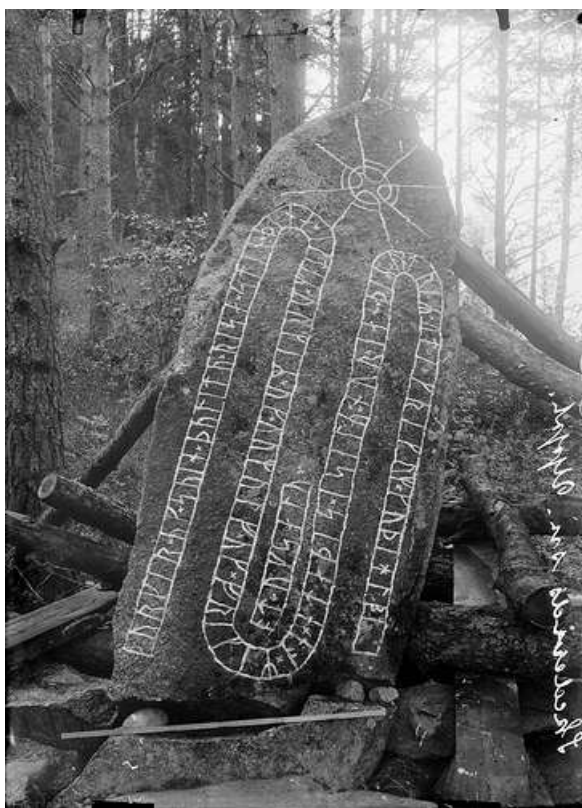


Урок 1

Руны и руническая магия всегда играли важную роль в жизни северных народов, если в начале руны воспринимались северянами только как магические знаки, то с течением времени они стали полноценным алфавитом, который без сомнения послужил огромным толчком к развитию всей цивилизации Севера. Первые сведения о рунах и рунической магии появляются в 3 веке нашей эры, но вероятнее всего предполагать, что появились они гораздо раньше.

Первые практики использовали руны для совершенно различных целей, они могли рисовать их на камнях и открывать проходы в недра земли, могли наносить их на плошки или на мисочки и они приносили выздоровление или облегчение боли, часто можно встретить упоминания сохранившееся в легендах и преданиях о том, что руны использовались первыми практиками для приворотов и управления погодой. При все этом нельзя сказать, что была выделенная каста "практиков", которые чем-то отличались от обычных людей, вовсе нет, руны использовались повсеместно, без каких либо различий в положении, их мог нанести и жрец, и обычный рыбак, который не знал никаких законов магии.

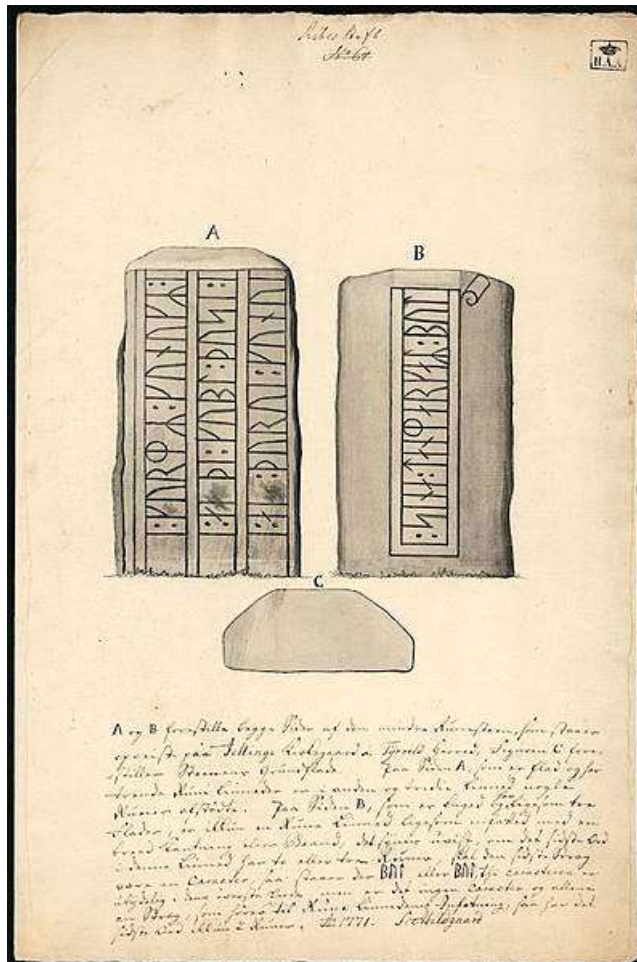


(рунический камень нач 3 века, Швеция)

