

Меньшикова

РУНЫ И БОГИ

Древние сакральные знания
о рунах, богах и мирах,
о северной магии
и её тайнах



Ксения Евгеньевна Меньшикова

Руны и боги. Древние сакральные знания о рунах, богах и мирах, о северной магии и её тайнах

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=67615070

*Руны и боги. Древние сакральные знания о рунах, богах и мирах, о северной магии и её тайнах: Центрполиграф; Москва; 2022
ISBN 978-5-227-09909-9*

Аннотация

Изучать руническую магию можно по-разному. Обычно люди, которые впервые применяют руны, делают это для решения бытовых задач: себя подлечить, близким помочь, денег притянуть, любовь приманить – словом, всё, что близко сердцу и нужно телу. Никто не говорит, что это мелко или неправильно – мы всем этим занимаемся и заниматься будем, в том числе и на страницах этой книги. Но в первую очередь изучающего руническую магию интересуют не столько бытовые эффекты, сколько собственная трансформация. Обычному колдовству можно научиться где угодно и достичь в этом деле осязаемых результатов; и хоть к магии это имеет косвенное отношение, но тоже вполне имеет право быть. Моих учеников в большей

степени интересуется магия и личное магическое преобразование, а это значит, что нам придётся изучать вопрос и глубже, и шире. Нам нужна дополнительная сила и дополнительные знания, чтобы понимать не только как работает магическая формула или намерение, но и почему.

В этой книге будут изложены основные и обязательные к исполнению законы. Мы подробно разберём силы, пронизывающие этот мир через соединение с пантеоном северных богов. Научимся писать рунические формулы и грамотно использовать их. Изучим те ставы, которые приносят реальный и вполне ощутимый результат; попробуем понять, как именно они работают.

В формате a4.pdf сохранен издательский макет.

Содержание

Ксения Меньшикова	5
Футарк	6
Введение	8
Древо Иггдрасиль	18
Происхождение мира. Рождение богов	28
Миры Древа Иггдрасиль	38
Муспельхейм, мир первичного огня	40
Нифельхейм, мир льда	42
Асгард, мир закона	43
Ётунхейм, мир памяти	48
Ванахейм, мир природы	52
Альвхейм (Льёсальвхейм), мир Добра	54
Свартальвхейм, мир Зла	55
Хельхейм, мир Хель	58
Мидгард	59
Пантеон северных богов	71
Один	79
Конец ознакомительного фрагмента.	95

Ксения Меншикова

**Руны и боги. Древние сакральные
знания о рунах, богах и мирах,
о северной магии и её тайнах**

© Меншикова К. Е., текст, 2022

© «Центрполиграф», 2022

© Художественное оформление, «Центрполиграф», 2022

* * *

Футарк



Феху



Уруз



Турисаз



Ансуз



Райдо



Кено



Гебо



Вуньо



Хагалаз



Наутиз



Иса



Йера



Эйваз



Перт



Альгиз



Совило



Тейваз



Беркана



Эваз



Манназ



Лагуз



Ингуз



Отала



Дагаз

Введение

*Внимайте мне, все
священные роды,
великие с малыми
Хеймдалля дети!
Один, ты хочешь,
чтоб я рассказала
о прошлом всех сущих,
о древнем, что помню.*

(Старшая Эдда¹. Прорицания Вёльвы)

Постигнув старший футарк, замкнув все руны в единую цепь, руна Феху соединилась с руной Дагаз, и все 24 руны начали работать самостоятельно, каждую минуту трансформируя сознание путём последовательного превращения, пересчёта всех данных, связей, причин и следствий. Основой послужила задача, которую каждый вошедший в процесс изменения через руны поставил перед собой: кем стать? как изменить себя, чтобы изменилась реальность?

Футарк устроен таким образом, что всякая трансформация, которую совершает руна, даёт основание каждой последующей включить свои специальные процессы. Но, замкнув руны в цепь, трансформация становится непрерывной; кор-

¹ Здесь и далее отрывки из Старшей Эдды цитируются в переводе А.И. Корсуна и М.И. Стеблина-Каменского, из Младшей Эдды – в переводе О.А. Смирницкой и М.И. Стеблина-Каменского.

реляция идёт постоянно с каждым введённым изменением – меняется всё.

Такое соединение приближает сознание к северной традиции, делает его готовым воспринять древнее сакральное знание о богах и мирах, о северной магии и тайнах её.



На страницах этой книги мы совершим путешествие в та-

инственный мир зарождения магии и попробуем понять то, что хотели рассказать нам боги. Они оставили для нас саги и предания, рассказы о своих подвигах и своих поражениях. Не скрывая истину, они развернули перед потомками странство для осознания – то, что не сказано, но требуется понять.

Все, кто прошёл через футарк, отмечают небывалое увеличение внутренней силы и мощи разума. Уверенность в чувствовании себя, уверенность в своих возможностях – это то малое, что дают руны, но подобные ощущения естественны, так как это чувства воина. Руны – инструмент воина.

Сила, которая прикоснулась к разуму, вполне ощутима, но пока не персонифицирована: кто она? что она? Есть ли у неё имя? какому богу принадлежит? что это значит в будущем? Но познать её – очень важно. Очень. Именно познание разумов древних северных богов и есть цель дальнейшей работы.

Познать значит понять. Ведь руны – это не только инструмент, который меняет что-то в сознании, но также и сила, которая реально воздействует на внешний мир. А это уже совсем иной уровень мастерства и иной уровень ответственности. Когда понимаешь это, становится очевидным и то, что ответственность предполагает бо@льшие знания. В том числе и законов этого мира. В том числе и природы той силы, которая тебя поведёт.

Воздействие магических знаков на реальность может быть

очень весомым. Руны работают всегда, даже если вам кажется, что они не работают. Чтобы это видеть и понимать, нужно перво-наперво получить полноценные знания о следствиях и причинах, о поступках и результатах – на их отражение в магии.

Для того чтобы изменить свой внутренний мир, человеку достаточно собственного намерения и воли. Но для того, чтобы изменить мир внешний, нужно научиться согласовывать свои действия с теми силами, которые мир творили и несут, по этой причине, за него определённую ответственность. Поэтому знание сил, их принципов, их законов для практикующего мага становится насущной необходимостью. Когда собственные намерения согласовываются с векторами намерения реальности, эффект становится значительно выше. В противном случае может возникнуть казус, который приведёт слабейшего к печальному итогу.

В этой книге будут изложены основные и обязательные к исполнению законы. Мы подробно разберём силы, пронизывающие этот мир через соединение с пантеоном северных богов. Научимся писать рунические формулы и грамотно использовать их. Изучим те ставы, которые приносят реальный и вполне ощутимый результат; попробуем понять, как именно они работают.

Изучать руническую магию можно по-разному. Обычно люди, которые впервые применяют руны, делают это для решения первичных бытовых задач: себя подлечить, близким

помочь, денег притянуть, любовь приманить – словом, всё, что близко сердцу и потребно телу. Никто не говорит, что это мелко, недостойно или неправильно – мы всем этим занимаемся и заниматься будем, в том числе и на страницах этой книги. Но в первую очередь изучающего руническую магию интересуют не столько бытовые эффекты, сколько собственная трансформация. Обычному колдовству можно научиться где угодно и достичь в этом деле весьма ощутимых результатов; и хоть к магии это имеет косвенное отношение, но тоже вполне имеет право быть. Моих учеников в большей степени интересует магия и личное магическое преображение, а это значит, что нам придётся изучать вопрос и глубже, и шире. Нам нужна дополнительная сила и дополнительные знания, чтобы понимать не только как работает магическая формула или намерение, но и почему.

Практикующие маги – эрилы² – давно заметили, что рунические формулы и ставы работают гораздо лучше и чётче, если вязать их «на канале». Этот термин означает прикосновение разума мага к разуму определённого бога. В процессе такого прикосновения маг становится проводником силы и воли бога, с которым он установил контакт, и всё, что вяжется на этом канале, вяжется не только от своего, но и от его имени.

Такой эффект способен проявиться только в магическом сознании, тогда как колдунам и просто людям обычным он

² Эриль – маг в скандинавской традиции, владеющий магией слова.

не доступен. Такая сила, как разум древнего бога, с большей вероятностью проявится в том сознании, которое способно проводить эту силу без искажений. Для того чтобы привести свой разум в соответствие с этими обязательными «техническими характеристиками», и нужна была предварительная рунная трансформация на потоке старшего футарка.

Каждая сила несёт свои требования. Познать их достоверно можно, лишь погрузившись в изучение первоисточников, в нашем случае – мифов северной традиции: саг, эдд, легенд и преданий. Это главный источник информации как для начинающего, так и для самого опытного эриля, ибо там записано всё. Как правильно прочесть? Как услышать? Как не ошибиться в понимании?

Ответы на эти вопросы и будут решением той задачи, которую мы поставим здесь.

Данная книга состоит из двух частей: теория и практика. Я очень рекомендую вам приступать к практическому использованию рунических формул и ставов только после того, как вы изучите сами руны, пропустите энергию каждой через себя и позвольте ей трансформировать ваш разум под иной диапазон возможностей. Источников познания рун достаточно, а моя книга «Руны раскрывают тайны мира» регулярно допечатывается в издательстве «Центрполиграф». Помните, что последовательное преобразование разума «от простого к сложному» даст лучший эффект, чем попытка овладеть всем и сразу.

Изучение рун пробуждает в разуме специфические качества личности, которые позволяют силе, трансформирующей *простую* природу, присутствовать в сознании постоянно. Это значит, что процесс внутреннего преобразования не будет окончен никогда: никогда не будет достаточно достигнутого, а полученное и узнанное сейчас будет порождать множество дополнительных задач, открывать путь для новых возможностей в завтра. Но сила магическая никогда не приходит в сознание ищущего просто так, и об этом следует помнить и никогда не забывать. Сила диктует свои правила и требования; она обучает совершать верные поступки, принимать своевременные решения и оставлять после себя правильные следы; она, конечно же, контролирует исполняемое.

Руны – инструмент магический, а это означает, что они обладают собственным сознанием. Это сознание имеет предрасположенность выявлять своих и чужих. Так, чтобы остались только свои. Правильное прочтение первоисточников, понимание их скрытого смысла помогут каждому ищущему притянуть в жизнь те силы, которые поведут его дальше по тернистому, но прекрасному руслу магического потока.

Каждое божество скандинавского пантеона, который мы будем изучать, работает на своей частоте, на своём канале, на своей первооснове и, соответственно, будет включать при прикосновении те возможности разума, которые вступят в резонанс с этой силой. Если сила *ваша*, вы почувствуете её сразу. Если нет – тем более. Очень важно каждому практи-

кующему найти своего бога (богов), свой канал, свою частоту, свою силу.

Поиск принесёт в жизнь ищущего свои результаты, даст свои эффекты. Поиск – это уже процесс познания, сравнение результатов, понимание скрытого. В процессе познания вы обязательно столкнётесь с тем, что канал какого-то бога расширяет сознание до немыслимых широт, пробуждает и даёт силу невиданную, а какой-то канал, напротив, в лучшем случае не меняет ничего, а в худшем – закрывает сознание, делает его маленьким и никчёмным. Такой эффект объясняется тем, что с эманациями одного бога вы совпали по несущим частотам, а с другими нет. Сила божественного разума несоизмеримо сильнее разума одного человека и даже всего человечества. Поэтому несовпадение подавляет человека, несмотря на всё его волевое сопротивление, – элементарно не хватает базовых сил.

