

ОЛЬГА ЯНГИЕВА

Скандинавские скрижали. Свиток силы

СЛАВА ВЕЛИКОМУ ОДИНУ! И ВСЕМ БОГАМ
СКАНДИНАВСКИМ!



Ольга Янгиева

**Скандинавские скрижали.
Свиток силы. Слава
великому Одину! И всем
богам скандинавским!**

«Издательские решения»

Янгиева О.

Скандинавские скрижали. Свиток силы. Слава великому Одину!
И всем богам скандинавским! / О. Янгиева — «Издательские
решения»,

ISBN 978-5-44-967397-8

Книга о германо-скандинавском язычестве. Будет информация о правильном взаимодействии с богами и героями (сферы влияния каждого из них), новейшие висы, описание структуры и сущностей нашей религии, разгадка Рагнарека и краткое, подробное описание каждой руны, действенный метод активации рунического става, о том, как правильно составлять/выбирать формулу. Список действенных (легких в начертании) ставов и формул и небольшой список трав, используемых в нашей религии.

ISBN 978-5-44-967397-8

© Янгиева О.

© Издательские решения

Содержание

Скандинавские скрижали	8
Послесловие	9
Идея и смысл язычества	9
Игра масок (истина)	11
Скандинавская мифология	16
Чертоги Асгарда	17
Конец ознакомительного фрагмента.	19

Скандинавские скрижали. Свиток силы Слава великому Одину! И всем богам скандинавским!

Ольга Янгиева

© Ольга Янгиева, 2019

ISBN 978-5-4496-7397-8

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

**Древо лучшее —
ясень Иггдрасиль,
лучший струг —
Скидбладнир,
лучший ас – Один,
лучший конь – Слейпнир,
лучший мост – Бильрёст,
скальд лучший – Браги
и ястреб – Хаброк,
а Гарм – лучший пес.**



Предисловие

Силина во писание сим есть. О скандинавских божествах и рунах будет в ней писано. Про язычество сказано. Во имя Одина и истинны все глашено. Один боже по славится, Асгард возвыситься, божества скандинавские посялятся, знанья тайные воздвинутся. Упыряка христов по слабится, весточка про богов северных по миру кинется. До восьмерочки час двинется. А дабы не пешится, ищи истину, то коль узрешь, с петли выход привидишь. Силен Один, и свита вся его. Нерушима их силина. История ней творилась, да нету невинной на именах их кровушки. А на тех руках она кто дев мудрых и капища святы огню предал, и людей немерено порубал, да все упыряку своего христового прославлял. И ждет Один великий, когда дети его, на его родных землях начнут славить его и отвергнут иноземного упыря, и на иных землях, про него вести разойдутся и мудрый люд руны резать станет, а книги божка еврейского в огне

оставит. Ведай что близь дверцы стоит дева вся черная, что с весами в ручине левой, на лико лютая, имя ее грозное, Кармой ее величаемо. И нету от нее ни во времянье, ни во иномирье покоя, и отплаты ей нет. Сам ее создал, сам воздвинул, тебе и знать как расплатиться. То коль долги ей возвернешь, только тогда отступиться. И все оковы с Души твоей скинутся.

То спектакль славен вышел, и ранее было так, со времен запамятованных, коль еще до восьмерки прошлый раз дошло. Масок много у божеств. То глупцы истины не видящие секут друг друга, главушки рубают за правду свою, а правды их нету, ибо глупость то беспросветная. Знай же, что ипостаси разниться сильно могут, но зачастую одну силу, одну душеньку что за пару божеств играет разными именами нарекают. И божествах скандинавских, и у рунах будет сказано здесь, и о том яко заклясть, и задобрить их, и на делесо призвать. Яко руны резать, да яко заклинать. А руны то знаки древние. В Европе Западной и Северной возникшие. На территории: Норвегии, Швеции, Дании, Германии, Исландии и Гренландии. Воистину се дорогой край для Одина, се колыбель скандинавского язычества, но по всему миру он царствовать желает, и всем поможет, всех одарит, кто его заклинает. Еще с 1 столетия эры сей руны возникли. То в них тайна бытия, и минувшего и грядущего. То знаки письменные, носители магической энергии. Они всю Вселенную описывают, се всеобъемлющая система. Скандинавская религия- религия воина, не только тот воин кто кровушку проливает, воин и тот кто знания и богов своих прославляет и за слова свои отвечает. И дабы руны в руках твоих толк имели, надобно дабы близки они душе твоей были, и религия сия. Переводятся они яко «тайна», «ключ». В каждую с них сила заключена разная и путь весь странника. Читай коль оки твои зреючи, и коль ото сна ты отошла многовекового. А коль слепы оки твои то и слова не увидишь во скрижале сей и бредом несусветным тебе все покажется и худо по мерешиться, и мир по меркнется, коль возьмешься за то что не по силе тебе... Славьте сестрички Одина и мудростью его возгордитесь. Ключик вам данный берите, да не убоитесь. Не заубоитесь истину узреть, да отвергнуть бред сладостен, бессмертна душа ваша ликовать будет вечно.