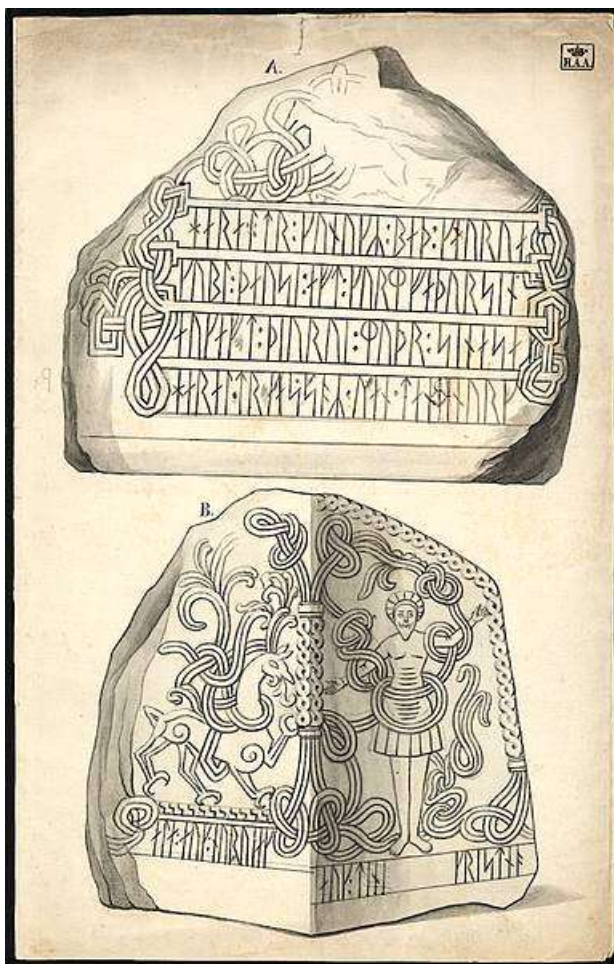
(рисунок взят с портала - troikaeditions.co.uk)

В этом было главное отличие системы от остальных верований, в ней не было до последнего времени превосходства одних над другими, система всегда была универсальна, конечно следует учитывать, что у колдунов и обычных людей знания были разными по масштабу, но начальные знания были у всех людей. Люди верили в могущество рун, но не считали его исключительностью, они просто принимали руны как помощников Богов, как знаки дарующие исполнение чего-либо, стоит заметить, что в традиции Боги всегда были живыми существами, их уважали, их ценили, их ненавидели, но никогда не ставили Богов на какую-то недостижимую высоту, северная традиция одна из немногих которая рассказывает о переживаниях Богов, об их утратах, об их проигрышах, а не только о том какие они всемогущие. Если обратиться к мифам то будет видно, что Боги, также как и люди, могут заболеть, могут быть убиты, могут быть несчастными, в северной традиции Боги очень близко стоят к человеку, они могут обидеться, могут полюбить, могут расстроиться, то есть

спектр их чувств практически полностью соответствует человеческому,несмотря на Божественную природу их происхождения.Можно увидеть много примеров в истории как Боги используют руны наравне с людьми,что подводит нас к вопросу появления самих рун,потому что если их использовали и Боги,и люди,то возникает вопрос откуда они появились.



(рисунок взят с портала - troikaeditions.co.uk)



(рисунок взят с портала - troikaeditions.co.uk)

Есть несколько версий появления рун, как исторических, так и мифологических. Рассмотрим их подробнее:

1. Версия относящаяся к мифологии: Руны были получены Одином из Колодца Имира

Она рассказывает о том, что для регулирования мира в целом (так как мы знаем, что миров 9 по числу ветвей Древа Игдрасиль.), Одину понадобилась помощь, так как он не мог одновременно противостоять силам хаоса, желающим обрушить Древо Миров и заниматься "стройкой", у легенды есть 2 расхождения - первая версия говорит о том, что однажды среди карликов он услышал разговор, о том, что существуют Знаки, которые им отдали еще более Древние создания и можно их получить из колодца Имира, тогда Один отправился к источнику Урд, который напрямую связан с колодцем Имира (как мы помним Урд это один из источников жизни, находящийся у Корней Древа Миров, так как нельзя напрямую попасть к колодцу Имира, потому что переход в то место в котором он расположен закрыт был очень давно, еще во времена предшественников Одина, то он отправился к Урду, так как подземные воды связывают Урд и колодец Имира). Но у каждого места есть свой хозяин, так получилось и с колодцем, в то время Норн еще не было (они появились гораздо позднее и лишь в поздних записях стали связываться с источниками, о них мы поговорим подробно в лекции Боги и Богини.), но место бесхозным не было, им управлял Великан, имя которого историки связывают с Мимиром, но так ли это сказать точно нельзя. Придя в источник Один долго говорил с Великаном и в конце концов они сошлись на определенной плате, здесь не столько важно какая это была плата, сколько важно что она была, во первых это говорит о том, что Боги тоже должны были платить, а во вторых указывает на существование более сильных сил, нежели Боги. Отдав взамен глаз и претерпев лишения и боль, Один получает из колодца руны, есть разные версии одни историки пишут что руны Один увидел на поверхности вод, другие говорят, что руны достались Богу в виде упавших веточек, здесь важно то что Бог получает руны не от великана, который является лишь стражем и калечит Бога не по своей прихоти, а от более древних со-

зданий, которые через колодец передают их Богу, в обмен на часть него, на его кровь и частицу духа. Можно сказать, что это определенный ограничитель для Бога, имея в руках часть его, другие силы получают как бы рычаг тормоза, если Бог в какой-то момент пойдет против.

Это первая версия. Версия вторая - проще, Один и так знал о существовании знаний, которые можно получить через источник, но и как любое создание он страшился жертвы, не было такого мнимого "бесстрашия" которое часто описывают в современных источниках, любой миф рожденный на землях Севера подтвердит, что Один страшился, это описывается во всех первых версиях из устных источников (не берем сейчас в расчет Эдды, потому что дата создания Эдд далеко отошла от первоначальных знаний.), жертва могла быть разной, но без нее Один не мог получить знания и обойти этот закон тоже никак не мог. Но наступил такой переломный момент, когда угроза разрушения мира стала слишком явной и тогда Одину пришлось уже без раздумий отправляться к колодцу. Что является наиболее важным в этой версии:

1) Великаны, карлики, эльфы и другие создания - не были созданы Одним из тела Имира, они либо пришли к Миру древа, либо уже существовали. При этом следует учесть, что Колодец Имира не был сотворен, а уже существовал на момент существования самого Мимира и лишь был назван его именем.