Поиск магической силы может идти разными путями. Можно условно выделить два метода, которые используют ищущие в поисках силы. Одни живут внутри этой силы, как в утробе матери, и воспринимают её такой, какая она есть. Другие за ней охотятся, воспринимая магию как законную добычу и пытаясь её покорить. Нельзя сказать, что какой-то из методов верный или не верный, полезный или вредный, плох или хорош. Он либо эффективен, либо нет. Плохо начинается тогда, когда ищущий начинает использовать не свой метод. Каков свой, сможете определить только

вы сами и ваша магия. Но чтобы понять свою природную силу и уяснить верный механизм взаимодействия с ней, нужно погрузиться в миры, где магия существует, где она уже обозначила себя, где, не скрываясь, проявила своё присутствие, показала свою власть над реальностью. Это пространство Мифа.

Древо Иггдрасиль

Изучая руны на первом этапе познания, вы уже отчасти начали погружаться в пространство мифа. Действительно, познавая каждую руну старшего футарка, невозможно хотя бы краем не затронуть миф, который тянется за той или иной руной, как ниточка за иголкой. Но полноценно войти в пространство мифа получается лишь тогда, когда этот вход начинается с того самого первичного шага, с которого когда-то начинали боги – мифа о творении миров.

Ясень я знаю
по имени Иггдрасиль,
древо, омытое
влагою мутной;
росы с него
на доли нисходят;
над источником Урд
зеленеет он вечно.

(Старшая Эдда. Прорицание Вёльвы)

Древо Иггдрасиль – это структура системы, описание Вселенной богов и людей в скандинавской традиции.

Три корня растут
на три стороны
у ясеня Иггдрасиль:
Хель под одним,
под другим исполины
и люди под третьим.

(Старшая Эдда. Речи Гримнира)

Три корня – три источника питания:

Хель – источник первоматерии, хаос.

Исполины – Нифельхейм, мир турсов.

Люди – мир Мидгарда, мир времени.

Система Древа Иггдрасиль будет существовать пока есть

чем питаться.

Но не только от источников питания зависит жизнеспособность всей системы. Ясень Иггдарасиль постоянно подвергается воздействию внешних сил, намеренных убить его, разрушить детище богов, помешать их замыслу.

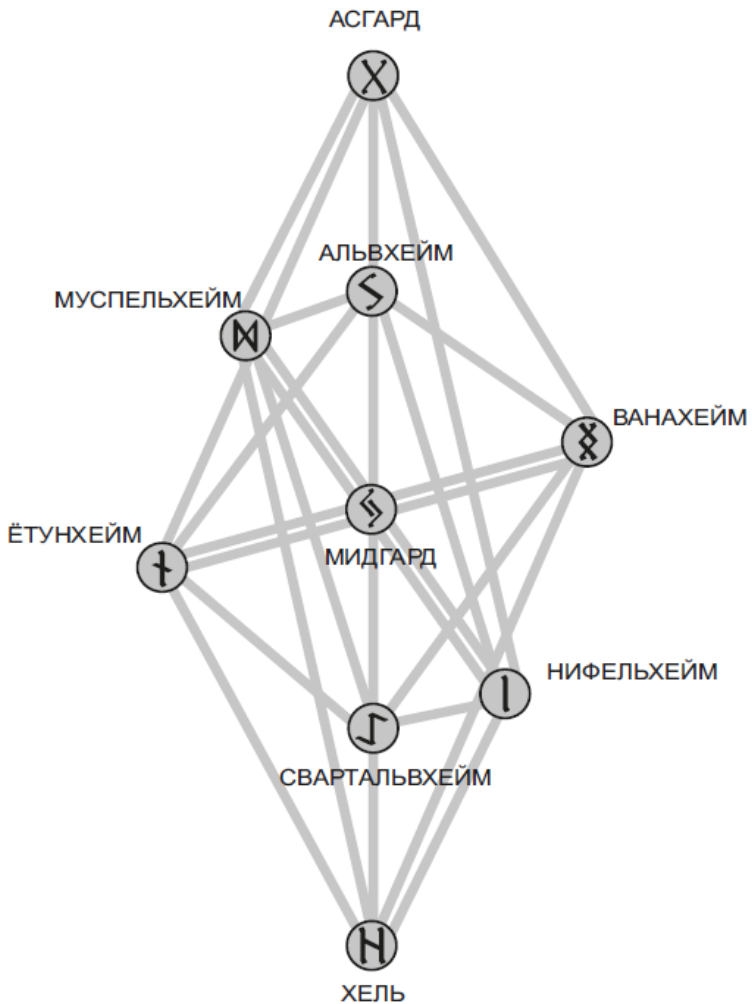
И четыре оленя,
рога запрокинув,
гложут побеги:
Даин и Двалин,
Дунейр и Дуратрор.

Глупцу не понять,
сколько ползает змей
под ясенем Иггдрасиль:
Гоин и Моин —
Граввитнира дети, —
Грабак и Граввёллуд,
Офнир и Свафнир, —
они постоянно
ясень грызут.

Не ведают люди,
какие невзгоды
у ясеня Иггдрасиль:
корни ест Нидхёгг,
макушку – олень,
ствол гибнет от гнили.

(Старшая Эдда. Речи Гримнира)

Девять миров связаны между собой каналами-рунами, и каждый канал работает на специфической частоте. Эта частота соответствует определённой руне футарка, которые вы уже poznали и пропустили через себя.



9 миров и 24 руны. Есть руны обратимые, а есть необратимые. Необратимых рун всего 9, ровно по количеству миров.

Каждая необратимая руна на древе выполняет две функции: она одновременно является и связью между мирами, и ключом к определённом миру. Тогда как обратимые руны – только связью.

В основном необратимые руны имеют отношение ко 2-му этту – он раскрывал качества сознания, необходимые для развития природных сил (1-й этт). Такое «непропорциональное» распределение ключей по эттам (домам) не случайно и говорит о том, что разум человека будет обладать способностью смещаться между мирами только в том случае, когда наработает необходимые и достаточные качества для того, чтобы правильно воспринять и удержать информацию, отличную от его прямого мироощущения. В противном случае его удел – быть проводником чужой воли без разума и осознания. Если вы вспомните свой путь прохода по рунам старшего футарка, то согласитесь, что именно 2-й этт был максимально трудным в освоении. И самые большие открытия случались именно там.

Все качества сознания, которые отрабатывались на 2-м этте, на фоне необратимых рун-ключей развивали осознание себя как индивидуальности. Это было очень трудное действие, как ни парадоксально это звучит: отделить себя от человеческой массы, отказаться от попыток оставить в себе хоть какое-то качество, которое будет делать тебя неотъ-

емлемой частью толпы, даруя ложное состояние безопасности, – сделать это оказалось сложнее, чем виделось ранее.

Откровение, полученное при соприкосновении с рунами-ключами во 2-м этте, основано на более глубинном понимании сил и прав, которые разум постиг и поднял на поверхность в 1-м этте.

1-й этт говорил о силах, вложенных в каждого человека, правах, которые дарованы ему по факту рождения. Но, войдя со всей этой силой в этт второй, видим, что права дарованы не навечно. Они – лишь стартовый капитал, и если их, права и силы, не охранять, не развивать, то лишиться своего капитала легче лёгкого.

Шок, который испытало сознание от этого факта, сопоставим с откровением для ребёнка в жестоком мире взрослых людей, в котором детские иллюзии «мне все должны» рассыпаются в прах. Поскольку отныне за свои права нужно воевать. Драться. И только от умения защищать собственные ценности и зависят результаты, которые возможно получить на 3-м этте – пути обретения реальных жизненных результатов. Однако никаких результатов не будет, если не осознать себя абсолютно отделённым от массы, не осознать своё природное, базовое, изначальное одиночество и не принять его как залог будущего успеха – только тот, кто не обременён ничем, имеет шанс прийти до результата быстрее тех, кто нагружен поклажей связей, привычек и обязательств. Только в этом случае в 3-м этте можно получить свои собственные ре-

зультаты – те, которые нужны только индивидуальности; те, которые не требуют, чтобы ими делились со всеми остальными.

Индивидуальность свою познавать сложно. Гораздо проще сказать «я – человек» и, тем самым, присоединить себя к обществу людей лишь на том простом основании, что вы относитесь к единому биологическому виду. Проще определить себя как «я – женщина» или «я – мужчина» и тут же ограничить себя всеми правилами и нормами, автоматически следующими за таким определением. Проще найти себе приемлемую классификацию, которая хоть как-то будет приравнена ко всем остальным или хотя бы к группе подобных.

И насколько труднее сказать себе: «Я есмь тот, кто я есмь» – и прочувствовать это до самого конца. Понять, что другого такого, как ты, нет и искать бессмысленно даже несмотря на то, что по-прежнему принадлежишь к человеческой расе, по-прежнему мужчина или женщина, по-прежнему папа или мама – но это всё теперь не главное. А главное появилось в другом – в том, что не имеет аналогов на всём белом (и не только) свете. И в этом найти своё великое горе и своё великое счастье.

Горе потому, что отныне совершенно не на что опереться и нет больше эталона, с которым можно себя хоть как-нибудь сравнить. Для незрелого сознания это катастрофа, крах мира, потеря ориентиров. Но счастье в том, что отныне нет

и не будет стопоров, которые не разрешают самостоятельно создавать такие эталоны. Для себя и для других тоже.

Весь пройденный на футарке путь и осознание себя индивидуальностью было важным и обязательным шагом для магического посвящения и дальнейшего изучения системы Девяти Миров. Только оторвавшись от массы, сознание перестаёт быть инертным, мысль становится лёгкой, а скорость обработки информации повышается в разы. Только такое сознание получает способность свободно смещаться между мирами, обогащая себя в каждом своём путешествии.

В системе Девяти Миров место человека определено в срединном мире Мидгарда. Если посмотреть на расположение Мидгарда на древе, то легко можно заметить, что к человеческому срединному миру тянется большое количество связей, но связи эти не со всеми, а только с определёнными мирами. Что же это за миры и почему именно они влияют на наш мир напрямую, а все остальные – лишь опосредованно через них?

Ответ на этот вопрос скрыт в космологических мифах северной традиции.

Происхождение мира. Рождение богов

Практически все религиозные системы, касаясь вопроса о рождении нашего мира, указывают, что боги были рождены вместе с ним. Не опровергает эту информацию и северная традиция. Предание гласит, что

Сначала не было ничего: ни земли, ни песка, ни холодных волн. Была лишь одна чёрная бездна Гиннунгагап. К северу от неё лежало царство туманов Нифльхейм, а к югу – царство огня Муспелльхейм. Тихо, светло и жарко было в Муспелльхейме, так жарко, что никто, кроме детей этой страны, огненных великанов, не мог там жить, в Нифльхейме же, напротив, господствовали вечный холод и мрак. (*Младшая Эдда*)

Итак, причиной возникновения системы миров послужило наличие двух противоположностей, двух сил, диаметрально отличных друг от друга. Рано или поздно они должны были соприкоснуться, встретиться на просторах Вселенной, ибо здесь работает первый магический принцип: ничто не может быть статично, развитие происходит только в движении. Принцип необходимости этого движения заложен в физических и психических законах мира: противоположности притягиваются, как положительно и отрицательно заряженные частицы. Так и произошло.

Силовые линии, идущие от севера к югу, пробудили мир льда и туманов, и началось великое соединение – творение Вселенной.

Но вот в царстве туманов забил родник Гергельмир. Двенадцать мощных потоков, Эливагар, взяли из него своё начало и стремительно потекли к югу, низвергаясь в бездну Гиннунгагап. Жестокий мороз царства туманов превращал воду этих потоков в лёд, но источник Гергельмир бил не переставая, ледяные глыбы росли и всё ближе и ближе подвигались к Муспельхейму. Наконец лёд подошёл так близко к царству огня, что стал таять. Искры, вылетающие из Муспельхейма, смешались с растаявшим льдом и вдохнули в него жизнь. И тогда над бескрайними ледяными просторами из бездны Гиннунгагап вдруг поднялась исполинская фигура. Это был великан Имир, первое живое существо в мире. (*Младшая Эдда*)

Две противоположности, соединившись друг с другом одновременно в бесконечной борьбе и немислимом притяжении, всегда дадут в итоге третью силу – результат. И это второй магический принцип, который говорит, что сила (энергия) не исчезает, а лишь трансформируется под воздействием информации.

