

# Эдред Торссон

## *Северная магия: мистерии германских народов*

---

Перевод с английского: С. Грабовецкий  
Редактор: А. Костенко

---

Это исчерпывающее изложение учений и практик Северной (она же германская, тевтонская или руническая) магической традиции, составленное одним из ведущих мировых специалистов в данной области, будет полезным справочником как для тех, кто интересуется магией и языческими религиями, так и для поклонников литературы в жанре "fantasy". В книге "Северная магия" они найдут германский вариант Древа Жизни и Карту Души, пантеон северных богов и Священное Колесо Года, магические талисманы и ритуалы на все случаи жизни, принципы гадания по рунам и рунной магии и многое другое. Эдред Торссон не только написал много блестящих книг о германской, кельтской и герметической магии, но и сам является одним из ведущих адептов германских мистерий.

---

### **Серия "Мир магии" издательства СОФИЯ**

В сердце каждой религии, в основе каждой культуры лежит МАГИЯ. Сколько в мире религий и культур, столько же и магических систем.

Мир магии -- это *живая* вселенная, в которой человечество соседствует с другими существами и силами -- как видимыми, так и невидимыми. С ними мы можем *взаимодействовать* для достижения наших целей. Магия -- это "технология", основанная на опыте и *сверхчувственном* восприятии. Владеющий ею способен воздействовать на невидимый мир, управляющий событиями мира видимого.

Изучая различные магические системы, мы не только начинаем лучше понимать мир, в котором мы живем, но и соприкасаемся с неисчерпаемыми источниками силы, свободы и красоты -- всего того, что мы ищем в жизни.

В новой серии "Мир магии" издательство "София" будет предлагать своим читателям информативные книги о магических традициях разных времен и народов, обзорные работы о магии и книги, авторы которых рассказывают о своих личных переживаниях в магическом мире.

---

## Введение

В небоскребе, вознесшемся над улицами огромного современного города, *мастер рун* вплетает свою волю в ткань жизни. Он вырезает на дереве *старшие руны* и поет древние рунические песни. Современный мастер и созданный его далекими предками узор становятся единым целым. Изучая и активно применяя закон, современный маг воссоздает бессмертные руны и заключенную в них информацию о вечной гармонии. Современный мастер рун, подобно своим предшественникам, радостно ведет свой корабль по волнам космического моря вечной гармонии. Где бы ни находились их башни -- на древних скалах или на последних этажах высотного дома, -- мастера рун всех веков владели секретом преобразования ткани мира. Так было всегда -- и две тысячи лет назад, и сегодня.

Мы живем в такую эпоху, когда очень высоко ценятся *целостность* и *естественность*. Люди хотят жить в гармонии с природой, чтобы понять единство "тела-разума-духа". Это благородные и прекрасные цели, но путь, ведущий к ним, прегражден. Эти преграды находятся внутри нас, и искать к ним ключи мы также должны в своем внутреннем мире. Но, как часто бывает в этой вселенной, главные *секреты* освобождения -- руны -- пришли к нам извне, из рунического царства Вальгалла, находящегося за пределами обычной природы.

Если вы хотите жить полноценной жизнью и достичь единства и целостности тела-разума-духа, вам, безусловно, следует искать ключ к пониманию духовного наследия в "наследии" своего тела -- в "генетическом коде", полученном вами от пращуров. И тогда духовный путь ваших *предков* станет вашим наиболее естественным и интуитивным путем.

Мы, люди "Запада", часто идеализируем чужие, экзотические духовные традиции. Мы преклоняемся перед культурным наследием американских индейцев, азиатов и даже афро-карибских народов (этот список можно продолжать и продолжать). Мы идеализируем их преданность древним традициям и их глубокую духовную самобытность. Если мы хотим стать такими же, то должны искать эти качества в *самих себе*. Мы не можем почерпнуть наши собственные традиции единения тела-разума-духа из внешних источников. Нам следует многому учиться у других культур, но, давайте говорить начистоту, они всегда останутся для нас чем-то посторонним.

Я вспоминаю, как, шестилетним ребенком, путешествуя по Нью-Мексико и Аризоне, проплакал полночи, горюя о том, что не "родился индейцем". *Нечто* в этих благородных, самобытных, исполненных достоинства людях поразило мое воображение. Но я не мог тогда понять своим шестилетним разумом, что не столь меня восхищают сами индейцы, сколь те вещи, которые они олицетворяют *собой и для себя*. Если вы желаете возродить свою утраченную самобытность, благородство и самосознание, вам не следует искать их у индейцев, вы должны искать все это в себе самих.

В значительной степени тевтонская, или руническая, магия заключается в том, что маг ищет свою истинную душу в глубинах Хеля (царства мертвых) и на высотах Асгарда (обители вечной, но еще непознанной жизни). Высокая руническая магия -- это поиск утраченных душ в космическом плане и преобразование мира в соответствии со структурой этих душ. Полностью посвятив себя рунической магии, вы, в какой-то степени, выходите на космический уровень магии *шаманской*.

Эта книга, представляющая собой введение в Северный духовный путь, познакомит вас с основными концепциями и практиками *готической*, или *германской*, магии.

Но для того, чтобы добиться успеха в этом виде магии, вам вначале необходимо обрести понимание мира (макрокосма) и истинной природы души-тела (микрокосма). Настоящий тевтонский маг должен стремиться узнать и понять богов и богинь, обитающих во вневременном мире за пределами Мидгарда.

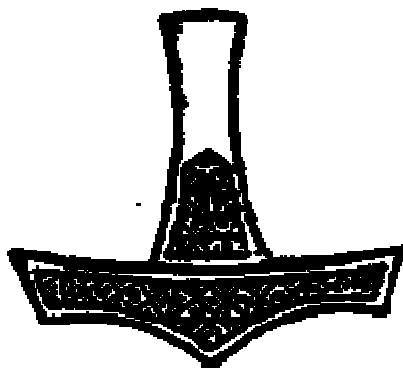
Обретя это знание, маг может приступить к практике *гальдора* и *сейта*. Это две формы

магических техник, с которыми читатель повстречается в нашей книге. В *гальдоре* для исполнения воли мага в основном используются руны и заклинания или металингвистические формулы (такие, как стихи или *мантры*). *Сейт* же -- это практика, родственная шаманизму и подразумевающая трансовые состояния и путешествия по различным сферам реальности, входящим в структуру мирового дерева, Иггдрасиля.

Также важно не забывать о том, что германская, или Северная, традиция оказала огромное влияние на формирование того, что мы сейчас называем *Западной традицией*. Об этом мы поговорим в следующих главах. Мы также дадим обзор возрождения Северной традиции -- со времени ее "официального" угасания в конце так называемой эпохи викингов и до самых недавних попыток откликнуться на зов древней магии и вспомнить веру и песни нашей прежней религии.

Читателям, уже искушенным в рунической магии, эта книга также может предложить немало нового и интересного. Здесь вы сможете почерпнуть, пожалуй, самые точные сведения о том, как проводить сеансы "пенсильванско-голландской" *хекс*-магии и как работать с исландскими магическими знаками-*гальдрастафами*, о которых так часто упоминают в исторической и философской литературе.

## 1. Тевтоны в наше время



С древних времен под *тевтонами* подразумевались племена, говорящие на языках германской группы

-----

К ним, помимо немецкого, относятся английский, голландский и скандинавские языки. --  
*Здесь и далее прим. ред., если не указано иначе.*

В литературе часто употребляют термин "тевтонский" вместо "германский", поскольку не все люди улавливают разницу между "германским" и "немецким". Слова же "германский" и "тевтонский" означают одно и то же. Термин "готический" также относится ко всему германскому миру, хотя изначально под *готами* подразумевали лишь одну ветвь германских народов. Сегодня все эти три термина -- "германский", "тевтонский" и "готический" -- совершенно равноправны и применяются ко всей германской группе народов. Англичане, немцы, голландцы, датчане, исландцы, норвежцы и шведы являются прямыми потомками древних германцев. Кроме того, германцы оставили глубокий отпечаток во французской, итальянской и испанской культурах, создав свои государства на землях распавшейся Римской Империи.

Остроготы (остготы) и лангобарды создали первые средневековые королевства Италии. Визиготы (вестготы) основали свои королевства на юге Франции и в Испании. В Испании существовало также королевство швабов. Южноиспанская область Андалузия названа так в честь германцев-вандалов, основавших в этих местах средневековое королевство.

Раньше Андалузию называли "Вандалузией". В современной северной Франции когда-то поселилось племя франков, давшее название всей стране. Во всех этих случаях именно германские племена дали бывшим римским провинциям новое национальное самосознание.

Тевтонская традиция уникальна: хотя она тесно связана с религией и мифологией других народов индоевропейской группы (кельтов, славян, римлян, греков, иранцев и индийцев), в ней существует не имеющая аналогов магическая система. Тевтонская магия принимает разнообразные формы, самой известной из которых является магия рун.

Магические и религиозные учения этих людей наиболее полно отображены в древних текстах, *Эддах*, которые существуют в древней прозаической и в более поздней поэтической версиях. В этих книгах закодированы все мистерии тевтонских народов. Как и другие священные тексты, *Эдды* имеют много смысловых слоев.

В древности существовало множество источников традиций, но христианские миссионеры разрушили большинство из них. Ярость христиан была направлена в первую очередь на учение и традиции, связанные с богиней Фрейей. Стихи и песни, посвященные ей (многие из которых носили эротико-магический характер), были полностью запрещены.

Лучше всего уцелели традиции, связанные с богом Одином (Вотаном), так как им покровительствовали королевские семьи, которых пугало влияние, приобретаемое новой религией. Отчасти благодаря этому обстоятельству сложилось ошибочное представление о тевтонской традиции как о преимущественно "мужской". Но это не так, просто уцелела только часть рукописного наследия. Сейчас настало время восстановить древнейшую традицию богини Фрейи.

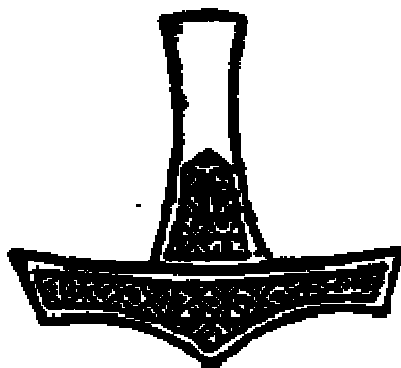
В современном возрождении интереса к магии на Западе готическая тенденция была проигнорирована. В XVI и XVII веках происходило возрождение германской традиции в Швеции, в конце XIX и начале XX веков подобная тенденция наблюдалась и в самой Германии, но всемирная попытка возродить древнюю тевтонскую традицию была предпринята только около двадцати лет тому назад. В наши дни многочисленные группы людей в Соединенных Штатах и в Европе вовлечены в деятельность по воссозданию традиций тевтонов.

Практика германских форм магии является неотъемлемым правом большинства читателей этой книги, которые происходят из англоязычной (тевтонской) нации

-----  
Напоминаем читателю, что эта книга переведена с английского; написана она была в первую очередь для американских читателей.

Для вас эта магическая традиция должна быть самой естественной, органичной. Вы уже "говорите на этом языке" в самом буквальном смысле.

## 2. Северный маг



Поскольку существует несколько разновидностей тевтонской магии, то существуют и различные типы тевтонских магов. Маг первого типа -- это не столько маг, сколько жрец или жрица. Это Старейшина Трота, или же, по-древнескандинавски, *godi*

-----  
godhi

(мужчина) или *гидья*

-----  
gydhja

(женщина). Два других вида собственно магов, стремящихся не только поддерживать и восстанавливать священный порядок вселенной, но и производить перемены по собственной воле, практикуют *гальдор*

-----  
galdor

и *сейт*

-----  
seith.

Таких магов называют *витки*

-----  
vitk,

что на древнескандинавском языке означает "мудрые".

Какие бы цели ни ставил перед собой последователь истинной Северной традиции -- магические или религиозные, -- прежде чем заняться практикой, ему необходимо было пройти подготовительный период. Подготовка проводилась в двух формах. Во-первых, будущий *витки* должен был погрузиться в тевтонскую традицию и пропитаться ею до мозга костей. Во-вторых, он должен был изучить Миф и Закон -- то есть космологию и теологию -- настолько полно, чтобы быть в состоянии совершенно естественным образом "мыслить" их категориями. Желавший стать мастером рун должен был столь же подробно изучать руническую традицию. Это давало будущим магам "внутренний пейзаж", необходимый для дальнейшей работы. Он должен был стать настолько аутентичным и подробным, чтобы любая работа, проводимая в нем, не могла уводить человека в сторону, а давала бы ему более глубокое проникновение в изучаемый предмет. Вторая часть подготовки проводилась одновременно с первой. Она заключалась в тренировке концентрации и визуализации. Эти элементы совершенно необходимы для успеха в любой форме магии. Однако главным в Северной магии является желание мага слить собственное "Я" с высшими принципами души своего народа. Для осуществления этой цели первый элемент является существенно важным условием.

Северные маги, или *витки*, -- маги очень независимые. Как в древности, так и в наши дни они любят проводить время в одиночестве или в тесном кругу людей, объединенных общей целью. (Но это не относится к чисто религиозным традициям, ориентированным на общинность.) Независимость тевтонских магов -- это не только независимость от общества; она проявляется и в их магическом характере. *Витки*, а в особенности мастера рун, обычно не пытаются найти магические силы во внешнем мире, а стремятся

непосредственно влиять на ход событий. Вызывать ангелов и демонов, обращаться за помощью к посторонним высшим силам -- для магов Северного пути занятие совершенно нехарактерное.

### Бог и богиня магии

Тевтонский маг обычно отождествляет себя с одним из основных божеств магии. Это делается, во-первых, для инициатических целей -- бог или богиня служит моделью для развития личности, или "Я", -- а во-вторых, для более эффективного осуществления магических актов. Две основные божественные формы, к которым обращаются для этих целей, -- это бог Один (Вотан, Водан) и богиня Фрейя (Фрея).

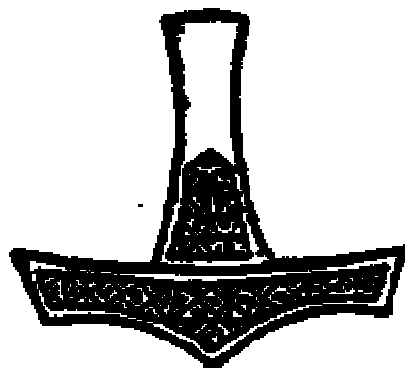
Один является величайшим богом гальдора, рун и рунной магии. "Следовать дорогой Одина" означает глубоко проникнуть в тайны (*руны*) разума и духа, бесстрашно исследовать темные стороны мира и таинства жизни и смерти. Истинный одинист -- то есть тот, кто следует путем, предначертанным живым богом Одним, -- стремится проникнуть в глубочайшие космические мистерии и затем проявлять свое знание в мире. Это одна из сторон Работы Одина. На Пути Одина сочетаются интеллект и интуиция, одинаково стремящиеся к объективной реальности и силе. Высочайшей целью одиниста является преобразование собственной личности по мистико-магической модели, предоставленной самим Одним. Истинный одинист часто бывает одинок и отдален от общества, но неизменно сознает необходимость традиции, укоренения в Мифе и Законе своего народа.

Фрейя -- главная покровительница магии *сейта* (от древнескандинавского *seidhr*). Эту форму магии (за неимением лучшего слова) можно объяснить как "скандинавский шаманизм". Согласно мифологии, Фрейя обучила этой форме магии Одина ("*Сага об Инглингах*", 7). "Следовать Пути Фрейи" означает глубоко проникать в тайны природы и скрытых миров, лежащих по ту сторону или за пределами реальности. Истинный последователь Фрейи -- то есть тот, кто идет конкретным путем, предначертанным живой богиней Фрейей, -- ищет познания глубочайших мистерий не только сознания, но и плоти. На Пути Фрейи интуиция соединяется с физическими ощущениями, стремясь к прямому переживанию реальности. Этот опыт сугубо индивидуален и может выражаться очень поразному. Люди, следующие традиции Фрейи, обычно любят хорошую компанию и друзей, но не менее часто придерживаются особых точек зрения, четко отмежевываясь от общества.

Пути Одина и Фрейи во многом схожи. Но между ними есть существенное различие, которое следует осознавать. Обычно мужчина, следующий германской магической традиции, старается достичь совершенства Одина, тогда как женщина пытается уподобиться Фрейе. Но существует и другой, религиозный путь, когда маг-мужчина поклоняется образу Фрейи, а маг-женщина -- образу Одина. (Здесь я употребляю слово "поклоняться" в значении "почитать", а не в значении "подчиняться" или "изъявлять покорность".)

Таковы два основных пути, которыми может следовать человек, практикующий готическую магию. Чтобы найти правильный путь для себя, вам нужно глубже окунуться в Миф и Закон тевтонов. Тогда вы сможете обнаружить, какой образ более отчетливо резонирует в вашей душе.

### 3. Северный Путь



Множество дорог ведет в царство гипербореев. Древние греки приписывали особые духовные силы северному небу и северным землям -- как, впрочем, и другие европейские и индоевропейские народы. Германцы, тевтоны или готы полнее всего воплотили в себе архетипические качества, соотносимые с Севером.

Хотя описать все разнообразие аспектов Северной магической традиции в одной книге невозможно, мы попытаемся хотя бы обозначить диапазон этой великой традиции.

Северный Путь включает в себе все аспекты жизни и культуры -- или может заключать их в себе, если вы того желаете. Здесь вы найдете свою космологию (учение о мировом порядке и о его зарождении), теологию (учение о богах и богинях, или об архетипах), психологию (учение о человеческой душе и о ее структуре), а также целую серию магических техник, призванных помочь *витки* работать с этими учениями самым эффективным образом. Германская традиция охватывает все аспекты культуры, религии и социального порядка. Это неудивительно, ведь ее корни уходят в очень цельный культурный мир древних тевтонов. Традиции, доходя до нас из древности, часто становятся фрагментарными. Одна из задач магии как раз и состоит в том, чтобы снова собрать эти фрагменты вместе и сделать общество и культуру более цельными.

### Три великих ветви Северного Пути

#### *ТРОТ*

Первое из основных направлений Северного пути -- это трот

-----

Troth.

Трот -- это способ, с помощью которого искатель на Северном Пути узнает о богах и богинях, о культурных традициях народа. Пожалуй, лучше всего определить его как *религиозную* традицию Северного Пути. Основное предназначение трота -- нахождение верного способа действия и существования, обретение гармонии и привнесение гармонии и истины в жизнь.

Трот -- свободная форма религии, очень подходящая для нашего времени. Здесь не существует священных текстов, догм, а следовательно, не существует и "ересей". Эта религия коренится в самой плоти и крови верующих. Каждый человек, каждая семья, каждый клан и каждое племя исповедует свою, неповторимую форму трота.

Исповедовать эту религию означает изучать культуру, историю и мифологию своих предков и применять эти знания в форме ритуальных жертвоприношений, проводимых в особые, имеющие символическое значение дни годового цикла.

Изучение истории, мифологии и культурного наследия предков может показаться вам сугубо "интеллектуальным" занятием, но это не так. Приобретая знания об истинных (а не воображаемых) ценностях, идеях и мифах ваших предков, вы обогащаете свою душу; они

становятся частью вашего "Я" и оказывают преобразующее воздействие на вашу жизнь. В древности подобное воздействие на народ оказывали устные сказания и песни. Сегодня, в наш модернистский (уже даже постмодернистский) век, любые исторические данные и учения (в том числе и древние формы) могут сделать свое дело: предоставить информацию, которая поможет нам измениться.

Но недостаточно простого изучения всех этих вещей. Если мы останемся на этом уровне, все ценности и принципы постепенно обесценятся (если не при нашей жизни, то позже). Древние традиции живы в нас только потому, что наши предки применяли свое скрытое знание в ритуалах. Благодаря этому их информация закодирована в каждом из нас. Чтобы пробудить эти знания и дать им возможность проявиться в той форме, в которой мы можем сознательно передавать их своим потомкам, мы должны *реализовать* - то есть сделать *реальными* -- древние мифы и ценности. Лучше всего это осуществляется посредством ритуала, а также жизни в соответствии со строгим кодексом чести и верности избранному пути.

Этот двусторонний метод учения и работы лежит в основе одной из традиций Северного Пути, известной как трот. Он же необходим и для полноценной практики двух других ветвей Северного Пути.

### ***РУНИЧЕСКИЙ ГАЛЬДОР***

Вторым великим ответвлением Северного Пути является гальдор. Тем или иным способом в гальдоре всегда используются *руны* -- по крайней мере, один из уровней этой многоуровневой концепции. Гальдор -- это магическая техника, посредством которой маг изменяет внутренний или внешний мир по собственной воле. Бог Один -- великий мастер магии этого рода, и для проведения такой работы необходимы мудрость и вдохновение.

Основные принципы гальдора открываются нам уже в этимологии этого слова. Название *гальдор* происходит от слова, обозначающего крик ворона ("песни воронов"). В мифологии упоминается о двух воронах Одина -- Хугине и Мунине. Это два "голоса", к которым "прислушивается" Один и у которых он выведывает все более и более глубокие тайны. Два ворона, восседая на плечах Одина, нашептывают ему на ухо все то, что им известно. Хугин олицетворяет собой силу интеллектуальной мысли, а Мунин -- силу рефлексивного мышления или "памяти". Этот вид памяти охватывает гораздо больше, чем просто события прошлого: он воплощает в себе все трансперсональное знание. В "*Старшей Эдде*" Один говорит:

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

"Речи Гримнира", 20  
(перевод с древнеисландского А. Корсуна)

Гальдор -- это искусство слушать, а затем уже понимать рунические слова воронов. После чего эти слова воплощались в жизнь. "Вороны", безусловно, являются мифическими кодовыми названиями различных частей души или психики (см. *хидж* и *майн* в главе 4). В центре находится "Я", которым управляет *вод* (англ. *wode*, от исл. *ydhr*). "Я" колеблется между разумом и памятью, и им управляет божественное вдохновение, порождающее истинную мудрость. Эта мудрость и предопределяет путь гальдора.

Цель гальдора -- донести результаты работы в доступном виде до объективной реальности, воплотить их в "реальный мир". Вот почему язык играет столь важную роль (как символ и как техника) в практике гальдора. Практикующие гальдор предпочитают использовать аналитический метод прорицания -- "бросание рун".

### **СЕЙТ**

Сейт -- это третье главное ответвление Северного Пути. Его можно назвать магическим Путем Тела (в отличие от Пути Сознания). Сейт с самого начала не имел ничего общего с рунами в узком смысле этого слова. И хотя в этой практике применяются различные знаки и символы в сочетании с другими техниками, они обычно не являются так называемыми "лингвистическими знаками". Они, скорее, "говорят" непосредственно с Бессознательным -- при минимальном контроле со стороны сознания.

Сейт, как и гальдор, является магической техникой изменения мира (внешнего или внутреннего) согласно воле мага. Этому виду магии и силам, заставляющим ее работать, покровительствует Фрейя.

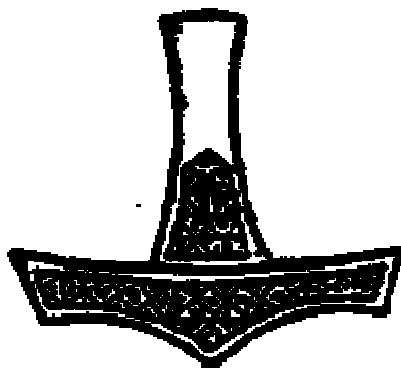
В отличие от гальдора, где неосознанные и неведомые вещи (руны) становятся осознанными и известными, сейт дает возможность магу погрузиться в сферы неизведанного и бессознательного и слиться с тканью вселенной, чтобы тот смог изменять ее по своей воле. Маги, практикующие сейт, применяют свое искусство главным образом в психофизических сферах "тела" (*лайк*), "формы" (*хайд*), "дыхания" (*атем*) и "удачи" (*хамингья*). В сейте широко используются такие магические средства, как травы, мази и настойки.

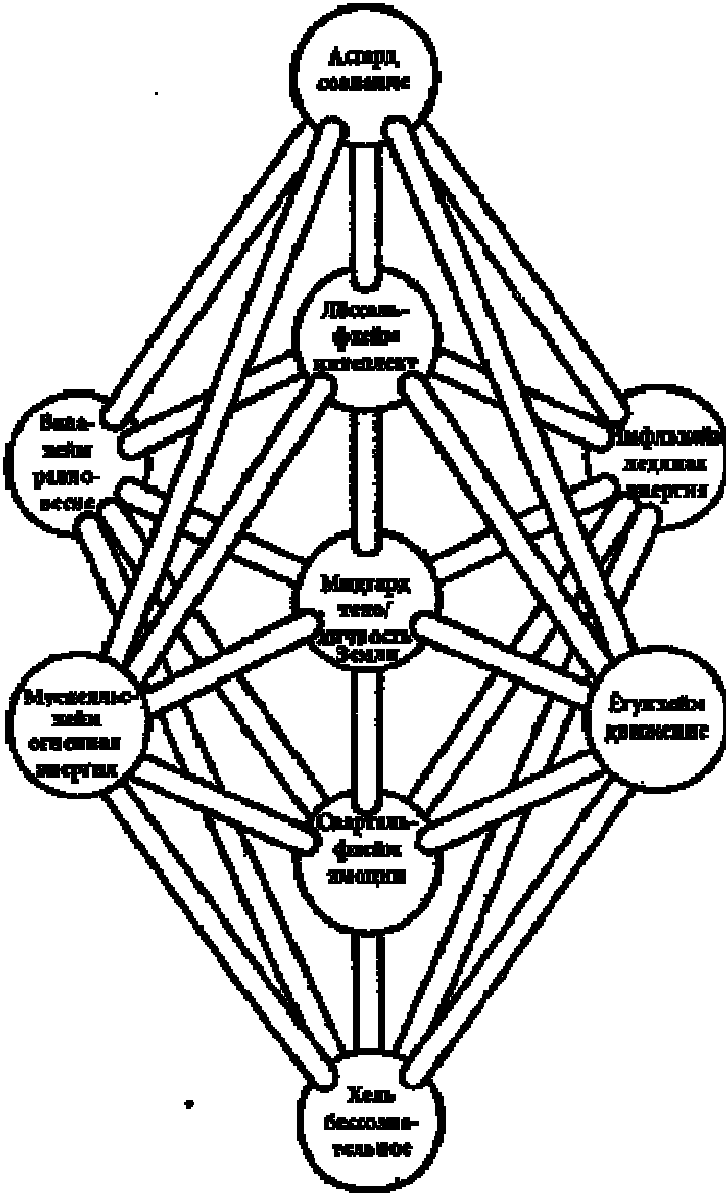
Маги, практикующие сейт, предпочитают гаданию медиумическое прорицание, основанное на непосредственном общении с внутренними мирами бытия и требующее скорее интуиции, чем анализа.

Пути сейта и гальдора традиционно использовались вместе -- как отдельными магами, так и целыми школами Северной магии. В такой практике нет ничего дурного, ее даже следует поощрять. Но, в то же время, необходимо четко видеть различие между этими двумя направлениями, чтобы в дальнейшем ничего не было потеряно.

Эти три направления великой Северной, или тевтонской традиции вдохновенный *витки* может использовать как раздельно, так и в сочетании. Всем им присущи характерные германские черты -- прагматизм и объективизм. Северная магия ориентирована на результат. Философия этих традиций склонна рассматривать непрерывные перемены, постоянное движение между двумя полярностями (Космическим Огнем и Космическим Льдом) как благоприятный и желательный процесс. С германской точки зрения, жизнь существует только в изменчивых формах, и пока существует жизнь, возможна свобода. Высшая цель Северных мистерий - создание свободных, независимых и самодостаточных личностей и народов.

### **4. Закон миров**





В германской модели вселенной и человечества существует много "измерений", или "миров". "Большой мир", или макрокосм, представлен Мировым Древом Иггдрасиль. По преданию, это "дерево" состоит из девяти сфер, или миров. Символическая модель Иггдрасиля изображена на рисунке 1. Истинное устройство мира не может быть отражено в двумерной или трехмерной модели. Совершенно ясно, что "дерево" является символом многомерной структуры реальности.

#### Структура дерева Иггдрасиль

Асгард (*Asgardhr*) -- это царство асов (*AEsir*), а также тех ванов (*Vanir*), которые живут вместе с асами. Хель (*Hel*) -- царство мертвых, а также сил вселенского разрушения. Лёссальфхейм

-----  
Англ. *Lightelf-Home*.

(*Ljossalfheimr*) - царство альвов-эльфов (полубогов и обожествленных духов предков).

Это измерение соответствует структурам интеллекта. Ему противопоставляется Свартальфхейм

-----  
Англ. *Swartelf-Home*.

(*Svartalfheimr*). Свартальвы-свартэльфы - то же, что "карлики"-цверги

Др.-исл. *dvergjar*, нем. *Zwerge*, англ. *dwarves* (название, которое Дж. Р. Р. Толкин использовал для своих "гномов").

Карлики, как и лайтальвы, являются духами предков и полубогами, но они лишены интеллекта и духовности. Они олицетворяют мировые силы, придающие вещам форму и структуру. Ванахейм

-----  
Англ. *Wane-Home*.

(*Vanaheimr*) -- царство ванов, о которых мы позже поговорим более подробно. Ему противопоставлен мир ётунов - Ётунхейм

-----  
Англ. *Etin-Home*.

(*Jotunheimr*). Это царство первобытных сил слепого, бессознательного хаоса и/или порядка. Ётун -- это конструкция, лишённая сознания.

Миры Муспелльсхейм

-----  
Англ. *Muspell-Home*.

(Muspellsheimr) и Нифльхейм

-----  
Англ. *Nifel-Home*.

(Niflheimr) соответственно представляют собой сферы Космического Огня и Космического Льда. Именно из этих космических полярностей вещества-энергии зародилась вселенная. Между этими полярными силами находится благословенная земля Мидгард

-----  
Англ. *Middle-Earth*.

(Midgardhr) -- замкнутый мир в середине Большого мира. В этом "Среднеземье" живет человечество -- один из многочисленных видов космических существ, потенциально обладающий наравне с богами и богинями даром сознания.

## Душа

Тевтонская мифология повествует о том, что первые мужчина и женщина были созданы из деревьев триадой богов сознания (Вотаном-Вилли-Ве или Одином-Хениром-Лодуром). Мужчина был создан из ясеня, женщина -- из вяза. В поэзии Севера люди часто сравниваются с деревьями. К примеру, война называли "дубом битвы". Это указывает на важную связь между идеей космического древа (Иггдрасиля) и деревом на индивидуальном человеческом плане. Многомерная формула существования, отображенная в модели Древа Иггдрасиль, представляет собой и основу человеческого бытия.

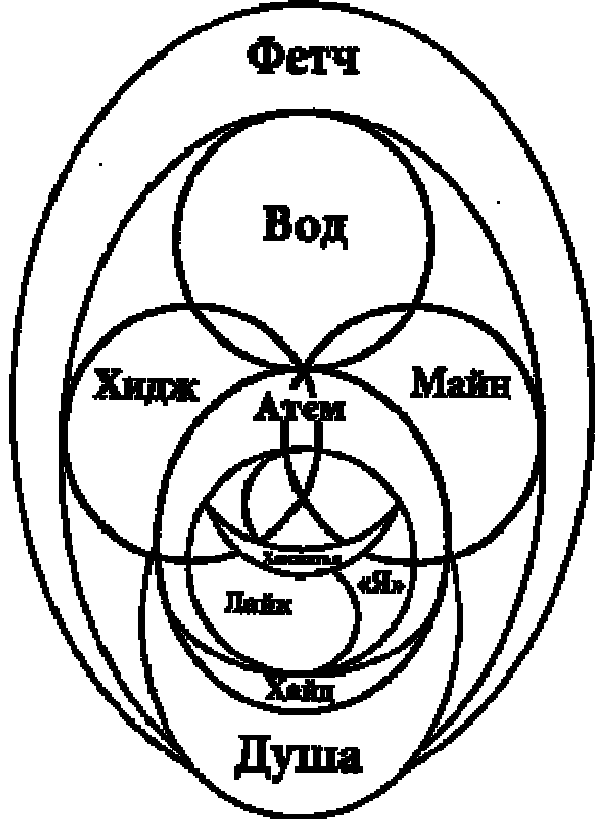
То, что люди были созданы из органического, живого материала, а не из мертвой земли, имеет большой смысл для Северной традиции. В "*Старшей Эдде*" ("Прорицание Вёльвы", 18) говорится о том, что три бога -- Один, Хенир и Лодур -- создали первых мужчину и женщину, одарив их особыми качествами:

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 румянец.

(Перевод А. Корсуна.)

Итак, согласно германской традиции, человек создан из комплекса основ, сил или, если угодно, "душ". Все это было собрано воедино в определенном месте и в определенное время, чтобы дать жизнь неповторимому человеческому существу. Но многие из этих качеств или основ могли существовать до "проявления" или "воплощения" человека. Следовательно, эти качества и силы могут продолжать существовать и после "проявления" или "воплощения" человека.

Из этого мы можем заключить, что истина о человеческом существе гораздо более



глубока, чем мы обычно представляем себе. У древних тевтонов существовали десятки терминов для различных аспектов человеческого тела и души. Каждый из них использовался настолько точно, что этому богатству терминологии могут позавидовать современные психологи. В языках существует множество тонких различий в определении тех вещей, которые люди знают досконально. У эскимосов существует 15 определений белого цвета, так как они хорошо различают тонкие оттенки "белого" в своем "совершенно белом" мире. Мы же видим только "белое" и потому способны говорить только о "белом". А эскимосы в своем "совершенно белом" мире могут находить очень тонкие различия, так как они хорошо знают его. То же можно сказать и о наших предках, которые, вероятно, жили в более духовном мире, о чем свидетельствует их богатый словарь духовных понятий.

Карта души

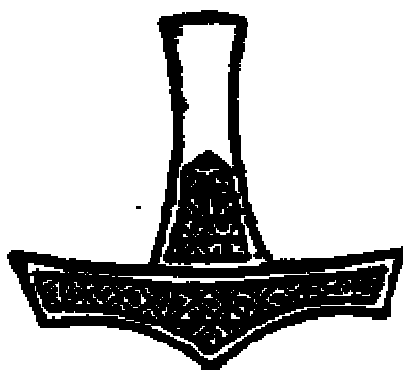
Согласно германской традиции, каждый человек является духовно-телесным, или психосоматическим комплексом. Тело и внешний вид являются аспектами этого комплекса, наравне с дыханием (*атем*), вдохновением (*вод*), разумом, памятью (личной и коллективной), сердцем, волей и некоторыми магическими способностями, которыми человек может обладать, а может и не обладать. Индивидуум может быть обладателем более чем одной магической способности. *Хамингья*, например, является хранилищем личной удачи и судьбы. Обретение этих магических тел или их укрепление -- одна из основных задач Северного Пути. Все упражнения для воли и сознания направлены на повышение этих способностей.