2) руны можно отнести к более древним знакам, нежели принято считать, можно предположить, что руны были отданы еще более Древними созданиями чем Боги.

2. Версия относящаяся к мифологии: Руны были открыты и переданы в Норвежской Подземной Школе Чародейства

Это достаточно редкая и практически неизвестная версия. Существует предание, что когда только мир появился, назовем так, потому что версий происхождения очень много, в землях Северной Норвегии существовала специальная подземная школа, которая называлась Svartiskóli, что в переводе означало школу чародейства и чернокнижия, можно найти много упоминаний о том, что именно в эту школу отправлялись учиться самые именитые колдуны Севера, но далеко не всем удавалось закончить обучение., считалось, что школа появилась наравне с Богами. не осталось ни упоминаний о том, что это была за что, кто преподавал там, чему учили людей, все что осталось это несколько сказок и саг, но между тем практически в любом источнике о колдунах Вы легко найдете упоминание, о том что они покидали родину и направлялись на обучение в подземное место. По легенде именно там, в этой школе и были открыты или переданы руны людям, не всем, но когда Боги узнали о том, что знание вышло за пределы стен школы, они решили не делать различий и отдали руны всем. Что мы знаем о школе так это то, что она действительно была, там учили очень многим вещам, включая управление судьбами людей, но по какой-то причине она перестала существовать. Что важно:

1) Практически все древние маги, согласно сагам действительно обучались в ней и получали не простые знания рунах, а более сокровенные.

2) руны использовались совершенно для разных целей, но цели эти были более высокими, нежели обычные бытовые проблемы.

Вот что сохранилось об этой школе, но следует учитывать, что 1) это предание 2) на него оказало сильное влияние католичество

"В прежние времена была на свете Школа Чернокнижия. Обучали там колдовству и всяким древним наукам. Находилась эта школа в прочном подземном доме, поэтому окон там не было и всегда царил мрак. Учителей в Школе Чернокнижия тоже не было, а все науки изучались по книгам, написанным огненными буквами, и читать их можно было только в темноте.

Учение длилось от трех до семи лет, и за это время ученики ни разу не поднимались на землю и не видели дневного света. Каждый день серая лохматая лапа высовывалась из стены и давала ученикам пищу. И еще одно правило всегда соблюдалось в этой школе: когда ученики покидали ее, черт оставлял у себя того, кто выходил последним. Поэтому немудрено, что каждый старался проскочить вперед. Учились однажды в Школе Чернокнижия три исландца — Сэмунд Мудрый, Каульвюр сын Ауртни и Хальвдан сын не то Эльдяудна, не то Эйнара. Хотели они договориться, что выйдут в дверь одновременно, но Сэмунд сказал друзьям, что пойдет последним. Друзья, конечно, обрадовались. Сэмунд накинул на плечи широкий плащ, и, когда он поднимался по лестнице, которая вела наверх, черт ухватил его за полу.

— А ты мой! — сказал он.

Но Сэмунд скинул плащ и убежал. Железная дверь захлопнулась за ним и отдала ему пятку.

— Душа дороже пятки! — сказал Сэмунд по этому поводу, и эти слова стали поговоркой.

А иные рассказывают, что все было иначе: когда Сэмунд поднялся по лестнице и ступил за порог, солнце стояло так, что тень его упала на стену. Только черт приготовился его схватить, как Сэмунд сказал:

— А я вовсе не последний. Вон за мной еще один идет. — И показал на тень.

Черт принял тень за человека и схватил ее. Так Сэмунд вырвался на волю, но с тех пор он жил без тени, потому что черт оставил ее у себя."

(предание о Школе Чернокнижия)

3. Версия третья историческая: Руны отражение наскальной графики

Данная версия конечно не такая интересная как предыдущая. Историки считают, что руны могли быть просто обычными графическими знаками, образованными в связи с необходимостью развития общества, при этом чаще всего сторонники данной версии ссылаются на то что, рунические символы являются производными от первых простых наскальных рисунков, обнаруженных на территории Норвегии, Исландии и Швеции. Конечно, найти сходство между наскальными рисунками и рунами можно без труда, но говорить о том, что руны являются производными сложно, в отличие от наскальных рисунков форма рун более резкая, в то время как наскальные записи отличаются в первую очередь выделенная резкость линий по отношению к первым формам рун они более мягкие, кроме этого, руны являются графически без сюжетными знаками и не несут для незнающих никакой смысловой нагрузки, в отличие опять же от наскальной графики, которая в большинстве своем отражает событие. Однако не будем спорить с историками и рассмотрим эту версию ближе. Потому что она тоже имеет свой магический смысл, с первого взгляда практически незаметный.



