле. Маг получил награду в ответ на самопожертвование.

Послесловие

Руны многомерны. Маг не должен уделять чрезмерное внимание их форме. Теоретически и практически изучая разные аспекты рун, можно открыть путь к постижению их тайн. Рунософия сама по себе – это Хельвегр, на котором маг шаг за шагом постигает темные тайны рун. Этот длительный процесс включает множество этапов. Как только вам кажется, что вы достигли дна, открываются новые глубины. Когда кажется, что близок конец пути, оказывается, что вы только начали. Знание о рунах не линейно, а циклично. Когда завершаешь руной «феху», открываются врата «ур».

Эта книга по большей части была написана на острове Готланд, крупном острове в Балтийском море, который в своем имени содержит эпитет Одина, «гот». На этом острове были найдены самые древние и удивительные рунные артефакты. Плоский могильный камень, на котором есть надпись, в отличие от других находок, находится на внутренней стороне, скрытой от мира. Этот камень – единственная находка, которая, возможно, подтверждает правомочность утарка. Уникальные камни с изображениями, которые позволили многое узнать о нордической культуре, также найдены на Готланде. Одно из таких изображений – древняя богиня, которая в каждой руке держит змею. Возможно, она означает нечто важное.

Темная богиня, такая, как Хель, — ключ к мудрости нижнего мира. Она обладает силой рептилий, которая скрыта в каждом из нас и может помочь перейти в мир богов. Если мы, как Один, вглядываемся в глубину, то в самой черной тьме можем достичь просветления. В глубине мы найдем путь к высочайшим вершинам.

Конечно, очень приятно жить и заниматься магией в таком месте, как Готланд, где в древности вырезались руны, а сам остров был посвящен таинственным древним богам. Однако использование рун не ограничено временем и пространством. Их тайны доступны всем, кто, подобно Одину, обладает железной волей и дерзает вглядываться в темные глубины неведомого и самих себя, чтобы обрести силу и мудрость рун.

Список литературы

1. Agrell, Sigurd. «Lapptrummor och runmagi». — Lund: 1934.
2. Agrell, Sigurd. «Runornas talmystik och dess antika förebild». — Lund: 1927.
3. Agrell, Sigurd. «Rökstenstens chiffrgåtor och andra runologiska problem». — Lund: 1930.
4. Agrell, Sigurd. «Senantik mysteriereligion och nordisk runmagi». — Stockholm: 1931.
5. Agrell, Sigurd. «Zur Frage nach dem Ursprung der Runnennamen». — Lund: 1928.
6. Andersson, Björn. «Runor, magi, ideologi». — Umed: 1995.
7. Aswynn, Freya. «Leaves of Yggdrasil». — Minnesota: 1994.
8. Bjarke, Bodvar. «Runa». — Sollentuna: 1988.
9. Dumezil, George. «Gods of the Ancient Northmen», edited and translated by E. Haugen. — Berkeley: 1973.
10. Ellis Davidsson, H.R. «Gods and Myths of Northern Europe». — Harmondsworth: 1964.
11. Ellis (Davidsson), H.R. «The Road to Hel». — Cambridge: 1943.
12. Fkjwers, Stephen. «Johannes Bureus and Adulruna». - Texas: 1998.
13. Friesen, Otto von. «Runorna i Sverige». — Uppsala: 1928.
14. Grimsson, Atrid. «Runmagi och shamanism». — Stockholm: 1990.
15. Hedeager, Lotta. «Skuggor ur en annan verklighet». — Fornnordiska myter: Finland, 1997.
16. Hultkrantz, Åke. «Vem är vem i nordisk mytologi». — Danmark: 1991.

17. Kummer, S.A. «Rune Magic», translated and edited by Edred Thorsson. - Texas: 1993.
18. Lindroth, Sten. «Paracelsismen i Sverige till 1600-talets mitt». — Uppsala: 1943.
19. List, Guido von. «The Secrets of the Runes», translated and introduced by Stephen Flowers. — Vermont: 1988.
20. Palm, Thede. «Studier i germansk religions historia». — Lund: 1948.
21. Pennick, Nigel. «Practical Magic in the Northern Tradition». — Wellingborough: 1989.
22. Pennick, Nigel. «Secret of the Runes». — London: 1998.
23. Pennick, Nigel. «Runic Astrology». — Berks: 1995.
24. Pennick, Nigel. «The Inner Mysteries of Goths». - Berks: 1995.
25. Strombeck, Dag. «Sejd». — Lund: 1955.
26. Thorsson, Edred. «Futhark — A Handbook of Rune Magick». — York Beach: 1984.
27. Thorsson, Edred. «Northern Magic — Mysteries of the Norse, Germans & English», - Minnesota: 1993.
28. Thorsson, Edred. «Runelore — A Handbook of Esoteric Runology». — York Beach: 1987.
29. Thorsson, Edred. «Rune Magic — Secret Practices of the German Rune Magicians». — Minnesota: 1994.
30. Akerman, Susanna. «The Use of Kabbalah and Dee's Monas in Johannes Bureus Rosicrucian Papers», to be published by Antoine Faivre and Wouter Hanegraaff for the proceedings of the IAHR Conference in Durban, South Africa, August 2000, subsection «Jewish, Mysticism and Western Esotericism».

Издание для досуга

МАГИЧЕСКИЙ КЛЮЧ

Томас Карлссон

РУНЫ И НОРДИЧЕСКАЯ МАГИЯ

Ответственный редактор *Н. Самохина*
Художественный редактор в. *Терещенко*
Технический редактор *О. Куликова*
Компьютерная верстка *С. Кладов*
Корректор *И. Федорова*

ООО «Издательство «Эксмо»

127299, Москва, ул. Клары Цеткин, д. 18/ 5. Тел. 411-68-86,956-
39-21.

Home page: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru

Подписано в печать 26.02.2009.

Формат 84x108 1/32- Гарнитура «Bannikova». Печать
офсетная.

Бумага тип. Усл. печ. л. 11,76.

Тираж 3000 экз. Заказ N* 9829.

Отпечатано с предоставленных диапозитивов
в ОАО «Тульская типография». 300600, г. Тула, пр. Ленина,
109.



Не стоит думать, что все тайны рун уже известны в наше время. Современным последователям рунической магии известна традиция Футарк. Помимо Футарк, известного многим, у рун есть тайное значение, практически никому не доступное. Рунный ряд зашифрован, чтобы скрыть его значение от непосвященных. Скрытая, тайная сторона рун называется «Утарк». Это эзотерический рунный ряд, который прячется внутри более распространенного ряда, Футарк.

Автор этой книги – руководитель скандинавского оккультного ордена «Dragon Rouge» – предпринял уникальное в своем роде исследование этой тайной традиции, результатом которого стала эта книга.

Благодаря этой книге вы узнаете:

- основы нордической магии;
- самые эффективные ритуалы и обряды могущественной магии рун;
- способы использования рун достижения успеха во всех сферах жизни: в карьере, любви, привлечении денег и т.п.;
- методы применения рун для защиты от негативных воздействий

и многое другое.

Пусть энергия рун поможет вам осуществить ваши заветные желания!

ISBN 978-5-699-34039-2



9 785699 340392 >