Поскольку психика, или душа, и космос, или мир, в Северной традиции символически изображены как деревья, мы можем говорить о германском "психокосмологическом" учении. Это учение о связи между космосом и душой. Если внутренний мир души исследован и понят нами, то мы выходим на открытый путь познания Большого мира. Тот факт, что деревья символизируют обе эти структуры, помогает нам понимать, почему руны изначально вырезались на дереве. Интересно, что слово "дощечка"

-----  
Англ. *stave*, исл. *stafr*.

у мастеров рун стало фактически синонимом "руны". Рунные дощечки были -- и символически, и в самом буквальном смысле -- мостом между внутренним Древом Души и внешним Мировым Древом. Оба этих дерева были, в сущности, одним и тем же Иггдрасилем.

## 5. Боги и богини



Боги и богини Севера -- это не мертвые формы. До тех пор пока их народ, их потомки будут жить в Мидгарде, -- будут существовать и они. Боги не мертвы, они только забыты большинством людей. Они ждут того часа, когда воспоминания проснутся в душе и сердце их народа.

Каждый искатель на Северном Пути может найти богатейший клад живых божественных архетипов. К богам и богиням можно прийти множеством путей. Пожалуй, главный путь - это впитывание в себя Мифа и Закона тевтонского народа. Можно также практиковать "поиск видения", выполнять жертвоприношения (религиозные ритуалы) и магические взывания к богам и богиням.

Составить представление о божественной семье различных тевтонских групп -- задача гораздо более сложная, чем может показаться на первый взгляд, и в то же время весьма простая. Сложность состоит в том, что не существует единой, стандартизированной общегерманской мифологии. Есть по крайней мере четыре великие ветви этой традиции: северная (скандинавская), западная (англосаксонская), южная (немецкая) и восточная (готская). Во всех этих ветвях есть много общего, но существуют и явные различия. Проблема заключается в том, что только северная ветвь обладает целостным мифологическим материалом -- *Эддами*

-----  
"Эдда" -- название условное, что оно означает -- неясно. "Эддой" назвал свою книгу исландский историк и поэт Снорри Стурлусон (1178 -- 1241). В ней содержится, помимо прочего, прозаический пересказ германской мифологии, который сейчас и называется "Младшей" или "Прозаической Эддой". Ходила легенда, что Стурлусон использовал в своем труде лишь ничтожную часть изначального корпуса северных мифов. Когда в 1643 году сторонник этой версии исландский ученый Бриньольв Свейнссон нашел древний манускрипт, содержащий ряд песен о богах и героях, он также назвал его "Эддой". Этот второй документ и известен сейчас как "Старшая", "Поэтическая" или "Песенная Эдда".

Мифология остальных ветвей фрагментарна.

Но с практической точки зрения эта ситуация не является такой уж плохой. Дело в том, что, хотя мифы являются полезными иллюстрациями и могут дать богатый материал для религиозных обрядов, религия не исчерпывается ими. В конце концов, человек может исповедовать христианство или иудаизм и без Библии -- интересно, кстати, сколько истинных христиан или верных иудеев прочли все свои священные тексты от корки до корки?

И наконец, ситуация упрощается благодаря тому факту, что только небольшая группа германских божеств служила объектом всенародного поклонения и официальных культов. Этот факт, как и имена богов, можно легко установить, изучив карту северной Европы. Древние места культов и поклонения величайшим божествам обычно носят их имена. Будь это Ванбороу в Англии и Годесберг в Германии (оба названия означают "холм

богов") или Торслев ("поле Тора") в Дании и Торсо ("остров Тора") в Швеции, или Фройхов ("храм Фрейи") в Норвегии и Фротуна ("обитель Фрейи") в Швеции -- во всех этих случаях легко увидеть, какие из северных богов и богинь были предметом всеобщего поклонения в древних храмах.

Безусловно, существует великое множество других богов и богинь, но они либо выполняют очень специфические функции, либо связаны исключительно с домашней религиозной активностью. Божества последнего рода часто объединяются в группы -- такие, как альвы, дисы

-----  
Дисы (др.-исл. *disir*) -- существа женского пола, помогающие при родах и способствующие плодородию почвы.

карлики-цварги и т. д. И наконец, есть божества, несущие исключительно мифологическую или космологическую функцию. Они могут быть весьма значительными, как Бальдр

-----  
Бальдр -- бог из числа асов, смерть которого является переломным моментом в истории Асгарда.

но, в то же время, не являться предметом религиозного культа, как мы его обычно понимаем.

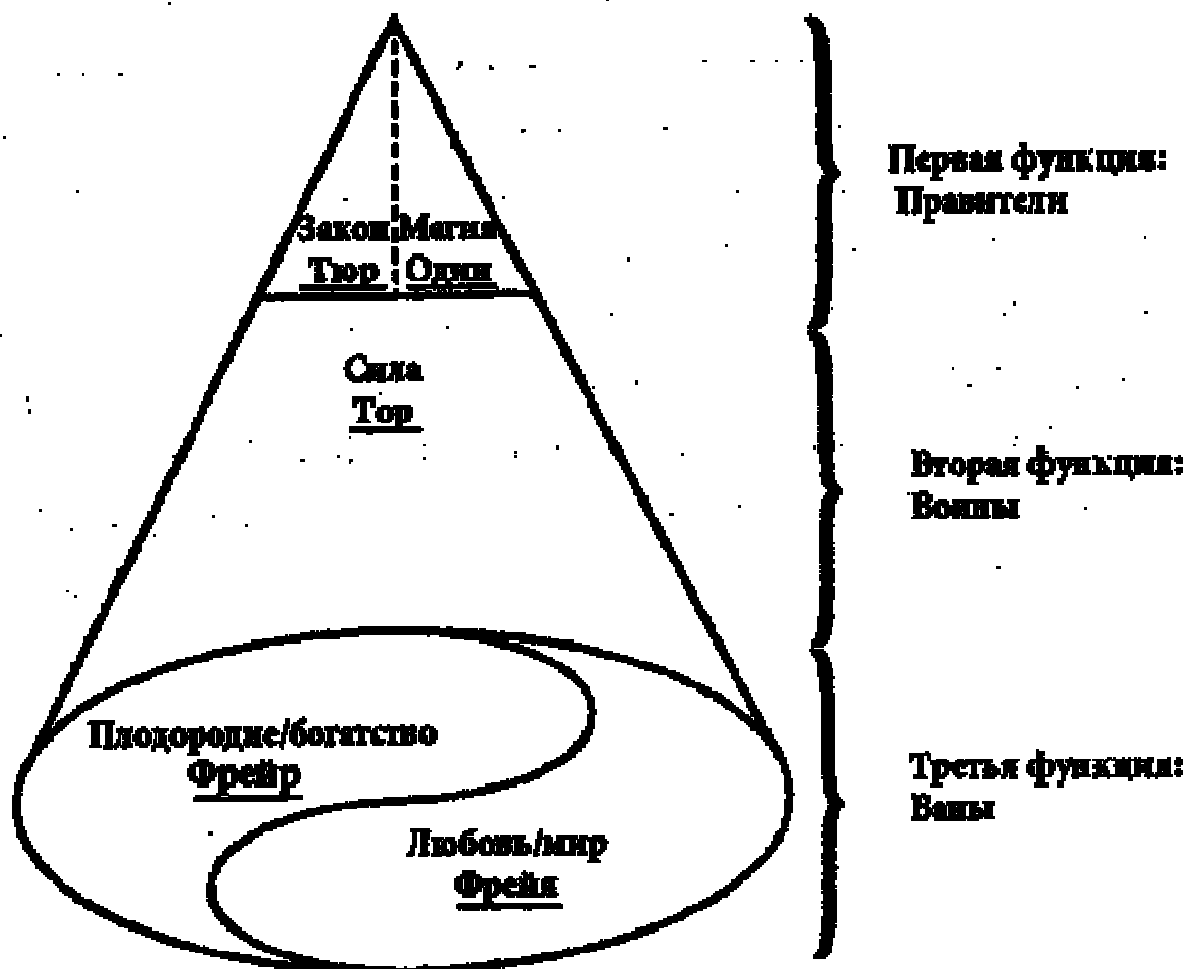
Существует целый пантеон, или "семья", северных богов и богинь. Этот пантеон воплощает в себе весь набор архетипов человеческого потенциала и опыта. Каждый, кто хочет следовать Северному Пути, должен внимательно изучить мифологию и узнать о северных богах как можно больше.

Пантеон богов делится на три части, составляющие единое целое. Каждая из этих трех частей имеет свое особое предназначение или функцию, необходимую для существования остальных частей. Обычно о них говорят как об уровнях иерархии. Первая функция -- это суждение, разум, закон, мера (их воплощает Тиу-Тюр), а также вдохновение, интуиция и трансформация (их воплощает Один-Вотан). Эти две функции образуют суверенную и интеллектуальную часть мира и человеческого бытия-сознания. Это боги древних королей, судей, поэтов и магов.

Вторая функция относится к силе (обычно физической), могуществу и энергии (их воплощает Тунар-Тор). Он и его род -- это боги воинов. Третья функция -- это созидание, восстановление, благополучие, физическое здоровье и природные циклы (их наиболее прямо воплощают в себе Господь и Госпожа -- Фрейр и Фрейя). Они относятся к ванам, богам и богиням крестьян и ремесленников. Но ваны обладают собственной магией, а все крестьяне также могут быть и воинами. Итак, в этой третьей группе существует целая система -- Путь Ванов, или *истинная викка*

-----  
Викка (англ. *Wicca*) -- "ведьмовство", неязыческая религиозно-магическая система, распространенная в Великобритании и США. Наш читатель может познакомиться с ней по книге: Тимоти Родерик. *Мистерии темной луны*. Киев, "София", 1997.

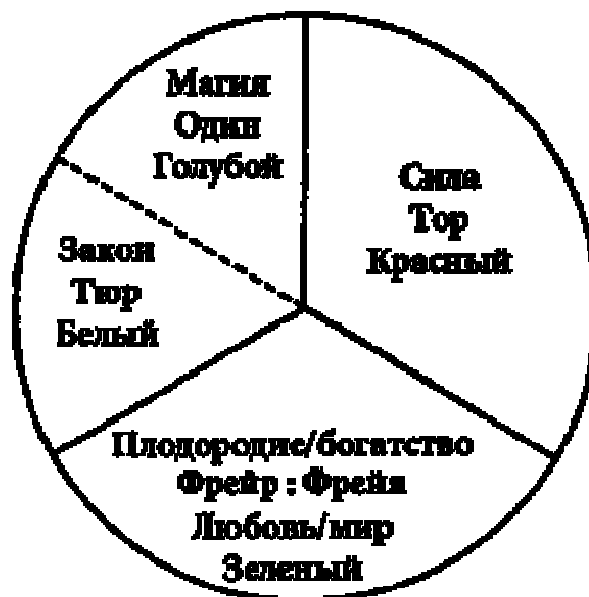
Иерархию этих функциональных структур иллюстрирует рисунок 3.



Эта диаграмма помогает нашему рациональному (*тюрическому*) разуму постичь взаимоотношения богов и богинь Севера. Каждый интересующийся Северным Путем должен понимать ее. Но существует и иной взгляд на вещи, более *однический* (и более *фрейический*). Все эти три части составляют единое целое, заключенное в круг или кольцо.

В древности каждому из этих трех сегментов пантеона соответствовал определенный цвет. Эти символические цвета, безусловно, были разными в различных племенах и различных регионах. К примеру, в "*Поэтической Эдде*" мы видим, что первой группе принадлежал белый цвет, второй группе -- красный, а третьей -- черный.

Мы можем воспользоваться альтернативной системой и различать группы не по номерам, а по цветам. Очевидно, функции Тюра должен соответствовать белый цвет, функции Одина -- голубой, функции Тора -- красный, а ванам (Фрейру и Фрейе) лучше всего подойдет зеленый, как это показано на рисунке 4.



С магической точки зрения, верховными богами Севера являются Один (Вотан) и Фрейя. Оба представляют собой могучие архетипы, которые должны использовать маги Тевтонского Пути. Они являются той моделью сознания, на которую равняются маги в своем магическом развитии.

Существует целый пантеон магических архетипов, с которыми могут работать *витки*. Высшие божества разделяются на асов и ванов. Асы -- это боги и богини социального порядка и сознания, тогда как ваны -- божества природы и благополучия. Собственно "магические божества" Один и Фрейя могут переступать эти границы по собственной воле.

## Асы

### *Один-Вотан*

Один -- верховный бог *витки*. Он -- покровитель мастеров рун, пытающихся воплотить в жизнь архетипические структуры его мифов. Один -- бог, приносящий в жертву (дарующий) "самого себя самому себе" в акте магической инициации, чтобы обрести руны -- знание о себе и о космосе, а также о силах, управляющих этими сферами. Один -- бог поэзии, магии, экстаза и божественного синтеза сознания. Познавая образ этого бога, мастер рун может получить скрытое знание о прошлом и будущем и изменить узор плетения ткани мира. Животные, связанные с Одином, -- орел, вороны, волки, конь и змея. Его имя, записанное рунами младшего футарка, выглядит так:

ᚢᚱᚱ

### *Тиу-Тюр*

Тиу (*Tiw*, др.-исл. *Tyr*) -- бог Закона. Он покровительствует правосудию и рациональному мышлению. Он знает меру всех вещей и место каждой вещи в правильном и справедливом порядке. Тиу -- бог истинной веры (трота), и ему всегда можно доверять. Этимологически Тиу соответствует Зевсу-Юпитеру. Тиу-Тюр известен в некоторых скандинавских регионах под именем Улльр или Уллинн. Его имя, записанное младшими рунами, выглядит так:



### **Тор-Тунар**

Имя Тунар (*Thunar*, нем. *Donar*, др.-сканд. *Thorr*) означает "громовержец". Тунар, бог непоколебимой верности и трота, -- надежный защитник богов и человечества. Среди богов он -- воин. Его главное оружие -- молот. Животное Тора -- козел. Имя Тора, записанное младшими рунами, выглядит так:



### **Фригг-Фрия**

Фригг (др.-исл. *Frigg*), или Фрия (др.-нем. *Frija*), также занимает видное место среди асов. Она покровительствует порядку в семье. Она -- жена Одина и, по преданию, обладает большими способностями к прорицанию. Но, несмотря на знание будущего, она редко говорит о нем. Ее имя, записанное младшими рунами, выглядит так:



### **Ваны**

#### **Фрейя**

Фрейя -- богиня магии, эроса и физического благополучия. Фрейр - это брат-близнец Фрейи. Имена Фрейра и Фрейи буквально означают "Господин" и "Госпожа". Магия Фрейи -- сейт. Для этой магии характерны трансовые состояния и путешествия по мирам Древа Иггдрасиль. Фрейя также контролирует силы природных циклов, символом которых является ее ожерелье -- Брисингамен. Связанные с ней животные - свинья и кошка. Имя Фрейи, записанное младшими рунами, выглядит так:



#### **Фрейр**

Фрейр -- покровитель процветания, материального и физического благополучия, мира и эроса. Его называют *веральдаргодом* -- Богом Вселенной. Он управляет естественными процессами на земле и в воздухе (над землей). Его животные -- лошадь, вепрь и олень. Его имя, записанное младшими рунами, выглядит так:



Религия и магия, практикуемые под покровительством "Господина" и "Госпожи", в древней англосаксонской Англии назывались словом *wiccecraft* (современное *witchcraft* -- "колдовство")

-----  
Отсюда и слово *Wicca*, обозначающее религию современных ведьм и колдунов.

## Ньёрд

Еще одним значительным богом среди ванов является Ньёрд. Это отец Фрейи и Фрейра. Ньёрд покровительствует материальному благополучию и достатку. Он управляет стихиями моря и воздуха над морем. Его имя, записанное младшими рунами, выглядит так:

𐌆𐌆𐌆𐌆𐌆

Существуют и другие боги и богини Севера, о которых вы узнаете, исследуя Северную традицию, но именно те божества, которых мы упомянули, являются ключевыми, открывающими путь в божественные сферы. Это главные боги, которым обычно приносятся дары. Имена иных богов и богинь могут также использоваться в магической практике для специальных целей. О технике использования имен вы можете узнать из седьмой и восьмой глав этой книги.

Вот некоторые имена богов и богинь, приведенных Снорри Стурлусоном в его "Эдде"

-----

То есть в "Младшей Эдде".

Браги (𐌖𐌖𐌆𐌆) -- бог красноречия; мудрость и поэзия также находятся под его опекой. Муж Идунн.

Эйр (𐌆𐌆) -- богиня врачевания. Целительница богов и богинь.

Форсети (𐌆𐌆𐌆𐌆𐌆) -- бог правосудия. Он всегда видит "обе стороны медали".

Фулла (𐌆𐌆𐌆) -- верная служительница Фригг. Она всегда помогает великим богиням справиться с трудной работой.


Гефьён (𐌆𐌆𐌆𐌆) -- богиня добродетели. Известна как "благодарная" или "дарящая". В дар от нее вы можете получить телесный или духовный талант. Возможно, она является одним из аспектов Фрейи.


Гна (𐌆𐌆) -- богиня трансформации. Поднимает осознание на головокружительные высоты. Спутница Фригг.


Хеймдальр (𐌆𐌆𐌆𐌆𐌆) -- бог-страж. Покровительствует таким качествам, как ясновидение и бдительность.


Хлин (𐌆𐌆) -- богиня, защищающая людей от физической опасности. Спутница Фригг.


Хёдр (𐌆𐌆𐌆) -- бог слепой силы. Он воплощает собой грубую силу и конфликт.

Идун () -- богиня вечного обновления. Она пытается сдерживать ярость божественных сил во вселенной, будучи хранительницей золотых яблок асов.

Лофн () -- богиня снисхождения. С ее согласия можно вступать в тайную любовную связь и совершать другие запретные действия. Она близка как с Одином, так и с Фригг.


Локи () не является настоящим богом, так как принадлежит к роду ётунов, но он -- "кровный брат" Одина и потому допущен в сообщество асов. Он покровительствует красоте и обману, хитрости и коварству. Он фокусник ("трикстер") и проказник. Локи не знает равных в смехе и в юморе. Скорее всего, Локи является "теневой стороной" самого бога Одина.


Сага () . Ее имя означает "провидица" или "пророчица". Похоже, что она является активным аспектом Фригг и обладает значительными знаниями о будущем.


Сьёфн () -- богиня любви. К ней взывают, когда хотят обратить на себя внимание любимого или любимой.


Снотра () -- богиня разума.


Син () -- богиня отрицания. Мощный защитник обвиняемых в суде.

Улльр () может выполнять ту же функцию, что и Тюр. Выражает тот аспект Тюра, который связан с физической точностью и координацией движений -- например, на охоте, при стрельбе из лука и т.д. Обычно его призывают в битвах, так как он дарует людям боевое искусство.

Вали () -- бог мщения. Согласно мифу, он отомстил за убийство Бальдра в возрасте одного дня от роду. Сын Одина.

Вар () -- богиня честности. Она мстит нарушителям клятв и обещаний.

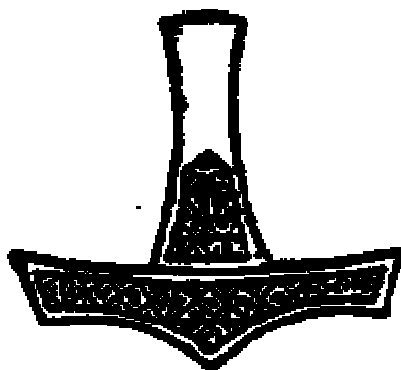
Видар () -- бог мщения. Он мстит за своего "отца" Одина, чьей проекцией и является. Видар -- бог безмолвия и помогает переживать кризис.

Вёр () -- богиня всеведения. Она очень мудра и ничто не может укрыться от ее проницательности и интуиции.

К этим богам и богиням можно обращаться при решении множества практических вопросов. Вы можете взывать к божествам и приносить им дары, надеясь на вознаграждение. Эти техники будут подробно описаны в главе 6. Их имена можно также

использовать как основу рунических магических формул или для создания рунических заклинаний, о чем будет рассказано в главе 8.

## 6. Трот



Мистерии Севера глубоко уходят корнями в германскую мифологическую традицию или "религию". Эта религия известна как одинизм (поскольку Один является верховным богом северного пантеона), как *асатру* (исландский термин, означающий "вера (*тпру*) богов (*асов*)") или просто как *трот*. Слово *трот* (англ. *troth*) означает "вера", а еще точнее -- "верность". *Верующие*, или *верные*, просто верны своим богам и богиням и традициям предков.

Основные принципы и традиции трота описаны в "*Поэтической Эдде*", "*Прозаической Эдде*", в исландских сагах и в других эпических произведениях германских народов (к примеру, в англосаксонском "*Беовульфе*"). Память о традициях хранится и в фольклоре этих народов. Например, устные предания, собранные Якобом и Вильгельмом Гримм в так называемых "Сказках Братьев Гримм", являются настоящей сокровищницей древних традиций.

Фольклор -- богатейшее собрание документальных свидетельств. Если первоисточники сохранены и правильно интерпретированы, оживить старинные традиции не так уж трудно.

Судьба трота, безусловно, была тесно связана с судьбой других аспектов германской духовности. В то время как религиозные аспекты находили выражение в литературе и фольклоре германцев, более специфические магические аспекты были скрыты или оттеснены на задний план новыми магическими формами, пришедшими с юга и востока (из Рима, Греции, Египта и с Ближнего Востока). Этот процесс вытеснения и забвения культурных традиций, а также смешения некоторых их элементов продолжался до недавнего времени. Но в эпоху романтизма европейцы начали смотреть на свое культурное наследие с большей симпатией и объективностью.

Хотя мы можем проследить историю возрождения трота с того времени, когда эту веру официально искоренили средневековые евангелисты и развращенные монархи, для нашего исследования представляет особый интерес только последняя фаза этого процесса. Приблизительно в начале 1960-х годов наметилось всеобщее пробуждение интереса к тевтонской религиозной традиции. В Германии были возрождены старые религиозные общества. В Америке и в Англии были созданы новые. В Англии был учрежден *Одинический Обряд*

-----  
*Odinic Rite.*

ставший на долгое время главным хранителем тевтонского трота на Британских островах. В этой же стране возникла *Свободная Ассамблея Асатру*

-----  
*Asatru Free Assembly.*

которая была "децентрализована" и расформирована в конце восьмидесятых. Это случилось отнюдь не из-за недостатка интереса к троту, а по причине избытка хаотических влияний

-----  
В настоящее время эта организация снова активно действует в Техасе. Вообще же *асатру* -- одно из названий Северной традиции. В Исландии асатру, наравне с христианством, является государственной религией.

В результате синтеза многообразных духовных традиций германских народов возникло религиозное общество, известное как *Кольцо Трота*

-----  
*Ring of Troth.*

*Кольцо Трота*, официально зарегистрированное в Соединенных Штатах как "церковь", состоит из двух элементов. Первый элемент -- это Старейшины, или священники. Старейшины проходят традиционное обучение по более или менее стандартной программе Северной традиции. Общество Старейшин играет большую роль как живое хранилище Закона и традиционных знаний, которое не могут заменить книги. Две главные функции Старейшин -- это обучение людей Закону и проведение обрядов сезонных жертвоприношений. Старейшин готовят к тому, чтобы они могли заменить собою жречество, потерянное в те времена, когда народу обрубили его корни. Другим важным элементом *Кольца Трота* являются местные независимые *Кланы* и их предводители. Они и составляют подлинно народное движение. В старину каждый мужчина и женщина, стоящие во главе семьи, исполняли обязанности "жрецов". Так это было и так должно быть в наши дни. *Кольцо Трота* и его обученные Старейшины готовы служить этой цели.

Каждый человек, которого влечет Северная Вера и который чувствует историческую или культурную связь с Северной традицией, имеет неотъемлемое право практиковать трот. Трот -- это религия наших предков, и "верный народ" хочет возродить ее.

Краеугольным камнем трота является идея о "душе народа", то есть о том, что каждому народу присуща особая "духовность", сохраняющаяся в его генофонде. Некоторые называют эту идею "метагенетической". В конечном счете "метагенетическая" идея состоит в том, что в генетическом материале любого народа закодирован его "духовный путь". Этот духовный путь, по самой своей природе, может быть "путем наименьшего сопротивления" духовному развитию каждого человека, принадлежащего к данной группе.

В своем эссе "Вотан" К. Г. Юнг писал:

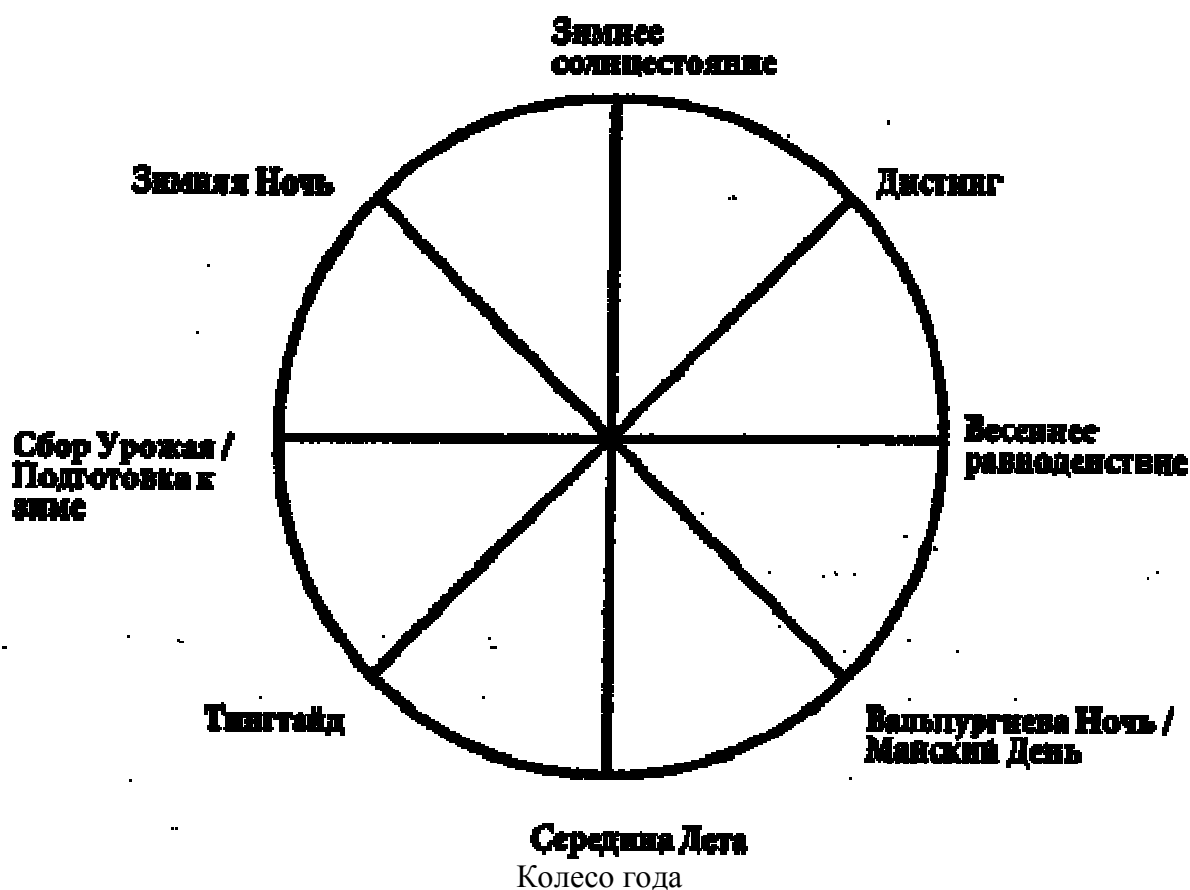
Архетипы подобны руслам рек, которые пересыхают, когда из них уходит вода, но могут вновь наполниться водой в любое время. Архетип подобен древнему ложу реки, по которому веками бежала вода жизни, углубляя для себя канал. Чем дольше существовала река, тем вероятнее, что раньше или позже вода возвратится в старое русло.

Боги и богини Севера -- архетипы того народа, к которому они принадлежат. Долгое время в русле могучей реки журчал маленький ручеек, но скоро откроются шлюзы.

Шлюзы жизненных сил находятся под нашим контролем. Безусловно, все люди вправе пытаться выкопать новые русла рек, сотворить новых богов из пыли веков, но подобные попытки обычно ограничены субъективностью воображения "творца".

### Колесо года в троте

Основной способ практики старой формы трота и поклонения богам и богиням состоит в ритуальном соблюдении сакрального цикла года. Человека, который просто соблюдает времена года, можно назвать "истинно верующим". Трот может, безусловно, принять гораздо более сложные формы, но именно соблюдение годичного цикла лежит в основе духовных традиций северных народов.



В старину даты праздников не обязательно определялись посредством астрономических расчетов. Поскольку календарь привязывался к сельскохозяйственным циклам, иными словами -- к циклам органической жизни, праздники также соотносились с этой реальностью. Обычно приход весны праздновался с прилетом первой малиновки или при появлении первой фиалки, а не в день весеннего равноденствия. По этой причине в различных регионах празднества проводили в разное время. Очевидно, универсального германского календаря никогда не существовало. Однако принципы определения циклов, организация праздников и их порядок были достаточно хорошо разработаны германской традицией.

*Зимняя ночь*

-----  
Англ. *Winter Night*.

(приблизительно 15 октября) -- скандинавский Новый Год, который приходит в конце периода сбора урожая. Стихия перестала расточать свою жизненную силу. Пришло время, когда люди должны направить свои мысли к более духовным вещам. Год вступает в свою самую главную религиозную фазу -- время середины зимы. Первоначально этот праздник, как и многие другие, отмечался на протяжении нескольких ночей. Вот почему в Исландии его называли *Vetrnaetr* -- "Зимние Ночи".

#### *Зимнее солнцестояние*

-----

Англ. *Yule* от др.-сканд. *iul*, "колесо".

(приблизительно с 20 по 31 декабря). В этом периоде магически содержится весь год; из него же год и возрождается. Зимнее солнцестояние начинается в Ночь Матери и заканчивается через двенадцать дней, в день собственно Солнцестояния. Это время, когда стены, отделяющие сферу богов и богинь и другие миры и от Мидгарда, становятся весьма тонкими. Самое подходящее время для общения с богами и душами предков. Переживания такого рода пугают некоторых людей, и в старину многие просиживали в доме, никуда не выходя, в течение всех этих двенадцати дней.

*Дистинг* (приблизительно 14 февраля) возвещает пробуждение жизненных сил, заснувших во время Зимней Ночи. В это время проводятся местные собрания. Этот праздник был особенно популярным в древней Швеции. Земля готовится к приему новых семян. Время подготовки к грядущим событиям.

*Весеннее равноденствие* возвещает собой полное возвращение жизненных сил природы. Английское название этого праздника (*Easter*) -- тевтонское по происхождению

-----

Равно как и немецкое *Ostern*.

*Eostre* или *Ostara* -- имя германской богини весны и утренней зари. Безусловно, от него и произошло английское слово *Easter* ("Пасха") -- одно из тех языческих слов, которые так и не смогли искоренить христиане

-----

"Библийское" название праздника Пасхи -- *Passover* -- так и не прижилось в английском языке и ассоциируется в основном с Пасхой еврейской.

#### *Вальпургиева Ночь и Майский День*

-----

Англ. *Walburga / May-Day*.

(ночь с 30 апреля на 1 мая и день 1 мая) -- двойной праздник. Ночь с 30 апреля на 1 мая в Центральной Европе традиционно считается "ночью ведьм". В это время особенно ярко проявляется таинственная ночная сторона жизни. Название *Вальпургиева ночь*, очевидно, происходит от имени богини или приравненной к богам провидицы Вальпургии. Имя же это буквально означает "обитель павших или мертвых".

Майский День включает в себе прямо противоположный смысл и является праздником дневной, солнечной стороны жизни -- веселья и труда. В этот день устанавливаются

"Майские шесты", вокруг которых водят хороводы. В новое время в Европе Майский День стал праздником рабочих

-----

В коммунистической терминологии -- День Международной солидарности трудящихся.

*Середина лета (Летнее солнцестояние)*

-----

Англ. *Midsummer*.

- это празднование окончательной победы солнца в годичном цикле и полного проявления жизненных сил природы, зародившихся во время зимнего солнцестояния. *Середина лета* - самый длинный день в году. По преданию, в ночь летнего солнцестояния происходит множество чудесных вещей. В Скандинавии этот день до сих пор почитается величайшим праздником. В это время совершаются жертвоприношения всему пантеону германских богов.

*Тингтайд*

-----

Англ. *Thing-tide*.

(приблизительно 23 августа) -- время крупных региональных или национальных собраний и обсуждения социальных аспектов Веры (трота). В этот период также уделяется большое внимание вопросам законодательства и организационным аспектам Веры.

*Сбор урожая и Подготовка к зиме*

-----

Англ. *Harvest / Winter Finding*.

(Осеннее равноденствие) -- кульминация природного цикла, когда одни вещи появляются на свет, а другие исчезают, чтобы потом снова возродиться. Окончание этого периода знаменуется Зимней Ночью, завершающей годичный цикл. Это один из величайших праздников, наряду с Летним и Зимним солнцестояниями.

Рассматривать этот календарь с точки зрения исключительно циклов природы было бы ошибкой. В этой формуле заключены все мистерии, подчиняющиеся циклическим законам.

## Ритуалы

Обычным ритуалом всех этих празднеств является жертвоприношение

-----

Англ. *blessing*; обычно это слово переводится как "благословение", но здесь употребляется в ином, более древнем смысле. -- *Прим. перев.*

Это слово происходит от староанглийского *bletsian*, что означает "приносить жертву" или, в буквальном переводе, "окропить кровью". Позже слово *blessing* вошло в христианскую терминологию наряду со многими другими словами древней Веры. Исландский или

древнескандинавский аналог этого термина -- *blyt*.

Концепция "жертвоприношения" (англ. *sacrifice*) вызывала много споров в последние годы. Это слово латинского

-----  
Лат. *sacer* -- "священный".