Скандинавские скрижали (ВИТОК СИЛЫ)

Предисловие

- Идея и смысл язычества
- Игра масок (истина).
- Скандинавская мифология
- Скандинавские Божества. Висы. Дни недели.
- Икона (для алтарей). Ношение печатей
- Скандинавские руны
- Руническая ритуалика
- Тетради (ставы на все загаданное)

Послесловие

Идея и смысл язычества

Сие древнейшая и одна из самых могущественных религий. Десятки веков кряду стоит она нерушимая, а коль падет- то с новой силой воспрянет. Меча она не убоится, глас слепых откинется, многое ней посилятся. А все сие, ибо хоть и религия се, да смысл в ней таится, да разгадка тайны сотворения. Наречения у божеств суразное на землях, а божества одни, ипостаси лишь разнятся. Близка религия сия к природе, ибо и бог водяной есмь там, и блискавицы, и сущи лесов, полей, и ветра. Ибо живое все вокруг, и заклинать его можно, и договор сладить, силина суразная мудростью пламенящая подсобит знавальнику, да слепца не пощадит. По сему вот и первая истина: «Не един бог, и человек и твердь земная не его творения. Не всемогущи боги, хоть и сильны. Множество богов есмь, и каждому лишь на что то власть дана нерушима и попушения. Закону единому боги сие следуют. Один лишь закон есмь- се Закон Вселенной. Коль просьбу рекать будешь, да платою поблажишь, то даст тебе помощи, а ты возьмешь коль сможешь. Да помни что стоит подле тебя дева вся черная и Кармой ее величаемо, не все она тебе взять позволит. Доколе ты ее не разобьешь, мешать тебе сильно будет. Бог любой скандинавский Душу не неволит. Не слепая служба нужна божеству языческому, а от души плату за делесо и почитание. Войною не идти, им кровушки не надо. Яко божество огня да блискавицы было, то оно и будет, покуда времена не закончатся. Что славяне Перуном его величали, что греки-Зевсом, Римляне-Юпитером, а скандинавы- Тором. То мусульманский бог глаголит, дабы в Римме установили халифат, и рубили неверных. Молодой сей бог, силины грезит, а божествам языческим сие не нужно. Ибо большинство из них универсальны, и не из жертв и молитв силу они черпают, а из эстества. Коль огню не молится- все одно не погаснет он, и сила его убывать не станет. То ли дело, коль христовому богу молиться перестанут, да все разом, то и хватит его не на долго.»? А то иная истина: «Каждый от рождения волен, и клейма нету на нем, ни господу он обещан, ни дияволу завещен. Глупец тот кто леву щеку подставит, коль по правой бьют. Не служивый человек, покуда сам на службу не попросится, только за делеса ответ самому нести. Коль попросит что, то уплатю поблажит, не нужны глухие моленья никому. Коли схочет до небес возвысится, коли захочет все ним посилятся, истина узрется, коловрат закончиться. Кровушкой животной их блажат, суразными яствами, сие правда. И бога блажили, и Аллаха блажат, только человеческой кровушкой. Злость то-есть слепость. От слепости сие все, войны за веру были, а слепость ярость порождает, а за всем тем страх стоит, а в конце воздаяние неизбежно. Со знаком Тора войною шли и головушки рубили, одного раза австрийцу то на ум пришло и много кровушки пролили, только не руны в сем вину несут. То силина, то таина, коль ключик во ручине вертится не его вина то, ktorую дверь им отворят. Не Одину то надобно было, и не Тору. Се Вселенной заповедано, на планете сей пересчет сладился, то одни душеньки в верха, а иные в низа, все по заслугам. По сему и война сия нужна была. Хоть и вещи страшные были, а помни «жертва с палачом всегда местами меняются», и в следующем ходе своем посчитаются. Коль разумна ты, не дели на черное бело, худое да благое ничего. Ибо все что есмь, все что в истории писано, и что кровушкой черчено, то правильно все, и не просто так творено. а вот и третья: «с родом и кровушкой она связана. И не за дарма. Кровушка не водица, сила в ней. Покуда дух мреца кормить будут, да про него памятовать, поминать покуда и существовать он будет, а коле забудется, то развеется, растворится. Душа лишь ценность имеет, дух- облик, и он падет. Духи предков щит мертвецкий сотворят, то живой побить можно, а тот- лютостью пламенеет, не каждый врага со свету сживет, коль есть щит на нем тот. Христианству такое выдавать не на руку: не нужно