(рисунок взят с портала - troikaeditions.co.uk)

Предположим, что все так и есть и руны являются только отражением первых наскальных рисунков, тогда мы получаем, что руна является магически или исторически запечатленным событием, в маленьком графическом знаке сокрыт временной пласт, отрезок времени с сформированными определенными событиями, которые уже случились однажды. Если представить проще, то исходя из этой версии руна это практически джинн в закрытой бутылочке. Представьте, что определенная сила, выхватывает кусочек времени, с событиями, с людьми, с местностью, с причинно-следственными связями и запирает его в сундук, при этом запечатывает сундук определенным действием, так чтобы он просто так не открылся, если следовать этой версии, то руна и есть такой сундук с закрытым внутри временем. И так как если событие уже где-то когда-то произошло, то открывая такой сундук мы накладываем на настоящее уже время лекало прошедшего и кроим как нам нужно, выбирая определенные моменты, перенося их на "сейчас". При этом эта версия не противоречит тому, что руны являются помощниками, так как в любом кусочке человек может найти живые создания, которые будут близки ему. Что важно:

1) Руны это отрезок времени, в них может заключаться сформированное событие, лекало по которому можно изменить реальность.

2) руны живые символы, так как в них заключен кусочек жизни.

4. Версия четвертая историческая : Руны как алфавитная система

Это более поздняя версия, как считают ученые руны могли быть магическими знаками лишь на начальных этапах развития общества, после прохождения которых они стали нужны обществу лишь в качестве алфавитного строя. Это не совсем так. Скорее можно говорить о том, что руны настолько прижились среди всех слоев общества, что стали заменять любые другие графические символы и так как с ними были знакомы все их ввели как систему письменности, потому что изобретать новую систему было не выгодно, слишком много сил, времени и возможностей ушло бы на обучение людей новой системе, ни одна северная страна на тот момент не могла позволить себе изобретать что-то новое, борясь за выживание, не до этого всем было, люди в первую очередь думали о выживании в тяжелых условиях.

В любом случае руны стали не просто магическими знаками, но и системой алфавита. Тут нужно заметить, что сами руны были одни, из тех которые дали людям, поэтому и первый алфавит был один, с одним руно-рядом, все последующие версии являются изменением первичного ряда. При этом нужно еще учесть, что у магических созданий были свои руны, отдельные от тех, которые дали людям. Так мы можем найти многочисленные упоминания о том, что были руны Карликов и руны Эльфов, руны Великанов и руны Духов, при этом эти руны не являлись теми же что дали людям. С исторической точки

зрения есть несколько версий происхождения и создания рун, как алфавитной системы:

1. Руны были созданы в подражание латинским буквам германскими наемниками, которые пробыли некоторое время в Риме.

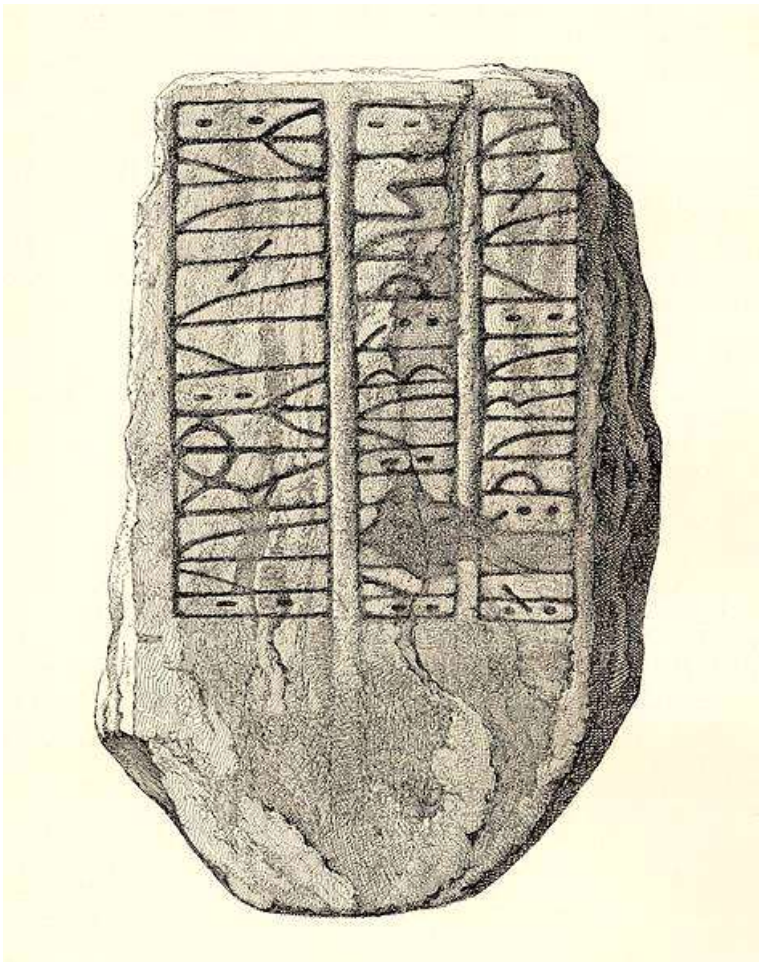
2. Рассматривают также версии происхождения рун, связанные с греческим и готским алфавитом

Что важно :

1) Руны это отдельная алфавитная система, с первоначальной графической формой, которая со временем претерпела изменения

2) Руны были разные, у людей и магических созданий были разные руны.

Это только основные версии появления рун. Что касается их использования, то существовало невероятное множество способов их применения, руны могли наноситься а продукты питания, на воду, на стены зданий, могли вышиваться на ткани и наноситься на тело, как временно так и в форме татуировок, многие практики очень схожи с другими традициями, можно говорить о том, что руны использовались всеми и повсеместно на любых носителях. У каждой из рун, помимо названия было свое магическое имя. Порядок был такой - название - руна - имя руны, то как мы сейчас называем руны всего лишь общее название, но не имя, знания об именах были утрачены очень и очень давно, все что осталось - названия, именно в этом одна из причин того, почему сейчас часто можно слышать - "а вот в древности люди так и так умели, а где это сейчас.." , проблема в том, что в древности люди обладали полным, не потерянным знанием, в то время как сейчас мы имеем только кусочек знания, не раскрытый до конца.