а не германского происхождения, но даже изначально оно означало "освящать". Наше представление о жертвоприношении как об отказе от чего-то -- это предрассудок, пришедший к нам с Ближнего Востока, где практиковались жертвоприношения иного рода. Мы узнали о них из Ветхого Завета. Германский мир не знал подобных обычаев. Животные "приносились в жертву", но это означало только то, что они "отдавались" богам и богиням. Если мы отдаем какую-то вещь своему другу как подарок ко дню рождения, мы тем самым укрепляем с ним дружеские связи. Когда древние тевтоны отдавали что-то богам, они точно так же пытались укрепить с ними дружеские связи. Кроме того, наши предки считали себя потомками самих богов. Во время жертвоприношений мы можем радоваться своей дружбе с богами. Жертвоприношение животных давно уже не практикуется в троте.

Главные предметы, необходимые для жертвоприношений, -- это алтарь (деревянный или каменный), сосуд для питья (желательно рог), чаша и молодой побег вечнозеленого растения. Обряды обычно проводятся под открытым небом. Если их проводят в помещении, то устанавливают деревянный алтарь, если же на открытом воздухе, то каменный.

Традиционная формула жертвоприношений богам и богиням, которую можно применять для любой священной цели, такова:

1. *Освящение*: благодаря этому акту время и место проведения ритуала отделяются от обычного мира. Для этого необходимо начертать знак молота (перевернутая буква "Т") в четырех кардинальных точках

-----  
То есть в направлении севера, юга, востока и запада.

Если у вас уже есть постоянное освященное место, или *ve*, вам не обязательно каждый раз повторять эту процедуру.

2. *Чтение*: благодаря этому обряд происходит в мифологическом контексте. Читаются или расппеваются мифические поэмы или эпические произведения.

3. *Совет*: в этой части ритуала его мифическая структура и основная цель сливаются воедино. Это простая или изысканная формулировка основной цели ритуала.

4. *Призывание* божеств или определенного класса существ, которые будут почитаться в ходе ритуала. Приглашение этим существам присоединиться к содружеству верных им людей.

5. *Наполнение сосудов*: при этом священный напиток "заряжается" божественной силой. Напитки ("мед", эль, пиво или фруктовые соки) разливаются в сосуды и выполняется визуализация силы, собирающейся в жидкости.

6. *Раститие*: присутствующие выпивают заряженную жидкость и вбирают в себя циркулирующую в ней энергию. При этом рог с напитком передается по кругу. Рог

никогда не осушается до дна, а то, что в нем остается, выливается в чашу для жертвоприношений, стоящую на алтаре.

7. *Жертвоприношение*: окропление алтаря священной жидкостью из жертвенной чаши при помощи веточки вечнозеленого дерева.

8. *Дарение*: возвращение положенной части накопленной энергии божествам и природе. Остатки жидкости выливаются из жертвенной чаши на голую землю.

9. *Уход*: возвешение окончания службы и возвращение в обычное пространство-время.

Подобные ритуалы в честь северных богов и богинь можно проводить во все времена года. Для более полного знакомства с религиозной системой трота вы можете обратиться к моей "*Книге трота*".

-----  
Edred Thorsson. *A Book of Troth*. St. Paul, "Llewellyn".

Кроме чисто "религиозного" применения, жертвоприношение можно использовать для прямых магических целей. Однако граница, разделяющая эти два вида действий, часто бывает размытой. При магических жертвоприношениях витки обращаются к определенным богам, которые могут вознаградить магов, одарив их в соответствии с их желаниями и волей. Свою волю или желание маги подробно высказывают во время стадии *совета*. Это не "молитва", а, скорее, установление безмолвного контакта с богами и богинями. Божества всегда рады помочь своим младшим братьям, но прежде всего мы должны научиться устанавливать с ними контакт.

В качестве примера подобной работы я привожу полный текст Жертвоприношения Середины Лета, совершаемого в *Кольце Трота*.

### **Жертвоприношение Середины Лета (21 июня)**

Этот обряд должен проводиться под открытым небом в день летнего солнцестояния либо в полдень накануне.

#### ***1. ОСВЯЩЕНИЕ***

Обернувшись лицом к северу, начертите в воздухе знак молота Тунара

-----  
То есть Тора.

говоря при этом: "Молот Тунара, освяти это место!" Затем, повернувшись на восток, юг и запад, повторите те же слова. После чего, вновь обратившись лицом к северу, скажите:

*Это место освящено для нашей сегодняшней работы. Как бог Хеймдалль охраняет Мост Бифрост*

-----  
*Бифрост* (др.-исл. *Биврёт*) -- мост, соединяющий небо и землю.

так и это место будет защищено от нечестивцев и дурных мыслей.

## **2. ЧТЕНИЕ**

Читаются или расппеваются стихи из "Снов Бальдра" ("Старшая Эдда").

## **3. СОВЕТ**

Один из присутствующих говорит:

*В полдень дня летнего солнцеворота мы собрались все вместе, как в древние времена, чтобы приветствовать солнце в его высочайшей точке и почтить всех богов и богинь, живущих в Асгарде. Мы вспоминаем о них, желая, чтобы их сила возросла и обогатила нашу жизнь. Мы взываем к ним, ко всем, чтобы жить в святости, как свят закон Вотана.*

## **4. ПРИЗЫВАНИЕ**

Говорящий произносит следующие призывания. После каждого призывания все присутствующие должны приветствовать богов и богинь, обращаясь к каждому из них по имени и завершая приветствие словами: *Мы приветствуем тебя!* Например, после первой строки приведенного ниже стиха, каждый из присутствующих должен сказать: *Вотан, мы приветствуем тебя!*

*Вотан, мы благоговеем перед твоим искусством,  
Тю, мы остаемся верны тебе навсегда,  
Бальдр, пусть твой ум и отвага ведут нас,  
Фригг, да хранит нас твой плод и мудрость,  
Идунна, пусть яблоки твои оберегут наш путь,  
Тунар, пусть гром твой сохранит святое место,  
Фрейя, веселье твое даровало нам волю,  
Фрейр, благодаря тебе мы соберем богатый урожай.*

Затем говорящий перечисляет божественные качества богов и богинь. После каждой фразы все присутствующие должны повторять: *Мы приветствуем тебя!*

*Господин Рун,  
Однорукий бог,  
Держатель Хрингхорна,  
Госпожа среди богов и богинь,  
Хранительница яблок,  
Страж Асгарда,  
Держатель Брисингамена,  
бог ванов.*

*Мы вновь взываем ко всем вам, обращаясь к каждому по имени. Придите к нам, в этот полдень, когда год достиг своего расцвета, а Солнце -- высшей точки в небе.*

*Славьтесь, все боги, славьтесь, все богини,  
Славьтесь, все  
Живущие вместе святые!*

## **5. НАПОЛНЕНИЕ СОСУДОВ**

Говорящий наливает мед или иной напиток (к примеру, яблочный сок) в рог или кубок, поднимает сосуд и говорит:

*Мы подносим вам дар наших трудов, смешанный и соединенный с мощью и крепостью меда. Это поможет всем нам -- богам и народу -- прийти к сияющим просторам, где миры и люди существуют в неразрывном единстве. Год вошел в свою полную силу, орел взирает с вершины мирового дерева, пусть он увидит, что мы не обделены мудростью.*

## **6. РАСПИТИЕ**

Говорящий пьет из сосуда и выливает остаток напитка в жертвенную чашу, стоящую на алтаре. Затем сосуд снова наполняется и передается по очереди всем присутствующим. Каждый из них осеняет сосуд знаком молота (I), прежде чем поднести его к губам. Остаток напитка выливается в чашу.

## **7. ЖЕРТВОПРИНОШЕНИЕ**

Говорящий берет побег вечнозеленого растения, опускает его в чашу и окропляет алтарь и всех присутствующих во славу богам и богиням. При этом он каждый раз повторяет такие слова:

*Благословение всем богам и всем богиням, а также всему народу, который с нами.*

## **8. ДАРЕНИЕ**

Когда жертвоприношение завершено, говорящий выливает жидкость из жертвенной чаши на голую землю с восточной стороны от алтаря, при этом говоря:

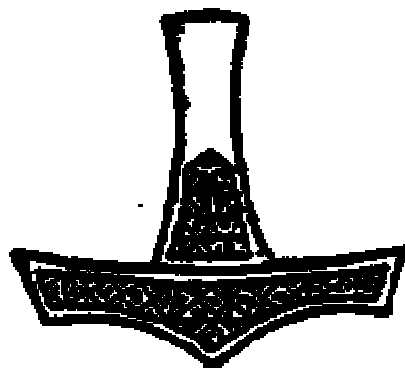
*Вотану, Тиу, Бальдру, Фриггу, Идунне, Тунару, Фрейе и Фрейру, а также всем богам и богиням нашего народа: чтобы был урожай высоким и народ вольным.*

## **9. УХОД**

Говорящий возвращается к алтарю и, обратив лицо к северу, говорит:

*Итак, вновь завершена работа. И сердца наши открыты добрым делам, высоким целям, мудрым словам, вере своим силам, и мы всегда останемся верны клятвам, данным себе и нашему народу!*

## **7. Руны и рунический гальдор в эпоху викингов**



"От ярости норманнов

-----  
То есть "северных людей". Так в средние века называли скандинавские народы.

Господь, охраняй нас!" Эти слова принадлежат монаху-летописцу, который стал свидетелем набега викингов. Период между 800 и 1100 гг. н. э. известен в Скандинавии как Эпоха викингов. Это было время общего культурного оживления на Севере. Именно в ту эпоху были созданы шестнадцать рун младшего *футарка*

-----  
То есть рунического алфавита.

в которых великие северные маги закодировали свои секреты.

Отнюдь не все жители Скандинавии или ее колоний в так называемую Эпоху викингов были викингами. *Викинг* -- это название определенного рода занятий и людей, посвятивших себя этим занятиям, а не всей культуры. Для того чтобы стать викингом, необходимо было совершать длительные морские путешествия по всему миру, торгуя и совершая пиратские набеги. Большинство людей, посвятивших себя этому роду занятий, принадлежали к знати, были свободными землевладельцами или, во всяком случае, свободными людьми. Иначе говоря, в большинстве своем эти люди были образованными и знали толк в рунах и в их тайнах.

До сегодняшнего дня о шестнадцатирунном футарке не было написано практически ничего с эзотерической точки зрения. Это большое упущение. В то время как псевдорунические системы распространяются по всему миру, истинные рунические традиции ждут того часа, когда их извлекут на свет из тьмы забвения. В этой книге я впервые расскажу о чисто эзотерических аспектах младшего футарка -- истинной мистериальной традиции викингов.

Преимущество работы с шестнадцатирунным футарком состоит в том, что очень много исторических документов Северной традиции написано на исландском языке, очень гармонично связанном с системой младшего футарка и хорошо приспособленном к нему. Поэтому многие исландские тексты легко можно "рунифицировать", то есть передать руническими знаками. Это действительно существенное преимущество для целей магии и рунической мудрости.

### **Что такое руны?**

Для понимания Рунической системы магии (не важно, с какой конкретной системой вы работаете) вам вначале следует узнать подлинное значение слова *руна*

-----  
Англ. *rune*, исл. *run*.

Согласно одной тайной традиции, руну (или формулу, содержащую это слово) отец Гальдора (Один) прошептал на ухо своему мертвому сыну Бальдру, когда тот лежал на похоронных дрогах. Эхо этого слова, прошептанного "на ухо Бальдру", разнесится сквозь все эпохи. Его слышали и вняли ему современные *эрулианы* -- "мастера рун".

Интересно, что само слово "руна" вовсе не означает "букву" или "знак". Оно означает "секрет" или "тайну". Слово *руна* -- аналог латинского *арканум* (например, "арканы" Таро) или греческого *мистерион* ("мистерия"). Это дает нам важнейшее свидетельство о истинном значении слова. Системы *рун* вовсе не являются просто системами "букв" в обыденном смысле. Скорее, это системы тайн или таинств. Все индивидуальные секреты происходят из предвечного Великого Секрета -- *Руны*. Древний корень этого слова первоначально означал "шепот" или "рев", "вопрос" или "просьбу". Таким образом, мы видим, что *руна* -- понятие двойственное. С одной стороны, руна вызывает перемены благодаря силе голоса, с другой же стороны, она занята вечным поиском ответов на, казалось бы, неразрешимые вопросы.

Понимание слова ведет к пониманию смысла тайны. Скрытое лежит вне пределов нашего ментального и духовного постижения. Но именно скрытое или тайное толкает нас навстречу новым приключениям, новым горизонтам и новым открытиям. Что бы мы делали без интуитивного чувства в нашем трехмерном мире, ограниченные обычными пятью чувствами, как бы мы смогли эволюционировать, продвигаться вперед? Эта вселенская тайна была постигнута древними тевтонами, интуитивно систематизирована и закодирована в Рунической системе.

Кем бы вы ни были в эзотерической науке -- начинающим учеником или посвященным мастером, -- на определенном уровне вы всегда поймете, что идея, лежащая в основе Рунической концепции, является оккультной. Единическая ветвь Северной традиции основана на концепции, закодированной в этом слове. Вот почему эта система, очевидно, лучше всего подходит для постоянного активного поиска ускользающих ответов на извечные вопросы.

*Сила рун состоит в их способности стимулировать исследователя к постоянному поиску.* В этом поиске нет конца, и потому искатель на Северном пути определяет свой успех сделанным прогрессом. Успех измеряется продвижением, а не достижением целей. В этом плане руны являются универсальным принципом, соответствующим любым другим магическим или религиозным системам. Однако только единическая традиция фокусируется на рунах как на цели или на самоцели.

В основании всех рунических систем, какими мы их знаем, лежит главное понятие -- понятие *руны*. Но в самих магических рунических традициях есть множество путей, по которым мы можем приблизиться к этим вселенским мистериям. Нам ясно, что *руна* -- не просто буква или знак алфавита, а нечто большее. Каждая руна состоит из трех элементов или аспектов:

- 1) звука (песни),
- 2) знака (формы),
- 3) руны (скрытого закона).

Ни одна из частей этой триады не может существовать полностью самостоятельно -- каждая из них является проекцией или отражением других частей.

Звук, или фонетическое значение, руны проявляет свои вибрационные качества в воздухе, или пространстве. Это магическое творческое качество речи. Именно об этом качестве мы думаем, когда слышим о "слове Божьем", о *Логосе* ("Слове" Нового Завета и

гностиков) или созидательной *вач* ("речи") Брахмы. Эти космические принципы используют маги, распевая или повторяя руны во время гальдорического акта.

Форма рунического знака -- это пространственное или зримое качество руны. Но этот аспект может быть обманчивым, так как мы придаем слишком большое значение всему зримому. Начертания (знаки) -- всего лишь отражение истинных рун, навечно скрытых от наших пяти чувств. Они существуют в иных измерениях, неподвластных нашему трехмерному миру, и мы способны видеть только их приблизительные двухмерные диаграммы. Руны сложны и многогранны, они вплетены в паутину, которая может еще более усложнить понимание картины. Невозможно дать исчерпывающего определения рунам, так как они безграничны и непостижимы. В практическом смысле руны являются суммой общего закона и информации, выраженной в форме начертаний и звуков. Звук -- это вибрация, начертание -- изображение, а руна -- это закон, который необходим, чтобы активизировать магию.

Подлинная руническая традиция учитывает несколько факторов. Вот они: порядок знаков (имеющих нумерологические значения) и их общее число (16, 24 и т. д.); разделение общего числа рун на три *атта*; форма каждого из знаков; их фонетические значения; их специальные названия, а также весь комплекс поэтической традиции, окружающий каждую руну. Каждый из этих элементов назван здесь по определенной эзотерической причине. Если бы руны были просто системой письма, нам нужны были бы только их зримые характеристики и звуковые соответствия.

Руническая система уходит корнями в туманное прошлое. Никто, в сущности, не знает, где и когда был впервые применен рунический алфавит. Скорее всего, это произошло примерно в 200 г. до н. э. Древнейшая известная руническая система -- это двадцатичетырехрунный или "старший" футарк.

### **Традиция старшего футарка**

<b>Назва- ние</b>	<b>Звук</b>	<b>Начерта- ние</b>	<b>Значение</b>
<b>fehü</b>	<b>ф</b>	<b>ƒ</b>	<b>СКОТ</b> (богатство, динамическая сила)
<b>uguz</b>	<b>у</b>	<b>п</b>	<b>ЗУБР</b> (жизненная формообразующая сила)
<b>thurisaz</b>	<b>р</b>	<b>ʀ</b>	<b>ТУРС</b> (великан, сокрушающий сопротивление)
<b>ansuz</b>	<b>а</b>	<b>ʀ</b>	<b>БОГ</b> (Вотан, верховный бог-предок)
<b>raidho</b>	<b>р</b>	<b>ʀ</b>	<b>КОЛЕСНИЦА</b> (средство передвижения на пути силы)

<b>kenaz</b>	<b>к</b>	<b>&lt;</b>	<b>ФАКЕЛ (контролируемая энергия)</b>
<b>gebo</b>	<b>г</b>	<b>Х</b>	<b>ДАР (обмен энергией)</b>
<b>wunjo</b>	<b>в</b>	<b>ᚱ</b>	<b>РАДОСТЬ (гармония схожих сил)</b>
<b>hagalaz</b>	<b>х</b>	<b>Н</b>	<b>ГРАД (разрушение, форма семени)</b>
<b>nauthiz</b>	<b>н</b>	<b>ᚢ</b>	<b>НУЖДА (горе, самовозгорающийся огонь)</b>
<b>isa</b>	<b>и</b>	<b>ᚦ</b>	<b>ЛЕД (сжатие)</b>
<b>jera</b>	<b>й</b>	<b>ᚧ</b>	<b>ГОД (хороший урожай, орбиты, циклы)</b>
<b>ihwaz</b>	<b>и</b>	<b>ᚨ</b>	<b>ТИС (ось, соединяющая небеса, землю и хель)</b>
<b>perthro</b>	<b>п</b>	<b>ᚱ</b>	<b>ЖРЕБИИ (эволюционная сила)</b>
<b>elhaz</b>	<b>э</b>	<b>Υ</b>	<b>ЛОСЬ (защитная сила учения)</b>
<b>sowilo</b>	<b>с</b>	<b>ᚼ</b>	<b>СОЛНЦЕ (солнечное колесо, кристаллизованный свет)</b>
<b>tiwaz</b>	<b>т</b>	<b>ᚦ</b>	<b>ТИОР (небесный бог, суверенный порядок)</b>
<b>berkano</b>	<b>б</b>	<b>ᚷ</b>	<b>БЕРЕЗА (богиня-хранительница и освободительница)</b>
<b>chwaz</b>	<b>э</b>	<b>ᚰ</b>	<b>ЛОШАДЬ (доверие, сотрудничество)</b>
<b>mannaz</b>	<b>м</b>	<b>ᚱ</b>	<b>ЧЕЛОВЕК (психический порядок богов)</b>
<b>laguz</b>	<b>л</b>	<b>ᚦ</b>	<b>ВОДА (жизненная энергия, органический рост)</b>
<b>ingwaz</b>	<b>нг</b>	<b>ᚫ</b>	<b>ИНГ (земной бог, процесс пищеварения)</b>
<b>dagaz</b>	<b>д</b>	<b>ᚰ</b>	<b>ДЕНЬ (сумерки и рассвет)</b>
<b>othala</b>	<b>о</b>	<b>ᚨ</b>	<b>ИМУЩЕСТВО (духовная сила предков)</b>

Существует также и англо-фризский *futhorc*, являющийся продолжением старшего, двадцатичетырехрунного, футарка. Англо-фризская система использовалась от начала V до XII века н. э., но в Скандинавии старший футарк эволюционировал в "младший" футарк, состоящий из 16 рун. Это является еще одним ярким доказательством явно магической природы рунической системы. Как можно объяснить с чисто лингвистической точки зрения тот факт, что система знаков упрощалась, в то время как усложняющийся язык требовал развития письменности? Число рун уменьшилось с 24 до 16. Кроме того, упростилось само их начертание. Двойные руны были замещены одинарными.

Назва- ние	Звук	Начерта- ние	Значение
fe	ф	ᚠ	Имущество, золото, богатство
ur	y/o/a	ᚱ	Моросящий дождь, окалина, зубр
thurs	/p	ᚦ	Турс (великан)
ess	a	ᚱ	Бог (Один)
reidh	p	ᚦ	Верховая езда, раскат грома
kaun	k/t/nг	ᚠ	Болезнь, язва
hagall	x	ᚱ	Град
naudh	n	ᚦ	Нужда
iss	и/э/я	ᚠ	Лед
ar	a	ᚠ	Год, урожай
sol	c	ᚠ	Солнце
Týr	t/d/нд	ᚦ	Тюр (бог неба)
bjarkan	b/p/мб	ᚦ	Береза (богиня)
maðnr	m	ᚠ	Человек
lögr	л	ᚠ	Вода, море, водопад
ýr	-p	ᚠ	Тис или лук из тиса

Более подробная таблица исландских и древнегерманских слов и их рунических соответствий приведена в Приложении А

Следует еще раз подчеркнуть тот факт, что реформация рунической системы является отражением реформации древнего рунического ордена. В эпоху викингов система "похудела", но по-прежнему содержала в себе законы и мистерии старшего футарка в более сжатой форме.

В следующих ниже таблицах я представляю традицию подлинных рун Эпохи викингов. Этот материал никогда еще не подавался в таком виде. Руны младшего футарка являются хранилищем тайн магии и древней мудрости, так как эта система сохранила мифы и традиции древнего Севера.

Рунические стихи являются одним из самых важных аспектов закона. "Рунические стансы" этих стихов приведены в таблицах. Первая станса для каждой руны взята из "Древних норвежских рунических стихов", а вторая -- из "Древней исландской рунической поэмы". Эти поэмы родились внутри младшей рунической традиции, и, таким образом, они полностью соответствуют рассматриваемой системе. За переводом каждой стансы следует оригинальный текст. Оригиналы эти могут оказаться очень ценными при создании магических талисманов и тому подобных вещей.

В искусстве магии и прорицания не существует высшего авторитета, чем руническая поэма и ваша собственная интуиция, подкрепленная знанием древней традиции.



fe

**(Богатство)**

(Золото) причиняет раздор в роду;  
волк подрастает в лесах.

(Fe) veldr fraenda rogi;  
foepisk ulfr i skogi.

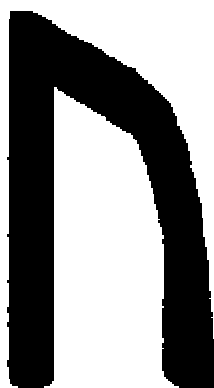
(Золото) -- это раздор в роду,  
пожар во время потопа  
и путь змеи.

(Fe) er fraenda rog  
ok flæpar viti  
ok grafseips gata.

*Fe* - руна мобильной энергии мира и личности. Она вырывается наружу, подобно огню. Эта энергия, как и деньги, должна находиться в беспрестанном обращении, чтобы принести пользу. Это огонь самой жизни и движение, лежащее в основе всех перемен во вселенной. Это -- электромагнитная сила, текущая под поверхностью земли -- "путь змеи".

В руническом гальдоре эту руну применяют для привлечения богатства. Она также является могучим источником жизненной энергии. Посредством этой руны можно проецировать или пересылать силы других рун.

При гадании *fe* указывает на то, что речь идет о богатстве. С другой стороны, она может предупреждать о конфликте, связанном с богатством. Возможны новые начинания. Негативный аспект руны связан с алчностью. Если энергия *fe* не отдается и не принимается свободно и щедро, она может погубить человека.



**ur**

**(Моросящий дождь; окалина)**

(Окалина) -- от плохого железа;  
часто мчится олень по твердому снегу.

(Ur) es as illu jarni;  
opt hleypr hreinn a hjarni.

(Моросящий дождь) -- это плач облаков,  
растворитель кромки льда,  
то, что ненавидит пастух.

(Ur) er skyja gratr  
ok skara юверir  
ok hirpis hatr.

В старшем футарке *uruz* означает тура или зубра. Но, поскольку этот рунический знак несет в себе множество иных значений, в результате реформирования рунической системы (приблизительно в 800-х гг. н. э.) его смысл также был слегка изменен. Руна U вобрала в себя значения знаков W (*wunjo*) и O (*othala*). *Up* -- это основная энергия органической жизни и сила, организующая и единящая жизнь. Это очищающая энергия. *Ur* изгоняет элементы, ослабляющие человека. Это очищение делает нас сильными.

В гальдоре энергия *Up* может использоваться для того, чтобы собрать все руны вместе и упорядочить их. Это знак несокрушимой воли. Руна помогает в исцелении тела и регенерации тканей.

Если эта руна выпадает при гадании, то означает упорное преследование внутренних целей, служащих во благо товарищам. Это знак доброй воли и внутренней силы. Это борьба за свободу и независимость. Эта руна также может предполагать слабость, одержимость или зависимость от других (если дощечка упала неудачно).



**thurs**

**(Великан)**

(Турс) причиняет горе женщинам;  
немногие рады несчастью.

(Юурс) veldr kvenna kvillu;  
katr verpr far af illu.

(Турс) -- это женское горе  
и обитатель скал  
и муж жены-ётины  
Вард-руны.

(Юурс) er kvenna kvцl  
ok kletta bui  
ok varprunar verr.

*Турс* -- это сила природы, сила, негативно реагирующая на сознание. Это мировая сила противостояния. Турсы (великаны-ётуны) -- полусознательные, полубожественные существа, исконные враги асов и ванов. Силы, олицетворяемые ими, использует против них же бог-ас Тор -- по принципу "космической гомеопатии". Тор огнем уничтожает огонь и льдом разбивает лед.

Руна *Турс* может быть "укрощена" и применяться в магических целях как грозное оружие агрессивной защиты. Это аналог "Молота Тора". Знак *Турс* может быть также применен для объединения двух полярных сил в форме кинетической энергии. Его также можно использовать в сексوماгических ритуалах -- конечно, соблюдая осторожность.

При гадании знак X может толковаться как конфликт с внешними (возможно, неизвестными) силами. Скоро должен наступить кризис, который может ускорить перемены. Применяйте его осторожно. Берегитесь предательства.



ass

(Бог)

(Устье реки) -- цель большинства путешествий,  
и то же самое -- ножны для меча.

(Oss) es flestra ferpa fur;  
en skalpr es sverpa.

(Ac) -- праотец,  
старший в Асгарде  
и вождь Вальгаллы.

(Ass) er aldingautr  
ok asgarps jcfurr,  
ok valhallar visi.

Это руна Одина -- покровителя гальдора. Один -- древняя модель божественного и суверенного сознания в человечестве. Это бог трансформации. Сам образ (архетип) Одина служит моделью, примером, образцом любому, зовущему себя "единистом". Сравнение Одина с "устьем реки" в "Древних норвежских рунических стихах" представляется нам исключительно интересным, поскольку К.Г.Юнг сравнивал архетипы с руслами рек. Русла рек -- это структуры сознания, и их следует воскресить, влив в них жизненную энергию.

Вы, наверное, заметили, что в младшем футарке есть две руны *a* (е и а). Это дополнительное свидетельство тому, что 24-рунный футарк был преобразован в 16-рунный скорее по магическим, чем по лингвистическим соображениям. Руну *e* (*acc*) используют довольно редко. (См. приложение А о транслитерации рун).

В гальдоре руна *e* -- знак богоподобного сознания и мудрости. Это также руна экстаза и поэтического вдохновения. Используйте эту руну, чтобы пробудить эти силы и нести их в мир.

При гадании эта руна раскрывает присутствие определенного вдохновения или знания. Ответ следует искать в интуиции и вдохновении, сочетающихся с интеллектом и рациональной любознательностью. Это -- основа рунического метода. Если руна кажется отрицательной или перевернутой, то она может означать заблуждение и непонимание.



**reidh**

**(Верховая езда)**

(Верховая езда), как говорят, тяжела для лошадей;  
Регин выковал лучший меч.

(Reip) kvepa hrossum versta;  
Reginn slo sverpit bezta.

(Верховая езда) -- благословенное занятие  
и быстрое путешествие  
и тяжкий труд для лошади.

(Reip) er sitjandi saela  
ok snupig ferp  
ok jors erfipi.

*Рейд* -- формула цикличного, ритмичного и пропорционального движения. Это руна жизненного путешествия. "Верховая езда" -- средство посвятельного путешествия. Этот знак может также означать "колесницу". Подобное путешествие -- дорога к силе, но оно может оказаться трудным для тела, на котором душа (во всех ее формах) "едет верхом".

В магической практике знак R считается полезной силой, помогающей направлять магические энергии по верным каналам. Этот знак помогает искать совет у высших сил. Благодаря ему возможен успех при решении юридических вопросов.

При прорицании *рейд* указывает на то, что жизненное путешествие ведет человека к рационализму, справедливости и порядку. Помощь со стороны может прийти неожиданно. Руна может указывать на влияние со стороны определенной организации. "Плохое" положение руны может означать приближение кризиса и даже несправедливость и нерациональность.



**kaun**

**(Язва)**

(Язва) -- гибель для младенцев;  
люди от горя бледнеют.

(Kaun) es beygja barna;  
bцl gшrigr mann fцlvan.

(Язва) -- для младенцев гибель  
и страдание  
и вместилище сгнившей плоти.

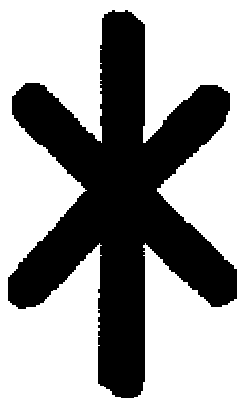
(Kaun) er barna bцl  
ok bardaga fцr  
ok holdfua hus.

*Каун* -- это энергия пламени, расщепляющая вещи на составные части с тем, чтобы анализировать их. Неконтролируемая энергия несет с собой разрушение (о чем напоминают нам стансы рунических поэм). Эту силу непросто укротить и держать под контролем. Но, контролируемая, она становится принципом созидания, как контролируемое пламя кузницы, очага и погребального костра.

Знак q перенял символические значения рун G и Q. Поэтому *каун* также является символом щедрости и гостеприимства. Это руна продолжения рода, оплодотворения и созревания.

В гальдоре знак q используют для управления энергией, для созидания и в актах всех видов сексуальной магии.

При прорицании *каун* в первую очередь толкуется как знак болезни, вырождения и увядания. Однако при хорошем положении он указывает на способность к творчеству, трансформации и даже регенерации. Иногда вырождение необходимо для того, чтобы стал возможным процесс возрождения. Руна q свидетельствует о необходимости отдыха и релаксации для прихода вдохновения и периода творческой активности. Энергия должна созреть.



**hagall**

**(Град)**

(Град) -- самое холодное зерно;  
Христос создал мир давно.

(Hagall) es kaldastr korna;  
Kistr skop heim inn forna.

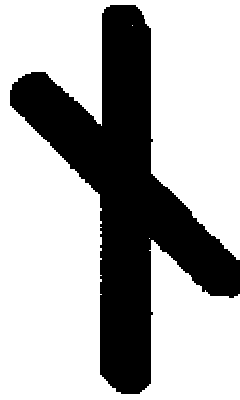
(Град) -- холодное зерно  
и дождь со снегом  
и болезнь змей.

(Hagall) er kaldakorn  
ok krapadrifa  
ok snaka sott.

Град -- это опасный осадок с небес. Град может уничтожить злаки -- убить семена в земле. Знак h -- это руна кризиса и возможного несчастья. Но он и *ледяное зерно*. Это космическое семя в начале всех вещей, космос в форме семени.

В магии знак h особенно силен при работе, направленной на реализацию структуры и динамики космоса (мира). Это семя знания. Но этот знак также эффективен при работе на более низком уровне, как мощное оружие защиты.

При бросании рун *хагаль* в первую очередь означает травму или кризис. Он указывает на изменения. Если вы прислушаетесь к основным "семенным" концепциям и будете действовать соответственно, то можете надеяться на благоприятный исход. Нынешняя ситуация может измениться, основываясь на высших принципах.



**naudh**

**(Нужда)**

(Нужда) -- это тяжкая доля;  
голому холодно на морозе.

(Naup) gshrir hneppa kosti;  
nshktan kelr i frosti.

(Нужда) -- это боль красавицы  
и тяжкая доля  
и черная работа.

(Naup) er юуjar юга  
ok юungr kostr  
ok vassamlig verk.

В знаке N отражены мировые принципы сопротивления и противодействия. Это происходит на всех уровнях -- в природе, в обществе и в психике. Хотя причина сопротивления может быть внешней и не поддаваться контролю со стороны индивида, способ использования этого сопротивления или стресса полностью подвластен человеку. *Науд* указывает на "огонь нужды", тот огонь, который разгорается от трения (деревянных дощечек). Это самовозгорающийся огонь. Чтобы преодолеть сопротивление *науд*, человек должен почерпнуть энергию из собственных глубин. *Науд* имеет большое магическое значение. Он может быть применен для преодоления тяжелого стресса (или обычного стресса). Его энергия может принести вдохновение и проникновение в судьбу. В процессе самосовершенствования следует разгадать тайну этого знака, чтобы определить свой жизненный путь. Это орудие развития силы воли.

При прорицании знак N указывает на трения и разногласия. Противостояние или сопротивление скорее всего приходит извне. Ситуация требует новых и оригинальных (самостоятельных) решений: "Голь на выдумку хитра". Очень важно, чтобы вы признали свой собственный *вурд* <math>\\$FBурд</math> (англ. *weird* от др.-герм. *wurd*) -- одна из важнейших философских категорий Северной традиции: рок, сеть причинно-следственных связей, мистическая сила, управляющая миром (аналог китайского *Дао*).>.



iss

(Лед)

(Льдом) мы зовем широкий мост;  
слепому нужен поводырь.

(Iss) kǫllum bru breipa;  
blindan юarf at leipa.

(Лед) -- это корка воды  
и крыша волнам  
и опасность для умирающих людей.

(Iss) er arbǫrkr  
ok unnar юak  
ok feigra manna far.

"Лед" -- это космический принцип сжатия, исходящий из Нифльхейма. Лед вбирает в себя все вещи и пытается удержать их холодными и застывшими. Эта сила уравнивает космический огонь, излучаемый Муспелльсхеймом. Сила "льда" является фактором отвердения всех вещей. Это гравитационная сила, удерживающая на месте все вещи мира. Она, конечно, может быть и полезной, и вредоносной. Иногда приходится сдерживать неконтролируемое движение и хаотический динамизм. Но, когда "лед" сдерживает необходимое движение, он деструктивен и увеличивает энтропию в системе. Руна I консолидирует и укрепляет эго-сознание.

В гальдоре этот знак используется как мощное средство концентрации воли. С его помощью можно фокусировать личное осознание. "Лед" также является способом сдерживания тех элементов, которые вы хотите "заморозить" -- стабилизировать.