С этих пор и в нашей биологической жизни, и в физическом мире, и в психической его проекции всегда и во всём работает этот принцип: соединяется энергия с информацией и в итоге получается материальный, вещественный мир. При

этом ни энергия, ни информация сами по себе не перестают существовать, но от своего соединения порождают третье, самостоятельно существующее и готовое к дальнейшей проекции себя.

Мужчина и женщина, соединяя свою биологическую природу, порождают третье – своего ребёнка, но сами при этом не прекращают существовать.

Вот как об этом сказано в «Прорицаниях Вэльвы»:

Великанов я помню,
рождённых до века,
породили меня они
в давние годы;
помню девять миров,
и девять корней,
и древо предела,
ещё не проросшее.

В начале времён,
когда жил Имир,
не было в мире
ни песка, ни моря,
земли ещё не было
и небосвода,
бездна зияла,
трава не росла.

Пока сыны Бора,

Мидгард создавшие
великолепный,
земли не подняли,
солнце с юга
на камни светило,
росли на земле
зелёные травы.

Солнце, друг месяца,
правую руку
до края небес
простирало с юга;
солнце не ведало,
где его дом,
звёзды не ведали,
где им сиять,
месяц не ведал
мощи своей.

В тот же день под левой рукой Имира появились мальчик и девочка, а от его ног родился шестиголовый великан Трудгельмир. Так было положено начало роду великанов – Гримтурсенов, жестоких и коварных, как лёд и пламя, их создавшие.

Первенцы Неба и Земли, Титаны, Изначальные, Бессмертные – у них огромное количество имён, они присутствуют во всех мифах и религиозных системах. Они – олицетворение первопринципов и стихийных сил, того, что требует разви-

тия и понимания.

Старшая Эдда («Речи Вафтруднира») повествует об этом событии так:

Один сказал:

«Дай первый ответ,
если светел твой ум
и всё знаешь, Вафтруднир:
как создали землю,
как небо возникло,
Ётун, открой мне?»

Вафтруднир сказал:

«Имира плоть
стала землёй,
стали кости горами,
небом стал череп
холодного турса,
а кровь его морем».

Один сказал:

«Дай пятый ответ,
коль умным сльвёшь
и всё знаешь, Вафтруднир:
кто в начале времён
был старшим из асов
и родичей Имира?»

Вафтруднир сказал:

«За множество зим
до создания земли
был Бергельмир турс,
Трудгельмир – имя
турса отца,
и Аургельмир – деда».

Один сказал:

«Шестой дай ответ,
коль мудрым слывёшь
и всё знаешь, Вафтруднир:
откуда меж турсов
Аургельмир явился,
первый их предок?»

Вафтруднир сказал:

«Брызги холодные
Эливагара
ётуном стали;
отсюда свой род
исполины ведут,
оттого мы жестоки».

Один сказал:

«Седьмой дай ответ,
коль мудрым слывёшь
и всё знаешь, Вафтруднир:
как же мог ётун,
не знавший жены,

ОТЦОМ БЫТЬ ПОТОМСТВА?»

Вафтруднир сказал:

«У ётуна сильного
дочка и сын
возникли под мышкой,
нога же с ногой
шестиглавого сына
турсу родили».

Один сказал:

«Восьмой дай ответ,
коль мудрым сльвёшь
и всё знаешь, Вафтруднир:
что первое ведаешь,
помнишь древнейшее,
турс многомудрый?»

Вафтруднир сказал:

«За множество зим
до создання земли
был Бергельмир турс;
в гроб его при мне положили —
вот что первое помню».

Младшая (прозаическая) Эдда продолжает:

В одно время с великанами из таявшего льда возникла гигантская корова Аудумла. Четыре молочные реки потекли из сосков её вымени, давая пищу Имиру

и его детям. Зелёных пастбищ ещё не было, и Аудумла паслась на льду, облизывая солёные ледяные глыбы. К концу первого дня на вершине одной из этих глыб появились волосы, на другой день – целая голова, к исходу же третьего дня из глыбы вышел могучий гигант Бури. Его сын Бор взял себе в жёны великаншу Бестлу, и она родила ему трёх сыновей-богов: Одина, Вили и Ве.

Но ничего не бывает вечного в этом мире, даже звёзды гаснут и боги смертны. Старое должно уступать дорогу новому, и второй магический принцип работает и здесь: всё трансформируется, но не исчезает. Так и прародитель старых богов Имир стал той основой, на которой новые боги построили первую реальность.

Братьям богам не нравился мир, в котором они жили, не пожелали они сносить и господство жестокого Имира. Они восстали против первого из великанов и, после долгой и жестокой борьбы, убили его. Имир был так огромен, что в крови, хлынувшей из его ран, потонули все остальные великаны, утонула и корова Аудумла. Лишь одному из внуков Имира – Бергельмиру – удалось построить лодку, на которой он и спасся вместе со своей женой.

Теперь уже никто не мешал богам устраивать мир по своему желанию. Они сделали из тела Имира землю, в виде плоского круга, и поместили её посреди огромного моря, которое образовалось из его крови. Боги назвали землю «Мидгард», что означает «средняя страна». Затем братья взяли череп Имира и сделали из

него небесный свод, из его костей они сделали горы, из волос – деревья, из зубов – камни, а из мозга – облака. Каждый из четырёх углов небесного свода боги свернули в форме рога и в каждый рог посадили по ветру: в северный – Нордри, в южный – Судри, в западный – Вестри и в восточный – Аустри. Из искр, вылетающих из Муспельхейма, боги сделали звёзды и украсили ими небесный свод. Часть звёзд они укрепили неподвижно, другие же, для того чтобы узнавать время, разместили так, чтобы они двигались по кругу, обходя его за один год.

Сотворив мир, Один и его братья задумали его населить. Однажды на берегу моря они нашли два дерева: ясень и ольху. Боги срубили их и сделали из ясеня мужчину, а из ольхи – женщину. Затем один из богов вдохнул в них жизнь, другой дал им разум, а третий – кровь и румяные щеки. Так появились первые люди, и звали их: мужчину – Аск, а женщину – Эмбла.

Не забыли боги и великанов. За морем, к востоку от Мидгарда, они создали страну Ётунхейм и отдали её во владение Бергельмиру и его потомкам.

Со временем богов стало больше: у старшего из братьев, Одина, родилось много детей, они построили для себя страну высоко над землёй и назвали её Асгардом, а себя Асами.

Итак, как гласит повествование, из первоматерии, из тела великана Имира, боги сотворили миры. Но не все сразу, а лишь те, которые сочли необходимым.

Каждый мир был создан из первовещества – Имира. Боги разобрали его на части, где каждая часть несла в себе некие особые и неповторимые свойства первопредка. Боги соединили эти обособленные части вместе в новую схему, и эта схема, которую мы знаем теперь под именем «Древо Иггдрасиль», тоже Имир, но уже другой. Первопредок делился хаотично, заполняя собою всё пространство – без смысла и цели, только фактом своего существования он заполнял собою всё. Боги решили иначе и сделали иначе: теперь каждый мир ограничен и самодостаточен в своём особом свойстве, но, взаимодействуя друг с другом, они начинают развиваться уже не бессистемно, а согласно цели, согласно поставленной богами задаче. Имир, порождение хаоса и, по сути, сам есть воплощённый хаос, будучи разобранным на части, соединённые в иной последовательности, превратился в Иггдрасиль, Древо Девяти Миров. Хаос стал порядком.

Миры Древа Иггдрасиль

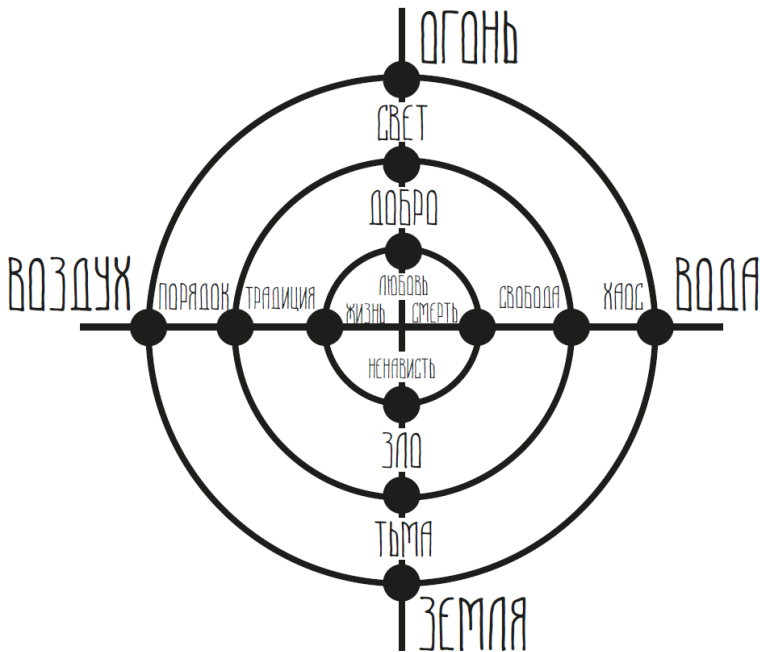
Таким образом, человеческий мир Мидгарда находится между четырьмя базовыми информационными и энергетическими структурами:

Муспельхеймом – миром первичного огня.

Нифельхеймом – миром Земли, миром базовых констант.

Ётунхеймом – миром памяти и накопления информационных пакетов.

Ванахеймом – миром природы, отражённой реальности, миром жизни и смерти.



Остальные миры, которые мы видим на Древе Иггдрасиль, не влияют на наш мир лично, а лишь опосредованно через миры, подключённые напрямую. Окружающие миры, а именно:

Асгард – мир закона (Порядок),

Хельхейм – мир Хаоса,

Альвхейм – мир светлых Эльфов (альвов), мир Добра,

Свартальвхейм – мир тёмных Эльфов (альвов), мир Зла

– выполняют функцию управителей и корректоров, но программа устроена таким образом, что воздействие их возможно только через первопричину. Девять миров, восемь из которых функциональны, и девятый мир – прикладной, Мидгард. Наш мир есть точка приложения всех процессов, которые происходят во всех иных мирах под управлением законов мира Асгард.

Теперь поговорим о каждом мире подробнее.

Муспельхейм, мир первичного огня

Невообразимый мир энергии, дающий импульс к любому развитию, раскрутке любой системы. Руна **Дагаз**, являющаяся ключом к этому миру, описывает качества первичного огня – трансформация, переход. Сила, которая способна приносить перемены и созидать. Это – огонь в горне, огненные Титаны, огонь Прометея, первовещество творения, Грааль отверженных.

В Младшей Эдде Снорри Стурлусона (в версии, известной как Упсальская рукопись) сказано:

«есть много хороших чертогов и много дурных; но лучше всего – жить в Гимле у Сурта»... Хозяин Гимле – Сурт, которого называют королём вечного блаженства и владыкой южного предела небес. Предполагалось даже, что Сурт и есть тот таинственный «могучий властелин», который придёт править миром после Рагнарёк.