им чтобы мрецы живим помогали, на что ж тогда в церковь ходить. «Ловушка хитрая религия суразная, что путами опутает, сладостными речами, ужасными страхами Скандинавские боги пусть пославятся! Мудрец от правды не отступиться. То вот тебе дорожина, вся развилками, путями пересечными, только ты иди прямо, да не сворачивай.

Игра масок (истина)

Старцу древнему, жизнь глядевшему все суетой сует привидится, и будто театр все, а люди в нем роли играют, сами того не ведая, и цена им невелика. А правда что театр сие, да только Душа сама выбирает какую роль ей играть, а выбирает дабы учиться. И по сему и любит она и ненавидит и радуется и мучается. Жизнь каждого разную цену имеет, и чем больше видишь ты и понимаешь, тем цена больше. На жизнь мураша мало кто смотрит, коль идет кто, а мураши по дорожине, то ногами потопчет. Жизнь кури много ли стоит? Ее рубают, да на торг пускают. И славного животного люду по силе убить, и слона и волка. Ибо играет душа в Игру, и в ней раунды есть разные. Коль научиться за мураша играть, то на следующий переходит, уже курью может быть, а коль и тот пройдет, то иного животного. А там подуровней много. Лишь коль всему научиться что животные умеют, то тогда за человека сыграть сможет. А тут такожь подуровней много. Есть тебе и бомж, есть и уголовник, есть и учитель, есть и врач, есть воин, есть и купец есть и президент. То вначале за бедняка играет, и трудягой учиться быть, а дальше уже поднимается. Коль за человека все уровни отыграет, то уже и божеством может быть. Да и там подуровней много, ибо есть какой то бог кукурузный, а есть и Один. Сколько людей сгинуло, скольким головушки по секли за правду, а невинных сколько извесили, мечем острым душеньку загубили. И винных и не винных рубали. А кто то кровушкой упивался и вином, до беспамятства и век его был долог. То и спрашиваются все: где же та правда, чего же боги-всемогущи дают на то попущения. Девы душею святые рясы черные одевали, да все думали что страдать на роду написано, и каждый сие принять должен. То дурные девки. Ибо некому страдания не нужны и слезы человечьи, и кровушка что вода для Богов. Ответить заставят коль задолжаешь, от сего нигде не скроешься. А чужого не по что брать на себя. И своего хватает. То все думаете, гадаете. А правда такова и есть: у каждого цена своя, и зависит она не от злата-серебра, ибо можно несметно сего получить, не от красы невиданной, ибо вся она смоеся годовым дождем. От знанья истинного. Бывает что Сила заступиться за человечину, коль не слепа она, а разумна, да так заступиться что ни пуля калена ее не возьмет, ни от ножа смерть не придет, собака со следу собьется, яд весь водицею сойдется, и огонь хладым станет, и волчара лесной не грянет. А бывает что и с десяточку людей по глупости случайной живота потеряют и смолчат Силы на то, и никто не заступиться. Ибо цена людям тем не велика. Виножник наказанья просит, а коль просит, то оно й прибудет. Се Вселенной закон, верный он. То коли считаешь ты, что род человеческий грешен, и страдать должен- то и будешь, ибо хочешь. А коль считаешь ты, что по праву тебе девы, хмельница, то и возьмешь. Коль вражину рубать станешь, да кровушку водицей смоешь, да совестью мучатся не станешь- то и ответа не нести. Ибо нет его. Боги Скандинавские тому помогать будут, кто к ним с чистой душой придет, да славные дары возложит. Помочь многое могут. Да токмо что Карма позволит. Коль Душа твоя цель себе поставила, денег научиться заработать. Ибо не умеет. То не падут тебе от Одина бога дары златые. Ибо коль бы было так, то и богаты б были все, и здоровы, и горя б не было и старости и смерти. То к сему месту ты и идешь. Коль не глуп, то выйдешь.