При бросании рун знак I обозначает концентрацию на собственном "Я" или эго и укрепляет идею фокусировки на единственном предмете в жизни. Это может оказывать разрушительное воздействие и приводить к эгомании или слабоумию. Там, где появляется знак *исс*, возможен застой.



ar

(Урожай)

(Урожай) приносит прибыль людям;  
я говорю, что Фроди был щедр.

(Ar) es gumna gori;  
getk at цrr vas Fropi.

(Урожай) приносит прибыль людям  
и хорошее лето  
и колосющиеся поля.

(Ar) er gumna gori  
ok gott sumar  
ok algroinn akr.

Это руна вечного возвращения согласно природным циклам, а также метафизическим законам. Она несет добро с собой и в себе. В эпоху викингов народы Севера приносили дары в день летнего солнцестояния богам и богиням *til ars ok fridhar* (для хорошего урожая [*ar*] и мира [*frith*]). Руна а символизирует как благосостояние, так и мир, который оно должно принести. Фроди -- мифический король Дании, который принес стране процветание и мир, вошедшие в поговорку.

Исторически знак а произошел от старой руны *йера* и, таким образом, унаследовал от нее многие эзотерические качества.

В магии руна *ар* употребляется как знак гармонии элементов. Она способствует обретению высоких знаний о мировых циклах. Это знак манифестации тайн (рун) во вселенной.

Знак а -- это руна вознаграждения за прошлые поступки. Акт бросания рун требует спокойствия и безмятежности -- и это уже само по себе является вознаграждением. Природные процессы завершают полный цикл в этом знаке. В жизни царит мир и довольство. Плохой аспект руны или ее прочтение в перевернутом положении означают бедность и конфликт.



sol

(Солнце)

(Солнце) -- свет на земле;  
я поклоняюсь святой судьбе.

(Sol) es landa ljomi;  
lutik helgum domi.

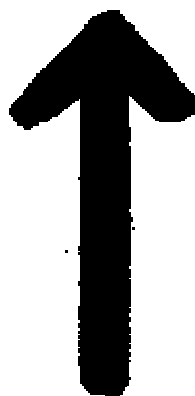
(Солнце) -- это щит для туч  
и сияние славы  
и причина вечной печали льда.

(Sol) er skyja skjǫldr  
ok skinandi rǫpull  
ok isa aldrregi.

Солнце несет с собой жизнь. Солнце поддерживает и кормит все живое на Севере. Это, по-видимому, и является причиной тому, что солнце наделяют женскими качествами в германской мифологии. У древних скандинавов Солнце было богиней -- Сунной. Солнце изгоняет и мягко разрушает присущие льду (*исс*) силы сдерживания и застоя. На этот знак ориентируются люди, отправляясь в посвященные путешествия. Под знаком *соль* духовные мореплаватели поднимают паруса.

*Соль* почитается одним из самых благоприятных магических знаков. Он, как маяк, указывает дорогу к высшему сознанию. Он также может охранять мага и приносить успех в путешествии по яростным волнам жизни. Эта та сила, с помощью которой маг может прорваться сквозь барьеры, преграждающие путь к высшим сферам бытия.

В прорицании эта руна сулит надежду и поддержку. Она обещает успех. Но руна также требует от вас верности собственным целям. Знак *s* может быть и знаменем прорыва к высшим энергиям. Единственный отрицательный аспект руны -- это то, что вы можете обмануться в своих ожиданиях успеха и достижения высоких целей, которых вы, на самом деле, еще не поставили перед собой. Установите контакт со своим высшим "Я", ищите Солнце.



**tyr**

**(Тюр)**

(Тюр) -- однорукий среди асов;  
кузнец должен часто бить молотом.

(Tyr) es einhendr Asa;  
opt verpr smipr at blasa.

(Тюр) -- однорукий бог  
и уцелевший в битве с волком  
и хранитель храма.

(Tyr) er einhendr ass  
ok ulfs leifar  
ok hofa hilmir.

В эпоху викингов руна *тюр* традиционно указывала на самого бога Тюра (в английском варианте -- Тиу). Тюр -- бог космического закона и порядка. Его задание в сотворении мира состояло в расширении космического пространства, в котором можно было продолжать творить мир. К тому же Тюр является богом самопожертвования. В обеих рунических поэмах есть ссылка на миф, рассказывающий о том, как Тюр потерял свою руку в борьбе с волком Фенриром, опустошавшим Асгард. Боги, не желая проливать кровь волка, связали его магической веревкой. Но прежде, чем волк дал согласие, чтобы боги наложили на него путы, он потребовал, чтобы Тюр засунул ему в пасть свою руку в знак доказательства "добрых намерений". Тюр положил в волчью пасть руку, и волк тут же отхватил ему кисть.

В гальдоре эту руну можно использовать как залог успеха и справедливости (Т -- это руна победы). Это также знак знаний, обретенных благодаря самопожертвованию Тюра. Через эту руну осуществляется соединение противоположных начал.

В прорицании руна Тюра указывает на вашу преданность и верность. Это сила наиболее чистой формы справедливости. Руна предполагает вашу способность к определенному самопожертвованию. Вам советуют проанализировать ситуацию, проявив рациональное мышление, прежде чем приходить к определенным выводам. Руна взывает к вашей логике. Если же руна находится в плохой, или перевернутой, позиции, то это может

означать тенденцию к чрезмерному увлечению анализом и присутствие в вашей жизни несправедливости.

13



**bjarkan**

**(Березовый прут)**

(Березовый прут) покрыт зелеными листьями;  
Локи принес удачу в обмане.

(Bjarkan)'s laufgroenstr lima;  
Loki bar flaepar tima.

(Березовый прут) -- ветвь, покрытая листвой,  
и маленькое деревцо  
и молодая поросль.

(Bjarkan) er laufigat lim  
ok litit tre  
ok ungsamligr vipr.

Название этой руны относится в первую очередь не к самой березе, которая по-исландски называется просто *bjurk*, а к Березе-богине -- Фрейе. Это руна преобразований и соответствий. Руна В управляет процессом рождения-жизни-смерти-возрождения в природе и за ее пределами.

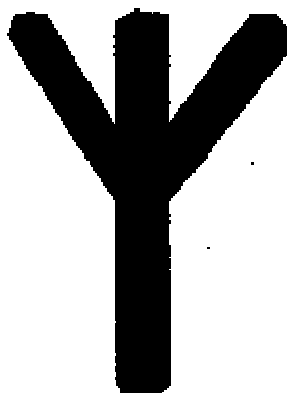
Знак *бьяркан* вобрал в себя более древнее значение знака Р (*пертро*), а также его звучание и смысл. Это знак соответствий в сферах, лежащих вне рамок природы. Это руна таинств *вирда* (См. прим. к руне *науд*). *Вирд* -- это результаты наших прошлых поступков (возможно, совершенных в прошлых жизнях). Они скрыты от непосвященного. Руна В -- знак этих "скрытых" влияний и внутренний путь их распознавания.

В магии руну *бьяркан* используют для сокрытия и защиты. Это укрытие, за которым могут происходить преобразования. Руна представляет созидательную эволюцию. Она приводит все процессы к их плодотворному завершению и проявлению вовне.

*Бьяркан* -- знак начинаний и преобразований, опирающихся на вечные образцы. Это постепенные и естественные перемены. Для духовного роста используется традиционная

модель. Рост происходит по мере осознания идеи *virða* ("рока"). При плохом положении руна указывает снижение способности к постижению и замедление роста.

14



**madhr**

**(Человек)**

(Человек) -- это нагромождение праха;  
крепок ястребиный коготь.

(Mapr) es moldar auki,  
mikil es grelp a hauki.

(Человек) -- это радость для человека  
и нагромождение праха  
и украшение кораблей.

(Mapr) er manns gaman  
ok moldar auki  
ok skipa skreytir.

Это руна человечества. Древнейшее название этой руны -- *манназ*, что означает "человечество", а не просто "человек". Это знак тайны человечества, единственного рода существ, наделенного божественным даром духовности и божественными архетипами сознания наряду с богами.

Люди рождены смертными. Это обеспечивает им способность к самосовершенствованию. Смертность -- это дар, ниспосланный нам богами и богинями. Вот почему обе рунические поэмы подчеркивают это человеческое свойство: *человек -- нагромождение праха*.

Знак *m* -- это модель божественной структуры человеческого создания, которая нашла свое отражение в социальных, политических и религиозных моделях, которые люди создают и изменяют.

В магии *мадр* -- это руна, открывающая взору разума скрытую сокровищницу воображения. Это знак, стимулирующий познание, мудрость и интеллект. Его можно использовать как символ динамического равновесия личности.

При бросании рун знак *m* указывает на присутствие божественных структур сознания. В любой ситуации вы должны проявлять ум и проницательность. Руна призывает к тщательной оценке своей жизненной позиции. При плохом положении знака вас может подстерегать опасность в виде депрессии или самообмана.

15



**Lu**

**(Вода)**

(Вода) -- это сила, обрушившаяся с гор;  
но к добрым знаменьям стоит прислушаться.

(Lu) es fellr or fjalli, foss;  
en gull eru hnossir.

(Вода) -- это бурлящее озеро  
и большой котел  
и богатая рыбой страна.

(Lu) er vellanda vatn  
ok vipr ketill  
ok glommunda grund.

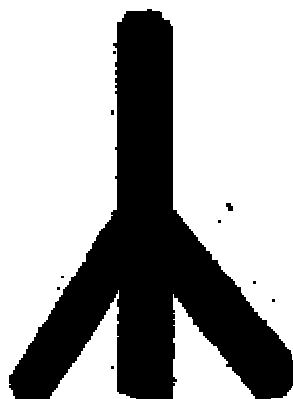
Это предвечная космическая вода бьет ключом из глубин Нифльхейма. Знак *L* относится к воде жизни. Это руна самой органической жизни, и путей, ведущих как к ней, так и от нее. С водой мы пришли в эту жизнь и через воды мы должны совершить путешествие к источнику жизни -- к чертогу Вальгаллы. В Северной мифологии существует целая космологическая структура мифических рек и потоков воды, по которым и над которыми шаман, посвященный и умерший должны добраться до своей цели.

В сфере магии знак *L* считается эффективным средством усиления интуиции и жизненности. Им также можно воспользоваться в преодолении трудностей, которые жизнь так щедро разбрасывает на нашем пути.

Знак *лэгр* может указывать на тяжелые испытания, ждущие вас впереди, но при этом свидетельствовать о наличии жизненных сил. Рядом лежит царство бессознательного. Следует отправиться в плавание по открытому морю. Если руна находится в плохом

положении, это может означать, что жизненные силы человека на исходе и он стал жертвой тревоги и страха, возможно, иррационального характера.

16



gr

(Тис)

(Тис) -- самое зеленое дерево зимой;  
часто слышится пенье, когда оно горит.

(Yr) es vetrgroestr vira;  
vant's, es brennr, at svira.

(Тис) -- это натянутый лук  
и зазубренное железо  
и гигантская стрела.

(Yr) er bendr bogi  
ok brotgjarnt jarn  
ok fifu farbauti.

Между бесконечным миром вверху и бесконечным миром внизу, между жизнью и смертью -- между Асгардом и Мидгардом -- лежат космические просторы. Руна *ur* полна напряжения, полна потенциальной энергии, ждущей высвобождения. Она подобна энергии натянутой тетивы, дерева, из которого готовят костер, железа, ждущего закалки.

Тис -- вечное дерево, оно живет более двух тысяч лет. Но это и дерево смерти, так как его хвоя и ягоды ядовиты. Яд, содержащийся в тисе, не может вызвать "отравления", он причиняет только смерть. К этой руне следует относиться с величайшим почтением и осторожностью. Не используйте ее силу легкомысленно.

Поскольку древесина тиса столь крепка и гибка, в древности она была любимым материалом для луков. Из нее также любили делать рунические амулеты и талисманы.

Во время реформы руна *ur* была перемещена с тринадцатой позиции в конец нового рунического ряда, и ее фонетическое значение стало соответствовать старой 15-ой руне (*эльхаз*). Таким образом, руна *ur* вобрала в себя свойства руны тиса и руны лося.

В гальдоре руна *r* считается мощным знаком как жизненных сил, так и неотвратимых

сил смерти. Тис -- могучий защитник, но он может стать и причиной смерти. Посредством этого знака возможно установить контакт с потусторонними сущностями. Это также один из самых эффективных символов в эротической магии для привлечения любовника или любовницы.

При прорицании руна *ip* указывает на завершение процесса. Она также указывает на вечность или вневременность. В конце процесса может произойти просветление. Ее сила может обеспечить вам защиту. При плохой позиции руны *ip* вы можете ожидать плохого исхода в решении представшего перед вами вопроса. Необходимо прибегнуть к магии.

### **Работа с рунами**

Для того чтобы по-настоящему подготовиться к эффективной магической работе с рунами, *витки* должен уделить немало времени тому, чтобы руны стали его собственными. Под этим я подразумеваю то, что, хотя руны обладают различными трансперсональными реалиями и значениями, вы должны открыть для себя эти реалии и активировать их в себе самих. Только тогда возможен настоящий магический процесс.

Активация рун требует времени, но зато дает безграничные магические преимущества. В моей книге "*Девять врат Мидгарда*" <Edred Thorsson. *The Nine Doors of Midgard*. St. Paul, "Llewellyn".> содержится подробное описание этого метода. Но практикующему магию *витки*, чтобы добиться нужных результатов, не обязательно тратить столько времени и сил, сколько требует этот курс.

### **Руническое мышление**

Прежде чем использовать руны в магических целях, вы должны понять и услышать их в глубинах собственного существа.

Учтите, что приведенные ниже упражнения предназначены для использования младшего футарка из 16 рун. Но вы можете, если хотите, пользоваться и старшим футарком из 24 рун. Система старшего футарка подробно описана в моих предыдущих работах.

Начните с первой руны *fe* и уделите каждой руне от одного до девяти дней. Работайте с руной до тех пор, пока не почувствуете удовлетворения -- не ощутите, что она "встала на место". Медитируйте над ней, визуализируйте ее, читайте и заучивайте стансы. Делайте все возможное, чтобы полностью впитать в себя значение и смысл, форму и звук рунического символа.

Эти занятия могут носить формальный, ритуальный характер, а могут проводиться по вдохновению. Важно здесь изучить руну на глубинном уровне. В этом процессе большую роль играет сознательное отношение, но и подсознательное впитывание в себя тонких элементов, которые руна непосредственно посылает вам, не менее важно. Эти элементы, возможно, проявят себя только через некоторое время, при бросании рун или в практике гальдора.

Во время работы создайте график и заведите дневник, в который вы смогли бы записывать результаты, мысли и продвижение процесса. Эти записи окажут вам неоценимую помощь в дальнейшем.

Параллельно вы можете проводить другие магические эксперименты с рунами и без рун, но неуклонно продвигайтесь в постижении закона шестнадцатирунного и двадцатичетырехрунного футарков.

### **Вырезание рун**

Теперь, изучив закон рун, вы готовы воплотить освоенную вами информацию в магической практике.

Изготовление полного набора дощечек с вырезанными на них рунами -- пожалуй, самый удачный начальный акт систематической рунической магии. Этот набор пригодится вам впоследствии для прорицания.

Вырезайте по одной руне в день на различных деревянных дощечках и окрашивайте их по своему вкусу. На каждой дощечке должна быть изображена только одна руна. Старайтесь при этом придерживаться ритуальной процедуры, описанной ниже в этой главе. Дощечки, украшенные рунами, станут вашими руническими талисманами-*тауфрами*. В итоге вы обретете набор очень действенных талисманов и изучите основы вырезания рун.

Это прекрасное начальное упражнение активной рунической магии, выполняя которое вы создаете рунические талисманы на основном и самом простом уровне. На этом этапе успех вашей работы гарантирован, так как она состоит в том, чтобы просто вложить значение рун в их начертание. Вам принесет непосредственную пользу сам процесс вырезания, но главное вознаграждение ожидает вас позже, когда ваше магическое вдохновение принесет свои плоды.

Техника, описанная в этой главе, поможет вам создать набор талисманов, который принесет вам со временем неоценимую пользу.

Завершив работу по созданию талисманов, положите их в особое место, обернув куском кожи или сложив их в коробку, которая в дальнейшем будет служить только этой цели.

Технические подробности процесса вырезания рун вы можете узнать в приложении Б.

## **Бросание рун**

При "бросании рун" или руническом прорицании *витки* создает условия для установления непосредственного контакта между его рунами и собственными *хидж* и *майн*, под руководством *вод* (вдохновения). (Подробное объяснение этих терминов дано в глоссарии.) При "чтении" брошенных рун вы просто открываетесь для понимания определенного вопроса на глубинном уровне. Бросание рун -- это практический способ раскрытия вашего чисто аналитического разума (*хидж*) для обретения знания на интуитивном уровне. Это надежный и объективный способ, выражающий истинный дух рунического гальдора.

### ***Ритуал бросания рун***

Чтобы "прочувствовать" расклад брошенных рун, прорицатель иногда желает осуществить, в виде тренировки, "гипотетическое чтение". Оно может дать значительные результаты. Но при решении серьезных вопросов вы не должны относиться к процессу легкомысленно. Вам следует задать рунам "честный вопрос", чтобы прочесть их правильно. Для обеспечения надежной системы чтения вам следует создать традиционную ритуальную обстановку. Это подаст сигнал вашему внутреннему руническому чувству о том, что связь между субъективным и объективным мирами установлена. В таком состоянии чтение рун будет более надежным и эффективным.

Некоторые любят проводить подобную работу совместно с другим учеником. При этом один может многому научиться у другого и сам процесс носит более объективный характер.

### ***Процесс бросания рун***

1. Сядьте за стол и положите перед собой кусок белой ткани или бумаги. Сосредоточьтесь на своих мыслях. Чтобы вас ничего не отвлекало, можете начертить в воздухе знаки молота. Почувствовав, что вы готовы раскладывать руны, завершите подготовку следующими словами:

*Белый свет, я узнаю рун ответ!*

(Это обеспечит объективное пространство, в котором будут прочтены -- или спроецированы и проанализированы -- руны.)

2. Призовите тройственную норническую <math>\\$F</math>Норны в герм. мифологии -- женские божества, определяющие судьбу человека при рождении. Их трое: Урд ("Судьба"), Верданди ("Становление") и Скульд ("Долг"). Обитают в корнях Древа Иггдрасиль. *Норнический* -- связанный с судьбой, имеющий отношение к норнам.> силу примерно так:

*Явитесь ко мне из великих миров,  
вы, девы всемогущие,  
придите из восточной тьмы,  
Урд, Верданди, Скульд,  
с вами я разложу эти руны!*

3. Держа дощечки в руках перед лицом, безмолвно сосредоточьтесь на интересующем вас вопросе. Вы также можете напевать про себя или вслух эти имена: *Урд -- Верданди -- Скульд*. Почувствовав, что между вами установилась связь, завершите этот этап словами:

*Руны, дайте верный совет!*  
(или по-исландски: *Runar radha rett radh!*)

(Это обеспечит связь между самой формой вашего вопроса и "норническими силами").

4. Сейчас выберите наугад любое количество дощечек и разложите их по образцу, который я приведу ниже. При этом вы снова можете произносить нараспев имена: *Урд -- Верданди -- Скульд*.

5. Сейчас перед вами лежат руны. Уделите некоторое время их прочтению. Процесс толкования может быть сколь угодно длительным.

6. После прочтения (толкования) рун запишите расклад в специально приготовленную для этого записную книжку. Некоторые важные аспекты прорицания могут быть осознаны только спустя некоторое время, вот почему записи столь важны. А сейчас, молчаливо и торжественно, возвратите дощечки на их обычное место (в коробку или мешочек) и подготовьтесь к традиционному завершению работы.

7. Вы можете пожелать возвратиться к своим записям и внести в них новые детали. Объективизация толкования может оказать вам большую помощь. Это предотвращает тенденцию смещения рунического толкования в субъективный мир прорицателя. Позднее вы можете изменить свое толкование благодаря новым озарениям или приобретенным знаниям.

### ***Толкование рун***

Существует большое количество способов бросания или раскладывания рун. В основном все они базируются на сопоставлении положения дощечек с определенными образцами расклада. Каждая из позиций имеет свое особое значение и толкование.

## *Методы раскладывания*

Основные правила толкования позиций рун основаны на германском тройном делении времени, относящемся к великим норнам и их функции во вселенной. Вот основные значения сфер влияния трех норн:

*Урд*: все, что произошло в прошлом и существует в объективной вселенной, оно не подвластно изменениям и лежит в основе любой ситуации.

*Верданди*: это то, что наступает сейчас, -- настоящее. Оно изменчиво, существует в вечном Сейчас субъективного мира. Оно не только подвластно изменениям, но само по себе является "материалом" перемен. Это самый актуальный аспект ситуации, о которой поставлен ваш вопрос.

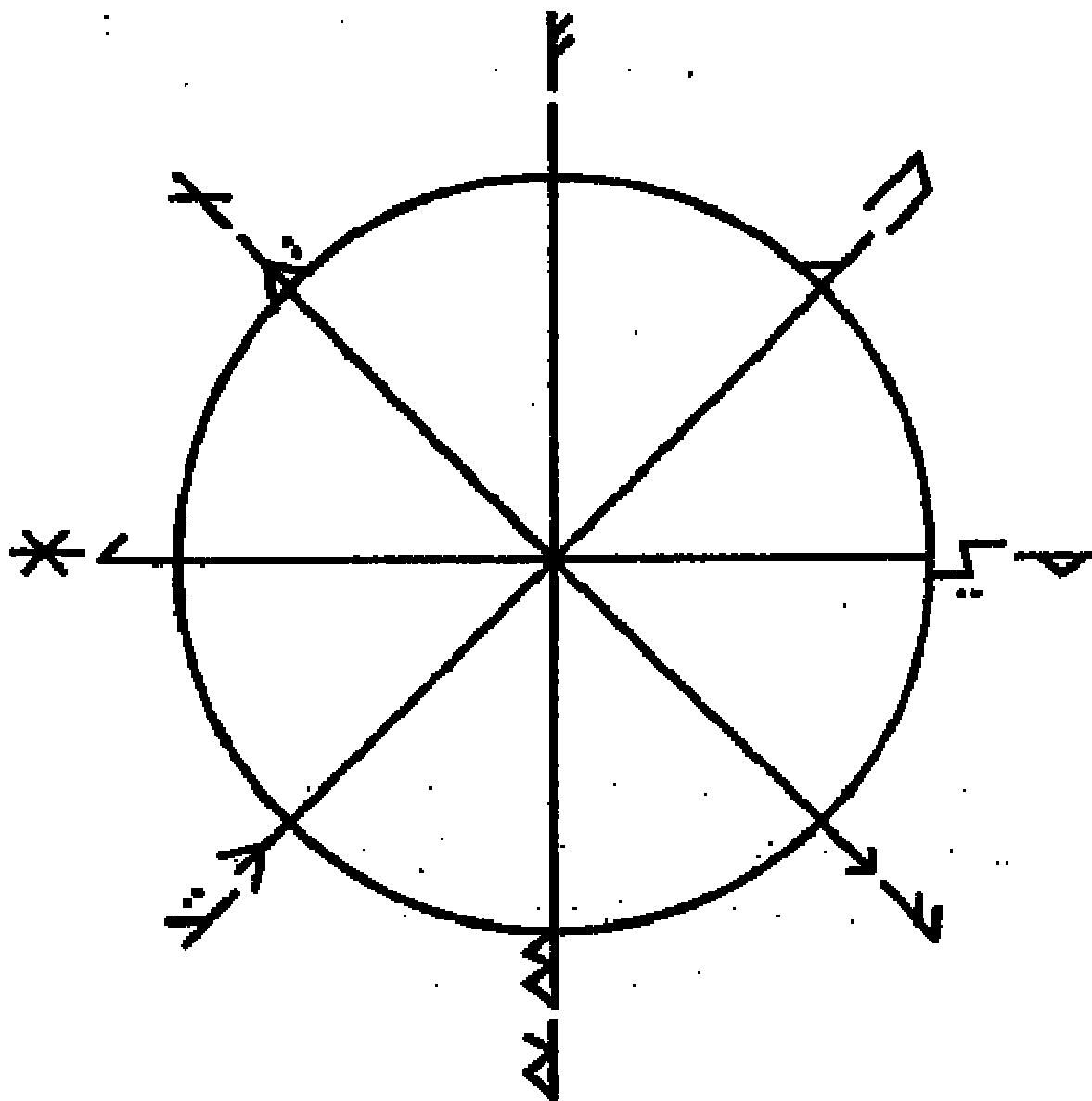
*Скульд*: это то, что должно взять на себя функции Урд и Верданди, это будущее, которое еще не наступило, которое только возможно, это ответвления (или одно из ответвлений) ситуации, о которой поставлен вопрос.

Многим, возможно, уже известно, что модель Урд -- Верданди -- Скульд основана не на линейной "теории времени" (прошлое -- настоящее -- будущее). Скорее, это один из видов динамической оппозиции между широким пространством значимого (реального) прошлого действия (Урд) и вечным моментом (реального) существования. В результате их синтеза и возникают предсказуемые тенденции. Широкие пространства "былого" и вечно существующее "сейчас" -- единственные две реальности. Скульд -- состояние потенциальных возможностей. Эта модель времени объясняет многое в традиционной германской идеологии -- к примеру, особое значение прошлого и упор на действие в настоящем.

Для прорицания по рунам необходимо интуитивное понимание этих концепций, дающее нам возможность осознанно интерпретировать результаты. Это, наряду с принципом восьмеричного деления неба, является наилучшим индикатором относительной ценности сеансов рунического прорицания.

При раскладывании и толковании рун часто используется термин "аспект". Одна и та же дощечка может быть прочитана как благоприятный или неблагоприятный знак, а также находиться в благоприятном или неблагоприятном аспекте по отношению к другим дощечкам. Правильное определение аспектов поможет вам читать руны более точно. Один из способов определения положительных и отрицательных аспектов рун состоит в следующем: перед тем, как положить дощечку на стол, вы решаете, что если она ляжет лицом вниз или в перевернутом положении, то ее значение будет неблагоприятным. Но этот современный метод имеет слишком мало общего с традицией, чтобы я мог вам его рекомендовать.

Наилучший способ определения аспектов -- это учет углов, под которыми они находятся друг к другу при раскладе дощечек вокруг космической карты вселенной, разделенной на восемь частей. Этот расклад показан на рисунке 5



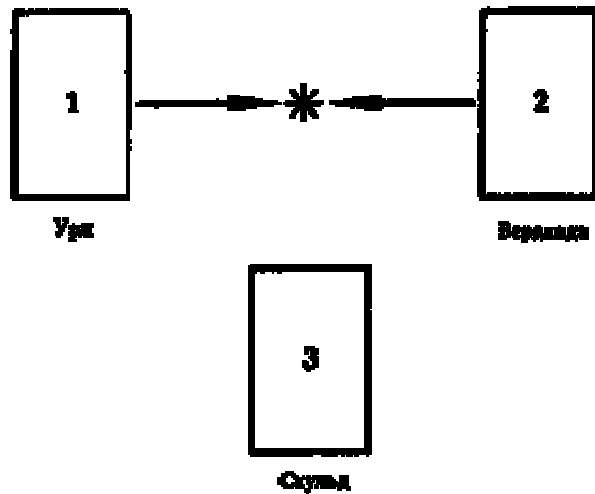
Руны, расположенные друг по отношению к другу под углом 45 или 135 градусов, являются положительно аспектированными. Положение под углом 90 или 180 градусов считается отрицательным. Однако руны, взаимно расположенные под углом 180 градусов, предвещают в конце концов благоприятный исход. Руны, расположенные перпендикулярно друг другу, блокируют энергию.

В качестве примера рассмотрим положение руны *fe* на рисунке. Вместе с руной *исс* (с которой первая может быть как в положительном, так и в отрицательном аспекте) она положительно позиционирована по отношению к рунам *ур*, *ар*, *асс*, *тюр*, *каун*, *мадр*, *ир* и *науд* и отрицательно позиционирована по отношению к рунам *хагаль*, *лэгр*, *турс* и *соль*. Она также неблагоприятно соотносится со знаками *рейд* и *бьяркан*.

Этот закон следует применять наряду с интуицией, обостренной в работе. Старайтесь проявить гибкость в использовании этой информации.

### ***Троичный норнический метод***

Выберите наугад три дощечки (каждый раз вытягивайте по одной) и расположите их таким образом:

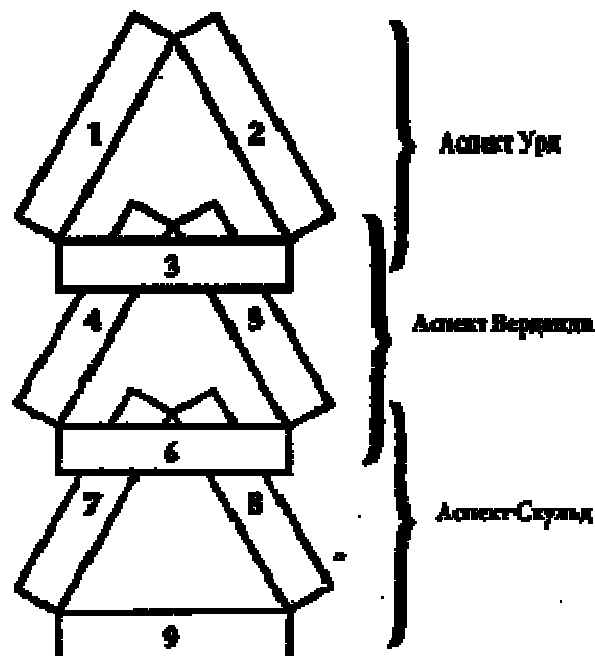


При толковании этого образца обратите в первую очередь внимание на Урд. Что она знаменует в свете вашего вопроса? Затем обратите свой взор к Верданди. Теперь подумайте над тем, какую позицию заняла Скульд по отношению к двум предшественницам.

Для прояснения ситуации в настоящей позиции 1 и 2 имеют первостепенное значение. Они открывают "настоящее" (2) и его предысторию (1) в то время, как (3) указывает на тенденцию развития событий. С другой стороны, если вы пытаетесь предопределить ход событий (приняв в расчет тевтонскую концепцию времени и вероятности, что может оказаться весьма сложным делом), то должны исходить, в первую очередь, из позиции Скульд. Скульд вызывает к жизни способности оракула, тогда как позиции 1 и 2 демонстрируют основы тенденции. (С другой стороны, при "предсказании" позиции 1 и 2 показывают области, которые следует подвергнуть магическому изменению, чтобы предотвратить их вредоносные последствия.)

### *Валькнутр: девятиричный метод*

Валькнутр является расширенной версией троичного метода. Выберите наугад девять дощечек и разложите их таким образом:



Позиции 1--3 представляют собой подробную картину процесса в аспекте Урд, являющуюся фоном интересующей вас ситуации. Позиции 4--6 подобным образом относятся к аспекту Верданди -- к тому, что происходит сейчас в свете заданного вопроса, в то время как позиции 7--9 демонстрируют в деталях процесс Скульд, то есть предполагаемый ход событий.

Поскольку троичный норнический процесс является основой искусства бросания рун, прорицатель должен овладеть этими двумя методами в совершенстве, прежде чем экспериментировать с новыми техниками.

## Рунический гальдор

Сейчас время сделать следующий шаг и применить мудрость и знания, которые вы обрели в процессе работы с рунами, для более активного изменения обстоятельств вашей жизни.

Обсуждаемый здесь вид рунического гальдора по-исландски называется *taufur* (*taufr*) -- "магия талисманов". Этот известный с древности вид рунического гальдора является самым распространенным, надежным и эффективным методом.

Если вы прошли курс самосовершенствования, описанный выше, -- провели рунические медитации, сделали дощечки с изображением рун и применили их для прорицания, то вы вполне готовы сделать следующий шаг и ознакомиться с руническим гальдором.

В акте рунического гальдора вы создаете талисман как живую сущность. Все живое имеет свою "судьбу", или *орлэг* (*wurlug*). *Орлэг* всех сознательных существ, будь то боги или люди, проявляется благодаря реакции объективной Вселенной на их действия. Большинство таких действий зарождается во внутреннем мире мыслящего субъекта. Я должен "думать" о чем-то (на определенном уровне), прежде чем сделать это. При создании талисмана рунический маг наделяет это существо "судьбой", которую оно должно исполнить. Рунический талисман, предназначенный обогатить человека, исполняет свою функцию просто потому, что могущественный маг "уготовил ему судьбу" делать это и только это. Более сложная форма *тауфра*, при которой большее внимание уделяется ритуальному аспекту, описана в нашей книге "*Девять врат Мидгарда*".

Для работы такого рода необходимы нож или другой острый инструмент (для резьбы), материал, на котором вы будете вырезать (обычно дерево), а также краску для окраски рун. Лучшим красителем является охра, смешанная с льняным маслом, но вполне годится любая красная краска. В древние времена для этой цели часто использовалась кровь. Лучший материал для создания рунических талисманов -- дерево. Пригоден любой сорт дерева, но вы можете выбрать древесину, которая, по вашему мнению, наиболее удачно подходит для определенных магических целей. При желании вы также можете выбрать определенное время для работы. В Северной традиции самым удачным временем для практикования рунного искусства считаются восход солнца, полдень, закат и полночь.

Вопросы выбора времени могут иметь настолько большое или малое значение, насколько вы им позволите. Простейший *тауфра* -- это руна, нарисованная карандашом на кусочке бумаги. Но нет причины сомневаться в том, что такой талисман будет менее действенным, чем тот, на изготовление которого ушло четыре дня. Магия находится в вас, а не в тех приспособлениях и материалах, которые вы используете.

## Процесс вырезания рун

### Что необходимо для работы:

- 1) режущий инструмент,
- 2) деревянная дощечка,
- 3) красная краска,
- 4) мешочек или другое вместилище для хранения талисмана.

### 1. Подготовка

Безусловно, вы должны посвятить немало времени разработке формы талисмана. Руны обладают способностью точного выражения магической воли, и формулы, созданные из рун, должны быть тщательно продуманы. Только тогда они будут по-настоящему действенными. Примеры некоторых видов рунических формул приведены ниже, а многие другие даны в других книгах по рунической магии. Завершив интеллектуальную работу по созданию формулы, вы можете переходить непосредственно к магическому процессу.

### 2. Освящение

Освятите место своей работы, визуализируя Молот Тунара в четырех кардинальных направлениях, а также в небе и на земле.