В древних легендах рассказывается о том, что был когда-то единый бог. Он ещё не знал, что он бог, он был один-одинёшенек в бескрайнем океане хаоса. В боге зародилась мысль, и захотел бог себя познать. Для этого он разложил себя на части, на мельчайшие части, на которые был способен, и пустил их в свободное путешествие с тем, чтобы каждая из них обрела свой опыт, познала сама себя и вернулась к первоисточнику изменённой, трансформированной, с новым знанием о себе. Тогда бог соединит все свои мельчайшие части обратно и познает себя целиком.

Огонь Муспеля – это как раз та первичная сила, которая способна разделить всё на мельчайшие части и дать возможность проявиться им самостоятельно, вселив в каждую отделённую часть частицу первичной жизни. Сила великана Сурта, его огненный ресурс – это единственное, что способно растопить льды Нифельхейма, изменить и трансформировать неизменные базовые константы, дав им возможность преобразиться.

Однако в «Видении Гюльви» о Муспеле сказано:

И нет туда доступа тем, кто там не живёт и не ведёт
оттуда свой род.

В магической системе трёх кругов мир Муспельхейма соответствует первооснове Свет.

Нифельхейм, мир льда

Буквально – «мир мрака», «мир тьмы» или «тёмные земли»³. Ядовитая река Эливагар, текущая там, превращает в лёд всё, чего касается. Мир констант и неизменности. Здесь, в мире вечного льда, под приглядом инеистых великанов-турсов хранится первичная информация творения – смысл и суть происходящего.

Ключом к познанию этого мира является руна **Иса**, руна стабильности и неизменности. В человеческом проявлении – воля.

Здесь – то, что меняться не должно ни при каких обстоятельствах. Константы, на которых держатся все миры Древа Иггдрасиль. Здесь, в мире инеистых великанов, находится один из корней дерева, его основа и источник питания.

О тайнах великих

³ Мир Нифельхейм (иногда Нибльхейм или Нифльхайм) в мифологии древних скандинавов является одним из Девяти Миров, составляющих обозримую Вселенную (Иггдрасиль). Этимология этого слова неоднозначна, по всей вероятности, речь идёт о древнескандинавском *niflheimr*. При этом многие источники (в частности, ныне популярная Википедия) жестоко ошибаются в этом плане, переводя слово «Нифльхейм» как «обитель туманов». В действительности ни о каком тумане речи здесь нет. Если основа *heimr* вполне переводима (дословно – «земля» или, скорее, «земли»), то *nifl*, по версии М.И. Стеблин-Каменского, чей авторитет в области древнескандинавской лингвистики непререкаем, переводится как «тёмный». Таким образом, Нифльхейм означает «тёмные земли» или, если выразаться чуть поэтичнее, «мир тьмы». Источник примечания: © runarium.ru

богов и турсов
поведал я правду:
все девять миров
до дна прошёл
и Нифльхель увидел,
куда смерть уводит.

*(Старшая Эдда.
Речи Вафтруднира)*

В магической системе трёх кругов мир Нифельхейма соответствует первооснове Тьма.

Асгард, мир закона

Этот мир образовался не сразу, а тогда, когда молодые боги Один со товарищи решили заняться собственным проектом.

Много копий сломали изыскатели и исследователи мифов, пытаясь определить географию Асгарда. Высказывались мнения различные. И что этот мир имеет отношение к погибшей цивилизации Марса. Или Венеры. Или находится за миллионы парсеков от нашей планеты, где-то совершенно в другой галактике. Были мнения, что молодые боги Асгарда – это Эней и компания, спасшиеся после разрушения Трои. Кто-то соизмерял мир Асгарда с легендарным Аваллоном, островом блаженных. Кто-то считает, что локация Асгарда

на одном из многочисленных островов Швеции. Всё это и так, и не так. Асгард – информационная структура и находится как здесь, так и не здесь, в ином пространстве, в ином времени. Но наша реальность включена в него, как желток в яйцо, как семечко в яблоке, как мозг в человеческом теле.

Он везде и нигде. Это мир, который пронизывает все миры, и способен влиять на каждый.

В Старшей Эдде мало где напрямую говорится об Асгарде. Лишь только косвенные упоминания о нём, как уже о свершившемся мире. Младшая Эдда развивает тему Асгарда гораздо шире. Однако не следует забывать, что прозаическая Эдда

(Младшая) является более поздней и возникла уже в эпоху христианизации северных земель. По этой причине она имеет приличный библейский налёт, отчистить от которого истинный смысл бывает очень и очень трудно.

Вот что написано в Младшей Эдде относительно Асгарда:

Вслед за тем они построили себе град в середине мира и назвали его Асгард, а мы называем его Троя. Там стали жить боги со всем своим потомством, и там начало многих событий и многих распрь на земле и на небе.

Есть в Асгарде место Хлидскьяльв. Когда Один восседал там на престоле, видел он все миры и все дела людские, и была ему ведома суть всего видимого...

...Тогда спросил Ганглери: «Что предпринял Всеотец, когда строился Асгард?» Высокий отвечает:

«Сначала он собрал правителей мира, чтобы решить с ними судьбу людей и рассудить, как построить город. Было это в поле, что зовётся Идавёлль, в середине города. Первым их делом было воздвигнуть святилище с двенадцатью тронами и престолом для Всеотца. Нет на земле дома больше и лучше построенного. Всё там внутри и снаружи как из чистого золота. Люди называют тот дом Чертогом Радости. Сделали они и другой чертог. Это святилище богинь, столь же прекрасное, люди называют его Вингольв. Следом построили они дом, в котором поставили кузнечный горн, а в придачу сделали молот, щипцы, наковальню и остальные орудия. Тогда они начали делать вещи из руды, из камня и из дерева. И так много ковали они той руды, что зовётся золотом, что вся утварь и всё убранство были у них золотые, и назывался тот век золотым, пока он не был испорчен жёнами, явившимися из Ётунхейма⁴.

Асгард – это место, где обитают боги. У каждого бога, имеющего влияние на происходящее во всех Девяти Мирах, в Асгарде имеется свой чертог. Наличие дома (чертога) символизирует право власти и право участия в управлении.

Выражаясь современным языком, Асгард – это пункт управления системой, власть и закон. Асгард в системе 12 первооснов олицетворяет собою первооснову Порядок. Сюда закладывают основоопределяющие принципы (не прави-

⁴ Жёны, явившиеся из Ётунхейма, – это норны, богини судьбы, о которых будет рассказано в своё время.

ла, а принципы), на которых строится и работает вся система сотворяемой реальности. Ключом к миру Асгарда является руна **Гебо** – руна закона равновесия, руна связей и *правильного* партнёрства.

Один правит не только в Асгарде. Есть у него престол в особом царстве – Валгалле, что значит «Палаты убитых в бою» (эйнхериев).

Сияют они золотом, вечное счастье суждено их обитателям. Окружает Валгаллу река, отделяющая живых от мёртвых, вход в палаты – через особые ворота. А перед воротами – роща, которая называется Гласир. Все листья на деревьях в ней из красного золота, блестит и сияет она так, что глазам больно смотреть. Это – прекраснейший из лесов у богов и людей.

Пристально следит Один за ходом любой битвы. Все, кто со славой пал в бою, – его приёмные сыновья. И все попадают в Валгаллу. Если понадобится Одину помощь, по 800 воинов выйдут из каждой двери Валгаллы, а дверей там – 540. Большой владыка Один – вон какое великое множество воинов ему повинуются.

Всякий день, как только прокукарекает петух Золотой Гребень, пробуждаются эйнхерии от сна, облакаются в доспехи и выходят на поле. Там бьются и поражают друг друга насмерть. В этом их забава, потому что после все оживают и вместе, весело, мирно возвращаются в палаты.

В палатах ждут воинов накрытые столы. И всем вдоволь достаётся еды и питья; каждое утро искусный

повар варит в огромном котле дичину – мясо вепря, а к вечеру вебрь снова цел. И допяну напиваются эйнхерии чудесного мёда, который течёт сам из вымени козы Хейдрун прямо в большой жбан. Непростая та коза, непростой тот мёд: стоит коза в Валгалле и щиплет иглы с ветвей Мирового дерева Иггдрасиль. Вечную жизнь и вечную молодость даёт мёд воинам. (*Младшая Эдда*)

Вальгринд – ворота,
стоящие в поле
у входа в святилище;
неведомы людям
древних ворот
замки и запоры.

Пять сотен палат
и сорок ещё
Бильскирнир вмещает;
из всех чертогов
владеет мой сын
самым просторным.

Пять сотен дверей
и сорок ещё
в Вальгалле, верно;
восемьсот воинов
выйдут из каждой
для схватки с Волком.

*(Старшая Эдда.
Речи Гримнира)*

В Асгарде находятся чертоги богов, которые называются Фолькванг, Ноатун, Сёкквабек, Трюмхейм, Идалир, Брейдаблик, Ландвиди, Глитнир, Бримир, Бильскирнир, Химинбьёрг, Валаскьяльв, о которых будет рассказано дальше.

Ётунхейм, мир памяти

Мир древних великанов – мудрых и сильных, прекрасных и ужасных, равно как и память людская. В магической системе 3 кругов и 12 первооснов соответствует первооснове Традиция. Здесь копится и сохраняется вся информация, которая была в прошлом, без разделения её на добро и зло, на хорошее и плохое. Это один из самых древних миров на заре веков.

Обитатели этого мира – ётуны, великаны, долгоживущие обладатели «длинной памяти». Несмотря на видимую вражду между асами и ётунами, последние являются родичами асов – от первопредка Имира и инеистых турсов произошли все Древние. Поэтому не стоит умалять значимости этого древнего мира, ведь в повествованиях северной традиции их присутствие играет не последнюю роль.

Боги (и сам всемудрый Один) постоянно обращаются к ётунам как за советом, так и за помощью. Но, будучи «от-

резанным ломтём», не всегда получают в Ётунхейме радушную встречу. Поэтому, чтобы добыть необходимую информацию для построения своих законов и новой реальности, богам приходится нередко прикладывать и хитрость, и лесть, и силу. Старшая Эдда и «Речи Вафтруднира» рассказывают об этом так:

Один сказал:

«Дай, Фригг, мне совет,
в путь я собрался
к Вафтрудниру в гости!
В древних познаниях
помериться силой
хочу я с мудрейшим».

Фригг сказала:

«Лучше останься,
Ратей Отец,
в чертогах богов —
Вафтруднир слывёт
сильнейшим из ётунов,
кто с ним сравнится!»

Один сказал:

«Я странствовал много,
беседовал много
с благими богами;
видеть хотел бы,

как Вафтруднир в доме живёт у себя».

Фригг сказала:

«Странствуй здоровым,
здоровым вернись,
доброй дороги!
Пусть мудрость тебе
там помощью будет
с ётуном в споре!»

По сути, мир Ётунхейм – это огромная память. Здесь копится и хранится всё, что было, а сами ётуны – генетические носители такой сплошной памяти. Им не ведомо добро и зло, они не разделяют информацию прошлого на нужную и не нужную.

Боги пользовались силой этого мира, и не только Один, но даже прекрасная Фрейя, когда ей необходимо было раздобыть информацию о родословной своего любимца-человека Отара, обратилась за помощью не куда-нибудь, а к своей приятельнице великанше Хюндле, что из ётунов⁵.

Именно из мира Ётунхейма бог Фрейр выбрал себе жену, а красавица-великанша Скади, хоть и не долго, была супругой древнего бога моря Ньёрда.

Так что описания ётунов как ужасных созданий-троллей не совсем точно. Более поздние повествования, в том чис-

⁵ Об этом рассказывается в древней саге «Песнь о Хюндле».

ле и описания астральных путешественников по мирам, рассказывают о жителях мира Ётунхейма как о богах с совершенно различной внешностью: они могут быть невероятно прекрасны и ужасающе уродливы. Крайности их не пугают – ведь не ведают они добра и зла, а природа ётунов, усиленная память, настаивает на том, что всему есть место в мирах Иггдрасиля, в том числе и любому прошлому, любой истории.