Маски везде таяться, истина кривдой скрывается, болотной тиной прячется. То дабы разуметь ее надобно головушкой пораскинуть, ибо подле вопроса всегда ответ рядом исходится. Многие из божеств скандинавских ипостась некой силы, что во иных религиях аль местах обитания иные ипостаси и имянаречения имеют. Ибо одна Душа играет, в разных религиях, на разных ипостасях. А шаблоны (2 астральное тело, се облик, яко у покойников на могилах) сами люди создают. То они создают, а Душа может войти в шаблон сей да и поиграть. А часто такое что в религии многобожной одна Душа по 2, а то и 3 бога играет. А сие связано с разными направленностями. Ибо, вот Фригг- богиня семейного очага, и любви. А Фрея-богиня магии природы и войны. Се потому что Душа сия разные стороны имеет. То она и любить может,

и воевать, и к природе близка. Фригг- узкую специальность имеет, а Фрея- се мультиструктура. Но Душа за них играет одна и та же.

	Скандинавская Мф	Славянская Мф	Греческая Мф	Римская Мф	Значение(в целом)
1	Один*	Род		Темпус	Война, победа, магия, мудрость. (главное божество)
2	Локи	Схож на, Чернобога, (но это не он)	Схож на Эриду	Схож на Дискордию	мудрый, хитрый, колдовства, Огня
3	Тор(за Тора и Тюра играет одна Душа)	Перун	Зевс	Юпитер	Громовержец, защита, победа
4	Тюр		Арес	Марс	Закон, военная доблесть
5	Фригг(ипостась Фрейи)	Лада	Гестия, Гера	Веста, Юнонна	Порядок в семье
6	Фрейя *	Макошь	Геката Деметра Афродита	Тривия Церера Венера	Богиня Магии* Силы природы и красоты
7	Фрейр	Велес	Эрот Плутос	Фавн , Амур	Процветания, достатка, любви
8	Ньерд	Волос	Схож на Посейдона	Схож на Нептуна	Достаток, бог воды
9	Идунн		Геба	Ювента	Богиня молодости
10	Браги	Родомысл	Гермес	Меркурий	Красноречия, мудрости
11	Ейр	Троян	Панацея	Салюс	Врачевания, целительства
12	Форсети	Пров	Фемида	Юстиция	Правосудия, справедливости
13	Вали	Мста	Мегера	Фурина	Мщения

14	Хель	Мара	Персефона (+Аид)	Прозерпина, (+ Плуто́н)	Смерти
15	Сага	Баба(млатая мать)	Сивилла	Сивилла	пророчица
16	Сьефн	Жива	Артемида	Диана	Любви, плодородие
17	Спотра	-	Метида	Менс	разума
18	Хеймдаль	Чур	Аргус	Янус	Страж, ясновиденье, бдительность
19	Оестарта	Леля	Харита	Грация	Богиня весны, зарождения
20	Мани	Дивия	Селена	Диана	Богиня Луны
21	Сунна	Дажьбог	Апполон	Апполон	Богиня Солнца
22	Нарви		Нюкта	Нокс	Божество ночи

Не все колонки заполнены, ибо есмь божества что ипостасей не имеют точных средь сих 3 религий. А есть и где повторяются, то от того что схожи очень и на одного бога и на иного. Но не тем ни иным не являются. Здесь не все божества, но самые основные.

В одной колонке играть может не одна Душа, хоть и схожи они по власти и попущению. А может и одна. Нужно работать с какой то одной ипостасью, в разных религиях. Ибо и дары и обращения у них разнятся, и сие зависит от земли на коих они, от нрава людского.

Божества стихий, например Ньерд (имеет договор с эгрегором Воды) и проводит ее силу. Он имеет разные функции и возможности, но одна из них «власть над водой». Это Душа посредник меж эгрегором воды и человеком. Можно договариваться напрямую, можно через Ньерда.