### 3. Вырезание

Вырежьте или нарисуйте форму рунического знака, рунического ряда или связанной руны, произнося при этом нараспев название каждой из рун, которую вы вырезаете.

### 4. Окраска

Покройте каждый из вырезанных талисманов красителем (желательно красным). Если вы рисуете руны ручкой, то должны использовать красные чернила. В этом случае, создавая, вы одновременно и окрашиваете руну.

### 5. Заряжение

Сформулируйте ясно и четко, для чего предназначен ваш *тауфр*. Визуализируйте результаты магической операции -- увидите их в завершенном виде. Заряжая талисман, вы должны употреблять слова в прошедшем времени, чтобы подчеркнуть свое намерение.

### 6. Закрепление

Чтобы талисман удерживал заряд, обведите его окружностью, используя для этого собственный палец, нож или *ганд* (магический жезл). При этом визуализируйте *сферу*, окружающую рунический знак. В этой сфере будет удерживаться сила объекта.

## 7. Сокрытие




Сейчас, когда работа по изготовлению талисмана завершена, его необходимо поместить туда, где он будет наиболее эффективно осуществлять свою функцию. Если талисман должен оказывать воздействие на вас лично, то лучше всего положить его в холщовый или кожаный мешочек и повесить на шею. Его также можно закопать или спрятать в надежном месте.

## 8. Завершение

Завершите работу, произнеся следующие слова: *Итак, работа сделана, пусть все так и свершится!*


После того как цель, ради которой был сделан талисман, достигнута и магическая работа сделана, вы должны избавиться от своего творения, отнесясь к этому акту с большим вниманием и уважением. Исполнив свое предназначение (*орлёг*), талисман мирно умирает. Вы можете сжечь его, опустить в большой водоем или закопать в землю. Погребение должно как можно полнее соответствовать образу жизни талисмана. При этом вы должны проявить большое почтение. Вы должны поступить так даже в том случае, если ваши заклинания не оказали ожидаемого воздействия. Созданное вами не виновато в этом.

### *Примеры рунных магических формул*



1. Самая простая и, возможно, самая действенная рунная формула состоит из обычных рун, которые вы вырезали и окрасили с большим магическим вниманием. Вы уже приобрели необходимый опыт, создавая руны для прорицания. Эти же дощечки могут использоваться и как магические талисманы.
2. Связанные руны являются комбинацией двух или более рунических знаков. Благодаря им сила рунических формул еще больше увеличивается и становится более точно направленной. Скажем, вы хотите обрести большую мудрость и познать действительность на глубоких уровнях; для этого вы должны создать комбинацию рун *асс* и *ир* в форме . Возможно, вы не прочь добиться мудро рассчитанной победы в конфликте. Тогда вам следует скомбинировать руны *тюр* и *соль* в виде . Если же вы желаете разбогатеть и остаться при этом мудрым и щедрым, то можете соединить руны *фе* и *кау* в форме .
3. Имена богов и богинь, записанные рунами, также дают могущественные магические формулы. Примеры вы можете найти в пятой главе. *Витки* могут избрать те божественные качества, которые они хотят воплотить в себе, и создать рунические

талисманы с формулами, заключающими в себе имена богов и богинь, олицетворяющих эти таланты. Эти имена также можно передать связанными рунами.


4. Некоторые магические древнегерманские или исландские слова могут лечь в основу могущественной формулы. К примеру, если вы нуждаетесь в защите, то можете

воспользоваться именем молота Тора -- *Мельнира* (  ), а если хотите обрести мудрость, то для этого вам подойдет исландское слово, обозначающее "мёд"

Имеется в виду хмельной напиток.

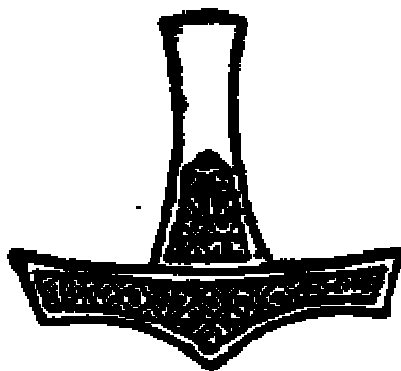
- *мёдур* (  ). Для посвящения вам нужно воспользоваться словом "тайна" -- *рун* (  ). Опять-таки, руны этих слов можно "связать".

5. Магические рунные формулы также могут быть основаны на строках из рунических поэм, или *Эдд*. Руническая поэзия укрепляет и поддерживает магическое внимание. Приложение А поможет вам записать древнескандинавские тексты рунами. А сами тексты вы можете найти в исландском издании "*Поэтической (Старшей) Эдды*". Примером таинственной поэтической строки может служить *oerandi nat -- взывая я обрел [руны]*. Имеется в виду момент рунического просветления Одина. Эта формула, записанная

рунами, будет выглядеть так:  . Для всех формул такого рода также можно использовать связанные руны.

Эти техники находят дальнейшее применение в магической практике исландских *гальдрастафов*, о которой пойдет речь в следующей главе.

## 8. Магия исландских гальдрастафов



Работа с магическими знаками, или *гальдрастафами* (исл. *galdrastafir* или *galdramyndir*) -- один из самых удивительных разделов Северной магии. Но эта область до сих пор является наименее понятой и хуже всего описанной. Эти знаки, очевидно, зародились еще в темную доруническую эпоху, но некоторые из них и сейчас популярны - по крайней мере, в качестве интригующих символов -- среди современных рок музыкантов. К примеру, группа *Psychik TV* использовала исландские магические знаки в оформлении пары своих альбомов.

Гальдрастафы, как явствует из их названия, имеют нечто общее с гальдором, а следовательно, с рунами. Связь их с рунами проявляется в двух формах. Во-первых, иногда гальдрастафы представляют собой сложную комбинацию рун (связанные руны). Возможно, такая стилизация производилась в магических целях; возможно, просто для

того, чтобы знаки выглядели более красиво. Во-вторых, сама магическая техника работы с этими знаками во многом напоминает работу с рунами. Маг вырезает, окрашивает руны и поет ритуальные рунические песни, тогда как при работе с гальдрастафами маг просто пишет или рисует знаки, а затем произносит заклинание или "молитвенную" формулу, чтобы "зарядить" знак.

Период расцвета магии гальдрастафов в Исландии приходится на средневековье и период Реформации (1000--1750 гг.). И хотя имеются многочисленные примеры подобной практики во всех скандинавских странах, именно Исландия сохраняла и развивала эту традицию наиболее усердно.

Создается впечатление, что в ходе истории произошла "эволюция" магической практики от строго рунических техник до работы с гальдрастафами. С другой стороны, традиция гальдрастафов кажется не менее (если не более) древней, чем руническая, и просто продолжала развиваться, в то время как рунная магия начала угасать.

Большинство сведений о гальдрастафах дошло до нас из исландских манускриптов, так называемых *гальдрабоков* (магических книг). Только один из этих манускриптов сохранился в первоначальном виде -- так называемый **Galdrabyk**. Он вместе с другими подобными историческими документами был переведен на английский язык и опубликован под названием **Galdrabyk** ("Книга гальдора") издательством "Сэмьюэл Вейзер" в 1989 году. Остальная часть материалов дошла до нас в виде фрагментов из коллекций антикваров и филологов семнадцатого и позднейших веков.

В Исландии существовало два легендарных магических манускрипта. Один из них назывался *Граскинни* ("Серая кожа"). Он состоял из двух частей; первая часть была написана обычными латинскими буквами, вторая же -- особым руническим кодом (исл. *villugǫnir*, "ошибочные руны"). Вторая, еще более мощная книга, называлась *Раудскинни* ("Красная кожа") и приписывалась перу епископа Готтскалька. Он был епископом в Холаре (Исландия) с 1497 по 1520 год. Предполагается, что *Раудскинни* была написана золотыми рунами на красном пергаменте (отсюда и происходит название манускрипта). По преданию, епископ был погребен вместе со своим творением. Поскольку он не обучил всем известным ему "языческим" секретам своих учеников, эта книга вошла в легенду как "потерянный ключ" к магической силе.

Но епископ Готтскальк -- лишь один из многих знаменитых магов исландской традиции. В ту пору, когда Исландия была "обращена" в христианство, жил *годи* (священник и глава клана) Сэмунд Мудрый

-----  
Он же Сэмунд Сигфуссон.

(1056--1133). Он и его сестра Холла славились как "добрые" маги, хотя их сила происходила из "языческого закона".

Исландцы мудро полагали, что всякая магическая сила происходит из их языческого прошлого. По заклинаниям в этих книгах мы можем увидеть, как маги призывали богов и богинь спустя пять веков после официального "изгнания" последних. Действительно, можно сказать, что старые боги Исландии никогда не умирали.

Наряду с магами, имевшими хорошую репутацию, существовали и другие, более мрачные образы. Одним из них и был епископ Готтскальк. В более поздние времена появилась таинственная личность -- Гальдра-Лоптур (умерший в 1722 г.). Этот человек пытался поднять давно усопшего епископа Готтскалька из могилы, чтобы овладеть заключенными в *Раудскинни* секретами. Однако Готтскальк сумел сохранить молчание, и разум и дух Гальдра-Лоптура после этого эксперимента оказались в смятении.

Обычные магические манускрипты, или *гримуары*, напоминают кулинарные книги. В них вы можете найти магический знак или рисунок и заклинание или магическую формулу, которую следует использовать с данным знаком. Но в них ничего не говорится о

длительном обучении, через которое должен пройти маг для того, чтобы магия действительно работала.

### *Магия гальдрастафов*

Для наших целей особое значение представляют только три вида гальдрастафов:

1) *агисхьяльмы*

-----

Исл. Жgishjalmur.

- "шлемы ужаса",

2) *гальдрамюнды*

-----

Исл. Galdramyndir.

- магические рисунки,

3) *гальдрастафы*

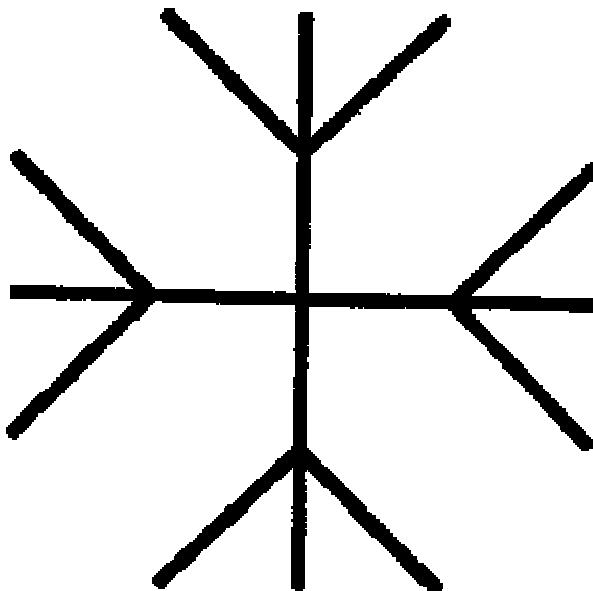
-----

Исл. Galdrastafir.

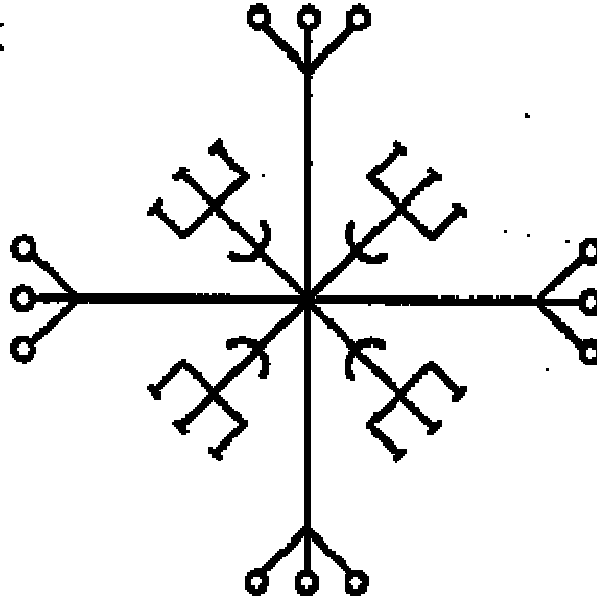
- магические знаки, или собственно гальдрастафы.

### **Шлемы ужаса**

*Агисхьяльмы* чаще всего представляют собой сложные крестообразные знаки с расходящимися линиями на концах. Вот одна из простейших форм:



# Объективная вселенная



Слово *агисхьяльм* буквально означает "шлем ужаса (благоговения)". Согласно Северному мифу, обладание этим "шлемом" приносит способность вселять сердца врагов и

парализующий ужас в наделяет владельца другими магическими силами. В "*Саге о Вэльсунгах*" говорится, что "шлем" является частью сокровищ нибелунгов. Герой Сигурд возвратил это сокровище богам и человечеству, убив чудовищного змея Фафнира.

Могущество "шлема ужаса" связывалось со способностью змеи парализовать свою жертву. Он стал символом змеиной силы, исходящей из лба мага. Этот символ в действительности представляет собой своего рода карту или схему, руководствуясь которой возможно особым образом управлять энергией в магической работе.

*Агисхьяльм* рисуется на воображаемом поле, представляющем различные уровни действительности, и каждый конкретный "шлем" призван "покрыть" все или некоторые из этих уровней. Пергамент или иной материал, на котором рисуется "шлем", представляет для мага всю вселенную. Наружные поля этого пергамента символизируют объективную вселенную или ее внешнюю манифестацию; ближе к центру находится субъективная, внутренняя вселенная, или психический мир, а в самом центре располагается центральное "Я" мага, для которого создается этот "шлем". Центр также может представлять собой объект магии. Эта схема приведена на рисунке.

## Визуализация карты вселенной

На дальнейших этапах практики вы сможете разделить и эти зоны. В этой, как и в других формах магии, вдохновенный *витки* должен продвигаться размеренным шагом.

Ниже вы видите еще один пример "шлема ужаса", в котором задействованы основные зоны вселенной и почти все основные типы знаков, которые могут венчать ветви "шлема".

Энергия расходится от "шлема" по четырем осям, заканчивающимся в объективной вселенной. Энергия значительно активизируется разветвлениями в форме *У* и возвращается к своему источнику благодаря окончаниям *и*. Мы, таким образом, имеем проявленную сознательную силу, возвращающуюся к своим истокам. По другим четырем осям энергия направляется в субъективную вселенную, где она удерживается разветвлениями в форме *Т*. Окончания *Т* предотвращают ее рассеивание. Энергия не может вернуться к бессознательному центру, так как ее захватывают линии в форме *У* и не дают ей возможности идти в обратном направлении. В целом это карта недифференцированной, но сбалансированной центральной энергии, исторгнутой наружу, проявленной и сознательной и усилившейся в объективной вселенной. Затем эта энергия возвращается из объективной вселенной к центру и распространяется четырьмя потоками (проявленная и сознательная) в субъективной вселенной. Сила удерживается во внутреннем мире, где она питает ментальную и эмоциональную жизнь мага. Это знак общего накопления личной силы.

При создании *шлема ужаса* маг концентрируется на максимальной проекции магической силы из центра знака наружу, вдоль осей. Разветвления и другие знаки, расположенные вдоль линий и формирующие радиусы *шлема*, придают энергии особые

свойства или вызывают ее "вращение". Количество осей и полей, в которых те разветвляются, определяет форму потока энергии. "Читать" подобные знаки не так-то просто. Человек, не являющийся искусственным *витки*, не может расшифровать их без "ключа". При работе со знаками такого рода или иными, смысл которых не может "прочитать" непосвященный, очень важно произнести вслух заклинание или молитву. Благодаря этому воля мага становится явной и на чары наносится последний "глянец". Чтобы "шлем" как следует служил магическим целям, маг должен до конца осознавать собственные намерения и формулировать их отчетливо.

### Магические рисунки

Магические рисунки-*гальдрамюнды* отличаются от магических знаков-*гальдрастафов* уже хотя бы тем, что эти рисунки никак не связаны с рунами. Но тем не менее их часто называют *гальдрастафами*. Дело в том, что исландцы предпочитают употреблять термин *стафур* ("знак") для обозначения всех магических знаков любого рода.

Гальдрамюнды, очевидно, были "открыты" магами древности в процессе интуитивной работы или методом "проб и ошибок". Положительные результаты маги заносили в свои "книги гальдора". Благодаря этим книгам знания передавались из поколения в поколение. С современной, прагматической точки зрения, это ставит нас перед выбором: либо мы должны принять эти знаки и прилагаемые к ним инструкции как аксиому, либо мы должны вести свой собственный поиск путем "проб и ошибок" и открыть для себя "новые" знаки. Второй метод никак нельзя рекомендовать начинающим -- не столько потому, что этот путь может оказаться опасным (а он может таковым оказаться), сколько по той причине, что риск провалов и неудач слишком велик. Не следует забывать, что знаки и заклинания, которые можно найти в "книге гальдора", написанной, скажем, в 1650 году, могут быть плодом более чем шестисотлетнего опыта "проб и ошибок". Именно концентрация очищенного опыта и делает эти книги поистине бесценными!

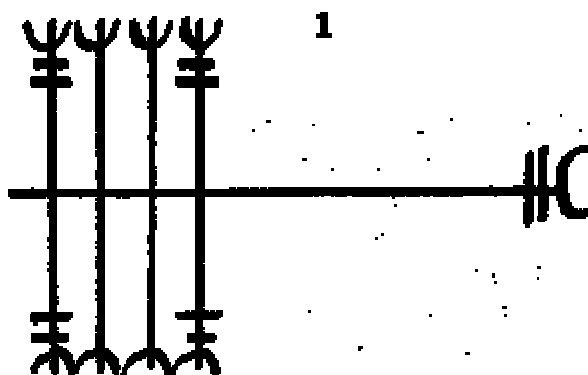
Если вы когда-либо начнете создавать или открывать для себя свои собственные гальдрамюнды, то должны помнить о принципах, лежащих в основе этих магических рисунков. Это требует глубокого знания и понимания космологии и рунологии Севера.

Источники гальдрамюндов, вероятно, можно обнаружить в тайных психо-космологических "картах". Но, поскольку эти рисунки обычно сильно "стилизированы", они утратили свой изначальный вид, и восстановить его обычно невозможно. Хотя гальдрамюнды представляются двухмерными (ведь они рисуются на пергаменте или на бумаге), на самом деле они символизируют трехмерные (а иногда даже и четырехмерные) фигуры. Попробуйте научиться воспринимать трехмерный вид гальдрамюндов -- с точками и линиями, находящимися впереди и позади плоскости рисунка. Многомерность, кстати, свойственна и каббалистическим "печатам духов" (*сигилям*) и другим магическим фигурам подобного рода

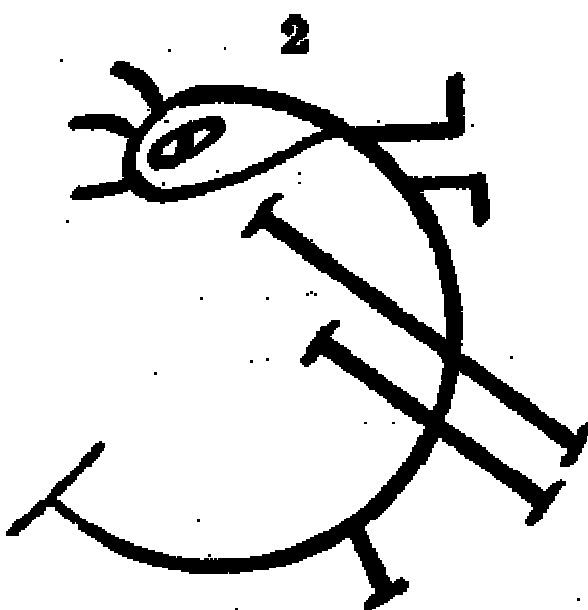
*Например, тантрическим янтрам и мандалам, китайским "Схеме Великого Предела", "Схеме Восьми Триграмм" и др.*

Знание законов этих фигур позволяет использовать их магическую силу.

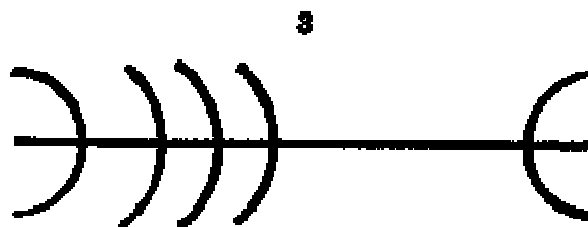
Вот несколько примеров гальдрамюндов:



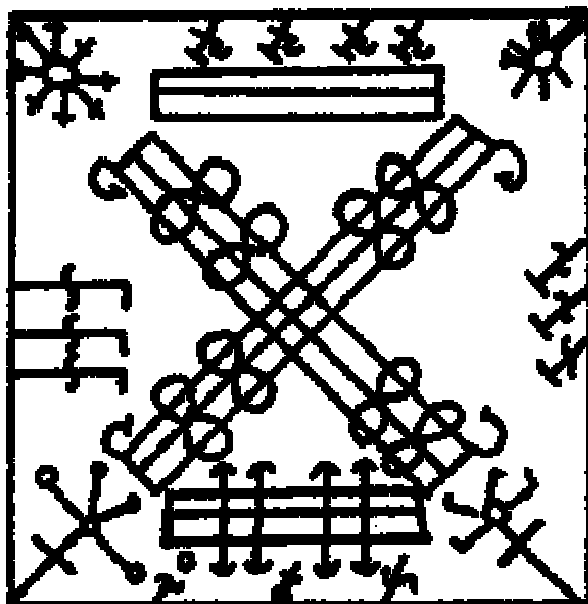
Это *каупалоки* -- "завершитель сделки". Этот знак обычно применяют для успешного завершения коммерческих операций. По традиции, его следует вырезать на древесине бука.



*Тьёфастафур* -- знак, используемый для поимки вора. При помощи этого знака вы сможете найти человека, который что-то украл у вас.



Знак, гарантирующий, что вы не растеряетесь в любой неожиданной ситуации. По традиции, этот магический рисунок вы должны начертить у себя на лбу безымянным пальцем правой руки, смоченным в слюне.



*Астрос* -- знак, который можно использовать для защиты от любого враждебного магического воздействия.

Три первых магических рисунка взяты из манускрипта, который приобрел для своей коллекции Гейр Вигфуссон уже в 1880 году. Рисунок под названием *астрос* взят из коллекции Свенда Грундтвейга, собранной в середине прошлого века. Все эти знаки и многие другие символы из исторических манускриптов вы можете найти в уже упоминавшейся нами книге *The Galdrabok*.

### Собственно гальдрастафы

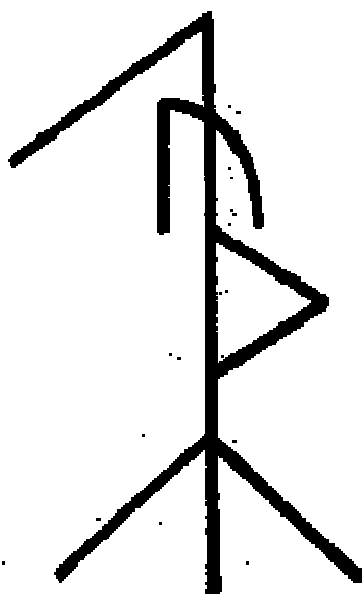
Связанные руны известны с очень древних времен. Вероятнее всего, появление *гальдрастафов* было связано с практикой "сокрытия" божественных или магических имен или терминов посредством создания сложных, связанных рун из рунических знаков, которыми записывались эти слова. Такие связанные руны впоследствии подвергались еще большей стилизации -- как для более точного выражения личной воли мага, так и затруднения их расшифровки. Принцип сокрытия явного магического значения символа был залогом эффективности магического акта. Значение скрывалось не только от любопытных взглядов "непосвященных", но и от "вмешательства" сознания самого мага. Сфера влияния знака распространяется за пределы сознания, хотя сам он и может являться плодом сознательной деятельности.

Наглядным историческим примером этого процесса является гальдрастаф *Тундур*

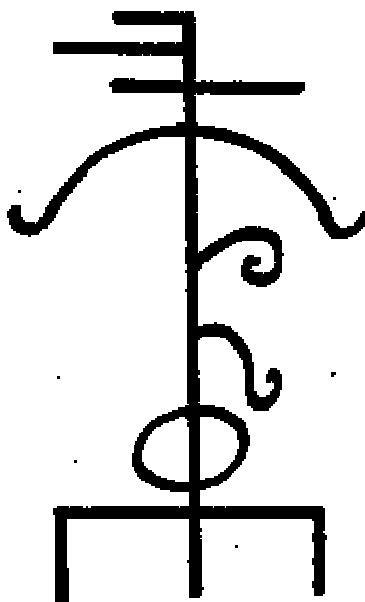
-----  
Исл. *Thundur*.

из коллекции Йона Арнасона. *Тундур* -- одно из прозвищ Одина, означающее "Гремящий" или, возможно, "Распятый". Вторая интерпретация этого имени связана с мифом о самопожертвовании Одина, когда он был пригвожден копьём к Мировому Древу Иггдрасиль. Это защитный и инициатический аспект Одина. Гальдрастаф, составленный из этого имени, будет защищать его обладателя, дарует ему способность к самотрансформации и власть над врагами. Руны, из которых составлялось это имя, в

эпоху викингов были RPLIW. Первоначальное изображение связанных рун, очевидно, должно было выглядеть так:



После стилизации символ принял такую форму



Следует отметить, что руна *турс* оказалась округлена и зеркально отражена на другой стороне вертикального ствола. Руны *науд* и *ур* также стали округлыми, руна *ир* образует прямые углы; руна *тюр*, похоже, дважды начертана в "одноруком" виде (t) и один раз в своем обычном начертании. Во всех случаях "ветви" руны *тюр* наклонены к стволу не под обычным углом 45 градусов, а под прямым углом. Этот пример и его анализ дает современному практику некоторое представление о том, как создавались гальдрастафы из связанных рун.

Одна из основных предпосылок дальнейшей стилизации гальдрастафов заключается в том, что их стали писать на пергаменте или бумаге и перо давало больше возможностей для стилизации, чем нож или резец. Но не следует забывать и о том, что более сложная стилизация знака помогает скрыть его значения от сознания самого мага.

Младший футарк является идеальной моделью для создания гальдрастафов, так как большинство рун этого ряда имеет вертикальный "ствол". Вдоль вертикали располагаются

другие элементы рун. Вы можете изменить прямые линии на изогнутые, удвоить или утроить знаки, создать зеркальные или асимметричные изображения по обеим сторонам ствола или заменить острые углы знаков на прямые. Главное при создании гальдрастафов -- учитывать тот образ или ту силу, которую должен символизировать знак. Связанные руны образуют квазирациональную основу знака, но субъективное творчество мага дает им эмоциональные ключи и ключи для сокрытия в подсознании. Погрузившись в подсознание, знак может начать новый цикл работы.

Магия исландских гальдрастафов имеет свои неповторимые черты. Вместе с тем, опытный маг может заметить большое сходство между этими знаками и *янтрами* ("инструментами"), которыми пользуются маги-тантрики в Индии. Видны также параллели с "печатами духов" в каббалистической магии и магической практике вуду. Но самую тесную связь можно проследить между этими знаками и пенсильванско-голландскими *"хекс"*

-----  
Германский корень *hex* имеет значение "колдовство, чародейство"

-знаками". Скорее всего, гальдрастафы (особенно многочисленные варианты "шлемов ужаса") и *хекс*-знаки принадлежат к очень древней форме тевтонской магии.

### ***Работа с гальдрастафами***

Часто (особенно на высоких уровнях магического развития) можно заметить, что сама работа по подготовке ритуала уже дает тот эффект, который от ритуала ожидается. Однако проведение ритуала в большинстве случаев необходимо для завершения магического процесса, для его "закртия".

В любом случае, подготовка магического знака или рисунка требует большого количества магической энергии. Создавая такие знаки, маг тем самым демонстрирует свои знания о вселенной и о месте этих знаков в мире.

Следует всегда помнить о том, что сам знак и лист бумаги, на котором он изображен, олицетворяют всю вселенную. Рисуя знак, вы, по сути, чертите заново "тонкую" карту вселенной. Каждый раз, начиная создавать гальдрастаф, маг должен вспомнить о том, что он совершает акт *творения!*

Искушенный в магии читатель уже, вероятно, заметил, что этот вид гальдора имеет много общего с теорией и практикой английского мага Остина Османа Спейра. Очевидно, наилучший и наиболее прагматический разбор спейровской магии содержится в книге Брата У. Д. *"Практическая магия печатей"*

-----  
Frater U. D. *Practical Sigil Magic.*

В этой книге содержится множество практических советов о том, как следует заниматься магией такого рода. Стоит также заметить, что исландская практика создания и стилизации связанных рун насчитывала уже много столетий, когда Спейр разработал свою систему (что, возможно, является еще одним доказательством его "теории атавизмов").

### ***Ритуал создания гальдрастафов***

**Необходимые предметы:**

- 1) пергамент или бумага,
- 2) ручка и чернила (черные и/или красные),
- 3) две свечи,
- 4) линейка,
- 5) стол и стул.

К этому можно прибавить любые другие предметы, необходимые для создания придуманного знака.

### 1. Подготовка

Первый этап -- формулирование воли мага -- предназначения знака. Цель должна быть ясной и четкой. Провозгласив ее, вы создаете знак, который должен исполнить свое предназначение. Вы должны отнестись к процессу создания гальдрастафа с особой заботой и сосредоточенным вниманием.

Работать над знаками можно в любое время, но обычно ночь считается наилучшим временем для воздействия воли мага на объективную вселенную, а день наиболее подходит для целей защиты. Можно также учитывать лунные фазы.

Когда пришло время завершить работу над знаком, займите удобное положение за столом. По возможности, лицо должно быть обращено к северу. Поставьте две новые зажженные свечи по обе стороны от листа бумаги или пергамента. Бумага или пергамент могут быть любого размера, но обычный размер -- 8 на 8 дюймов. Деревянную линейку, а еще лучше, просто деревянную планку, длиной в десять дюймов, вы можете использовать для начертания прямых линий.

Затем соберитесь с мыслями и сосредоточьтесь на знаке и на его предназначении. У вас уже, очевидно, существует готовая "модель". Вы можете воспользоваться ею для подготовительной медитации, и она, безусловно, ляжет в основу вашего будущего знака.

### 2.) Рисование

Рисую знак, говорите про себя: "Этот знак летит сквозь всю вселенную. Он преобразует мир согласно моей воле". Рисуйте знак плавно и быстро, уделяя при этом полное внимание его красоте и точности, а также магическому предназначению. Рисую, прочувствуйте каждую линию знака. Ощутите, как в фокус вашего внимания попадает вся вселенная, проступившая сквозь лист бумаги. Вы сливаетесь со знаком, а ваше сознание расширяется в пространствах вселенной, которые ваш знак заключает в себе. Магическое предназначение и цель знака помогают вам осознать то, в каком порядке следует рисовать знак. К примеру, если вы хотите обогатить свой внутренний мир знаниями объективной вселенной, то в первую очередь должны рисовать те элементы знака, которые распространяются во внешний мир.

Знаки можно рисовать как черными, так и красными чернилами или сочетать оба цвета в одном рисунке. Черные чернила предназначены для создания знаков, вбирающих в себя энергию извне, тогда как красные используются для знаков, распространяющих свою силу вовне. Белый фон (бумага) или естественная основа (пергамент) лучше всего соответствуют природе этого процесса, так как они являются символом относительного "вакуума", в который маг проецирует свою волю.

Когда знак нарисован, сфокусируйте внимание на его центре. Сосредоточьтесь на точке, находящейся в самой середине знака. Пошлите заряд вдоль линий и почувствуйте, как

знак манифестирует себя в мире.

### 3. Заклинание

Закончив рисовать, подождите, пока знак не будет запечатлен в вашем сознании, и провозгласите вслух предназначение или цель созданного вами знака в форме заклинания или "молитвы". Вы можете создавать свои собственные формулы, а можете воспользоваться традиционными заклинаниями. Широкое поле для вдохновения даст вам "*Книга гальдора*". Произнося эти формулы, вы вдыхаете жизнь в гальдрастафы и даете им направленную силу. Это очень важно, так как действие заклинания должно находиться все время под вашим контролем. Чем точнее сформулировано ваше намерение, тем полнее сбудется ваша цель.

Формула, которой обычно пользуются маги, звучит примерно так:

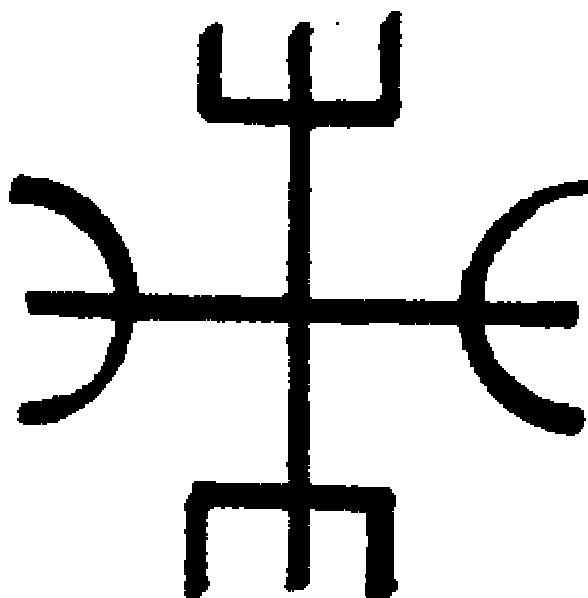
*Согласно природе этого знака, да сбудется моя воля. (Вы провозглашаете свою волю в простых и ясных словах.) Во имя всех богов и богинь, живущих и когда-либо живших в Вальгалле, -- Одина, Тюра, Тора, Фригг и Фрейи! Да будет так!*

### 4. Размещение

После того как магическая формула произнесена, гальдрастаф должен быть помещен в подходящее место, где он смог бы претворить в жизнь вашу волю. Если вы желаете изменить или защитить себя, знак следует постоянно носить на себе. Если вы желаете распространить свое влияние на определенное место, знак должен быть спрятан у входа в это место. Этот принцип применим и ко всем прочим целям.