(рисунок взят с портала - troikaeditions.co.uk)

Как правило, нанесение рун так или иначе связывали с поклонением Богам, когда наносили руны, инстинктивно призывали Бога или Богиню, часто призывали "своих Богов", тех которых выбрали или тех Богов, которые покровительствовали дому и роду, реже руны резали молча, считалось, что если человек режет руны молча, он заведомо признает, что Боги не смогут его услышать, это не уменьшало действия заклятий, просто говорило о том, что человек хочет использовать только силу рун, без силы Богов, если же он произносил что-либо вслух, он призывал в помощь еще и Богов, но в древности Боги следили за тем как люди используют руны и даже когда человек наносил руны молча, он все равно был под присмотром, именно поэтому принято считать, что руны без согласия Богов не подействуют. Часто использование рун связывали с заклинаниями, с шаманством, с простейшими магическими действиями, как правило колдунам было удобно прибавлять простые магические действия к ритуалу рунической магии, в то время как обычные использовали руны просто нанося.

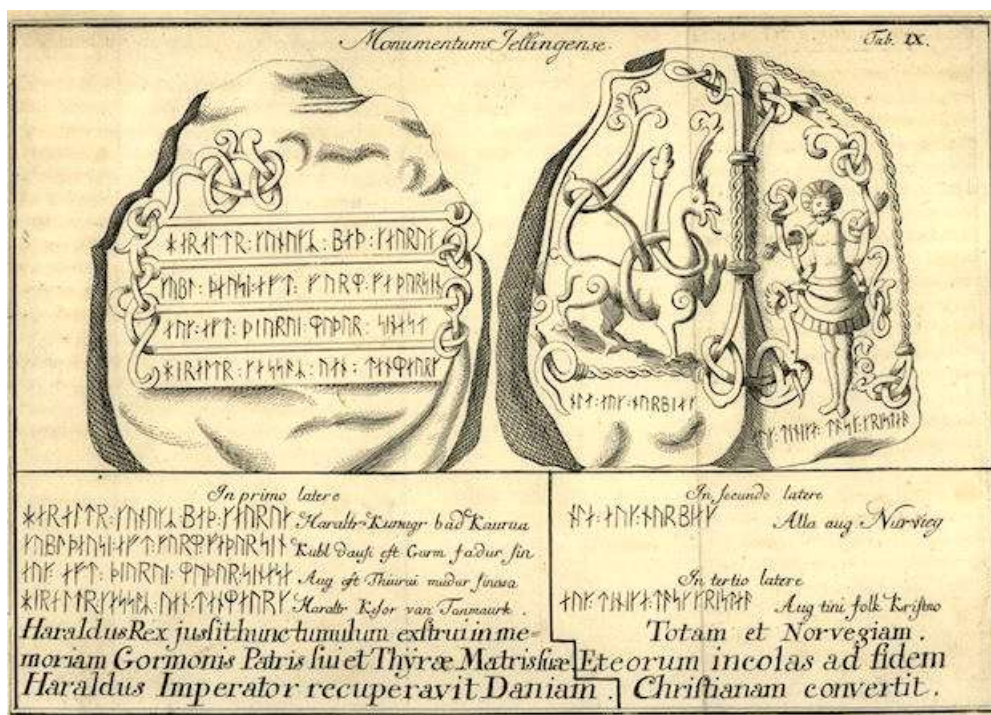
История магических традиций:

Как известно в общей рунической магии есть несколько общих разделений, не классификация точных направлений, а общее разделение:

1) В первую очередь выделяют сейд, как правило именно эту практику считают одной из самых опасных, так как использование сейда изначально включало в себя использование ядовитых растений и трав, вхождение в трансовые состояния и работу будучи в одержимом состоянии.

Сейд наиболее близко стоит к жречеству в северной магии,отсюда и боязнь его применения,так как когда Бог или Богиня говорят устами человека,тело может не выдержать перегрузки.Сейд как правило,соотносили с женской магией,использование сейда мужчинами не приветствовалось и зачастую считалось зазорным,так как когда человек использует практики сейда,он становится "бесполом",сосудом,через который говорят Боги,а соответственно теряет мужские качества,помимо этого если Богиня войдет в тело мужчины,то он рисковал потерять все свои мужские качества,став внутренне женщиной,плюс считалось,что транс женщины переносят гораздо легче и лучше мужчин,для них не было опасности в подобных практиках,потому что женщина в отличии от мужчины очень изменчива по своей природе,по своей энергетике и для нее такие переходные состояния являются нормой.Несмотря на это многие колдуны использовали Сейд в своих практиках,совмещая его с рунической магией.Изначально сейд был традицией вельв,женщин-прорицательниц,именно они использовали практики сейда для совершенно различных целей.Так как вельвы являются яркими представительницами сейда,то рассмотрим их ближе:

Велва (др.-исл. Völva, Vala, Spákona) - ведьма,владеющая практиками сейда (шаманизма),провидица или пророчица,здесь все-таки существует различие между провидицами и пророчицами,первые владели даром ясновидения,т.е. видели определенные события,которые грядут или свершились,они могли никогда не озвучить их,храня знание в себе,в то время как пророчицы - это практически "телефонная связь" с Богом,они не только всегда озвучивали будущее или прошлое,но и могли обратиться к Богам с просьбой о видении или знании,через их уста вещали Боги.Стоит отметить,что далеко не каждая вельва была полноценной пророчицей или провидицей,но у каждой был дар знания будущего,а насколько он будет развит зависело только от самой вельвы.