Дабы ясно тебе все было, то разумеи что Божество, яко и человек состоит из Души и духа. Дух это внешний облик, одеяния, легенда (история жизни), черты характера. Душа, коя перешла на более высший уровень, после человеческого, может иметь несколько духов, то есть, играть за нескольких существ и божеств. Душа, коя только перешла начинает игру с небольшими сущностями, потом продвигается дальше и уже выбирает духи по значимей и по мощней... но разница состоит в том что, душа воплощается в ребенка, чей дух еще не сформирован, а здесь все немного иначе. Дух полностью сформирован. Душа выбирает дух, что ей ближе, следуя принципу гармонии. И который может занять, ибо, только перешедшая на сей уровень душа не может стать каким то великим богом. Душа может разыграть игру с тремя исходами. 1) Она возвысила и вывела данный дух на более высокий уровень. Этой суще, богу начали поклоняться.. начали кормить ее в больших количествах. Эта душа продолжает игру за эту сущность. 2) тот же исход, но душа доведя данный дух до определенной ступени могущества покидает ее и воплощается в более могущественном божестве. 3) Душа провалила игру и божество которым она управляла разрушилось из-за недостатка пищи или осталось на том же уровне. Тогда Душа

вынуждена покинуть его и искать другое пристанище (но обычно когда проваливаешь ходку, есть право только на более худший вариант, или в лучшем случае равный). Душа может и лично создать себе дух, яко христианский бог. Для сего ему была необходима легенда и люди которые принесли эту легенду. Дальше он взаимодействовал в большей мере с тем кто продвигал его еще больше и давал ему пищу (это власти, которые творили войны за веру (например крестовые походы) и служители церкви. Пища это подношения и энергия (во время молитв, провидения обрядов). Душа может играть как за ипостаси одной силы, так и за совершенно разные. Душа может управлять божествами на планете где она умерла последний раз, и на иных, коих пожелает. Например, боги древнего Египта управлялись инопланетными душами. Пик могущества- выход из игры. Там и есть тот рай и которм так лгали христиане. Только Богом в том рае будет та самая душа, что покинула игру.

Скандинавская Мф	Славянская Мф	Греческая Мф	Римская Мф
Норны	Доля, Недоля	Парки	Мойры
Боги Асы, Боги Ваны(позитивно относятся к человеку) Огненные великаны, Ледяные великаны, Йотуны-инеистые великаны .норны(плетут нить судьбы), Никс(русалки), светлые эльфы, темные эльфы(цверги, гномы), валькирии (девы-воительницы), герои, Огры - безобразные и злобные великаны-людоеды. тролли(горные духи, которые негативно относятся к человеку) , Гоблины-уродливые озорные существа, Фафнир - чудовищный дракон, стерегущий роковой клад Андвари, Гарм-пес, который охраняет вход в Хельхейм, Ермунганд- мировой змей(чудовище), Феннрир -чудовищный волк.	Боги, героинЮ Русалки(водяные духи) Леший, Мавки(лесные духи) , Кикиморы (полтергейст), Лембон- проклятые дети мужского рода, Жихарь- зловредный дух, Злыдни-злобные существа, кои несут нужду, Бука-озорной дух, коий живет в заброшенных зданиях, черти - негативно настроены к человеку. Водяной- может нести как вред, так и пользу Домовой- хранитель дома, Дворовой- хранитель двора, Багань-дух покровитель скота, Овинник- позитивно настроены к человеку Полудницы, Вилы, Полевик.	Титаны, Боги, Герои(полубоги, маги) , Нимфы- олицетворение в виде девушек живых стихийных сил, Музы, циклопы, Сатиры(лесные духи) , гиганты, Чудовища, Оры(богини времен года) , Великаны(Гекатонхейры), духи смерти и подземного мира	Боги, Герои, Пенаты- гении дома, Лары-доброжелательные духи умерших предков, лемуры и ларвы- злые духи умерших предков , Маны- духи усопших, жившие на том месте, где они похоронены, Фавны и Сильваны- римские духи полей и лесов

Коль не глупец вразумеешь таблицу. Не по сие ты книгу открыла, но сие ключ тебе. Далее читай, да писанья сего не забывай. Ибо в нем истинны так много, что звон дверцы тебе слышаться начнет. То и иди на него. И страхи свои откинь. Маски выбрось. Коль не двумя очима читала, а еще и третьим то будет с того толк, а коли нет, то и во вовсе закрой книжину. Ибо погубит тебя все что в ней писано, и в подобных. Коль путем прямым да ладным идешь, то и загадки умея разгадывать.