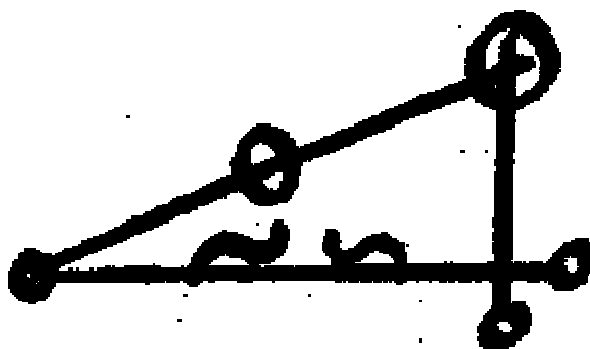
#### *Примеры действия гальдрастафов*

##### 1) Предотвращение конфликтов



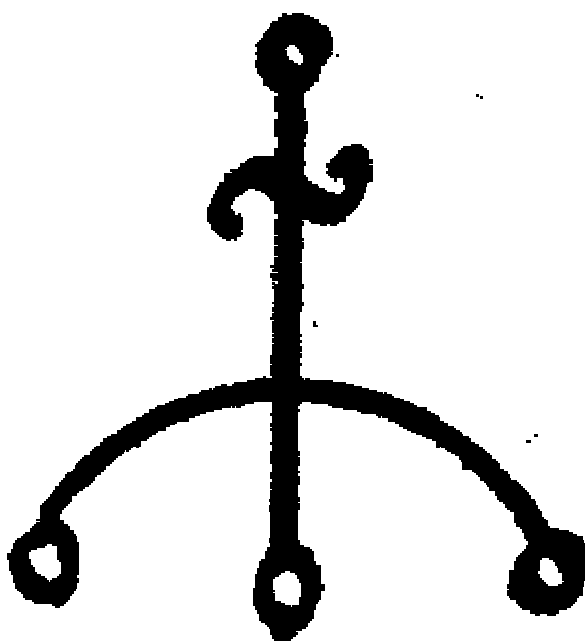
Нарисуйте этот "шлем ужаса" на новом куске пергамента черными чернилами. Вы также можете нарисовать эту фигуру на собственном лбу указательным пальцем правой руки, смочив его водой. При этом произнесите следующее: "Никакая ссора невозможна между мной и теми, с кем я встречусь".

### 2) Сновидение



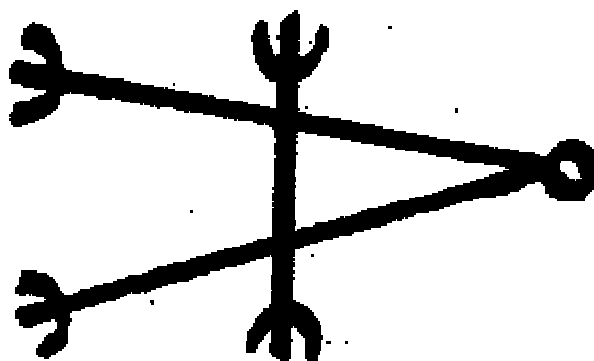
Нарисуйте этот знак, если хотите добиться контролируемых сновидений. (По традиции этот знак должен быть вырезан на еловой дощечке.)

### 3) Успех в делах



Нарисуйте этот знак и храните под левой рукой. О его существовании никто не должен знать.

### 4) Успех в судебных тяжбах



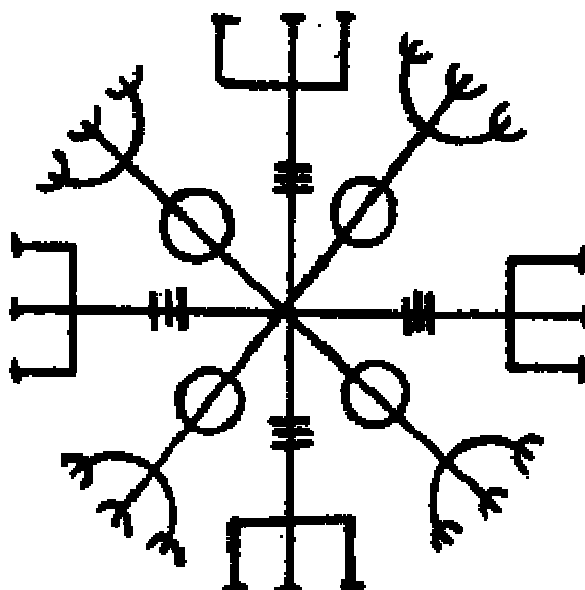
Нарисуйте этот знак и носите его с собой во время судебных разбирательств. Он приносит победу в судебных процессах любого рода. (Согласно традиции, этот знак должен быть вырезан на дубовой дощечке.)

#### 5) Отражение порчи



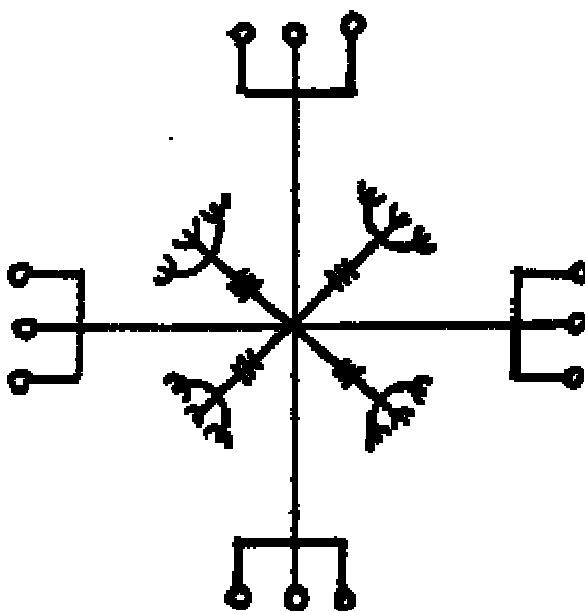
Нарисуйте этот знак и носите его на груди (по центру). Всякое пагубное магическое воздействие, направленное против вас, будет отослано назад, его автору. Заметьте, знак обладает всеми элементами символики "улавливания", блокирования и перенаправления потоков магической энергии. Таких символов пять, и все они проецируются на пять точек в бесформенном центральном ядре знака, изображающем "насылателя" порчи.

#### 6) "Шлем ужаса": сила в миру



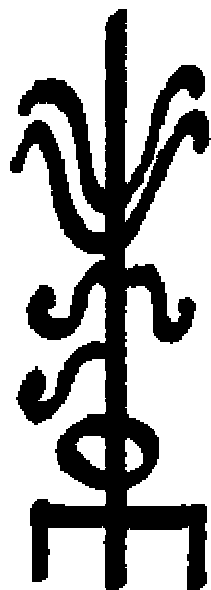
Нарисуйте этот знак для магического увеличения своей силы в делах, связанных с воздействием на окружающий мир. Этот знак следует класть рядом с собой во время любой другой магической работы, как средство усиления вашей способности изменять ткань объективной вселенной.

**7) "Шлем ужаса": внутренняя магическая сила**



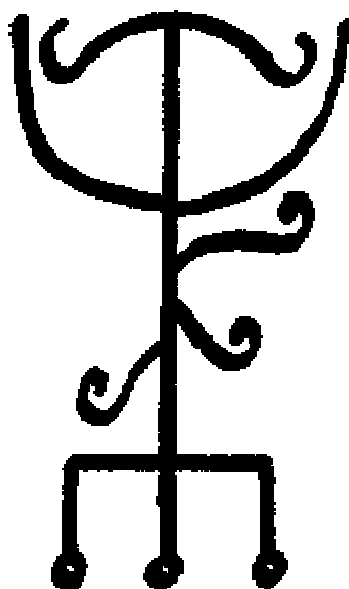
Нарисуйте этот знак, чтобы укрепить себя изнутри. Этот "шлем" увеличивает вашу внутреннюю магическую силу, которая будет служить вам в любой другой работе.

**8) Вдохновение**



Нарисуйте этот гальдрастаф для достижения высшего уровня вдохновения. Этот знак был создан из связанных рун исландского слова *Одрэрир* (UXRaRIr), означающего "Вдохновитель".

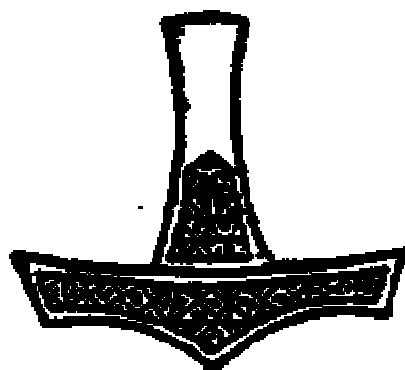
#### 9) Личная сила



Нарисуйте этот гальдрастаф для обретения большой личной силы (или "жизненной силы"). Этот знак получился из связанных рун исландских слов *маттр* и *мегин* (maTr, mIqIN). Эти слова означают "сила" и "могущество".

Эта глава -- не более, чем краткое введение в целостную систему магических операций, которую мы только начинаем снова открывать для себя. Воспользуйтесь этими сведениями в своей собственной практике прикладной магии Северной традиции.

### 9. Оперативная хексология



Германские иммигранты, прибывавшие в США с конца XVII по начало XIX столетий, преимущественно селились в штатах Пенсильвания, Мэриленд, Вирджиния, Нью-Джерси и Нью-Йорк. Они привезли с собой свои обычаи и магические практики. Большинство иммигрантов прибывало из юго-западной Германии и Швейцарии. Этим людям стали называть "голландцами" (*Dutch*), искажая слово, которым те сами себя называли: *Deutsch*, то есть "немцы". Таким образом, "пенсильванские голландцы" -- на самом деле вовсе не голландцы, а немцы!

Поскольку эти люди жили весьма изолированно в сельской местности (причем иногда -- в горных районах), они смогли сохранить свои традиции в изначальном виде вплоть до относительно недавнего времени.

Германские иммигранты очень по-разному относились к религии и магии. "Простые люди", которые были преимущественно менонитами, не особенно интересовались магией, или *браухерией* (*Нем. braucherei*) ("пользованием"), как они называли это занятие на своем диалекте. Но такие люди составляли явное меньшинство общины. Гораздо больше "пользователей" можно было найти в среде лютеран (по крайней мере, номинальных) или сектантов-"неконформистов". Но если была нужда, все обращались за помощью к *хексенмейстеру*, чтобы он "попользовал" их, хотя набожные "простые люди" и почитали это за ужасный грех.

Первые германские переселенцы привезли с собой две различные магические традиции. Фермеры и деревенские жители практиковали колдовство-браухерию, тогда как городские жители и члены некоторых утопических коммун хранили верность розенкрейцерству.

Хотя среди "пенсильванских голландцев" было немало знаменитых *браухеров*, никто из них не пользовался такой славой, как Горная Мария (*die Berg Maria*). Она умерла в 1819 году в своем яблоневом саду в округе Бакс. По преданию, Горная Мария имела подружку-сову, у которой она и узнала главные секреты магии. С тех пор совы стали любимцами браухеров.

Как мы увидим, использование *хекс*-знаков практиковалось с древних времен в дохристианской Германии.

Возможно, вы уже не раз встречались с так называемыми *хекс*-знаками "пенсильванских голландцев", фотографии которых помещают в альбомах по американскому народному искусству, но при этом очень мало пишут о их подлинном назначении. Эти знаки, как правило, являются сложными и красиво оформленными вариациями магических знаков, применявшихся в древности и в средневековье германскими магами -- предками иммигрантов. Но для иммигрантов эти знаки были не просто культурным наследием. Знаками пользовались, поскольку они *работали*.

Эти знаки и практики, связанные с их созданием и применением, передавались в устных преданиях из поколения в поколение. В большинстве мест мужчина мог узнать о них только из уст женщины, а женщина -- только от мужчины. Нередко маги обучали своему искусству только одного или двух человек.

Пока сохранялась изолированная сельская община, сохранялось и "пользование" в своем первоначальном виде. Но в первой половине нашего столетия нескромный общественный

интерес ко всему необычному и повсеместная миграция населения, вызванная Великой Депрессией и Второй мировой войной и их социально-экономическими последствиями, положили конец существованию изолированных сельских общин с их консервативной культурой, в которых практика браухерии процветала на протяжении двух сотен лет.

Сегодня в этом регионе вы, пожалуй, уже не найдете традиционных *хексемеешдеров*, или *хексенмейстеров* (*хекс-мастеров*). Однако многие традиции еще сохранились в записях, так что увлеченные современные последователи *хекс-мастеров* могли бы воскресить эту уникальную американскую форму германской магии.

## Применение хекс-знаков

Теоретически магия *хекс-знаков* во многом сходна с исландской магией гальдрастафов. Маг разрабатывает знак, создает его, проявляя при этом свою магическую волю, а затем произносит заклинание, чтобы "зарядить" знак определенным предназначением. Такое сочетание графического исполнения и устного выражения воли является, безусловно, и основным принципом древней рунной магии.

По крайней мере, один *хексенмейстер*, Ли Ганди, утверждал в своей книге "*Странные переживания*", что колдовство -- это проекция во вселенную модели, которую колдун желает материализовать. Здесь основной принцип тот, что *поддерживаемый* образ должен быть *послан достаточно далеко* для того, чтобы привлечь к себе необходимое для материализации количество энергии.

Начинающие *браухеры* обычно хотят узнать типы *хекс-знаков* (многие из которых вы встретите далее в этой книге). Но, чтобы стать настоящим *хексенмейстером*, вам следует сначала научиться "читать" (интерпретировать), а затем и "писать" (изобретать) свои собственные *хекс-знаки*. Изобретение этих знаков и та магическая воля, которую вы вложите в них, обеспечат эффективность вашего колдовства. Символический язык некоторых *хекс-знаков* мы обсудим с вами несколько позже. Традиционно *хекс-знаки* "заряжались" определенными устными заклинаниями, почерпнутыми из руководств по магии, которые были в ходу у германских иммигрантов. Большинство книг было привезено ими из Европы -- к примеру, *Шестая и седьмая книги Моисея*. Ветхозаветные Псалмы также использовались в этих целях. Но одно собрание заклинаний, составленное Джоном Хохманом, было выпущено в Америке в 1820 году под названием "*Давно потерянный друг*". Вначале эта книга появилась в Германии под заголовком "*Der Lange verborgene Freund*", что, очевидно, более точно переводится, как "*Надолго сокрытый друг*". Эти произведения доступны для современных магов, но, с точки зрения практической магии, ваши собственные формулы, ясно выражающие магическое намерение, будут не менее, а то и более эффективны, чем те, которые вы найдете в книгах.

Ритуал использования *хекс-знаков* состоит из четырех этапов:

### 1. Подготовка

Убедитесь в том, что в вашем распоряжении имеются все необходимые инструменты и материалы для осуществления колдовского акта, а также в том, что вы разработали (или нашли) подходящий для ваших желаний *хекс-знак*. Если вы изобретаете свой собственный знак, то сам процесс обдумывания и планирования его деталей является эффективной магической формой подготовки к непосредственному созданию знака. Прежде чем нарисовать и раскрасить знак, уделите некоторое время концентрации и осознанию предстоящей работы.

### 2. Рисование и раскраска

Впервые прикоснувшись к материалу, который вы готовы превратить в *хекс*-знак, скажите или подумайте: "Это вселенная (или Бог), она (или Он) окружает меня. Знак, порожденный моим ограниченным разумом, появится на свет согласно ее (Его) законам". Проведите линии придуманного вами знака. (Эффективнее всего измерять радиус знака циркулем, создавая его внутреннюю геометрию.) Рисуя знак, сосредоточьтесь на значении каждой геометрической детали (подробнее об этом я расскажу ниже). Создав геометрический образ, концентрируйтесь на том факте, что вы посылаете свой знак сквозь всю вселенную. Закончив рисовать, раскрасьте знак цветами, гармонирующими с его символическим предназначением. Некоторые мастера *хекс*-магии считают, что раскраска знаков преследует чисто эстетические цели, тогда как другие придают цветам особое магическое значение. В любом случае, знак должен быть раскрашен по крайней мере двумя цветами, чтобы ваш замысел принял окончательный вид.

### **3. Благословение**

После того как знак полностью раскрашен, колдун простирает свои руки над символом ладонями вниз и произносит вслух благословение или молитву, которая должна "зарядить" знак той целью, ради которой он был создан. *Хекс*-знаки производят воздействие на окружающий мир и без заклинаний, равно как и заклинания работают, даже не будучи "запечатленными" в знаках. Однако их совместное применение очень эффективно. Благословение также можно написать на листке бумаги и прикрепить к обратной стороне знака. Такая письменная формула называется на "голландском" языке *химмельсбриф* ("письмо на Небо").

Христиане нередко завершают подобные заклинания словами: "Во имя Отца, и Сына, и Святого Духа", троекратно осеняя символ крестным знаменем. Практикующие язычники должны вспомнить древнюю формулу: "Вотаном, Вилли и Ве" и начертать в воздухе над символом соответствующую руну или знак *фильфот* (=) три раза.

### **4. Размещение**

Чтобы *хекс*-знак работал так, как вы желаете, вам нужно найти для него подходящее место. Если вы хотите оградить свой дом от внешней опасности, то лучше всего повесить знак снаружи (под фронтоном). Если назначение знака -- сохранять гармонию семейной жизни, символ нужно поместить на видном месте в жилой комнате или в спальне (над камином или над кроватью). Для некоторых тайных целей знак необходимо скрывать от посторонних глаз, но это слишком сложная материя, чтобы ее сейчас обсуждать.

### **Тайный язык хекс-знаков**

В "языке" *хекс*-знаков есть три главные "части речи":

- 1) Сегменты, или зоны, на которые делится круг или диск, представляющий вселенную.
- 2) Символы и геометрические фигуры, дающие очертания различным зонам вселенского круга. Они делятся на три основных типа: символы, украшающие границы между зонами; фигуры, лежащие в основе знаков; и другие символические образы (которые обычно отождествляются с тюльпанами, сердечками и т. п.).
- 3) Цвета, придающие нюансы или "акценты" значению знаков.

### **Зоны хекс-знаков**

Диск или круг *хекс*-знака символизирует всю вселенную. Вот почему все *хекс*-знаки должны быть круглыми. Фоновый цвет круга почти всегда бывает белым, символизируя

абсолютный вакуум пространства. Это тот вакуум, где воля и мысль *хекс-мастера* должны свободно путешествовать, чтобы выполнить свою работу.

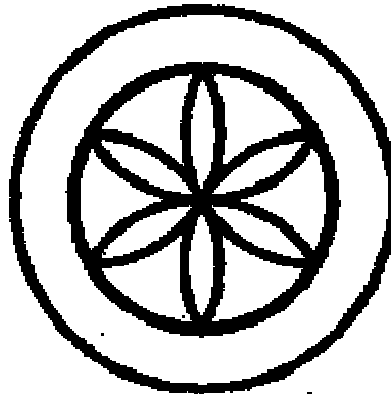
Этот диск может быть разделен на зоны, представляющие объективную вселенную, субъективную вселенную *хекс-мастера* (или человека, для которого создается данный знак) и центральное "Я" *хекс-мастера* (или центральный разум вселенной). Но не все знаки делятся на эти три зоны, а в некоторых знаках зоны разделены внутри. Карта зон типичного *хекс-знака* приведена на рисунке 7.



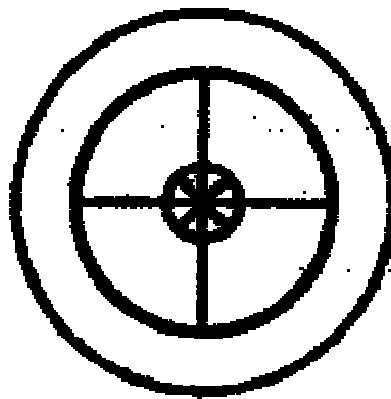
Вот четыре основных способа деления *хекс-знаков* на зоны:



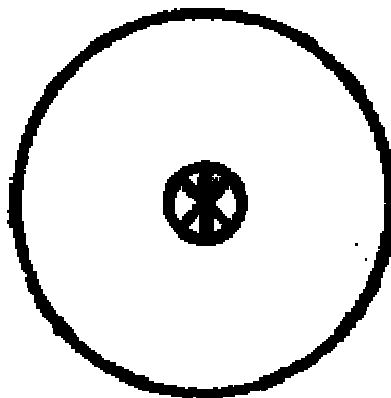
Знаки, не делящиеся на зоны, оказывают прямое влияние на объективную вселенную. Они полностью "пропитывают" ее.



Те знаки, в которых внутренний мир отделен от внешнего - субъективная вселенная от объективной, -обычно предназначены для прямого магического воздействия на один из этих миров.



Те знаки, у которых центральная зона заключена в субъективное пространство, должны оказывать сильное уравновешивающее воздействие на людей, для которых они созданы. В некоторых знаках может использоваться имя человека или специальная магическая формула для полной фокусировки энергии, направленной на этого человека.



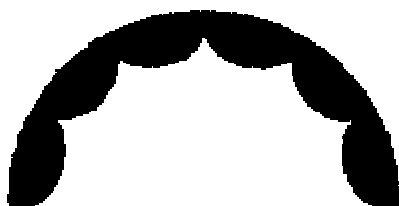
Знаки с одной центральной зоной внутри внешнего поля (представляющего субъективную и объективную вселенную как единое целое) обычно адресованы проблемам взаимоотношений между центральным "Я" и субъективной и объективной вселенными.

#### Символика хекс-знаков

Линии или границы, разделяющие зоны *хекс*-знаков, имеют особое значение. Они определяют то, как силы, присущие каждой из зон, будут влиять на смежные зоны согласно воле колдуна.ё



Отсутствие узора на границе указывает на то, что зоны разделены своего рода полупроницаемой мембраной. В них заключена энергия, свободно проходящая в обоих направлениях. Характер энергии зависит от символов, изображенных внутри самих зон.



Такое обрамление в книгах по *хексологии* называется "волнами". Они указывают на то, что между двумя смежными зонами (обычно между внутренним и внешним мирами) происходит естественное гладкое взаимодействие. Основной поток энергии направлен из той зоны, которая находится "по ту сторону" волн или "под" волнами.



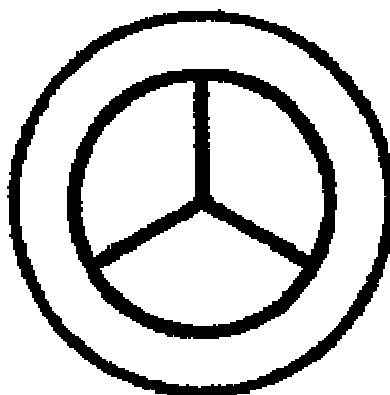
Зубцы указывают на то, что поток силы направлен в сторону их вершин.

### Геометрические фигуры

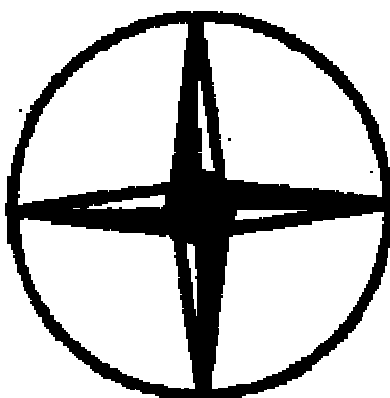
Очевидно, доминирующим аспектом большинства *хекс*-знаков является их центральная часть, имеющая, как правило, строгую геометрическую форму. Они подразделяются на пять основных видов: знаки, лишенные геометрической формы (обычно с одним или двумя пиктографическими образами), и знаки, в центре которых располагаются трех-, четырех-, шести- и восьмиугольные геометрические фигуры.



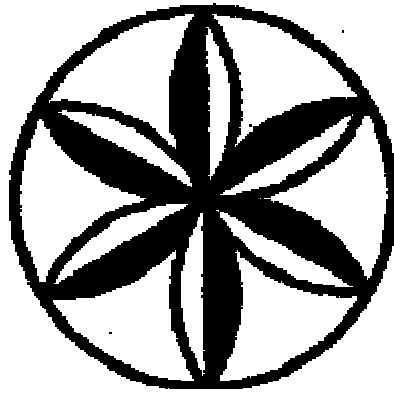
Знаки, лишенные геометрического рисунка, заключают в себе пиктографический символизм, который направлен на усиление самого знака. (Геометрические фигуры дают возможность силе знака проецироваться на практически бесконечное расстояние.) Знаки без центральных геометрических фигур обычно выполняют общеблагословляющую функцию либо обладают способностью непосредственно "пропитывать" собой пространство.



Знаки с трехлучевой симметрией относятся к духовной сфере и способствуют созданию динамического, непрерывного и в то же время сбалансированного потока энергии.



Знаки с четырехлучевой симметрией посвящаются вопросам материального благополучия и процветания. Они являются надежным залогом осуществления желаний.



Знаки с шестилучевой симметрией -- похоже, древнейший и самый популярный вид *хексов*. Шестерка -- производное от тройки; таким образом она ведет человека к высшим уровням духовной реальности, но при этом обеспечивает стабильность, так как является суммой двойки и четверки. Число шесть демонстрирует взаимоотношения между Богом и человеком, а также Богом и природой, с их единым законом и порядком. Другой важный аспект шестиконечного знака - это его способность к взаимодействию с силами, создающими формы и вещество непосредственно из энергии. Треугольный знак обладает этими же способностями на более фундаментальном уровне.



Знаки с восьмилучевой симметрией -- это символы высших сил четырехугольных фигур. Они обеспечивают стабильное и неотвратимое исполнение того, ради чего они были созданы. Четырех- и восьмиугольные знаки наиболее эффективны в вопросах материального благополучия, счастья, физического здоровья, сексуальности и плодovitости.

### **Применение символов в хекс-магии**

Символы, используемые в *хекс*-знаках, придают отчетливый акцент общим структурам, основанным на геометрических фигурах. Каждый рисунок обладает специальным значением, и благодаря этому значению общая сила или энергия знака формируется и обретает окончательную "настройку", необходимую для исполнения воли *браухера*. Ниже приведены примеры наиболее характерных символических рисунков и их значения:



*Земная Звезда* обеспечивает добро на земле и устойчивую гармонию.



*Тюльпан* -- символ веры и преданности. В более поздний период он стал символом тройной веры -- веры в себя, веры в собственное дело (надежды) и веры в близких (любви).



*Сердце* -- символ любви. Она может быть как духовной, так и эротической. (Различие между этими двумя видами любви, очевидно, определяется геометрическим обрамлением, в которое помещается сердце.)



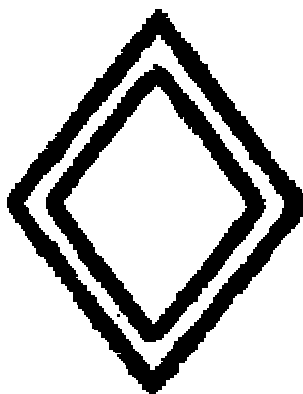
*Дистельфинк* (золотистый зяблик) -- знак удачи и успеха.



*Орел* -- символ силы и отваги.



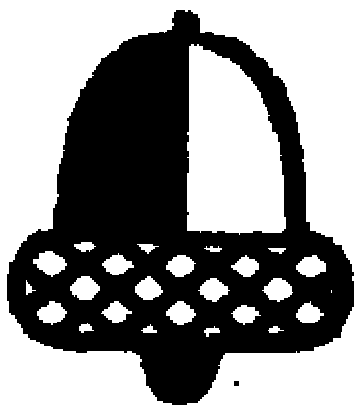
*Петух* -- олицетворение бдительности (в том числе - духовной).



*Бриллиант* -- знак четырех времен года.



*Дубовый лист* символизирует мужские качества характера. Вообще же, листья -- это символ жизни и жизненной силы.



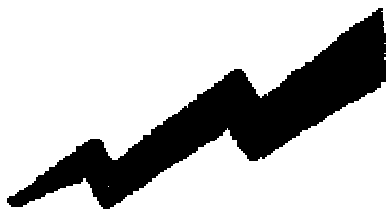
*Желудь* -- символ мужской сексуальности.



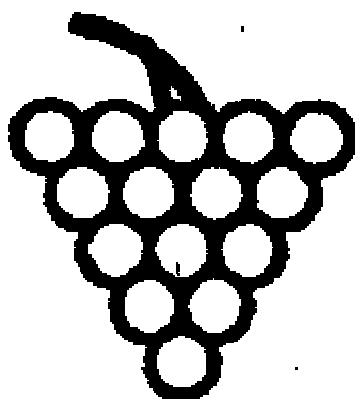
*Плод граната* означает плодovitость, процветание и счастье.



*Дождевая капля* символизирует движение воды и животворную влагу. Ее изображение можно использовать для мирских (призывание дождя) и духовных целей (оживление внутренних сил человека).



*Молния* -- знак шторма и напряжения, разрушения и вырвавшихся на волю стихий. Этот символ можно применять для того, чтобы облака разразились дождем. Иногда он фигурирует в *хексах*, насылающих проклятье.



*Виноград* -- символ женской плодовитости.



*Клевер* символизирует скромность и нежность.

### **Ключевые принципы использования цвета в хекс-знаках**

Как я уже заметил, некоторые мастера не придают особого значения цветам, которые они используют в *хекс*-знаках. Но многие считают, что цвета являются исключительно эффективным дополнительным средством, помогающим современному *хекс*-мастеру достичь магической цели. Я бы посоветовал вам вначале создать черно-белые или двухцветные рисунки, а затем пробовать знаки с хорошо продуманной символической цветовой схемой. Постарайтесь выяснить, какие цвета важны лично для вас.

**Белый:** невинность, чистота, способность противостоять злу, вечная жизнь, защита от злой магии, радость. Этот цвет также может символизировать нейтральный фон

магического акта.

**Красный:** страсть, любовь, сильные эмоции (любовь или ненависть), действие, жизненность, свобода, высокая власть, но также и социальный остракизм.

**Черный:** смерть, уныние, ведьмы, черная магия, похоть. Этот цвет также можно использовать для того, чтобы оттенить нейтральный белый фон (вакуум) в простых контрастных мотивах.

**Голубой:** небесная любовь, истина, защита, святость, красота, духовная сила. Этот цвет надежно защищает от враждебной магической воли.

**Фиолетовый:** достоинство, сила, гордость собственника. Также символ страданий и унижений.

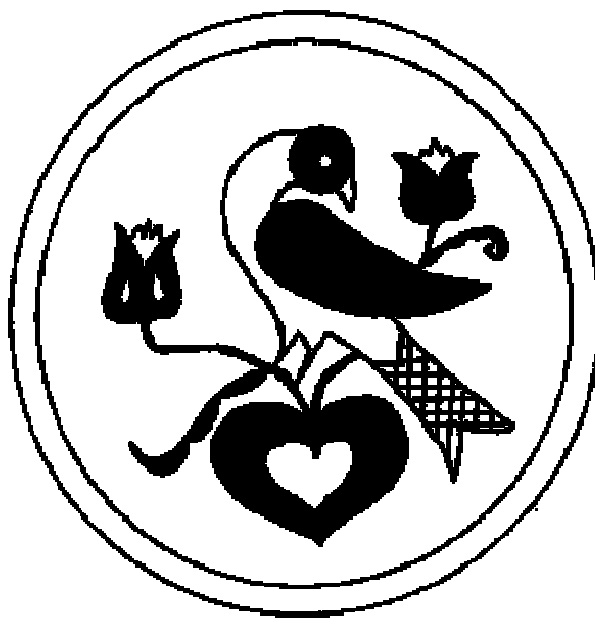
**Желтый:** этот цвет имеет два совершенно различных значения. Он может символизировать болезнь, ревность, предательство и отчаяние. Но он также указывает на святость, божественность, солнце, откровение истины и братскую любовь.

**Зеленый:** изобилие, удача, плодovitость, везение, победа жизни над смертью.

**Коричневый:** деградация, чувственные удовольствия, урожай. Также может относиться к смирению и отречению.

### Примеры традиционных хекс-знаков

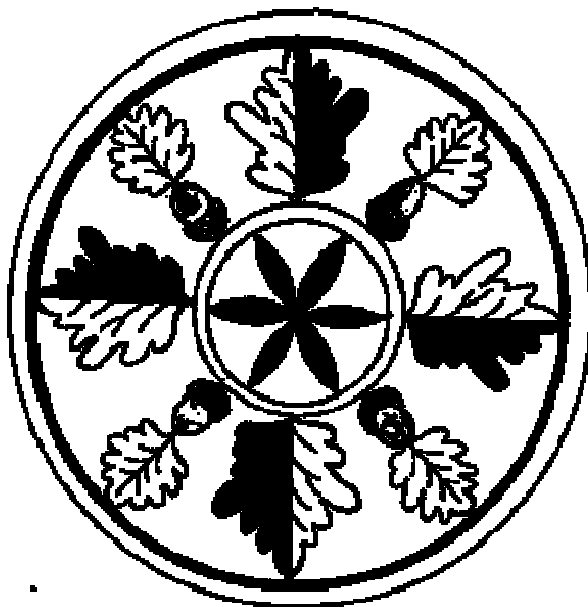
*Хексинг* -- созидательное и новаторское магическое искусство. Символы, используемые в этой магии, могут быть очень личными и специфическими. Единственные ограничения могут накладываться самим *хекс*-мастером на основе его восприятия традиционной эстетики. На следующих страницах приводятся примеры *хекс*-знаков с объяснением или толкованием их символики. Технические подробности, касающиеся создания *хекс*-знаков, вы найдете в приложении С.



*Зяблик (дистельфинк)*

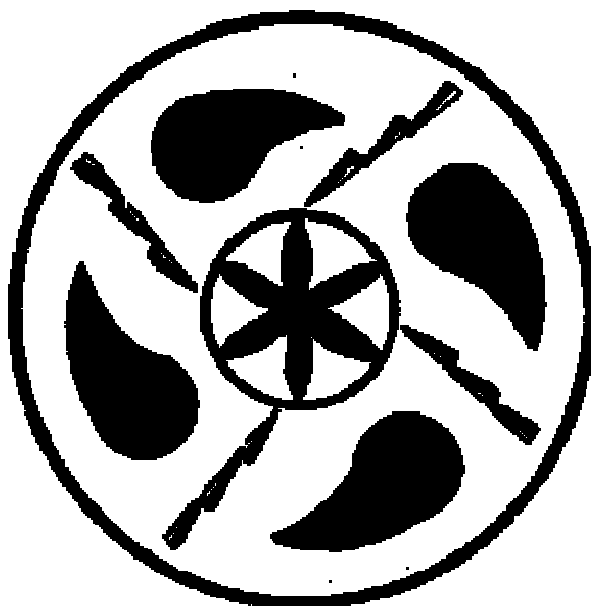
Этот знак приносит удачу в окружающий мир. Царящий над сердцем *дистельфинк* приносит удачу в делах сердечных, а тюльпан символизирует веру и преданность в любви. Если вы раскрашиваете этот знак, тело *дистельфинка* должно быть желтым (божественная любовь), головка и крылья красными (эмоции), а хвост -- зеленым (удача). Сердце должно быть красным по краю и желтым в середине. Тюльпаны также должны

быть красными и желтыми. Знак следует поместить на видном месте в жилой части дома.