Ключом к миру Ётунхейма является одна из девяти необратимых рун **Наутиз (Науд)**. В человеческом мире и разуме эта руна выступает как руна нужды. Но как ключ к миру Ётунхейма, она даёт нам более широкое раскрытие – память, история, потребность в информации – любой, без цензуры и оценки.

Отправился в путь
Один, чтоб мудрость
турса изведать;
Игг прибыл к владеньям
Има отца
и в палату вошёл.

Один сказал:
«Привет тебе, Вафтруднир!
Вот я пришёл
поглядеть на тебя;
хочу я постичь познания твои,
всё ли, мудрый, ты
ведаешь».

Вафтруднир сказал:
«Что за пришелец
в дом мой проник
и слова в меня мечет?
Ты дом не покинешь,
коль не победишь,
состязаясь со мною».

*(Старшая Эдда.
Речи Вафтруднира)*

Ум и мудрость – вот главные качества мира древних ётунов. Но делятся они своими знаниями не с каждым. Саги рассказывают нам об испытаниях, которым подвергают носители памяти всех вопрошающих. И без разницы Древним, кто стоит перед ними – сильный бог или слабый человек.

Ванахейм, мир природы

Мир духов и богов природы, сил жизни и процветания. Он не создавался богами, а был словно бы «вплетён», встроен в общую систему Древа Иггдрасиль, как реакция на появление самого этого Древа. Сила и могущество ванов отличны от мощи асов – они иные. Легенды рассказывают о долгих войнах между асами и ванами за право власти и управления всей системой Древа. Те же легенды говорят о том, что не

было однозначного победителя в этих войнах и враждующие стороны вынуждены были пойти на договор:

Один пошёл войной против Ванов, но они не были застигнуты врасплох и защищали свою страну, и победа была то за Асами, то за Ванами. Они разоряли и опустошали страны друг друга. И когда это и тем и другим надоело, они назначили встречу для примиренья, заключили мир и обменялись заложниками. (*Младшая Эдда*)

Перед асами стояла задача покорить мир плодородия, и это была очевидная борьба за ресурс – для любого миропостроения необходима энергия.

Изначально Ванахейм – это отдельный и самодостаточный мир природы, гармоничный сам в себе. Включение его в Древо Иггдрасиль требовало глобальной перестановки всех систем и правил существования этого мира, а такие перемены всегда связаны с глобальной перестройкой и войной в том или ином виде. Природа всегда сопротивляется переменам, которые порождает не она или которые происходят по внешним чужеродным алгоритмам. Именно об этом в мифе рассказывается под образом «войны».

В системе 12 первооснов мир Ванахейма представлен как первооснова Свобода. Ключ к этому миру – необратимая руна **Ингуз**, руна плодородия, руна реальных и видимых результатов.

Альвхейм (Льёсальвхейм), мир Добра

Мир светлых Эльфов (альвов). В системе 12 первооснов соответствует первооснове Добро. Этот мир образовался одновременно со своей парой – Свартальвхеймом из тела великана Имира.

Символом и ключом Альвхейма является руна **Совило**, руна победы. На мир светлых альвов опираются боги, когда появляется необходимость воздействовать на другие миры и оттуда управлять ими. В сагах и преданиях светлые упоминаются как «слуги богов», а сам мир после войны был отдан «Фрейру на зубок», показывая тем, что мир Светлых – вотчина ванов, мира природы.

Вот как об Альвхейме говорится в Младшей Эдде:

Тогда спросил Гангleri: «Много чудесного можешь ты поведать о небе. Что там ещё есть замечательного, кроме источника?» Высокий отвечает: «Немало там великолепных обиталищ. Есть среди них одно – Альвхейм. Там обитают существа, называемые светлыми альвами. Тёмные альвы живут в земле, у них иной облик и совсем иная природа. Светлые альвы обликом своим прекраснее солнца, а тёмные – чернее смолы».

Свартальвхейм, мир Зла

В отличие от Альвхейма об этом мире в сагах и эддах рассказано намного больше. В мире Свартальвхейма живут не только тёмные альвы, о которых в сагах почти не упоминается, но и карлики-цверги, искусные мастера, которые снабжали богов чудеснейшими магическими артефактами, волшебными вещами и животными. В «Прорицании Вёльвы» перечисляются все рода цвергов и рассказывается о возникновении тёмных линий крови.

Тогда сели боги
на троны могущества
И совещаться
стали священные:
кто должен племя
карликов сделать
из Бримира крови
И кости Блаина.

Мотсогнир старшим
из племени карликов
назван тогда был,
а Дурин – вторым;
карлики много
из глины слепили
подобий людских,

как Дурин велел.

Нии и Ниди,
Нордри и Судри,
Аустри и Вестри,
Альтиов, Двалин,
Бивёр и Бавёр,
Бёмбур, Нори,
Ан и Анар,
Аи, Мьёдвитнир,

Гандалъв и Вейг,
Виндалъв, Траин,
Текк и Торин,
Трор, Вит и Лит,
Нар и Нюрад —
вот я карликов —
Регин и Радсвинн
всех назвала.

Фили и Кили,
Фундин, Нали,
Хефти, Вили,
Ханар, Свиор,
Фрар и Хорнбори,
Фрег и Лони,
Аурванг, Яри,
Эйкинскьяльди.

Ещё надо карликов
Двалина войска
роду людскому
назвать до Ловара;
они появились
из камня земли,
пришли через топь
на поле песчаное.

Это был Драупнир
и Дольгтрасир с ним,
Хар и Хаугспори,
Хлеванг и Глои,
Дори и Ори,
Дув и Андвари,
Скирвир, Вирвир,
Скафинн и Аи,

Альв и Ингви,
Эйкинскьяльди,
Фьялар и Фрости,
Финн и Гиннар;
перечень этот
предков Ловара
вечно пребудет,
пока люди живы.

Сварты по природе своей ближе к ётунам, чем к ванам,
в отличие от своих братьев – светлых альвов. Они такие

же основательные, такие же памятливые и так же не очень любят чужаков – ни богов, ни героев.

В кельтской мифологии светлые эльфы получили название «благой двор», а тёмные – «неблагой двор». В магии же эти два мира соотносят с первоосновами Добро и Зло, соответственно. Ключом к миру Свартальвхейма является руна **Эйваз**.

Цверги владеют не только богатыми подземными недрами, но и обладают искусством мастерски их использовать. Будучи замкнутыми по природе своей, имея очень жёсткое кастовое разделение, они с одинаковой силой ненавидят как людей, так и своих «родственников» альвов. И лишь богам и великанам, признавая их победу и старшинство, отдавали должные почести.

Хельхейм, мир Хель

Ключом к этому миру является руна **Хагалаз**, руна разрушения и ограничения. Ключ описывает основные функции этого мира – уничтожать ненужное, возвращать в хаос всё, что из него вышло, но не пригодилось, а также сдерживать потоки хаоса до поры до времени.

Согласно правилам системы Иггдрасиль, закону, введённому Одинем, в мир Хель уходит всё, что с точки зрения этого закона не является добром. На людей это правило спроецировалось как традиция правильного ухода из жизни: тот,

кто умер с оружием в руках и именем Одина на устах, достоин уйти в Вальхаллу и стать эйнхерием – воином Одина.

Все же прочие: женщины, дети, умершие от болезни, несчастных случаев или по иным причинам, все должны отправиться в Хель. Логика подсказывает, что с такой жёсткой выборкой мир Хель рано или поздно окажется очень переполнен и врата Хельхейма откроются, выпуская в мир потоки хаоса. Рагнарёк неизбежен.

В системе Древа Иггдрасиль мир Хельхейма является как бы зеркальной противоположностью мира Асгарда, где Асгард есть Порядок, а Хельхейм – Хаос. В Асгарде – принципы развития, а в Хельхейме – принципы разрушения. Однако это не полное и не точное описание, но понять суть мира Хельхейма можно лишь через силу и разум его владычицы богини Хель, что и будет сделано в своё время.

Мидгард

Было бы ошибочно ассоциировать с Мидгардом конкретно нашу планету, это в корне не верно. Подобное заблуждение увело в исследовании многих ищущих туда, где совершаются ошибки и делаются неверные выводы. Мидгард – это не здесь. Мидгард – это сейчас.

Мидгард – единственный мир, который в системе древа не имеет очевидной пары. Он граничен и конечен, как гранично время вообще и время человека в частности. Змей Мид-

гарда (Ёрмунганд) опоясывает собою мир человеческий и, подобно змею Уроборос, кусающему себя за хвост, выступает в качестве таймера, сжимая кольцо времени всё больше и больше. У всего есть пределы и у всего есть лимиты; мир Мидгард первый, который зависит от лимитов и сроков, и люди, живущие в здесь-и-сейчас, хорошо об этом знают.

Ключом к миру Мидгарда является руна **Йера**, руна времени. Но понять, как работает этот ключ, можно, лишь только рассматривая его в связке с другими мирами, как точку на линии времени Науд-Йера-Ингуз, Ётунхейм-Мидгард-Ванахейм, определяющую настоящий момент. Тогда как Ётунхейм (руна Науд) – прошлое, а Ванахейм (руна Ингуз) – будущее.

История создания человека в космологии северных народов описана так:

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

Они не дышали,
в них не было духа,

румянца на лицах,
тепла и голоса;
дал Один дыханье,
а Хёнир – дух,
а Лодур – тепло
и лицам румянец.

*(Старшая Эдда.
Прорицание Вёльвы)*

Созданные из природных элементов, не обладающие долгой памятью, люди живут только единым мгновением. Прошлое переменчиво, будущее не определено. Но, растягивая своё сознание по мирам, каждый может изменить предначертанное: дотянись своим разумом до мира древней памяти, осознай свою нужду, и по закону маятника сознание достигнет мира Ванакейма, изменяя будущее. Раскрой своё сознание для такого размаха – и станет ведомо тебе добро и зло. Переживи многократные колебания и повторения – и подвластны будут жизнь и смерть. Познай всё – и станешь подобным богам, знающим силу хаоса и основы порядка.

В самой структуре древа запрограммирована возможность развития человека внутри системы – равновесно и равномерно. Но за такую возможность человек платит дорого – его время течёт очень быстро. Этот факт так же можно увидеть в системе Древа Иггдрасиль, если представить древо не как плоскость, а как минимум трёхмерное изображение, вра-

цающееся вокруг своей оси точки мира Мидгард. Момент вращения показывает, что скорость вращения максимальна в центре и минимальна на периферии.

Человек, пребывая в центре вращения, вырабатывает момент времени, распределяя этот важный ресурс по всем мирам. Ведь недаром один из питающих древо корней определён в мире человеьем: это питание – время.

За этот ресурс борются все миры, стараясь внедрить в систему Мидгарда свои правила и законы, которые так или иначе повлияют на скорость времени. Но и человек в этой игре стремлений развитием разума своего способен влиять на миры, которые по алгоритмике своей формируют эти правила. Ведь ничего не дано человеку, кроме чувства, разума и ощущения жизни.

Руны, связующие мир Мидгарда по временной оси с мирами Ётунхейма (память) и Ванахейма (будущее), показывают, при каких условиях человек сможет воздействовать и влиять на миры Иггдрасиль.

Руны **Дагаз** и **Йера**, связующие Мидгард и Ётунхейм, говорят следующее: любая память прошлого, любая история должны пройти проверку временем и трансформацию. Такое качество сознания называется аналитическим, то есть человек должен быть способен на анализ. Собирать в своём разуме, в точке «сейчас» все знания прошлого, спаивать их друг с другом, выделять главное и это главное отправлять в будущее.