(рисунок взят с портала - troikaeditions.co.uk)

Для вельвы устанавливались специальные возвышения,на подобии "тронов",помостов и "высоких" стульев,т.к. вельва должна была возвышаться над землей во время своих практик,слова вельвы никогда не оспаривались людьми,конунги следовали их советам,зная,что вельва лишена способности врать,входя в состояние транса она всегда открывала только правду,какой бы она не была.

Стоит отметить, что Вельвы вообще были одними из самых почитаемых "магов" в Скандинавии, порой их ценили больше чем эрилей или скальдов. Жизнь вельвы не была подчинена каким-то особым правилам, они существовали вместе с другими людьми, хотя и считались чем-то неземным. Достижение высших ступеней знаний вельвы часто теряли разум и впадали в постоянное состояние прострации, выходя из него, только чтобы сообщить волю Бога, считалось, что их души покидали тела и отправлялись в путешествия по мирам Игграсиля, и те миры образно говоря, нравились им гораздо больше, поэтому они редко возвращали свой дух в Мидгард. Практики сейда требовали, конечно от них соблюдения определенных традиций, но они были не настолько выделяющимися на фоне обычной жизни, чтобы говорить о том, что вельвы жили обособленно. Во время праздников для вельвы строили специальное возвышение восходя на которое она произносила пророчества и говорила голосом Богов.

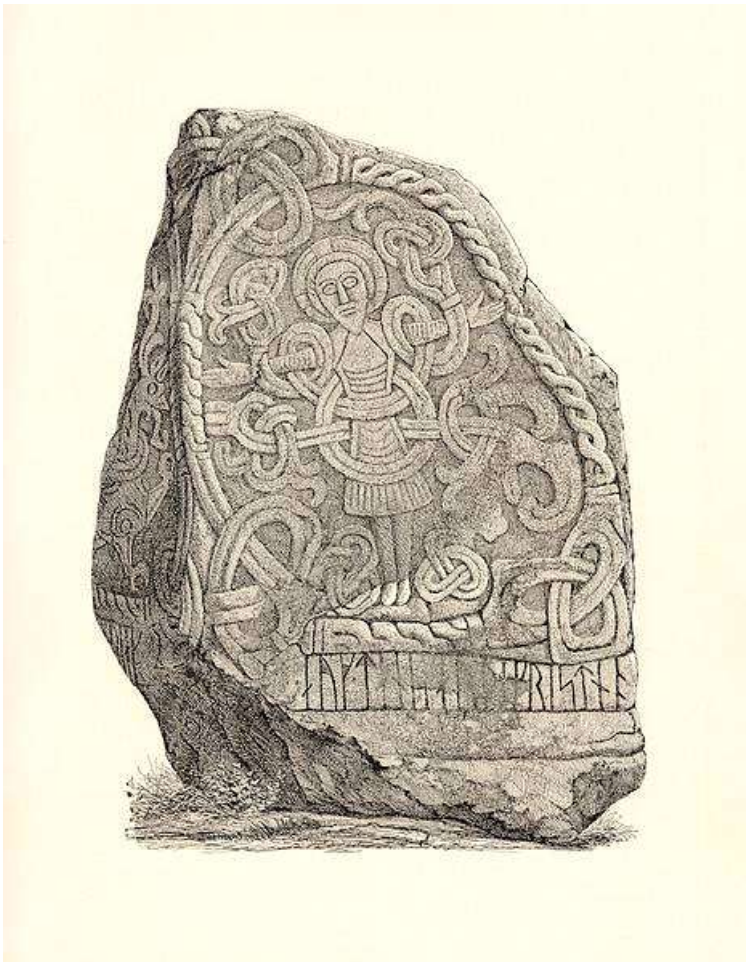
Как правило способности вельвы проявлялись еще в детстве. Когда становилось понятно, что девочка (а вельвой обычно могла стать только девочка, женщина) ее отдавали в обучение более опытным вельвам, но не лишали общения с семьей, хотя и посвящали в таинства, определяя какому-то Богу или Богини. Также часто вельвы выступали в качестве знахарок и целителей, т.к. хорошо разбирались в травах и устройстве организма человека.

Вельвы обычно не выходили замуж, хотя могли иметь сколько угодно мужей и просто близких, дело тут не в том, что им было нельзя, а скорее в том что практики занимали огромное количество времени и у вельв не оставалось сил и времени на семью и мужа. Вельва могла иметь детей, на это тоже не было ограничений. После же своей смерти вельвы могли являться призраком, чтобы предупредить о чем-то или рассказать какую-либо тайну.

Германские и исландские исторические источники сообщают о трех типах "служительниц Богов". Самый известный из них - gythja (или gydja), женский эквивалент gothy (godi), основная функция представительниц которого - управление "храмом", здесь конечно не совсем верно говорить о названии "храм", т.к. как такого храма не было, в крупных городах существовали скорее "общины вельв", живших под одной крышей и соблюдавших свой распорядок.