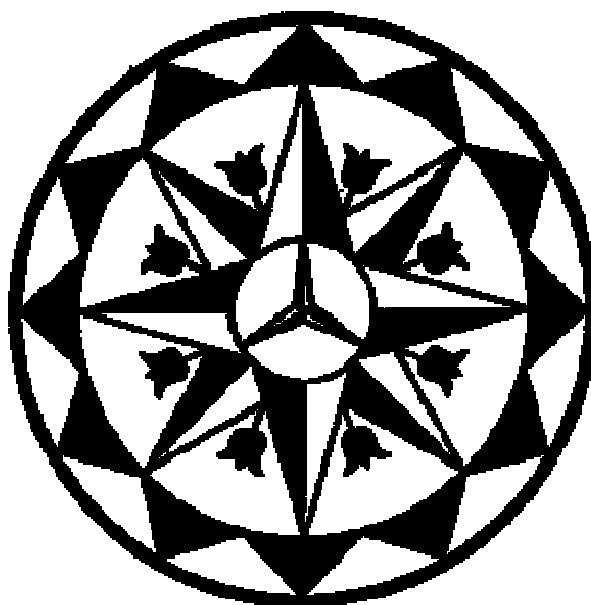
*Сила*

Этот знак несет силу (символизируемую желудями) и жизненную энергию (символизируемую дубовыми листьями) из внешнего объективного мира во внутренний мир человека. Внутренняя розетка -- голубая (духовная сила), желуди -- коричневые (чувственные удовольствия), маленькие листья, вырастающие из желудей, -- желтые, что указывает на сублимацию чувственных удовольствий в откровения (сексуальная магия), большие же листья -- наполовину красные (физическая сила), наполовину желтые (духовная сила). Рисунок в целом имеет восьмилучевую симметрию, что символизирует постоянную манифестацию плодов знака в реальном мире. Этот знак следует поместить в рабочем кабинете или спальне.



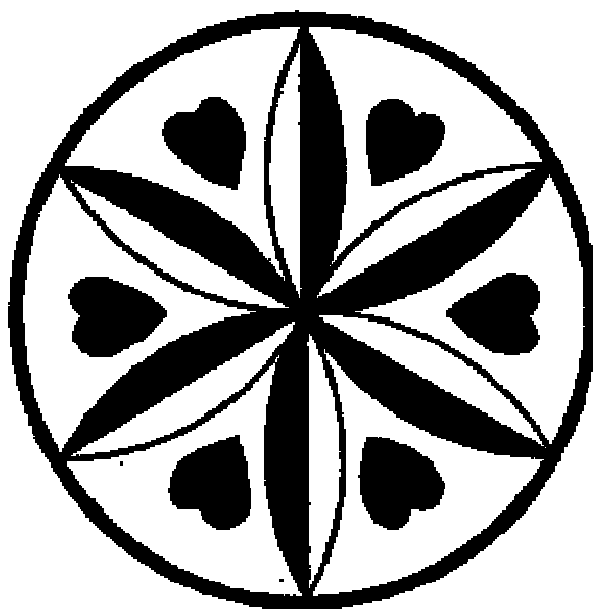
*Катализатор*

Этот знак предназначен для того, чтобы принести в вашу жизнь большие перемены. Используйте подобные знаки с большой осмотрительностью. Ядро личности человека, для которого создан этот знак, закрепляется в симметричной защитной голубой розетке. Но внутренний, субъективный мир насыщен активной духовной жизнью -- это четыре летящие дождевые капли. Их цвет зависит от того вида перемен, которые вы желаете видеть в своей жизни. Четыре молнии должны быть красными (действие) и желтыми (жизнь). Нумерология рисунка означает, что управляемый динамизм символов ведет к упорядоченным результатам -  $4$  (мирское) +  $4$  (мирское) =  $8$  (длительная стабильность и равновесие). Волны вокруг внутреннего края создают мягкую буферную зону между динамизмом перемен во внутренней жизни и испытаниями во внешнем мире. Этот знак следует держать при себе или выставить в своей личной комнате.



### *Магическая сила*

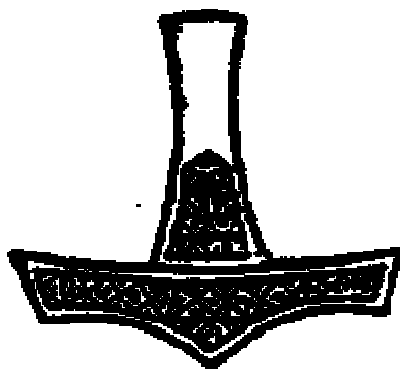
Вся энергия этого знака направлена наружу из динамического и сбалансированного трехлучевого духовного ядра (голубого с и белым) сквозь восьмиконечную звезду (постоянный и манифестированный порядок) во внутренний мир. Внутренний мир исполнен веры и доверия (тюльпаны). Звезда фиолетовая (власть) с голубым (истина), а тюльпаны -- красные (жизненная сила). В этом сочетании динамичное ядро и упорядоченный внутренний мир, полный энергии, истины и веры, проецируются во внешний мир сквозь красные (действие) зубцы. Этот знак следует держать при себе или выставить там, где вы работаете.



### *Любовь*

Этот "классический" *хекс*-знак создан для того, чтобы, воздействуя на окружающий мир, приносить любовь и стабильность в семью. Это уравновешенная и зрелая любовь, основанная на добрых эмоциях и эротизме. Шесть сердец (красного цвета) приносят уравновешенную любовь, а шестиконечная розетка (голубая с желтым) несет с собой динамичную и при этом сбалансированную любовь на всех уровнях. Этот знак можно выставить в жилой комнате или спальне.

### 10. Магия сейта



В Северной традиции, кроме практики *гальдора* (исл. *galdr*), существует и иной вид магии -- *сейт* (исл. *seidhr*). Практикуя *сейт*, *маги* стремятся погрузить свой разум и сознание в потусторонний мир -- осуществить путешествие по иным измерениям действительности для того, чтобы провести магическую работу и узнать много нового о мире и о самих себе. Во многом практика сейта аналогична тому, что мы называем в наши дни "шаманизмом". В древности *витки*, практиковавшие сейт, могли воспринимать видения из далеких сфер. Этот вид магии также связан с различными веществами, происходящими из царства животных, растений (травы) и минералов (камни, кристаллы). Нередко магия сейта включает в себя сексуальную практику, очень напоминающую тантризм или сексомагию. Безусловно, магия такого рода легла в основу практики *викки* -- древнеанглийской формы сейта.

В древнегерманской мифологии рассказывается о том, как богиня из числа ванов, Фрейя, учила Вотана (Одина) секретам сейта. Похоже, что Один, в свою очередь, делился

с ней своими познаниями в гальдоре. Это очень важно для картины вселенского равновесия.

Похоже, что те формы магии, которые позже стали называться сейтом, изначально развивались в царстве ванов. Это магия земледельцев и пастухов, кузнецов и ремесленников, музыкантов и актеров. Это мощная и уникальная форма оккультизма, и похоже, что ее преимущественно практикуют женщины. Когда индоевропейцы (многие называют их романтическим словом "арии") расселились по Европе несколько тысячелетий назад, это магическое течение скоро смешалось с местными формами магии туземцев древней, доарийской Европы.

Руническая система ариев-единитов вобрала в себя этот вид магии (отсюда и возник миф о том, как Фрейя обучала Вотана сейту). Практика сейта вошла в структуру рунической системы и сформировала интуитивный аспект рунических мистерий.

В средневековье сейт приобрел репутацию "позорного" занятия. Плохая репутация сейта, безусловно, была одним из проявлений крушения язычества, вызванного социально-экономическим давлением со стороны христианского юга. Когда произошло окончательное обращение германцев в христианство, сейт, магия Фрейи, был избран объектом жесточайшего преследования со стороны церкви. Именно по этой причине до наших дней дошло очень мало традиций сейта.

### Процесс сейта

Сейт имеет много общего с современным "нео-шаманизмом". Бурный рост интереса к шаманизму "экзотических" народов, который наблюдается среди европейцев в последние годы, очевидно, объясняется возрождением импульсов, унаследованных нами от наших предков. Если это действительно так, то нам, по-видимому, не мешает заняться исследованием форм магии наших *собственных* предков, поискать магию *у себя*, прежде чем отправляться на поиски экзотических решений.

Традиционный сейт покоится на трех китах:

- 1) транс (отсутствие контроля над ментальными процессами со стороны сознания);
- 2) дрема (отсутствие радикального преобразования данных, получаемых посредством физических чувств, -- сон тела);
- 3) ритм (использование ритмической пульсации как "транспортного средства" для сейта).

Прежде чем приступить к акту сейта, вы должны достичь измененного состояния сознания. Традиционно для этого использовались самые различные технические средства: наркотические вещества, воздержание от сна, пост, сенсорная перегрузка и даже самоистязания в сочетании с ритуальными песнопениями, танцами и, возможно, игрой на некоторых музыкальных инструментах. Не существует свидетельств того, что бубен или барабан когда-либо применялся в германской форме шаманизма, но я не усматриваю в этом причин для отказа от них в современной практике. Войдя в "шаманическое" состояние транса, *витки* начинает видеть мифологические пейзажи -- такие, как миры Древа Иггдрасиль. Среди корней и ветвей Мирового Древа *витки* может искать своего союзника из другого мира, магического или защитного духа-двойника (*фетча*), часто -- в животной форме. В древности существовала вера в то, что особо могущественные маги могут отделить часть своей души, чтобы та, приняв форму могучего зверя, воевала с врагами, в то время как тела магов лежат неподвижно, словно мертвые. Это, конечно, высочайшее достижение!

### "Вещание"

Одним из основных аспектов *сейта* является вещание

-----  
Англ. *soothsaying*.

Это традиционный вид гадания или ясновидения, практикуемый с незапамятных времен.

Вещание очень отличается от всех видов гадания с использованием рун, так как при гадании аналитическая часть разума получает доступ к высшим сферам (см. раздел о гальдоре), а при вещании устанавливается более прямая связь с сущностями, непостижимыми для рациональной части нашего ума. Общение с такими существами, как дисы, норны, валькирии, карлики, альвы или ётуны, издревле практиковалось германцами.

Эта практика имеет два источника: во-первых, культ северных предков, а во-вторых, веру в полубогов, покровительствующих некоторым великим и могущественным людям или обучающих обычных людей различным ремеслам и искусствам -- от гальдора и сейта до пения иковки железа. Благодаря этим свидетельствам нам легче проследить связь между сейтом и тем, что раньше называли *спиритизмом*, а в наши дни -- *ченнелингом*

-----  
См. об этом: *Ченнелинг: послания Старших Братьев человечества*. Киев, "София", 1997.

Чтобы индуцировать трансное состояние, при котором вы сможете "вещать", вам следует сделать следующее: прежде всего -- достигнуть состояния мысленного вакуума. Расслабьтесь полностью. Расслабляйте поочередно все части вашего тела, начиная от стоп и кончая макушкой. Представьте, что вы находитесь внутри сферы нежного красновато-розового света. При этом создается ощущение полной релаксации, но на глубоком уровне вы добиваетесь прилива энергии и жизненных сил.

Следующий шаг помогает открыть двери между магом (*сейтманом*, или *рунстером*) и миром природы -- настроиться на "волну" естественных объектов, находящихся вне пределов человеческого сознания. Для этого необходимо собрать шесть предметов; три из них должны принадлежать царству минералов (например, кусок магнитного железняка, кристалл кварца и кусок гранита), а три -- растительному миру (например, ветвь вечнозеленого дерева или куста, желудь и лук-порей). В расслабленном состоянии *почувствуйте* их, ощутите, как вы сливаетесь с ними, пока ваш разум проникает в эти объекты. Концентрируйтесь на том, как рушится барьер между вами и этими предметами.

Затем постарайтесь расслабиться еще глубже, достигнуть такого состояния, когда вам кажется, что вы больше не обладаете пятью основными чувствами. Погрузившись в сейтическую дремоту, позвольте потоку мыслей свободно циркулировать между вашим сознательным разумом (*хидж*) и воспринимающим разумом (*майн*). Вы должны почувствовать, что *майн* превратился в зеркало, отражающее состояния бытия за пределами этого мира (*Мидгарда*).

Теперь дайте себе почувствовать, как вы восходите в *Лёссальфхейм*. Ощутите, как вы возносите над сферой *Мидгарда* по многоцветной радуге и устремляетесь к царству блистающего белого света. Вы можете проникнуть дальше, в космические сферы, используя эту технику, но лучше направиться в царство лайтальвов, прежде чем решиться на путешествие по менее исследованным мирам.

Последний этап вещания -- это "разговор" с сущностью из иных сфер, содержание которого прорицатель или прорицательница передает в *Мидгард*. Эта передача и является собственно "вещанием".

Чтобы сделать это, вы должны позволить себе возноситься все выше и выше в *Лёссальфхейм*. Оказавшись в определенном месте этого мира, вы увидите, как дверь, ворота или вход в пещеру отворяется перед вашим мысленным взором. В этот же момент существа иного мира приблизятся к вам. Разглядите их и попробуйте установить с ними контакт. Иногда они способны говорить с вами, а иногда нет. Скорее всего, между вами

произойдет просто обмен образами, звуками и чувствами.

Если одно из этих существ сообщит вам, что является вашим хранителем

-----

Англ. *warden*.

подружитесь с ним. Исландское название такого существа -- *vǫrdhr*, от этого слова и происходит *vardhlökkur* (волшебник)

-----

Англ. *warlock*.

Обменяйтесь с ним дарами любви и дружбы и постарайтесь, если возможно, узнать его имя. Возможно, вы захотите после этого возвратиться в *Мидгард*, но, если вы почувствуете желание продолжить путешествие, входите в дверь или в отверстие в компании своего хранителя.

Задайте духу вопрос, с которым вы явились сюда. Дождитесь ответа. Попробуйте передать этот ответ в *Мидгард*. (Если вы работаете самостоятельно, неплохо было бы оставить в комнате магнитофон, включенный в режиме записи.) Таким образом вы сможете практиковать самый фундаментальный вид вещания.

### Ритуал *утисеты*

#### Северный "поиск видения"

Традиционный ритуал *утисеты* -- это сейтический акт установления контакта и постоянной связи с личным хранителем-*фетчем*. *Utisetá* -- слово исландское; переводится оно как "сидение снаружи". Этот ритуал можно рассматривать как альтернативу -- пожалуй, более прагматичную и традиционную -- другим способам "общения и получения знаний от святого ангела-хранителя".

*Утисета* -- разновидность шаманского "поиска видения". Этот вид работы может быть предпринят в различных целях, но мы рассмотрим его здесь как способ установления контакта со своим животным-*фетчем*.

*Фетч* (исл. *fylgja*) -- это сложная сущность, связанная с человеком на протяжении его жизни. Хотя эта сущность способна принимать различные формы и имеет много аспектов, она является единым целым. *Фетч* может предстать перед внутренним взором в трех видах. Во-первых, *фетч-муж* или *фетч-жена* являются духовными партнерами человека. Обычно они принимают образ человека противоположного пола. Во-вторых, существуют животные-*фетчи*. Они бывают двух видов: животное, наиболее полно выражающее черты вашего характера, и животное, дополняющее вашу личность. Последний образ может вначале показаться вам неприятным, так как он воплощает вашу "теневую сторону". И наконец, *фетч* может появиться перед человеком в форме абстрактных геометрических фигур.

Если вы возвратитесь к пятой главе и пересмотрите животные атрибуты богов и богинь, то увидите, что некоторые из них имели даже несколько таких животных-символов. В услужении Одина находились орел, вороны, волки, конь и змея. У Фрейи были дикий кот и свинья. Животные помогали божествам проявить себя; они могут послужить и вам в выражении магической воли. Проведя акт *утисеты*, вы узнаете, какое животное является вашим хранителем (предположим, что у вас только одно животное). Это послужит вам мощным магическим подспорьем в самоанализе. Узнав о своем животном, вы более глубоко изучите свое внутреннее "Я". Идентифицировав свое животное, вы сможете воспользоваться его помощью как в установлении внутренних связей, так и в активной

магической работе. Вы сможете посылать магическую энергию через своего *фетча*, сможете открыться новым переживаниям, воспользовавшись некоторыми аспектами своего животного, и, возможно, вам удастся найти способ его использования для магической защиты.

### **Утисета**

Для проведения этого ритуала *витки* должен все тщательно спланировать. Вам следует найти подходящее место. Оно должно быть достаточно уединенным, чтобы вас там никто не мог побеспокоить в течение достаточно длительного времени. В идеале это должен быть курган или одинокая гора. С собой вам следует взять сосуд для питья (чашу или рог), напиток (мед, эль или фруктовый сок), а также одеяло или кусок плотной материи 4 на 4 фута. Если вы отправляетесь в дикую местность, вам следует также взять различного рода пищу, чтобы приманивать животных.

Цель этого ритуала -- идентифицировать свое животное-*фетч*: ястреб это или лиса, волк или олень? Если вы уже знаете, кто из животных является вашим хранителем, воспользуйтесь ритуалом, чтобы установить с ним более тесный контакт.

#### **1. Открывание**

Придите на избранное вами место. Проведите обряд освящения для очищения места и для подготовке его к работе. Удобно усадьтесь на одеяло, поместив напиток и рог рядом с собой. Обратившись лицом к северу, начните размышлять о своем характере и личных качествах. Приблизительно через тридцать минут погрузитесь в глубокое внутреннее безмолвие. Это торжественное бдение может длиться, при необходимости, 2--3 часа. Бдение скоро принесет вам ощущение "инаковости". В это время вам *не следует концентрироваться на объекте ритуала*; просто дайте ощущению "инаковости" проявиться в полную силу.

#### **2. Призывание**

Почувствовав, что эта сила возросла, произнесите заклинание гальдора. Вы можете сочинить его сами. Если вы знаете свое животное, то можете прямо обратиться к нему. Но чаще всего на этом этапе *витки* только пытается узнать, какое животное является его хранителем. В этом случае заклинание может звучать как общий призыв. Заклинание может быть примерно таким:

Явись, святой олень-хранитель --  
приди ко мне крадучись,  
чтобы я узнал твою мощь,  
чтобы я познал твою мудрость.

#### **3. Распитие**

Налейте мед или иной напиток в рог или чашу. Поднимите рог к небу и произнесите тост в честь своего *фетча*. Это должен быть стих, восхваляющий ваше животное:

Славься, *фетч* святой, могучий:  
ты мой щит,  
ты мой даритель закона,  
ты мой истинный друг.

Осушите рог наполовину одним глотком, остаток напитка вылейте на землю перед собой (к северу от одеяла), затем положите рог справа от себя.

#### 4. Пение

Примите удобную, расслабленную позу и начните распевать последнее заклинание (это можно делать как вслух, так и про себя или поочередно). Песнь может быть примерно такая: "*Фетч*-олень, явись ко мне!" Произносите эти слова снова и снова и попытайтесь визуализировать образ, возникающий перед вами. (Он всегда был рядом с вами.) Вы можете увидеть его с открытыми или закрытыми глазами. Пусть образ вашего животного-хранителя предстанет перед вашим мысленным взором. Обнаружено, что настоящие животные часто являются во плоти во время ритуала. Вот почему лучше всего проводить работу в той местности, где животные могут прийти к вам. Продолжайте распевать песню, концентрируясь на образе животного. Через некоторое время, добившись уверенного контакта, погрузитесь в безмолвие.

#### 5. Связывание

В полутрансовом состоянии постарайтесь вступить в общение с хранителем. Попросите его открыть вам свое имя, свое происхождение и прочую информацию, которую он желает передать вам. С этого момента вы будете прочно связаны с животным-*фетчем* и с тем видом, к которому оно принадлежит. Общение с животным-хранителем может принять и неожиданный оборот.

#### 6. Возращение

После осуществления контакта и завершения "беседы" призовите животное-*фетча* назад в свой внутренний мир, произнеся: "*Фетч*, лети назад" или что-нибудь в этом роде. Хранитель займет свое место прямо перед вашей грудью.

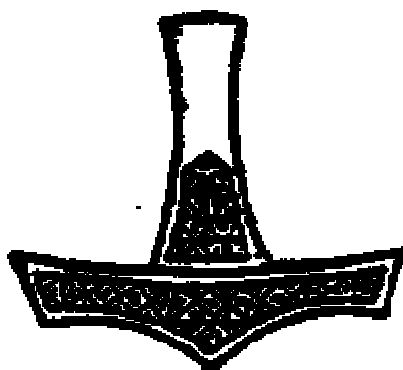
#### 7. Уход

Завершите ритуал, просто сказав: "Итак, работа сделана" -- и покиньте место ритуала.

Вы можете вступать в контакт со своим животным в любое время. В течение двадцати четырех часов вы должны осуществить жертвоприношение в честь своего животного. В этом ритуале вы должны почитать животное как личное божество.

Одна из вариаций этой ритуальной формулы используется для того, чтобы призвать животное-*фетч* являться к вам в сновидениях.

### 11. Роль германцев в Западной традиции



У германских, или тевтонских, народов есть свои уникальные формы магической практики -- такие, как рунический гальдор и сейт, но германцы также оказали огромное влияние на развитие того, что мы обобщенно называем Западной оккультной или магической традицией. Особенно заметной эта тенденция была в последние 600 лет.

Именно германские (или тевтонские) маги и алхимики привнесли тщательную систематизацию, прагматизм и новые научные методы в практическую магию Средневековья и эпохи Возрождения. Это и стало краеугольным камнем позднейшего оккультного возрождения второй половины девятнадцатого века, когда возникли такие общества, как "Золотая Заря".

В Средние века среди ключевых фигур истории магии было несколько германцев. Существует общая тенденция -- свободные и неортодоксальные идеи и практики магии и мистицизма процветают именно в тех местах, где слабее всего проявляется авторитарное влияние Церкви. Это можно было обнаружить в социально и экономически свободных культурах северной Италии (дома Медичи и Борджиа), а также в таких отдаленных районах Европы, как Скандинавия, Германия и даже Англия.

Один из величайших вкладов германских мастеров в магическую традицию -- это попытка поставить магию на "научную" основу, объединить все техники и учения и дать им рациональное объяснение, приемлемое для передовых мыслителей тех дней. Наиболее влиятельным представителем этого течения был, вероятно, Генрих Корнелий фон Неттесхайм, известный как Агриппа (1486--1535). Его монументальный труд "*Об оккультной философии*"

#### *De occulta philosophia.*

является собранием всех магических техник и учений тех дней с их рациональным объяснением. Эта работа сыграла более значительную роль в Западной оккультной традиции, чем любая другая книга.

Но, пожалуй, самой выдающейся фигурой магической традиции Севера является Теофрастус Бомбастус фон Хохенгейм, известный как Парацельс (1493--1541). Парацельс -- выходец из германоязычной части Швейцарии; похоронен он в Австрии, в Зальцбурге. Он создал философский синтез средневековых магических и алхимических учений. Но кроме компиляций уже известных идей, он провел большую работу по оценке концепций магии и алхимии со строго научной точки зрения. Во многих отношениях Парацельс является "отцом" современной медицины. Его правилом было проверять все догмы собственными экспериментами, чтобы подтвердить или опровергнуть их.

Северный склад ума наиболее очевиден не во внешнем символизме, которым пользовался Парацельс, а в том, как он работал и какие ставил для себя цели. И Парацельс, и Агриппа в магических методах демонстрировали чисто германскую скрупулезность и систематический рационализм.

В области мистицизма Германия подарила миру величайшие идеи, многие из которых

происходят непосредственно из языческой идеологии тевтонов. Пожалуй, самым замечательным мистиком среди средневековых германцев был Мейстер Экхарт (1260--1327). Он заявил, что в каждом человеке есть "божественная искра" и люди лишь должны разбудить ее. С точки зрения Церкви, это была ересь, и, хотя Экхарт был слишком могущественным человеком в своем княжестве Ринеланд, чтобы его могли отлучить от церкви при жизни, священники предали его анафеме после смерти. Учение Экхарта мало чем отличалось от тевтонской веры в то, что мы являемся потомками богов, а наше отчуждение от них существует только в нашем воображении и в представлениях, навязанных христианской доктриной.

### **Розенкрейцерство**

*Братство Розы и Креста* было величайшей школой эзотерической мысли в период Северного Возрождения. Розенкрейцерство было и остается системой, объединившей всевозможные течения эзотерической мысли Средневековья. Кроме того, эта школа "модернизирует" старинные традиции, делая их приемлемыми для мирской жизни, и создает организации для пропаганды своих доктрин.

Впервые *Братство Розы и Креста* заявило о себе открыто в центральной Германии в 1614 году. Братство задалось целью не просто просветить человечество, но и основательно преобразовать общество.

В своей основе розенкрейцерство является синтезом средневековой магии, каббалы (мистической математики) и алхимии. *Братство* пропагандировало свои идеи в эпоху Просвещения, стремясь воздействовать как на науку, так и на политику. Эта система взглядов и концепций оказала и продолжает оказывать заметное влияние на эзотерическую философию, начиная с начала семнадцатого столетия.

### **Фаустианская традиция**

Одной из самых знаменитых фигур в германской истории магии является Доктор Фауст (Фаустус). Он сыграл выдающуюся роль в освещении того, что может показаться "темной" стороной Северной традиции. Он также стал одним из основных архетипов так называемого "западного мага".

Существовала историческая личность по имени Георг Фауст. Он пользовался славой человека, продавшего душу дьяволу в обмен на магические способности. Этот реальный человек, очевидно, жил приблизительно в 1530-е годы. Благодаря литературе, фольклору и магической мифологии фаустовский архетип занял выдающееся место в истории Северной магии.

Изначально история о Фаусте рассказывалась и пересказывалась как предостережение будущим колдунам: держаться подальше от "дьявола", то есть, иными словами, от человеческой души. Однако оккультная литература того времени, дошедшая до нас в виде *гримуаров*, или практических руководств по магии, откровенно демонстрирует, что архетип Фауста в действительности являлся моделью для магов, пытавшихся идти "фаустианским" путем.

Когда европейская цивилизация начала освобождаться от ноши, возложенной на нее средневековыми "евангелизаторами", возникло новое (а на самом деле -- очень старое) отношение к фаустовскому течению. Лучшим тому примером явилась драма "*Фауст*" Иоганна Вольфганга Гёте, работу над которой он завершил только к концу своей жизни в начале девятнадцатого столетия. Это поистине "фаустианская" сказка, рассказанная "фаустианским" человеком.

Суть фаустианского пути заключается в том, что маг добровольно отдает (или "продает") часть своего "Я" другой части своего "Я" в обмен на знание и могущество - рискуя при этом понести необратимую утрату. В этом явно проявляется параллель с

одинической традицией. Но здесь также ясно усматривается нордическое желание исследовать "темные" миры, неверно понимаемые большинством людей, чтобы пробиться к еще невиданному свету.

Мир изменился, и сказки, изначально предназначавшиеся для того, чтобы отвести людей от нехристианских путей обретения могущества и даже бессмертия, стали символом фаустианской Эпохи Просветления. Пришел тот век, когда обретение знаний стало не только допустимым, но и похвальным занятием. Сегодняшними успехами в науке и культуре мы немало обязаны фаустианскому поиску неизведанного.

### **Германия и оккультное возрождение**

Германия играла таинственную роль в возрождении оккультизма конца XIX -- начала XX столетий. Очевидно, привычка англичан находить везде оккультное влияние Германии восходит еще к периоду розенкрейцерства (если не к временам прибытия Хенгиста и Хорсы!). *Герметический Орден Золотой Зари*, согласно его собственному учению, происходит от германской логи *Die Goldene Daemmerung*. Историки пытаются оспорить эту доктрину, но тот факт, что таинственное очарование Германии оказало большое влияние на английский мистицизм девятнадцатого столетия, не вызывает ни малейших сомнений.

И действительно, кажется, что активный обмен оккультными идеями и учениями происходил между Англией и Германией с незапамятных времен. Не забывайте, кстати, что Германия не является более "германской" или тевтонской, чем Англия!

Более явным примером оккультных связей между Германией и Англией является *Орден Восточного Храма (Ordo Templi Orientis* или, сокращенно, *О.Т.О.*). Это квазимасонский орден, официально учрежденный в Англии, магические корни которого находятся в Германии. Первым магистром этого современного ордена был Карл Келльнер, на смену которому пришел Теодор Ройсс. В 1920 году контроль над орденом перешел, наконец, к английскому магу Алистеру Кроули. *О.Т.О.* фактически дал начало *Братству Сатурна (Fraternitas Saturni)* -- важнейшей организации современного оккультного возрождения.

### ***Братство Сатурна***

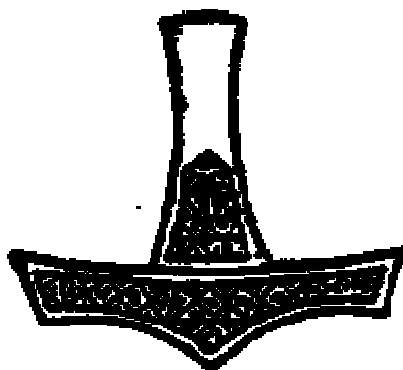
В начале нашего столетия в Германии возник новый орден, являющийся (по утверждению некоторых людей) продолжением древнего скандинавского ордена, посвященного принципам, воплощенным в боге Сатурне, которого отождествляют с Одином. *Братство Сатурна* было основано в конце двадцатых годов нашего столетия Грегором А. Грегориусом. Этот орден является самым значительным представителем Западной магической традиции в Германии. Работа ордена заключается в синтезе германских традиций и магических принципов франкмасонства, тамплиерства, розенкрейцерства, сексуальной магии, каббалы, телемизма и "астрософии", или магии звезд и планет.

*Братство Сатурна* играет ту же роль в Германии, что *Золотая Заря* -- в англо-американском оккультизме. Орден является хранилищем магических учений, получивших распространение в англоязычном мире только в последнее время. Некоторые из этих учений обладают "темным" аспектом, но ведь именно во тьме свет сияет наиболее ярко и свободно манифестирует себя во вселенной. Эта свободная игра света и тени является одной из самых сильных черт Северной традиции. Очевидно, она выражает оригинальную космогоническую модель германцев -- модель Огня и Льда. Но какими ни были бы причины, маги Севера любят этот контраст и вечные перемены, порождаемые им.

Вклад германских народов в ту эклектическую структуру, которую мы сейчас зовем "Западной магической традицией", безусловно, не был более весомым, чем вклад других народов. Египтяне, иудеи, арабы, вавилоняне, индийцы, персы, римляне, греки и кельты тоже оказали на нее существенное влияние. Отметим, однако, что последние пять наций

из перечисленных нами представляют вместе с германцами единую индоевропейскую культуру. Роль этого величайшего корпуса традиций еще никем не осмыслена до конца.

## 12. Возрождение Северного Пути



Боги и богини Старой Веры (*трома*) не отделены и не отчуждены от нашей крови и плоти. И пока жива наша плоть, жить будут и они. Возможно, они спят или дремлют, или, лучше сказать, мы перестали осознавать их существование, но они не могут умереть. Вот почему не стоит говорить о *возрождении* -- скорее, здесь более уместно слово *пробуждение*. Однако мы знаем, что, даже встав после глубокого сна, мы не сразу окончательно пробуждаемся. Мы можем какое-то время бесцельно слоняться, не способные ясно мыслить. Многочисленные попытки возобновить осмысление германской традиции были обречены на неудачу, поскольку мы, как народ, тогда еще не проснулись полностью.

Здесь я постараюсь ввести нынешний всплеск интереса к тевтонской духовности и магии в историческую перспективу. В то же время я хочу развеять многие величайшие заблуждения, насколько это удастся сделать в столь короткой главе. Очевидно, самым большим недоразумением, возникшим вокруг германской традиции, является мнение о том, что она привела к фашизму, да и сама традиция остается "фашистской" по сегодняшний день. Пожалуй, лучше всего изложить исторические *факты*, чтобы вы сами могли делать выводы из этого наброска о Нордическом Возрождении приблизительно от 1100 года до наших дней.

С самой "историей" возникает множество проблем. В действительности история -- это своего рода поэтическая фантазия. Давайте рассмотрим факты современной истории: действительно ли Ли Харви Освальд убил Джона Кеннеди? Убийство Кеннеди, очевидно, является наиболее тщательно исследованным и освещенным в прессе историческим фактом. Однако истина нам неизвестна. Что же такое "факты"? И какова же тогда "правда" об убийстве Юлия Цезаря? Какова цена "фактам" о жизни Иисуса из Назарета? Даже видимые факты не даются нам в руки; если же они доподлинно известны, уместен вопрос: "Ну и что? Что же они все-таки означают?"

За значением мы должны отправиться к мифу. Миф -- это не просто правда, миф -- это вечная правда. Внешние факты могут быть не изучены, и даже хорошо известные факты могут показаться бессмысленными или неуместными. Миф же всегда понятен (при определенном усилии с нашей стороны), полон смысла и значений (часто на многих уровнях) и совершенно уместен -- как в настоящем, так и в будущем. Это вовсе не означает, что история бесполезна. Она может быть орудием для раскрытия интересующих нас тайн. Но заниматься историей ради истории -- неблагодарный труд. Знание фактов -- лучшая пища для высокоразвитого интуитивного ума. Если интуиция вскормлена на нездоровой пище, то она принесет вам нездоровый плод. Но дайте тому же уму надежные данные -- и вы соберете чистое золото.

## История Германского Возрождения

Последний великий храм древней веры был разрушен христианами миссионерами в 1100 году в Уппсале (Швеция). Именно с этого времени мы отсчитываем историю возрождения традиции древних богов. Безусловно, процесс наступления христианства начался задолго до этой даты, и христианство не "победило" окончательно после 1100 года. Истинная религия продолжала существовать еще многие века.

Любопытно (и симптоматично), что последнее "пристанище" язычества, Уппсала, стало и местом его великого пробуждения. Пять с половиной столетий (с 1100 по 1550 гг.) идеи и тексты древнего дохристианского мира сохранялись -- правда, в "дремотном" состоянии. Исландцы преданно собирали и оберегали свое богатое культурное наследие. Поэзия скальдов сохранилась почти полностью. В этой поэзии содержатся сказки и мифы о древних богах. Снорри Стурлусон написал свою *"Прозаическую Эдду"* в 1222 году, пытаясь поддержать угасающий интерес исландских поэтов к своим истинным традициям. (Не забывайте, что это произошло через двести с лишним лет после официального обращения Исландии в христианство, и только тогда древний путь стал забываться.)