Сила рун **Уруз** и **Перт**, связывающих мир Мидгарда с миром Ванакхейма, позволят заронить в землю зерна, которые иначе сплетут полотно реальности завтрашнего дня, изменят судьбу. Сила окончательного выбора сформирует твоё завтра, сформирует твоё будущее.

Процесс соединения мира Огня и мира Льда, Муспельхейма и Нифельхейма, запущенный один раз, не прекращается никогда. Бездна Гиннунгагап проявила себя в системе миров, и теперь двум первичным силам больше нигде соединяться, кроме как в мире Мидгарда. Динамика и стагнация, перемены и постоянство, стабильность и разрушение – всё это теперь в мире человеческом. Наверное, поэтому природа людей от искр Муспеля получила сумасшедшинку, а от льдов Нифеля – тягу к стабильности. Но эти два стремления, сталкиваясь друг с другом, делают человека таким неугомонным. Не всех, конечно, но в основном.

Прародитель Имир рано или поздно соберёт себя обратно, соберёт все миры и свяжет их между собой не памятью, а жизнью. И пропадёт тогда граница между мирами, не будет уже нужды отделять один мир от другого временем и пространством. Когда это будет – не ведомо даже всевидящей вэльве. Но то, что рано или поздно это произойдёт, не вызывает сомнений.

В проекции Древа Иггдрасиль на систему 3 магических кругов и 12 первооснов мир Мидгарда мы увидим сразу в четырёх первоосновах: Жизнь, Смерть, Любовь и Ненависть

– вот такой он могучий, наш мир.

* * *

Все миры, соединённые в систему, формируют жизнь человека. Человек, воспринимая изменения, сам инициирует перемены, что оказывает воздействие на остальные миры. Понятно, что такой процесс не должен проходить бесконтрольно, «как боги на душу положат». Поэтому в системе Иггдрасиль есть все механизмы регуляции, способные пресечь ненужные, несвоевременные деяния и, напротив, инициировать нужные.

Рататоск⁶белка
резво снуёт
по ясеню Иггдрасиль;
все речи орла
спешит отнести она
Нидхёггу⁷вниз.

И вэльве вторит Младшая Эдда:

«Что можно сказать о том месте?» Равновысокий отвечает: «Тот яшень больше и прекраснее всех деревьев. Сучья его простёрты над миром и

⁶ Рататоск – «грызозуб».

⁷ Нидхёгг – чёрный дракон, о котором говорится в строфах 39 и 66 «Прорицания Вэльвы».

поднимаются выше неба. Три корня поддерживают дерево, и далеко расходятся эти корни».

Сила рунической магии не столько в том, чтобы уметь составлять и читать рунные формулы и вязи, а в том, чтобы точно и безошибочно через руны поддёргивать определённые связи-каналы между мирами, изменяя мир согласно своей воле и задаче. Сила рун огромна. Но ещё сильнее ответственность того, кто применяет их в этом качестве, – ведь процессы, идущие по всем мирам, будут необратимы.

Рун не должен резать
Тот, кто в них не смыслит.
В непонятных знаках
Всякий может сбиться.

(Сага об Эгиле)

Бог Один принёс руны, как магические инструменты, и каждому миру от Всемудрого достались свои руны. Сила рун, данных обитателям миров Древа Иггдрасиль, у каждого мира своя, и зависит такое распределение от степени ответственности и силы возможностей этого мира. Людям Один дал набор рун, соответствующих потенциальным возможностям человека (24 руны старшего футарка).

В сагах и мифах северной традиции записано всё, что вы прочитали выше. Но записано совсем другим языком – аллегоричным, зашифрованным кодом простоты и моментом

«сейчас». Наша с вами задача – расшифровать полученную информацию, выявить скрытый смысл послания богов. Нужно только освободить его от оков примитивности, найти универсальный ключ к его пониманию.

Древние люди, передавая нам это послание, записали его в эдах, запомнили в сагах и сказаниях. Пройдя через века, побывав в горниле христианского плавления всего со всем, оно должно было сохранить в незыблемости и неизменности то главное, что невозможно уничтожить ни костром, ни плахой, ни страхом, ни беспамятностью. Могут забыться и исказиться частности, потеряться подробности, переписаться акценты. Но суть, ключ, зерно истины должно остаться в неизменности.

Отчищая остатки и обрывки мощного когда-то эпоса от христианского налёта, восстанавливая по крупицам мозаику смысла, мы попробуем найти это скрытое послание – заповеди и напутствия нам, живущим, и молодым богам, пришедшим на смену Древним. Если получится задуманное, то программу мира Иггдрасиль мы восстановим и реанимируем, построим заново мир по старым чертежам, но с учётом знаний всех ошибок, совершённых предшественниками.

Мир, который строили Древние боги, – это мир, в котором главными человеческими качествами и главной силой богов должна была быть Доблесть и Честь. Именно так, с большой буквы.

Говорят, что когда-то Единый, разбив себя на огромное

количество мельчайших частей, позволил эти частям развиваться самостоятельно. Так появились боги. Каждый бог разложил себя ещё на миллиарды частей – так появились люди. Каждый бог работал «по своей теме», то есть развивал себя в определённом ключе. Северные боги работали над созданием универсального алгоритма, который позволит отточить понятия «доблесть» и «честь», доведя их до совершенства. И не только люди стали полноправными участниками этого процесса, но и сами боги принимали в нём самое активное участие. Так рассказывали саги.

Но у богов были не только помощники, но и противники. Одни – из вражды – старались им помешать. Другие – из дружбы – старались делать то же самое. В чём же разница? В мотиве.

Когда всё идёт гладко, когда нет развития, когда в радости победы не замечаешь цены, с которой эта победа досталась, легко остановиться в поиске, удовлетвориться достигнутым и, в конечном итоге, проиграть. Друг вредящий будет показывать на ошибки, подгонять и стимулировать к действию. Если понимаешь это, то знай, что нашёл союзника в своих делах, того, кто любит тебя искренне – не словом, а намерением, действием. Но если не понимаешь, то разница между другом и врагом сотрётся, ибо судишь по делам (что ошибочно), а не по мотиву (что правильно).

История, которую передали нам северные боги, – это история проигрыша. Да, читатель, не удивляйся. Хвастать-

ся несуществующими победами нельзя, если хочешь, чтобы твои потомки действительно продолжили начатое дело, а не просто пускали пыль в глаза всем желающим. Потомкам нужно говорить правду.

Но не всякий способен эту правду принять. Тот, кто живёт моментом «сейчас», не способен разглядеть причину, эффект и последствие, он будет видеть только эффект. Разум такого человека мал, но малый разум не виноват, что он мал пока. Повествование Древних построено таким образом, чтобы малый разум, не разглядев ключа, не тронул его, обтёсывая повествование лишь по бокам.

Древние боги передали нам историю заблуждений и ошибок, которые привели к гибели богов, привели к битве Рагнарёк. Выжившие после битвы боги – будущие строители миров – возьмут старые эдды как техническую документацию и будут, опираясь на неё, писать новые программы для мира, удаляя причины прошлых ошибок, создавая новое безопасное пространство для жизни всех живущих и существующих во всех Девяти Мирах.

Эриль, вяжущий руны, полноправно участвует в этом процессе.

История каждого из богов северного пантеона – это история победы и поражения той или иной силы, того или иного правила. В повествование вплетены ключи, чтобы ищущий нашёл их и создал на их основе новое миропонимание, положил в канву новой реальности.

Но, прежде чем приступить к изменению полотна общего миропорядка, эриль должен понять себя, изучить себя, познать себя. Подобно древнему Имиру – разложить себя на составляющие и собрать воедино совсем новой личностью, совсем новым человеком. Человеком-воином, магом-воином. Для этого и нужен был путь прохождения через футарк, через руны: не только как процесс трансформации, но и как процесс познания.

Первым шагом изучения древней традиции будет для вас более глубокое, мистическое изучение своей природы, познание предпосылок судьбы и осознания: какие перемены нужно внести в программу собственной судьбы, чтобы действительно стать эрилем, а не заблуждаться в этом качестве. Какие уроки предстоит пройти, какие испытания преодолеть, чтобы право вносить изменения уже не только в свою, но и в общую программу судьбы человечества появилось.

В каждом человеке от рождения прописаны определённые руны, и через них какие-то миры будут в большей степени воздействовать на жизнь и судьбу, а какие-то в меньшей степени. Такое врождённое предпочтение определяет в жизни человека очень многое, если не всё. Это предопределение называется Индивидуальный Код Судьбы. Какую-то часть этого кода человек может изменить, а какую-то нет. Процесс познания себя мы начнём с вычисления этого индивидуального кода, а вычислив, попробуем осознать: необходимо ли в нём что-то менять или нет.

Практика 1. *Индивидуальный Рунический Код (стр. 289)*

Практика 2. *Индивидуальный Рунический Амулет (стр.*

337)

Практика 3. *Амулеты и талисманы (стр. 344)*

Практика 4. *Введение. Магические формулы (стр. 366)*

Пантеон северных богов

Начиная с этого момента мы будем изучать пантеон северных богов. Сразу нужно сказать, что пантеон богов – это не эгрегоры. Эгрегоры делаются человеческими разумами, опираясь на идею какого-либо бога (силы). Пантеон же сам – семейство разумов.

Чтобы понять то, что пытались донести до нас боги через саги, мифы и предания, нужно, прежде всего, отключить своё критичное мышление и не забывать, что боги – это не люди. Хотя описывают свои приключения именно на человеческий манер. Каждая сага – это зашифрованный алгоритм действия, которое либо приводит участника квеста к успеху и победе, либо нет. Во втором случае адепту следует не только кусать губы от досады за своего «любимого героя», но и делать выводы – по какой причине программа действия того или иного божества оказалась неуспешной и что можно было бы сделать тогда (и сейчас), чтобы это изменить.

Каждый бог или богиня, историю и силу которых мы будем изучать далее, не только проявленный разум, но ещё и информационная структура, богатая методами достижения результата.

Семейство богов – это не случайное образование, не стоит путать его с понятием «семья» в мире человеческом. Если уж проводить аналогию, то, скорее, семья богов – это груп-

па учёных и исследователей, которые занимаются совместно отработкой какой-то определённой задачи, наработкой специфических алгоритмов выживания и управления, которые должны по замыслу существовать всегда и обеспечивать право. Обеспечивать тем новым богам и людям, которые по крови или по духу будут являться потомками этих сил, то есть продолжателями традиции, реализаторами идеи.

Создание такого человека – идеального человека – есть во всех мифологиях. Не всегда красной нитью, но всё же достаточно чётко, чтобы это мог увидеть исследователь, проявлена цель богов на определённом этапе их деятельности – создать такой разум человека, который сумел бы непротиворечиво вобрать в себя все алгоритмы, наработанные богами пантеона. А через это – создать такое человеческое сознание, которое вберёт в себя алгоритмы всех пантеонов, всех богов, всех систем. Иначе – стать ведающим добро и зло.

Не обошла эта задача и северных богов.

Старшая Эдда описывает процесс творения человека так:

И трое пришло
из этого рода
асов благих
и могучих к морю,
бессильных увидели
на берегу
Аска и Эмблу⁸,

⁸ Аск и Эмбла – первые люди на земле, буквально «ясень» и «ива».

судьбы не имевших.

Они не дышали,
в них не было духа,
румянца на лицах,
тепла и голоса;
дал Один дыханье,
а Хёнир – дух,
а Лодур – тепло
и лицам румянец.