Ко второму типу относились вельвы-странницы. Они путешествовали по миру неся людям знание и помощь. В Германии, положение вельвы-странницы было настолько изолированным, что жить она должна была в деревянной башне и не могла общаться с внешним миром иначе как через особых посредников или собственных слуг. Исландские вельвы, напротив, были известны тем, что путешествовали по всей стране и не были ограничены ни в чем.

И, наконец, были seidkonar, "постоянно практикующие сейд". Различие между вельвой-странницей и seidkonar трудно установить, так как и те, и другие занимались прорицанием и магией. Можно предположить, что seidkonar практиковали более мрачный сейд и что их пугали в большей степени, чем остальных вельв, которые были более почитаемыми в обществе, ибо, с его точки зрения, были колдуньями, действовавшими ему во благо и во исцеление.



(рисунок взят с портала - troikaeditions.co.uk)

Особенности магии сейта:

- 1) высокое сидение, или платформа, на которой находится практикующая;
- 2) использование особых песен для вызывания транса или для обеспечения помощи со стороны духов; работа с ядовитыми растениями

Сейт делился на три направления:

1. Предсказательные практики
2. Работа со стихиями
3. Жречество (разговор с Богами, путешествие по мирам)

Что касается развитие самих практик то здесь в первую очередь можно говорить о том, что они основывались на связи скальдической, рунической и растительной магии. В более ранний период сейд включал в себя составление зелий, настоек, трав, использование ядов для различных целей, в комплексе с заклинательной, песенной частью, позже к существующим практикам добавились руны, они стали скорее удачным дополнением к уже существующей системе. Не совсем верно относить сейд к чистому шаманизму, так как в

отличии от шаманизма сейд в первую очередь прорицательная практика, практика одержимости, но одержимости по сути бездейственной, потому что в большинстве своем вельвы не могли использовать духов для достижения целей, они могли лишь слышать, видеть и знать, но не использовать, существовали единицы, которые могли использовать духов для достижения своих целей, но в большинстве своем использующие сейд - прорицательницы и ясновидящие, которые могли использовать полученные знания, но далеко не всегда.

(рисунок взят с портала - troikaeditions.co.uk)

Направление сейда, также как и любое другое направление со временем претерпевало изменения, со временем уходили изначальные практики, менялись традиции вельв, передача знаний становилась более закрытой, кроме этого вельвы как никто другой были подвержены сумасшествию и псих.заболеваниям, многие из них не успевали передавать знания, поэтому направление сейда менялось, чтобы заполнить пробелы в него добавлялись чужие знания и чужие опыты, пока направление не превратилось в вариацию шаманизма, хотя никогда таким не являлось изначально. Вельвы не работали с Тотемами, не настолько часто путешествовали по мирам, в первую очередь задача сейда - это предсказание, пророчество только единицы занимались - черным колдовством с подчинением духов, вызыванием бурь и управлением стихиями. Кроме этого сейд, учитывая его опасность карался смертью в средние века, что сделало распространение методов практически невозможным:

"Норвежский конунг Харальд Прекрасноволосый приказал сжечь одного из собственных сыновей вместе с его сотоварищами за то, что его изобличили в организации сейдр-общины.."

2) Скальдическая магия это второе направление, которое обычно выделяют, скальды специализировались в основном на создании поэтических заклинаний, искусство скальдов было очень уважаемо на севере, формироваться оно начало вместе с появлением традиции и веры, то есть предположительно оно является наиболее древним из всех направлений, в тоже время это наиболее сложное из всех направлений, так как помимо дара к поэзии скальды должны были обладать знанием ритмики, умением быстро составлять словесные образы, умение высчитывать необходимый размер и наличием силы "голоса", как говорили. чтобы иметь возможность реализовать свои стихи. Главная особенность скальдической магии - это умение составлять такие стихи, которые могли менять реальность по желанию скальда. Если говорить о развитии магии скальдов и истоках возникновения, то здесь существовало несколько основных этапов, вот как их описывает историк и переводчик, специализирующийся на скандинавской культуре:

"Прежде всего следует упомянуть теорию кельтского происхождения поэзии скальдов. Никаких литературных фактов в пользу этой теории (поддерживаемой германистами, но не кельтологами) до сих пор приведено не было, если не считать того, что некоторые свойства общего порядка оказываются характерными и для поэзии скальдов и для древнеирландской поэзии. Фактов, свидетельствующих о наличии культурных связей между скандинавами и ирландцами, было приведено много (особенно в работах Отца и сына Бугге). Однако, как в свое время справедливо указывал Ф. Ионссон, все эти факты относятся к эпохе, когда поэзия скальдов уже сложилась.

Против довода Ионссона можно было бы, правда, возразить, что, как показывают археологические исследования, Скандинавия не была изолирована и до эпохи викингов; что еще в меровингскую эпоху (V–VIII века) Западная Норвегия имела связи не только с германскими племенами и на континенте (особенно с франками), но и с англосаксами в Британии; что Оркнейские и другие острова были по-видимому колонизованы норвежцами еще в доисторическое (для Норвегии) время и что, следовательно, связи между Норвегией и Британскими островами могли существовать и до так называемого первого похода викингов на Запад; что,

наконец, уже в ранний железный век (т.е. до нашей эры) существовали связи между скандинавскими племенами и кельтскими племенами Средней Европы. Можно было бы также указать, что кельты были ближайшими соседями германских племен в еще более раннюю эпоху.