Скандинавская мифология

Сотворение

Дабы дружить с божествами сей религии, надобно знать структуру и понимать суть ее. Много не будет писано, ибо что за зря бумага будет чернена? Коль искать кинешься, то найдешь. Но коль вкратце рекать, то было все так: была сперва бездна черная, да имя ей было- Гиннунгагап, по одной стороне ее царствие огня вечного было- Муспелльхейм, а по иную льда- Нифльхейм. И коль по середине смешались пламя и лед, возникли Имир- великан инеистый, и корова Аудумла. Пошли от Имира инеистые великаны- мужчина и женщина. Лизала корова глыбы ледные, и кормила молоком своим Имира. Ибо по чем сказано, есмь человек, и тварь есть, из коей пищу ему получать велено. Родился Бури у коровы той, а сын его взял в жены внучку Имира- Бестлу. Запутанно сие и неясно, а истина в сем такова: спутано все, не телесом, а душенькой мы связь имеем, то она истинна и нерушима. И созданы мы все из одного источника, и связаны мы все, куда боле чем вразуметь сможем. Родила Бестла трех сыновей, а имя им- Один, Вили Ве. Один сын был у нее, а писано так, ибо такая разгадка здесь: есмь в нас телесо, есть дух, и есть душа. И дорожины разны у них, ибо душа бессмертна, дух смертен, а телесо первым падет. Убил Имира Один, ибо лютым Имир был, и сотворены с Имира того были, из телеса зель, горы с костей его, из влас растения, из мозга- облака, из черепа- небо-свод. А истинна такова: все из материи здесь творено, но она не вечна, и падет она, и меняется, и вновь восстанет, и падет вновь, и восьмеркой станет, и восьмерка перевернется. Из ясеня мужчину сделал он, из ольхи женщину. Точнее, вдохнул в них жизнь, Вили дал им разум, а Ве – кровь и румяные щеки. Так появились первые люди: мужчина – Аск, и женщина – Эмбла. А ты вразумей: Один душой именуется, Вили- духом, Ве- телесом. Одина кличем мы, его просим, не Вили, ни Ве, вот и поразумей к чему сие все. Аще одна загадка таится, в истории Тора. Ибо, яко победил он змея, чрез 9 шагов умер. Он победил, и вышел с коловрата, змей единое, что здесь его задерживало. И сей змей есть в каждом из нас. Победи змея. Яко вострубят, пойдут чудища по Биверсту, и он разрушится и наступит Рагнарек, и все чудища и воины падут, пламя все охватит, очистит, и новый круг пойдет.

Миры

Древо есмь мировое, яко ориентир оно, и зовется – Иггдрасиль. А вокруг него Океан и змей там чудовищный обитает, имя ему Ермунганд. Океан переплыви, шажиною померь, перейди, с Коловрата выйди, змея победи, ибо одолеешь.

- Асгард – страна богов-асов, находящаяся на самом верху Мирового Древа
- Ванахейм – мир, в котором живут ваны (боги плодородия и сексуальности)
- Йотунхейм – мир йотунов-великанов восточнее Мидгарда (пространство за оградой).
- Льесальвхейм – мир светлых альвов (эльфов)
- Мидгард – срединный мир, населённый людьми (Земля).
- Муспелльхейм – огненная страна, у входа сидит великан Сурт (Чёрный). Во время Рагнарёка «сыны Муспелля» поедут по Бифрёсту и от их скачки он разрушится.
- Нифльхейм – мир вечного льда и морока, существовавший в бездне ещё до начала творения.
- Свартальвхейм – подземная страна цвергов (гномов)
- Хельхейм – преисподняя, царство мёртвых, владения Хель.

Чертоги Асгарда

Бифрёт

Путь в Асгард из других миров и обратно пролегает через Бифрёт, так называемый Радужный Мост. Первое, что увидит любой путник, вошедший в Асгард по мосту Бифрёт – это чертог Хеймдалля, Химиньборг.

Химиньборг

Чертог Хеймдалля, Химиньборг, стоит в верхней точке моста Бифрёста. Хеймдалль – страж Бифрёста, защищающий Асгард от незваных гостей. Сын Одина высок и красив и верен отцу. Обычно он облачен в сияющие белые доспехи и вооружен внушительным мечом.