(Прорицание Вёльвы)

Младшая Эдда разворачивает эту историю прозаически и подробно:

«...А откуда взялись люди, населяющие землю?» И отвечает Высокий: «Шли сыновья Бора берегом моря и увидели два дерева. Взяли они те деревья и сделали из них людей. Первый дал им жизнь и душу, второй – разум и движение, третий – облик, речь, слух и зрение. Дали они им одежду и имена: мужчину нарекли Ясенем, а женщину Ивой. И от них-то пошёл род людской, поселённый богами в стенах Мидгарда. Вслед за тем они построили себе град в середине мира и назвали его Асгард, а мы называем его Троя. Там стали жить боги со всем своим потомством, и там начало многих событий и многих распрь на земле и на небе».

Это описание показывает нам, что боги создали «своего»

человека не абы из чего, а, во-первых, из природного, живого материала; во-вторых, вложили в него частицы самих себя. Причём, прошу заметить, и в мужчину, и в женщину совершенно одинаково. Они вложили и душу, и личность, и черты характера. Понятно, что вложить таким образом они могли лишь то, что имели сами: своё дыхание, свой нрав, своё сознание. Отсюда и расхожее в древности понимание, что каждый человек обладает теми характеристиками бога (богов), которые его курируют (создавали). Создавали не плоть (с этим прекрасно справились папа с мамой), а его душу, основы его сознания.

Какие же качества личности предопределяет присутствие северных богов в разуме того, кто с ними связан? Прежде всего, это качества чести и доблести, воинский характер и, конечно, право сильного. Достаточно вспомнить классическое описание викинга, которое вошло в историю и память всеобщую, чтобы понять, о чём идёт речь. Особенно если знать правило формирования истории: в ней остаются только феноменальные качества, феноменальные особенности, а обыденные растворяются в потоке времени.

Такое понимание феномена и его видение лежит в основе деятельности всего пантеона северных богов – честно или нет, доблестно или подло добивается победы тот или иной персонаж мифа; насколько он прав с точки зрения чести и что может быть, если победа присуждена не вполне честному (доблестному) лицу.

Вроде бы всё просто, но только если бы описанное действительно имело отношение к человеку. Но нет – история северного мифа касается не человека, а богов. Всё, что сделано богом, становится законом для человека. Победил бог – победит и человек, если будет поступать так же. Проиграл бог – при тех же обстоятельствах проиграет и человек. Без вариантов.

Каждый бог в политеизме – это грань системы. Проводя дальнейшую практику внутри системы Древа Иггдрасиль, пропуская сквозь себя информационные каналы северных богов, вы сумеете сделать себя, свою личную систему прав и ценностей менее зависимой от тех структур и систем, которые к вам лично не имеют никакого отношения. Погружённость своего сознания внутрь Древа Девяти Миров поможет вам достичь такого эффекта. Воспринимайте такую погружённость как тестовое пространство оттачивания результата. Как «облако», в котором творится некая новая реальность, которая будет вынесена и внедрена в общую систему множественных реальностей только тогда, когда она будет отлажена до совершенства. Этим вы защитите себя от ошибок, о которых нам недвусмысленно рассказывают саги: когда незаконченная и сырая программа, не обладающая силой выживаемости, без необходимых степеней защиты, по-детски наивная в своём невероятном могуществе и безграничном благородстве, выходит в мир, там это благородство воспринимается другими, более «опытными» системами как

глупость. Несогласованность в системе значений неизбежно порождает системные конфликты, которые для сильной стороны не обязательно закончатся победой.

Система Девяти Миров очень подходит для того, чтобы научиться видеть и понимать то, каким образом на точку сопряжения реальностей (в данном случае мир Мидгарда) воздействует огромное количество информационных каналов и как эти каналы изменяют реальность.

Весь пантеон северных богов (как, впрочем, и любой другой пантеон) – это всегда семья со сложной системой кровных связей и наследования, с запутанными, как водится в большой семье, внутренними родственными и этическими отношениями. Но это – с человеческой точки зрения. Достаточно будет вспомнить ещё раз, что боги – это не люди, а разумы; их запутанные отношения есть не что иное, как информационные процессы, порождающие при взаимодействии специфические эффекты. Достаточно об этом вспомнить – и мы с вами тут же от бытовых сплетен перейдём к науке. А точнее – к магии.

Однако человек тем и отличается от мага, что, упростив что-либо ради собственного понимания, опустив бога до своего полуживотного уровня, он, что-то поняв, забывает поднять его обратно и распаковать понятое не только на мир человеческий, но и на всю проявленную реальность. А маги не забывают. Потому и видят дальше, и умеют больше.

Поэтому и мы с вами, разбирая мифы и легенды о север-

ных богах, постараемся всегда помнить, что имеем дело с разумами настолько древними, настолько сильными, что все остальные современные религии перед ними как младенец перед древним стариком, как жёлудь перед дубом, как малёк перед косяком, как снежинка перед лавиной в горах. И как человек перед бездной.

Будет большой ошибкой относиться к богам как к равным себе. Об это споткнулись многие начинающие и на этой грубейшей ошибке не получили искомого результата – силы и знаний. Мне бы хотелось предостеречь вас от неправильно-го понимания – упрощения и умаления богов. Но, с другой стороны, разумы древних языческих божеств, разумы Древних и Изначальных так же не воспринимают состояния религиозного экстаза, совершенно не приемлют чувства тварности и нуминозного состояния разума. С ними невозможно разговаривать методом молитвы – заученных готовых формул, смысла которых произносящий не понимает. Они не ответят коленопреклонённому и бьющемуся лбом «рабу», ибо воинская северная традиция – не рабская система. Древние считали, что если и опускаться на колени перед высшим, то непременно только на одно – подниматься из такого положения куда как легче.

Каналы северных богов могут быть очень жёсткие, но никогда не унижающие ни себя, ни человека в нём. Северная мораль знает важность чувства собственного достоинства. Поэтому помните, что две крайности – фамильярность и по-

добострастие – одинаково плохи и не дадут ищущему того, что он ищет. Достоинство. Почтение. Уважение ученика перед учителем. Осторожность в суждениях и неспешность в выводах. Умение признавать свою ошибку, если понимаешь, что не прав. Умение идти до конца, если знаешь, что прав. Вот эти качества личности любят боги, именно того и проведут по северному пути.

Северная магическая традиция (впрочем, как и любая другая языческая традиция) предполагает не обожание божества, а стремление стать божеством внутренне. Это не личность, которой надо тупо восхищаться, но образец, которому нужно подражать.

Первый бог, который будет учить нас «иному взгляду», – это одноглазый бог Один, верховный владыка северных земель, богов и народов.

Один

*Знаю, висел я
в ветвях на ветру
девять долгих ночей,
пронзённый копьём,
посвящённый Одину,
в жертву себе же,
на дереве том,
чьи корни сокрыты
в недрах неведомых.*
(Старшая Эдда. Речи Высокого)

*Я знаю, что я висел на продуваемом студёными
ветрами на дереве
девять холодных ночей, изумлённый истиной.*
Вилигут

Бог Один – основатель Асгарда, бог знания, способный связать всё со всем, способный быть гибким и прозорливым, но также твёрдым и непоколебимым.

Бог Один – основа созданной связки миров. Если бы не его деяния, то и нашего мира, Мидгарда, да и самого человека в том виде, в котором он есть, не существовало бы вовсе.

Первый и главный бог, канал которого мы будем изучать и исследовать, – это, конечно же, бог Один. У него много

имён (хейти⁹). Каждое хейти, каждое прозвище отражает какую-то грань характера бога. Считалось, что у Одина было более тысячи имён – личностью он был действительно многогранной.

Однако, ради правды, нужно сказать, что изначально верховным богом в северном пантеоне был бог правды Тюр (Тиу).

Но после определённых событий, о которых пойдёт речь ниже, Тюр вынужден был сложить полномочия и передать бразды правления и руководства всем проектом «Правда Тюра» богу Одину.

Что же такого выдающегося было в Одине, что именно он, а не громовержец Тор, не Белый Ас Хеймдалль, не прекрасный Фрейр стали во главу всего семейства северных божеств?

Вот в этом и предстоит разобраться.

Многогранность бога Одина показывает, что во всех своих ипостасях он оставил на полотне реальности зримый след. Он мог проявлять себя в различных формах без малейшей потери целостности, и эта многогранность позволяла ему вбирать в себя алгоритмы победы и успеха других божеств; делала его реально богом, ведающим добро и зло.

Не напрасно имя Одина прочно ассоциируется у оккуль-

⁹ Хейти в древнеисландской поэзии – поэтический синоним, который используется для обозначения имени или предмета вместо распространённого слова; замена имён, переименование.

тистов и магов, исследующих незримые связи, с планетой Меркурий, которая, в свою очередь, в магии связана с первоосновами Добро и Зло в системе магических кругов силы. Здесь нужно сказать, что в магии эти понятия рассматриваются несколько иначе, чем в мире человеческой морали. Точнее, в магии эти два понятия к морали вообще никакого отношения не имеют, так как в магическом миропонимании

Добро – эффективные алгоритмы достижения результата, или, попросту, – алгоритмы победы.

Зло – неэффективные алгоритмы, или – алгоритмы проигрыша.

Бог Один обладал всеобъемлющим знанием о «правильных» способах достижения результата для победы, знал о предпосылках проигрыша, знал всё, что может привести его команду (семью) к успеху и победе среди пантеонов других божеств. Именно за это, а не только за руны, бог Один назван богом *знания*. Только тот, кто обладает доступом к этим ресурсам, достоин развивать цивилизацию, строить её «на пустом месте», развивать процессы и создавать людей – генетических и духовных носителей программы и основной задачи проекта. Поэтому именно Один встал во главу пантеона. Именно он совершил поступки, которые помогли ему получить недостающие знания и силу, которой не обладал никакой другой бог северной семьи.

Один – предводитель асов, мудрец и шаман, владыка рун. Покровитель военной аристократии, хозяин Вальхаллы, учё-

ный и алхимик, маг и колдун. Людям он являлся под разными именами и в разных обликах, но в памяти людской остались его синий плащ и широкополая шляпа, которая скрывает раненый глаз, – в этом облике бог Один наиболее узнаваем.

Происхождение бога Одина такое же, как и у других богов-асов – он из инеистых великанов. Понятие «ас» – это не обозначение расы или иного кровного происхождения. Ас, асинья – это статус, должность, положение в иерархии миров, но никак не обозначение национальности.

В Младшей Эдде у Снорри читаем:

Он [Бури] был хорош собою, высок и могуч. У него родился сын по имени Бор. Он взял в жёны Бестлу, дочь Бёльторна великана, и она родила ему троих сыновей: одного звали Один, другого Вили, а третьего Ве. И верю я, что Один и его братья-правители на небе и на земле. Думаем мы, что именно так его зовут. Это имя величайшего и славнейшего из всех ведомых нам мужей, и вы можете тоже называть его так¹⁰.

Разуму такого масштаба, как бог Один, никогда нельзя давать однозначную характеристику, плохой он или хороший. Он есть всё. Иметь «личное отношение» к этому богу – это заранее обречь себя на поражение: как можно иметь «личное отношение» ко Вселенной? Тем более если точка взгля-

¹⁰ Бёльторн – инеистый великан. Бестла – мать Одина, дочь Бёльторна. Бури – первочеловек, которого вылизала из льда Нифельхейма корова Аудумла.

да находится внутри её, а не вовне её.

Однако, чтобы соответствовать заявленным требованиям, разум самого Одина должен был претерпеть соответствующую трансформацию – необходимую и достаточную для выполнения своей миссии.

Как это было?

В самом начале творения миры были связаны между собой весьма условно. В этой связи не было рабочей системы, и по этой причине закон равновесия нарушался люто. Миры, которые были извечно, асами не создавались – они существовали задолго до рождения Одина и братьев его. Но заслугой асов явилось то, что они сумели связать различные миры единой логической сутью, которая получила название Древо Иггдрасиль.