В период средневековья огромное количество данных было собрано и сохранено в монастырях, где монахи интересовались своими собственными национальными традициями, а не только тем, что скамливало им Рим. Примером тому может послужить *"Германия"* римского историка Корнелия Тацита. Эта книга, написанная в 97 году н. э., бережно хранилась и переписывалась сотни раз средневековыми монахами. И только в шестнадцатом веке ее оценили по достоинству. Этот труд позволяет нам узнать о ценностях и характерах германцев эпохи Древнего Рима. Монахи и маги Средневековья донесли человечеству те факты, которые стали питательной средой эпохи Возрождения.

Неоспоримым историческим фактом является то, что в европейских странах, куда христианство пришло позже всего (Скандинавия, Англия, Северная Германия), оно не смогло бороться с национальным духом столь же действенно, как в других землях, и интернациональная Церковь была отвергнута ради церкви национальных. Произошло это во время Реформации. Одной из первых приняла протестантизм Швеция.

Уппсала оставалась истинной духовной столицей Швеции даже после окончания периода официального язычества. Весьма вероятно, что существовал некий элитарный "тайный орден", в который входили приближенные короля, верные старым традициям. Тайными членами этого "ордена" являлись члены королевской семьи и даже высокое духовенство. Возможно (если не очевидно), что "орден" существовал на практически бессознательном уровне до того времени, когда протестантизм стало распространяться на Севере. Насколько же глубоко укоренившимися были старые идеи, если они начали возрождаться не из "подполья", а скорее с высших уровней государственного аппарата! Это доказательство того, что старые идеи никогда не умирали; они просто ожидали возможности воспрянуть вновь.

Иоанн Магнус был первым "высшим жрецом" готицизма, и он же был последним епископом римской католической церкви в Уппсале. Магнус преуспел в роли главного защитника Иоанна Буреуса (1568--1652) -- учителя и советника шведского короля Густава Адольфа.

Буреус был выдающейся личностью. Он, вместе со своим современником датчанином Оле Вормом, был основателем современной научной рунологии. Он был также последователем учений Парацельса и Агриппы. Буреусу были знакомы не только каббала и розенкрейцерство, но и традиции самых отдаленных регионов его страны. Таким образом, нам становится ясно, что с самого начала возрождение рунической традиции опиралось как на научную или академическую рунологию, так и на оперативную или магическую.

Огромный вклад Буреуса в науку заключался в том, что он начал собирать шведские "рунные камни" и делал с них зарисовки, верно интерпретируя их как

древнескандинавские тексты. Прежде многих "ученых" часто приводило в недоумение значение этих таинственных камней. Сотни подобных записей были скопированы и истолкованы Буреусом в начале семнадцатого века. Многие из этих памятников впоследствии исчезли, и единственное, что осталось от них, -- это записи, сделанные рукой ученого. (Некоторые "исчезнувшие" камни время от времени находят вмурованными в фермерские ограды или церковные стены, где их использовали как строительный материал в восемнадцатом веке!)

Как маг, Буреус использовал систему, являющуюся комбинацией рунического закона (как он понимал его), христианской каббалистики и западных магических традиций Парацельса и Агриппы. Он не применял в полной мере в своей практике теологическую и мифологическую традицию германцев, в основном по той причине, что в те дни она еще была мало изучена. Даже в наши дни величайшей проблемой является то, что основы Закона и Мифа еще плохо известны большинству магов. Тенденцией тех лет (а также нашего времени) было полагаться на уже известное, а не искать неизведанные пути.

*Готическое движение* семнадцатого века являлось не только выражением национальной воли шведских лидеров, но и подлинным проявлением возрождения магии. Оглядываясь на "христианскую" практику Буреуса, можно сказать, что она была одновременно и совершенно "еретической". Христианские ортодоксы -- как католики, так и протестанты -- были настроены против ученого, но его спасала от их гнева тесная связь с королем. Густав Адольф создал особое учреждение, *Королевский Антикварий*, который возглавил Буреус и которому суждено было стать "мозговым центром" готического движения. Именно в этот период Швеция стала настоящей мировой державой.

В наш век традиция и мифология древних тевтонов постепенно начинает привлекать к себе внимание и входить в жизнь их потомков. С середины XVII по середину XVIII столетий отмечался рост интереса к прошлому, но он носил преимущественно "антикварный" характер. Ученые-гуманитарии с удовольствием пополняли свои коллекции диковинок причудливыми древними экспонатами, и потому с жадностью набрасывались на каждый древний манускрипт, не понимая, в сущности, что они коллекционируют.

Приблизительно в 1750 году на европейском континенте и в Англии вновь начал пробуждаться интерес к германскому культурному наследию. В сфере искусств тевтоны (будь то немцы, англичане или скандинавы) пытались заставить работать на себя культурные ценности стран Средиземноморья. Это и послужило импульсом к возникновению романтизма, тогда как в области политики привело к реставрации республиканских и демократических ценностей. Английские парламентарии того времени видели в древних готах идеальную модель управления государством и противопоставляли ее христианской модели, наделявшей короля "божественной властью". Правление христианских королей было абсолютистским и, как мы сейчас говорим, тоталитарным.

В сфере культуры этот период (1750--1800) ознаменовался тем, что некоторые люди с развитым воображением начали осознавать значение общегерманского культурного союза. Англия, Германия и Скандинавия были соединены древними культурными связями. В дохристианскую эпоху эти культуры обладали одним языком и одним пантеоном богов и богинь, а также имели единые политические и культурные ценности. Эти древние связи живы и сегодня, но они существуют в скрытой форме.

В девятнадцатом веке романтизм достиг своего расцвета на территории Германии. В основе романтизма лежит желание заглянуть вглубь себя и увидеть, что в этой жизни представляет подлинную ценность. Это поворот к чувствам и к интуиции. На уровне индивидуумов романтизм отражает интерес к внутреннему миру, в том числе к "ночной" стороне природы. На уровне государств он отражает интерес к древнему наследию народов.

И опять-таки, именно в Швеции нордические идеалы сильнее всего повлияли на движение романтизма. Но теперь влияние исходило не из королевского дворца, а от

философов и художников.

В 1811 году писатель Якоб Адлербет основал в Стокгольме так называемую *Готическую Лигу (Gotiska Furbund)*. В нее входили философы, поэты и художники. Цель *Лиги* состояла в возрождении древнегерманского духа свободы и национальной независимости. Ее члены занимались исследованием древней литературы и культурных традиций. Подобные исследования способствовали прояснению революционных целей движения.

В 1815 году в Стокгольме была основана *Манхемская Лига (Manhems-furbund)*. *Манхем*, или "мир человека", -- романтическое название Севера, происходящее от древнескандинавского *Mannaheimr*. Писатель К. И. Л. Альмквист основал *Манхемскую Лигу* как инициативное тайное общество. Основной целью этой *Лиги* являлось изменение отдельного человека, а не общества. На Альмквиста оказал огромное влияние мистицизм Эммануэля Сведенборга (1688--1772).

Однако эти общества не смогли оказать решающего влияния на судьбу Германского Возрождения, в основном по той причине, что не располагали достаточным количеством знаний. Задача подвести надежную основу под будущее Германское Возрождение досталась "академическим романтикам", братьям Якобу и Вильгельму Гриммам. Гриммы, исследуя древнюю историю Германии, уделяли пристальное внимание каждому из ее аспектов -- религии, мифологии, языку, законодательству и фольклору. Гриммы были германскими романтиками и стремились доказать, что германский мир может сравниться во всех аспектах с греко-римским или иудейско-христианским. Древние германские традиции были разрушены империализмом средиземноморских культур. Но теперь, считали братья, пришло время поднять то, что было подавлено, и отбросить все прошлое, наносное, чтобы люди снова могли быть честными с самими собой.

Якоб Гримм впервые опубликовал свою *"Немецкую мифологию"* в 1844 году, но еще в 1816--1818 гг. братья вдвоем собрали и издали свои знаменитые *"Волшебные сказки"*. Эти труды, как и целый ряд менее известных работ составили более надежную основу будущего Германского Возрождения.

Эта фаза Германского Возрождения (1800--1816) характеризовалась романтической тоской по утраченным ценностям древности. Это было, в основном, движение писателей, мыслителей и художников, создававших "башню из слоновой кости". Это было духовное и эмоциональное движение, но пришло время подвести под него интеллектуальный фундамент. И хотя его инициаторами были академики и художники, они черпали вдохновение непосредственно в народе. В Европе середины девятнадцатого века национализм отождествлялся с либерализмом -- стремлением к свободе. Консервативные силы пытались помешать такому ходу событий. В это время Европой управляли абсолютные монархи (чья власть зиждилась на христианской доктрине о божественности королевского престола), и она была раздроблена на множество государств, границы которых никак не соответствовали национальным реалиям. К примеру, в Германии были десятки разных королевств, герцогств и княжеств. Не существовало единого германского государства, которое объединяло бы германскую нацию -- то есть говорящих по-немецки жителей центральной Европы.

Вторую фазу современного Германского Возрождения (1850--1900) можно назвать либеральной и утопической. К этому времени некоторые подлинные ценности тевтонского наследия стали достоянием народа. Германский мифический герой -- Сигурд или Зигфрид -- стал новым идеалом человеческого развития.

Художники и мыслители -- такие, как представитель раннего английского социализма Уильям Моррис, -- использовали германскую мифологию и историю культуры как модель утопических решений проблем, вызванных индустриальной революцией. Даже Фридрих Энгельс, написавший вместе с Карлом Марксом *"Коммунистический Манифест"* (1848), создал драму о Зигфриде под названием *"Рогатый Зигфрид"*. В тевтонском прошлом многие люди того времени видели модель религиозного и социального устройства, эффективно работавшую раньше и способную работать в будущем, если будут найдены

ключи к ее древним секретам.

Самой заметной фигурой Германского Возрождения второй половины XIX века был Рихард Вагнер (1813--1883). Его не удовлетворяло просто использование германской темы в развлекательных целях в операх (которые он называл "тотальным искусством"). Вагнер был революционером в сферах искусства и социального устройства и использовал свои произведения как катализатор перемен. Основной целью Вагнера было "освободить" мир от материализма, и он пытался добиться этого при помощи своего "тотального искусства". Просветленный баварский король Людвиг II, которого некоторые называли "безумным", пытался помочь Вагнеру осуществить этот замысел. Однако вагнеровская программа обладала крупным недостатком -- именно той чертой, которая делает его произведения настоящими шедеврами: она была слишком оригинальной. Гений Вагнера часто позволял древним говорить через его музыку. И конечно, его *вовсю использовали* национал-социалисты и им подобные -- использовали в целях, с которыми он не имел ничего общего.

Мало кому сейчас известен тот факт, что идея "скаутского" движения зародилась в Англии в конце девятнадцатого столетия и выражала стремление возродить англосаксонское прошлое. В Англии, как и в Германии, возникло мощное "молодежное движение", призывающее к созданию деревенских утопических общин, основанных на жизненных и естественных идеях национальной истории. Эти общины должны были стать ядром новой культуры, поскольку "цивилизация" оказалась несостоятельной. Подобные идеи имели определенный вес в Англии до начала Второй мировой войны.

В конце девятнадцатого и в начале двадцатого столетий в Германском Возрождении идеи социальных преобразований, мира и возврата к природе уже не доминировали. К несчастью, они были отменены в сторону в первой половине двадцатого века, что задержало процесс Возрождения, как я бы оценил, на целое столетие.

В начале двадцатого века Германское Возрождение начало приобретать уродливые формы. Как мы можем увидеть из всего ранее сказанного, это движение еще нельзя было назвать зрелым. И оно столкнулось с серьезными культурными и политическими проблемами. Европу захлестнула Первая мировая война, коммунистическая революция в России и всеобщий экономический хаос. Незрелой реакцией движения было оставить в стороне идеи национального либерализма и прогресса и обратиться в авторитарный расизм. Расизм -- это незрелое понимание национализма. Никто не должен ненавидеть других, если он любит себя. Если знаменем движения является ненависть ко всем остальным, значит, члены этого движения также ненавидят и друг друга. Подлинный *национализм* всегда уважает право на независимость других народов и этнических групп.

В Германии и Австрии перед Первой мировой войной возникли десятки неогерманических групп, орденов, обществ, церквей. Издавались сотни книг и периодических изданий, посвященных германской национальной идее. После войны их стало еще больше. Именно на этом взлете национального движения в 1933 году к власти пришли нацисты.

В начале двадцатого столетия появилось *Общество Гвидо фон Листа* (ядром которого был *Орден Арманен*) и рунический круг, сплотившийся вокруг Фридриха Бернарда Марби. Старые либеральные и утопические идеи были названы "реакционными" и переживали удары как справа, так и слева. Мощное народное движение, исходящее от корней нации, потеряло управление. В 1933 году, когда к власти пришли национал-социалисты, это движение, как развивающееся культурное явление, пришло к концу. Что партия не смогла поглотить, то она уничтожила. Нацистская пропаганда использовала знамя "германизма". И поскольку после краха нацизма все то, к чему нацисты прикасались, было объявлено абсолютным злом, вся "германская духовность" (некогда так широко распространенная и исполненная величайшего смысла) была очернена и стала называться "нацистской". Это печально и неверно. Нацистская интерлюдия длилась всего двенадцать лет, и в этот период знамя "Германского Возрождения" было вырвано из рук

народа и оказалось у правительства. И народ не может вернуть себе это знамя до сих пор. Остается надеяться только на то, что люди до конца осознают исторический процесс, длившийся по крайней мере тысячелетие.

Северная традиция магии некоторое время переживала проблемы двух видов. Во-первых, само ее существование и то, что она уходит корнями в "душу народа", долго игнорировалось. Местные, органичные традиции европейцев, будь то кельтские или тевтонские, были подавлены ложным культурным величием греко-римского и иудео-христианского миров. Этот гнет был сброшен только благодаря развитию науки и магии за последние 200 лет. Исследования продемонстрировали, насколько мощные магические и религиозные традиции можно обнаружить в нашей собственной культуре. Вторая проблема заключалась в дурном использовании этих традиций. Двадцатый век показал нам, что германский символизм можно применить не только в освободительных целях, но и для разрушения и порабощения. Это не имеет ничего общего с настоящей практикой Северного Пути, но при этом демонстрирует, какая заключена в нем сила.

Нацисты вовсе не изобрели неогерманизм -- они исказили то, что уже существовало, и использовали его в своих целях. К сожалению, многие потенциальные реаниматоры германской культуры, религии и магии и сейчас еще находятся в плену нацистских мифов и мистики. Национал-социалисты не продвинули вперед дело германизма -- они отбросили его назад по крайней мере на сотню лет.

Древние тевтоны были свободолюбивыми индивидуалистами и ничего не имели общего с тоталитаризмом и коллективизмом, вызванными к жизни Гитлером и его подручными (не важно, в какой "упаковке" они все это преподносили). Большинство нынешних литературных попыток связать фашизм с неким космическим сатанинским заговором -- не более чем плод болезненного воображения их авторов.

После Второй мировой войны интерес к германской духовности возрождался медленно - в основном, вследствие "антирекламы", которую этот предмет получил во время войны и в последующие годы.

Но великие идеи с многовековой историей не могут быть преданы забвению из-за "проблем с имиджем". В 1950 году мало кому известный австралийский одиност А. Руд Миллз выпустил серию книг в надежде возродить древнюю веру, а в это же время в Германии Карл Спизбергер трудился над возрождением рун и рунной магии.

Однако прошло не менее четверти века со времени окончания Второй мировой войны, прежде чем были предприняты серьезные попытки придать новый импульс Германскому Возрождению. В начале семидесятых появилось множество групп в Англии, Германии, Исландии и Соединенных Штатах. К 1980 году была основана *Рунная Гильдия*, поставившая своей целью возрождение традиционных рунических методов инициации.

Надеюсь, что из этого короткого наброска о долгой истории Германского Возрождения вам стало ясно, что эта идея не является игрой воображения или данью сиюминутной моде: она глубоко уходит корнями в культуру и душу народа. Интерес к этой идее знал взлеты и падения, но каждый раз ее энтузиастам, при всей их страсти и энергии, не хватало глубоких знаний для того, чтобы направить движение в надежное русло. Сейчас впервые в истории настал момент, когда стремление к Возрождению может получить подлинно научную основу. Но эта работа все еще остается одной из самых трудных культурологических задач в нашей истории.

## Будущее

Пришло время объединить все существовавшие до сих пор течения в Германском Возрождении. Пришло время вернуться к духовным корням романтизма начала девятнадцатого столетия и к сути социального движения конца того же века, когда создавались независимые общины, основанные на принципах культурного наследия германцев. В будущем Германское Возрождение не может быть запятнано поступками

тех, кто, по сути, предал его.

Сейчас Германский Путь подобен молодому дубку. Он вырос из желудя, упавшего в землю в незапамятные времена, и теперь это уже гибкий молодой организм. Германская традиция ни в чем не уступает герметической или каббалистической. На этой стадии возрождения существует прекрасная возможность того, что отдельные люди и группы, вносящие свою лепту в Северную традицию, смогут воссоздать это могучее дерево. Но эта возможность несет в себе и опасность того, что молодое дерево будет деформировано невежественными попытками людей, желающих изменить его естественный рост. Это деревцо пережило по крайней мере одну из таких попыток в период с 1933 по 1945 гг., но никому неизвестно, сколько еще будет произведено подобных экспериментов. Если истинному пути суждено исполнить свое предназначение -- свой *вирд*, -- ему придется прислушиваться к голосу мудрого и знающего народа.

*Вновь вырезаются руны,  
доброе слово звучит,  
и боги восстали из бездны!  
Правьте же нами, владыки,  
владычицы, наполните чаши.  
Истина -- в истинной вере.*

## Приложение А

**Передача исландского языка рунами младшего футарка**

*Гласные*

а	Ɑ
ӧ	Ɱ или Ɑ
ø	Ɐ или Ɱ
jö	Ɒ или ⱮⱰ
ei/ey	ⱱ
ae/oe	Ⱳ или ⱱ
aen/oen	ⱳ
о	ⱴ
и	Ⱶ
е	ⱶ
у	ⱷ
і	ⱸ

*Согласные*

b/p	ᚼ
(c) (q) k/g, ng	ᚷ
l	ᚠ
m	ᚹ
n	ᚾ
г (в начале и в середине слова)	ᚱ
г (в конце слова)	ᚷ
s/z	ᚵ
t/d	ᚹ
th/dh	ᚦ
v	ᚱ
f	ᚠ
i	ᚲ
h	ᚵ

Носовые (m/n) перед зубными (d/t) обычно не пишутся, поэтому *brandr* = **BRITR**.  
 Обычно руны не дублируются, даже если они принадлежат двум различным словам,  
 поэтому *Odhinn* = **ODHIN**.  
 Однако все эти правила могут нарушаться в магических целях.

## Приложение В

### Вырезание рун

Установлено, что дерево было первым материалом, на котором вырезались руны. Терминология рунической техники не оставляет место сомнениям. Самым ярким примером является английское слово "stave" (др.-сканд. *stafr*; др.-верхн.-герм. *stab*; др.-англ. *staef*), буквально означающее "деревянная дощечка". Материал приобрел значение посланий, которые он нес на себе. Таким образом, слово "stave" стало означать "руна". Даже в более позднее время, когда рунические знаки использовались в магических книгах эпохи Средневековья или Реформации, "запись" подобных символов (*staves*) называлась "вырезанием".

Археологические отчеты свидетельствуют о том, что руны вырезались на различных материалах -- дереве, кости, камне и металле. В зависимости от вида материала, применялись различные резцы и ножи, но здесь мы уделим внимание резцам для дерева.

Благодаря археологическим открытиям стало совершенно ясно, что руны всегда наносились поперек древесных волокон. В таком случае, понятно, почему в рунических символах мы почти никогда не встречаем прямых углов. Их избегали, чтобы линии рун не терялись среди древесных волокон. Запись, вырезанная таким образом, всегда разборчива даже без дополнительной окраски.



Вы можете начать практиковаться в вырезании рун. Запаситесь деревом и резцом и начинайте экспериментировать с различными способами резьбы. Для большинства видов вырезания рун идеально подходит острый перочинный нож, но годится любой инструмент с острым концом (например, шило). Скоро вы убедитесь, что сможете легко и быстро вырезать руны на дереве. Этот метод имеет то преимущество, что при нем не требуется дополнительная окраска. Но для более тонкой работы вам понадобится полукруглая стамеска и гладкая дощечка, на которой вы сможете вырезать аккуратные желобки и залить их краской. Эта техника ограничена только воображением и мастерством мастера рун -- археологические находки демонстрируют нам это в полной мере.

## Приложение С

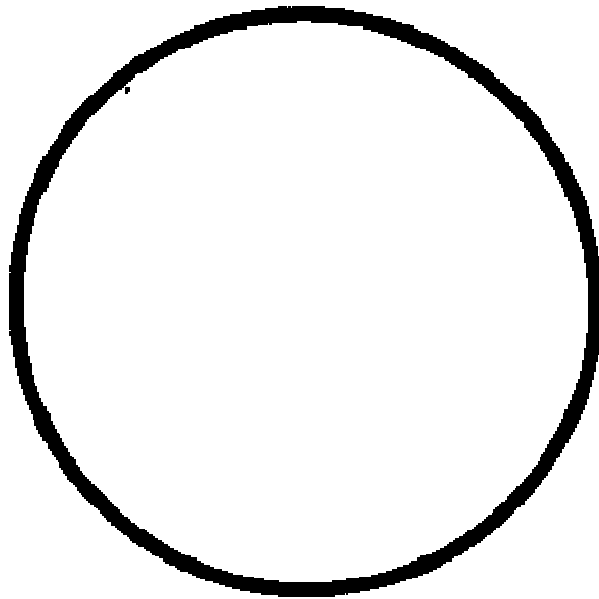
### Создание хекс-знаков

Хотя *хекс*-знаки могут быть очень легкими в исполнении, порой для их создания требуется немало труда и умения. Это магическое ремесло идеально подходит для людей, обладающих талантом художника или инженера. Красота знака имеет особое значение, если вы собираетесь выставить его на видном месте. В таком случае к созданию знака следует относиться с особым вниманием -- как из магических, так и из эстетических соображений.

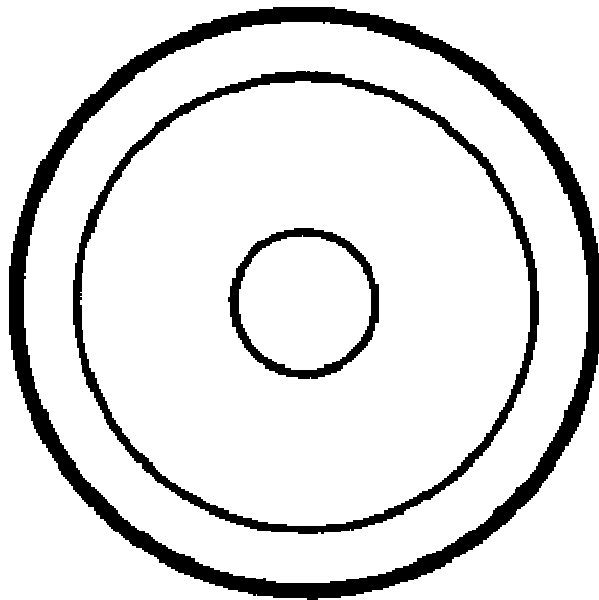
Для создания знака вам необходим плоский круглый кусок дерева или плотного картона, циркуль, линейка, бумага, ножницы и набор красок. Размер знака зависит от того, как вы хотите использовать его и где выставить. Обычный размер -- 12 дюймов в диаметре, но если вы хотите вывесить знак снаружи дома, то он может быть гораздо большего размера.

Заметим, что *хекс*-знаки любого размера могут быть также нарисованы в черно-белом виде на бумаге. Их можно выставлять и такими. Однако не следует пренебрегать стандартами красоты. То внимание, которое вы уделяете их созданию, уже является частью магии. Я бы предложил вам начать с простых конструкций, чтобы технические аспекты не мешали вашему магическому вдохновению. Развив свои технические таланты, вы приобретете и магический опыт.

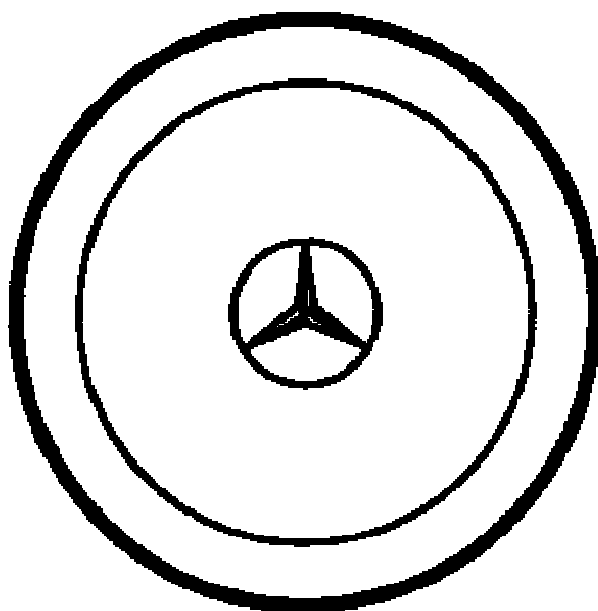
Сейчас я расскажу, как шаг за шагом следует создавать знак *магической силы*, о котором говорилось в девятой главе. Вначале, как и во всех знаках, вы должны обозначить зоны. Не забывайте концентрироваться на магическом значении своей работы. В зависимости от характера знака, работу можно начинать как из центра, так и с периферии.



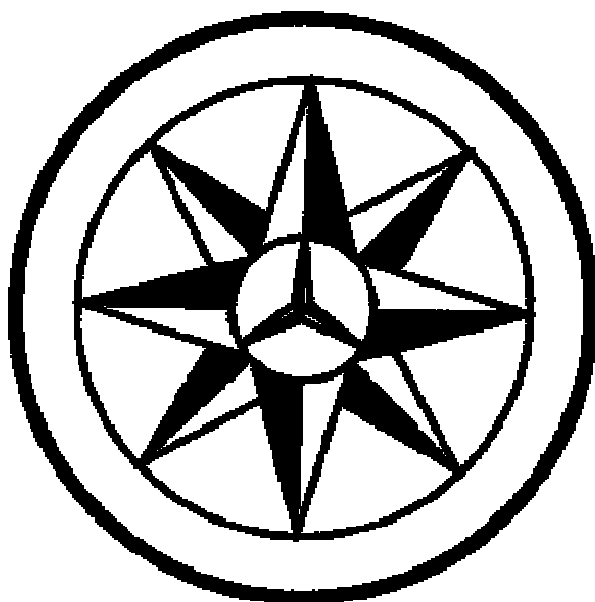
1) Нанесите на поверхность блестящую белую краску. В этом случае лучше всего воспользоваться распылителем. Поверхность должна быть очень гладкой. Создав чистый белый фон, можно приступать к следующему этапу.



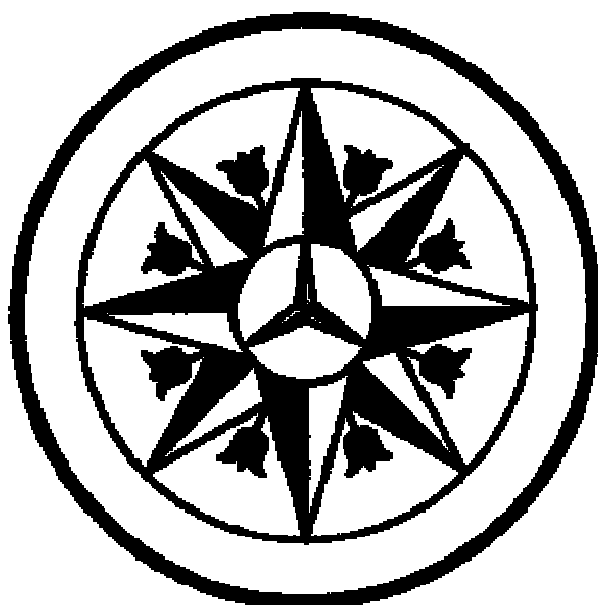
2) Теперь при помощи циркуля или карандаша и бечевки, закрепленной в центре, проведите круги, обозначающие зоны знака.



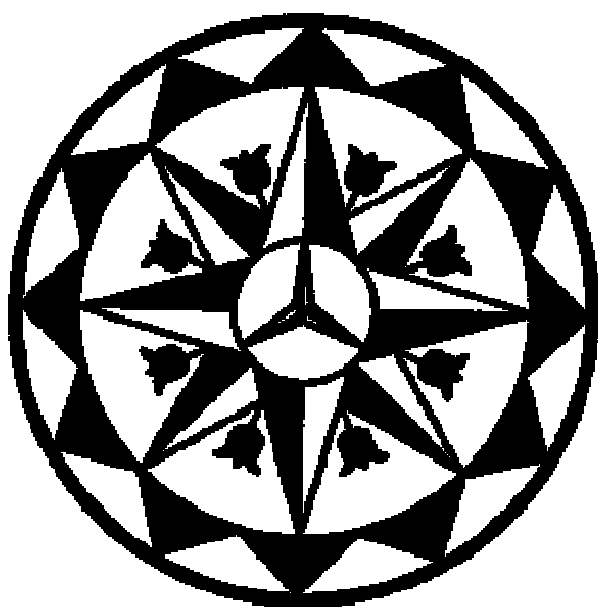
3) Затем создайте центральный рисунок. Вначале нарисуйте геометрические линии, а затем пиктограммы. Осознайте, что это и есть магическое ядро.



4) Нанесите геометрический узор на следующую зону -- зону внутреннего мира.



5) Украсьте эту зону пиктограммами. Шаблоны для этих пиктограмм вы можете создать, нарисовав половинки символов (таких, как тюльпаны, сердечки, звезды) на листе бумаги, сложенном вдвое, а затем вырезав рисунок ножницами. Таким образом вы получите совершенно симметричный символ необходимого размера. При необходимости вы сможете воспользоваться шаблонами повторно.



6) И наконец, нанесите рисунок на наружную зону "внешнего мира". На этом ваша графическая работа по созданию знака будет завершена.

Раскраску вы можете осуществлять поэтапно -- зону за зоной, или обождать, когда рисунок будет полностью выполнен и затем раскрасить весь знак. Если вы решили остановиться на втором способе, раскрашивайте знак в том же порядке, в каком и наносили рисунок.

Когда знак полностью готов и ритуал благословения завершен, повесьте или поставьте знак туда, где он, по вашему мнению, должен находиться. Некоторые знаки фиксируют, прибывая их гвоздем по центру. Если вы намерены поступить так, вам следует вначале просверлить отверстие сверлом, а уж затем пропускать в него гвоздь. Таким образом вы

избежите риска расколоть дерево гвоздем. Гвоздь может стать проводником магической силы, проходящей сквозь символику знака.

### Глоссарий германских терминов

Агисхьяльм: буквально "шлем ужаса". В мифологии -- одно из сокровищ нибелунгов. В исландской магии -- магический знак, в основе которого лежит крестовидная фигура. Эти знаки могут создаваться с любой целью.

Асгард: "обитель богов"; сфера, в которой существуют боги и богини.

Асы: в тевтонском пантеоне -- боги и богини сознания, покровительствующие могуществу и физической силе.

Атем: "дыхание жизни"; жизненная сила, порожденная дыханием.

Атт, эйрт: "огдоада". Одна из восьми частей неба; одна из трех групп рун *футарка* (обычно из восьми рун).

Браухбух: термин "пенсильванских голландцев", означающий практическое руководство по магии. Самым знаменитым из них является труд Джона Хохмана "*Давно потерянный друг*". Синоним: *хексебух*.

Браухер: термин "пенсильванских голландцев", буквально означающий "пользователь (магии)", то есть маг.

Браухерия: термин "пенсильванских голландцев", означающий магическую практику.

Ваны: в тевтонском пантеоне -- боги и богини органической жизни, управляющие сферами органической плодovitости, эроса, благосостояния, ремесел и физического благополучия.

Вирд, вейрд: закон причины и следствия в космических масштабах.

Вод: эмоциональная, синтезирующая часть души, эффективно и вдохновенно объединяющая различные ее аспекты.

Ётун: "великан" -- живая сущность древнего возраста, огромной силы и часто располагающая глубокими оккультными знаниями.

Иггдрасиль: структура космоса, состоящая из девяти основных сфер или миров и двадцати четырех мостов или каналов, соединяющих их. Древо Жизни. Буквально: "конь Иггра (Одина)" или "ствол тиса".

Гальдор, гальдр: 1) магическое заклинание, мантра; 2) форма магии, в которой используются рунические знаки для объективизации словесных формул, а следовательно, и для объективизации магического намерения.

Гальдрамюнд: буквально "магический рисунок". Магический символ, создаваемый для прагматических целей.

Гальдрастаф: буквально "магический знак". Представляет собой ряд *связанных рун*,

подвергнутых стилизации. Используются в сложных магических операциях.

Лайк, лич: физическая часть психофизического (духовно-телесного) комплекса.

Майн, минд, минни: рефлексивная часть души, память (как личная, так и трансперсональная).

Мидгард: "Среднеземье". Мир людей. Физический план существования. Центр всего сущего.

Орлэг: буквально "первичные слои" или "первичные законы" -- прошлые поступки индивидуума или всего Космоса. В результате прошлых действий создается нынешняя действительность. См. *вирд*.

Руна: "таинство, тайна". В узком смысле -- знак письменности.

Рункрафт: "рунное искусство". Использование *рун* (эзотерического знания) для вызывания изменений в объективном окружении.

Рунстер, рунмейстер: "рунник, мастер рун".

Сейт, сейдр: вид магической техники, противоположной *гальдору*. При практике сейта используются состояния транса. Часто связан с сексуальными практиками. Этому виду магии Фрейя обучила Одина.

Тауфр: 1) талисман; 2) талисманная магия.

Трот: "вера". Религия, верность богам и богиням и культурному наследию предков.

Турс: "великан". См. *ётун*.

Фетч: "хранитель"; аспект души, предстающий перед "внутренним взором" в разнообразных формах: как человек противоположного пола (*фетч*-муж и *фетч*-жена), как животное (*фетч*-олень) или как геометрическая фигура.

Фетч-олень: "олень-хранитель". Аспект души, предстающий перед внутренним взором в виде зверя. Слово *олень* в данном случае относится к любому животному.

Футарк: рунический "алфавит"; набор рун.

Хайд: квазифизическая часть души, дающая человеку форму и внешние очертания.

Хекс, хексинг, хексерия: "колдовство", особенно связанное с магическими знаками.

Хексемешдер, хексенмейстер: "маг, колдун".

Хекс-знак: знак округлой формы с изображением магических символов; талисман или амулет.

Хидж: сознательная часть души; интеллект; сознание.

---