Стены Химиньборга окрашены в небесно-голубой цвет, окна светятся, а белая крыша соткана из облаков. Подле входа в чертог лежит огромный рог Гьяллархорн. Его громогласный звук слышан по всем девяти мирам.

Когда в Асгард прибывают важные гости, Хеймдалль трижды дует рог, чтобы возвестить об их прибытии Одина.

Вальхалла

Вальхалла – самый знаменитый чертог во всей скандинавской истории. Здесь обитают воины, павшие в битве. Стропила Вальхаллы сделаны из гигантских копий, а кровля – из разноцветных боевых щитов. Западные ворота стережет резное изваяние волка, а восточные – статуя орла. Внутренних дверей в этом чертоге – пятьсот сорок, и за каждой из этих дверей помещаются палаты для восьми сотен воинов. Все свое время воины проводят в хмельных пирах и тренировочных сражениях.

В Вальхалле, эйнхериям, прислуживают помощницы Одина – валькирии. Это высокие, сильные и свирепые женщины; иногда их называют «щитоносцами» или «богинями павших».

Сам Один нередко посещает Вальхаллу в полном вооружении. Все воины приветствуют его при входе громкими криками

Гладсхейм и Валаскьяльв

На равнине Идавёлль (Поле Приливов) в самом центре Асгарда возвышается Гладсхейм (Чертог Радости). Его крыша украшена тонким золотом, а ворота венчает высокая серебряная башня под названием Валаскьяльв. Холмистая равнина Идавёлль большую часть года покрыта травами цвета серебра. Набегающий ветерок колышет её, словно морские волны. Вальхалла располагается напротив. Её хорошо видно с башни.

Валаскьяльв считается отдельным чертогом. Гладсхейм открыт для всех асов, а Валаскьяльв принадлежит только Одину. Эта высокая башня сложена из серебристо-белого камня, крыша его покрыта серебряными листьями. На вершине башне возвышается Хлидскьяльв, дозорный трон Одина

Фенсалир

Жилище Фригг (Фрей) особенно изящно. В осеннюю пору чертог окружают белоствольные берёзы, усыпанные жёлто-красной листвой. Именно берёза считает священным деревом богини Фригг. Вокруг дворца раскинулись живописные лужайки, на них пышно произрастают золотые ромашки, «чело Бальдра». Цветы так названы в честь её погибшего сына.

Чуть поодаль, за Фенсалиром, раскинулись обширные болота, давшие название чертогу: Болотный чертог.

Помощницы Фригг:

Первая в перечне помощник Фригг – ее сестра Фулла, богиня изобилия. Обычно ее описывают как полногрудую, пышущую здоровьем деву с длинными золотыми волосами, которые

украшает золотой обруч, усыпанный россыпью драгоценных камней. Фулла – хранительница драгоценностей Фригг.

Эйр – целительница асов. Обычно ее описывают как практичную, неброской внешности женщину, исполненную достоинства, искусную врачевательницу.

Ещё одна помощница Гевьон – крупная женщина с примесью йотунской крови. Гевьон покровительствует физическому труду и простым крестьянам, а также незамужним девицам.

Снотра являет собой олицетворение сдержанности, скромности и трудолюбия. Она всегда готова дать совет, как усмирить гордыню и научиться умеренности в жизни.

Ловн покровительствует влюбленным. Они часто обращаются к Ловн за помощью и защитой.

Богиня Вар незаметна и молчалива. Она всегда оказывается там, где приносят клятвы. А тех, кто их нарушает – жестоко наказывает.

Хлин, богиня траура, дарует утешение скорбящим. Обычно она предстает в образе женщины средних лет в темно-сером одеянии.

Сюн – привратница Фенсалира. Именно она решает: кого впустить в чертог, а кого – нет.

Вёр – ясновидица. Богиня невысока ростом, темноволоса, носит полупрозрачное покрывало.

Хульдра (Хольда) – трудолюбивая пастушка. Согласно поверьям, она имеет коровий хвост и покровительствует хульдрам – малым лесным духам, обитающим в Мидгарде. Днем в Фенсалире её не встретить. Богиня пасет стада овец, коз и коров на полях за пределами чертога.

Вингольф

Прекрасный чертог Вингольф был воздвигнут по приказу Одина как запасное жилище для воинов, затем оно стало женским святилищем. Вингольф построен вокруг горячих источников, в центре чертога располагается священная целительная купальня. Мужчинам туда вход воспрещён.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.