Однако справедливости ради надо сказать, что заняться системным программированием и некоторой «легализацией» своих трудов их заставили обстоятельства, а не собственные желания или продуманные проекты с далеко идущими планами. То, что делалось изначально – миры с различными свойствами, – боги делали для себя, для игры, для удовольствия.

В легендах об этом написано так:

На лугу, веселясь,
в тавлеи играли,
всё у них было
только из золота, —

пока не явились
три великанши,
могучие девы
из Ётунхейма.

*(Старшая Эдда.
Прорицание Вёльвы)*

Три великанши из Ётунхейма, три Норны, богини судьбы и тотального контроля, указали богам на «недопустимость подобных действий», выражаясь современным системным языком. Поскольку что-либо созданное в системе Девяти Миров не может существовать само по себе, а только в связи со всем остальным – в этом суть любой системы. Все происходящие процессы в одной системе в большей или меньшей степени, но обязательно повлияют на процессы, происходящие в другой, а значит, и во всех остальных – Система Миров весьма чувствительна к изменениям.

Каждый мир должен быть и будет связан с любым другим миром специфическими связями. Правильно построенная система взаимозависимости и внутреннего регулирования позволит соблюсти основной закон мироздания, основной магический закон – Закон Равновесия. А это значит, что такая система будет жить долго, миры будут устойчивы по отношению друг к другу и к самому себе, и, что важно, никакое воздействие извне, необходимое для насильственного «выравнивания», не понадобится.

Однако Норны лишь указали богам на ошибку, выдали ТЗ, но разве они дали инструмент для этого? Нет. Механизмы связывания должны быть разработаны самими богами. Они не должны быть украдены или «позаимствованы» у других систем, как это сделали впоследствии монотеистические проекты. Они должны быть написаны на оригинальном языке, не имеющем аналогов, но при этом быть читаемыми другими мирами, понимаемы сопряжёнными системами. Создателем такого языка программирования и автором «исходного кода» как раз и стал бог Один, а инструментом связывания – открытые им руны.

Легенда описывает это открытие рун как «жертву, принесённую Одином» себе же – привязка своего сознания к Древу Иггдрасиль на девять долгих дней и ночей.

Знаю, висел я
в ветвях на ветру
девять долгих ночей,
пронзённый копьём,
посвящённый Одину,
в жертву себе же,
на дереве том,
чьи корни сокрыты
в недрах неведомых.

Никто не питал,
никто не поил меня,

взирал я на землю,
поднял я руны,
стеная, их поднял —
и с древа рухнул.

Девять песен узнал я
от сына Бёльторна,
Бестли отца,
мёду отведал
великолепного,
что в Одрёрир налит.

Стал созревать я
и знания множить,
расти, процветая;
слово от слова
слово рождало,
дело от дела
дело рождало.

Руны найдёшь
и постигнешь знаки,
сильнейшие знаки,
крепчайшие знаки,
Хрофт их окрасил,
а создали боги,
и Один их вырезал.

(Старшая Эдда.

Один был отрезан от привычных источников питания, он был самодостаточен в процессе инициации; он сам стал Древом, а Дерево стало им. Руны, которые получил бог Один, были абсолютным отражением его самодостаточности. Обратите внимание на важный момент: Один не изобретал руны – он их получил от своего предка-ётуна *Бёльторна, Бестли отца*, получил как родовой дар, как право вязать миры нужным богам способом.

Руны есть коды и шифры к базам данных алгоритмов формирования реальностей. У каждого бога и у каждого, порождённого богами, свой уровень допуска и своя степень возможностей влияния на реальность. На это нам указывают дальше «Речи Высокого»: каждый мир получил от Одина разные руны.

Один у асов,
а Даин у альвов,
Двалин у карликов,
у ётунов Асвид,
и сам я их резал.

Многие знания получил бог Один от своего прародителя. Но эти знания не едины для всех, и разные виды рун Всеотец передал разным мирам, определяя таким образом, что у каждого мира и у каждой расы должна быть и будет разная

степень взаимодействия с системой Девяти Миров. У асов свои, у альвов свои и у людей тоже свои. И это очень важно видеть: система Древа Иггдрасиль – это сложная многоуровневая программа, которая должна быть защищена не только от воздействия извне, но и изнутри, заранее блокируя возможность влияния через известные коды-руны на все миры. Нет, многомудрый Один дал каждому миру свои ключи, и ключи эти подходят строго к определённым замкам. Инициация бога Одина в течение девяти ночей на Древе Иггдрасиль – это способ обретения ключей и алгоритмов управления информационной структурой древа. Такими ключами стали руны.

Чтобы встать во главе системы, нужно познать эту систему. Для этого богу Одину необходимо было ввести эту систему в себя, вживить её в себя, чувствовать её каждым нервом. Система Девяти Миров, в свою очередь, должна воспринять нерв Одина как свой собственный, не отторгая его, но правильно реагируя.

Жертва, о которой говорится в «Речах», – это жертва собой, своей старой природой, своей свободой от грядущей миссии, своим правом выбирать иначе. Вживить в себя коды управления мирами – это освободить для них место, перезаписать программу собственного сознания. Бог Один стал неотъемлемой частью Древа, а Древо стало неотъемлемой частью него.

Всё самое ценное знание хранится в мире Тьмы. В се-

верной традиции этот мир называется миром Нифельхейма, а хранителями, носителями древнего знания являются инеистые великаны. Подчеркну – носителями древнего знания. Мир Ётунхейма и его жители ётуны – носители древней памяти, а это не одно и то же. Знание – это то, что прошло проверку временем, пропущено через многовековой, а то и тысячелетний опыт. Это готовые пакеты информации, константы прошлых времён и других миров; это готовые коды и ключи, применение которых не требует их изменения или доработки. В отличие от древней памяти, которая есть потоковая информация без правил её применения, – всё, что есть, и всё, что было. Когда-то из констант мира Нифельхейма и запускающих импульсов Муспельхейма начали твориться миры, и всё Древо Иггдрасиль построено на константах Нифеля. Вот этот родовой дар и получил бог Один от своего пращура, великана Бёльторна¹¹ – девять песен по числу связываемых миров, девять верных кодов.

Руны Мидгарда, которые мы знаем как старший футарк, были даны людям для деяния в своём мире. Руны помогают человеку связываться с другими мирами, получая оттуда информацию для формирования изменений, но они не дают человеку права изменять другие миры своей волею или желанием. Мидгард – мир срединный, зеркало всей системы.

¹¹ Бестла – мать самого Одина, Бёльторн, следовательно, его дед. Он – инеистый великан из мира Нифельхейма. Носитель древнего знания мира Тьмы, которое и передал своему внуку. И это очень важный момент, который ни в коем случае не стоит упускать из внимания.

Зеркало не может вольным деянием воздействовать на отражаемый объект, но оно способно показать ему результат, позволит увидеть, что в нём не так.

Но всё это случилось много позже. Сначала, как рассказывают легенды, верховным богом северного пантеона был бог Тюр. Верховный бог – это как руководитель проекта, он задаёт общую линию развития, формирует верховную идею: ради чего всё? Однако история о том, как и по какой причине функции верховного перешли от Тюра к Одину, будет подробно описана в главе, посвящённой богу Тюру: после определённых событий он передал управление проектом и верховенство пантеоном тому, чья сила и возможности давали шанс довести проект до логического конца и, возможно, с победным результатом.

Применяя современную терминологию, можно сказать, что бог Один – это движок всей системы Древа Иггдрасиль. Системы, которую создал Один и которая направлена на выявление всего лучшего. Впрочем, как и любые другие системы, с которыми работали иные пантеоны богов. Просто каждая система задаёт свой механизм оценки лучшего, но в северном пантеоне во главе с богом Одиним этот механизм – воинская доблесть.

Всё, что описано в эддах и сагах, – это описание становления такой системы, описание честное и нелукавое. Каждый бог и каждый герой описывает свои алгоритмы как победы, так и поражения – максимально правдиво, насколько способ-

но сознание человека сохранить в своей памяти и воспроизвести впоследствии эту честность.

То, что заложено в ядро системы, начинает развивать систему в строго определённом ключе. Когда бог Один через самоинициацию на Древе Иггдрасиль замыкал систему Девяти Миров на себя, он дал импульс функционирования этой системы также в строго определённом ключе. Этот ключ впоследствии получил название «Ярость Одина».

В системе каждый мир, как информационный блок, выполняет свою функцию. Какие-то миры в рамках системы могут полноценно проявлять себя, а какие-то могут функционировать только в ограниченном объёме или только периодически, или вообще никогда. Правила взаимодействия и функционирования миров *в рамках системы* задаёт цель системы, описывает её основную задачу – для чего система образована. С момента становления бога Одина как верховного бога северного пантеона цель была определена – победить. В этой программе миру людей, миру Мидгарда была отведена совсем не основная миссия, а строго конкретная и весьма ограниченная. Мир людей должен был взращивать воинов-победителей, которые в момент решающей битвы Рагнарёк, в момент последнего испытания системы на прочность встанут рядом с богами плечом к плечу.

Эйнхерии – так назывались павшие воины мира людей, перед которыми открывались врата Вальгринд (Valgrind) – «ворота мёртвых», или «ворота павших в битве», врата в

чертоги Асгарда.

Вальгринд – ворота,
стоящие в поле
у входа в святилище;
неведомы людям
древних ворот
замки и запоры.

Пять сотен дверей
и сорок ещё
в Вальгалле, верно;
восемьсот воинов
выйдут из каждой
для схватки с Волком.

*(Старшая Эдда.
Речи Гримнира)*

Там павшие воины ожидали момента последней битвы, упражняясь в поединках, угощаясь никогда не скончаемым мясом вепря:

Андхримнир¹²варит
Сехримнира-вепря

¹² Андхримнир – имя повара в Вальхалле. Так же как Сехримнир (имя вепря, который оживает каждый раз после того, как он съеден обитателями Вальхаллы) и Эльдхримнир (название котла, в котором варят этого вепря), происходит от слова hrim – «сажа». *(Примеч. пер.)*

в Эльдхримнире мясо —
дичину отличную;
немногие ведают
яства эйнхериев.

*(Старшая Эдда.
Речи Гримнира)*

Бог Один был с ними, но никогда ничего не ел среди мёртвых воинов, а только пил вино. Мёртвую пищу мёртвых поедали спутники Одина – волки Фреки и Гери, «жадный» и «прожорливый». Не только на пиру с эйнхериями волки поедают «долю мёртвых», но и в системе миров они способны уничтожать всё больное и отжившее, избавляя систему по указу бога Одина от всего того, что может сделать её бессильной и неповоротливой от избыточной материи. Также волки защищают Вальхаллу от проникновения нежданных гостей.

Гери и Фреки
кормит воинственный
Ратей Отец;
но вкушает он сам
только вино,
доспехами блещущий.

*(Старшая Эдда.
Речи Гримнира)*

Вальхалла – очень важные чертоги. В интерпретации системы, как программы, чертогами называются отдельные базы данных, которые требуют сохранения и усиленной защиты. У тех богов, с которыми мы познакомимся дальше, есть свои чертоги, при условии, что на этого бога функционально возложена обязанность такую базу данных формировать. Для бога Одина Вальхалла есть база данных о безупречных воинах, соратниках в битве. Волки защищают собираемую информацию, не дают использовать её не по назначению или раньше срока. Вальхалла – это часть больших чертогов Гладсхейм («обитель радости»). Есть ещё одни чертоги у бога Одина – Валаскьяльв с тронном Хлидскьяльв («сторожевая башня»), откуда Всеотец озирает все миры.

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.