Однако данные археологии едва ли представляют собой надежную почву для выводов о литературных влияниях. По мере углубления в доисторическую эпоху, границы между известными нам в историческое время культурами стираются, и, в частности, стирается в конце концов и граница между германцами и кельтами. Если держаться, однако, наиболее достоверных археологических данных, т. е. данных самой эпохи викингов и эпохи, непосредственно ей предшествующей, то окажется, что данные эти не подтверждают предположения о происхождении поэзии скальдов под кельтским влиянием. Ирландские (металлические) изделия появляются в Норвегии не раньше эпохи первых походов викингов (ок. 800 г.), но только в X веке имеет место переработка ирландского орнамента в норвежские формы, т. е. ассимиляция ирландского искусства. Норвежские археологи констатируют также, что в области погребальных обычаев (археологического материала, который ярче всего характеризует духовную культуру) эпоха викингов ознаменовалась резкой и как будто сознательной реакцией против чужеземного влияния, которое имело место уже раньше и которое должно было усилиться в эпоху викингов. Эту распространившуюся по Норвегии языческую реакцию норвежские археологи считают наиболее характерной чертой эпохи. Таким образом, археологические данные противоречат предположению о том, что еще до X века ирландское влияние могло быть в Норвегии достаточно сильным для того, чтобы направить местное поэтическое искусство по совершенно новому руслу.

Противоречит возможности «кельтского влияния» в доисторическое время также исключительная консервативность самой поэзии скальдов. Невозможно представить себе, что искусство, которое в историческое время, несмотря на отсутствие языковых и вероисповедальных преград, так упорно противостояло влиянию западноевропейской культуры, могло возникнуть в результате случайных соприкосновений с иноязычным и иноверным народом, притом народом, который, несмотря на самобытную культуру, не стоял на более высокой ступени социального развития, чем скандинавские племена. Последнее обстоятельство особенно существенно: не могло быть почвы для литературного влияния со стороны ирландцев, поскольку последние жили в более примитивных социальных условиях, чем скандинавы. В начале эпохи викингов в Ирландии по-видимому еще не существовало ни городов, ни мореходства, ни торговли, ни чеканной монеты, и господствовало натуральное хозяйство. Скотоводство было почти единственным источником пропитания, и кланы вели еще в значительной степени кочевой образ жизни. Христианизация западной Скандинавии осуществилась лишь на исходе эпохи викингов, и учителями новой религии были там, как известно, не ирландские, а англосаксонские и континентальные миссионеры.

Не дает решения проблемы и теория, выдвинутая шведским историком Мубергом. Согласно Мубергу, наличие у скальдов кеннингов типа «разламыватель колец» и «расточитель золота» предполагает высокую экономическую конъюнктуру и обилие золота. Традиция связывает древнейших норвежских скальдов, утверждает Муберг, с юго-западом Норвегии, откуда была впоследствии колонизована Исландия. Оттуда же, как показывают найденные там кельтские украшения начала IX века, исходили и первые походы викингов на Запад. Таким образом, именно на юго-западе Норвегии в IX веке создались якобы материальные предпосылки для поэзии скальдов.

Как уже было указано Ольмарксом, Муберг преувеличивает значение кеннингов «расточитель золота» и т. п. в поэзии скальдов, где они составляют лишь меньшую часть кеннингов короля или воина. Можно было бы возразить также, что кеннинги этого типа широко представлены и вне поэзии скальдов (в англосаксонской поэзии, в эддических песнях и т. д.). Ольмаркс опровергает кроме того и утверждение Муберга, что все древнейшие скальды были связаны с юго-западом Норвегии. Действительно, некоторые из них были связаны и с Тронхеймом или с Виком (так *Ulfr hinn oargi* был из Намдаля, к этой же эпохе относится *Kalfrhinn*

Frønzki, Auðunn имел родича в Наумудале, Eyvindr Skaldaspillir родился и воспитывался в южном Халогалан-де и т. д.). Бесспорно во всяком случае, что одна из древнейших хвалебных песен (Ynglingatal Тиодольва из Хвина) сочинена в честь конунга из Вестфолля (юго-восток Норвегии), род которого был генеалогически связан с упсальским родом Инглингов.

Существуют еще две теории происхождения скальдической поэзии. Одна из них выводит поэзию скальдов из придворного церемониала, другая — из магии. Обе эти теории предполагают туземное происхождение поэзии скальдов и в основе своей содержат бесспорные положения. Однако убедительного решения проблемы не дают и эти теории.

Первая из них была развита де Фрисом. В основе этой теории лежит то общепризнанное и бесспорное положение, что хвалебная песнь — исконный и основной скальдический жанр. Но из этого бесспорного положения де Фрис делает спорные выводы. Де Фрис утверждает, что «скальдическая хвалебная песнь была не поэзией, в собственном смысле, как мы ее себе представляем, а частью придворного церемониала». Отсюда якобы ее формальная изощренность при отсутствии поэтического содержания, ее условность и безличность. «Придворная поэзия, — утверждает де Фрис, — не терпит никаких личных затей поэта», поскольку она «элемент придворного этикета». Поэтому якобы «ценность хвалебной песни определялась не теплотой и искренностью вложенных в нее поэтом чувств... но точным соблюдением для данного жанра правил».

Недостатки этой теории очевидны. Во-первых, она констатирует факты, но не объясняет их и, во-вторых, она антиисторична.

Она оставляет совершенно непонятным, почему именно в VIII–IX веках в Скандинавии придворная поэзия, которая существовала и в другие эпохи и у других народов, приняла такие необыкновенно вычурные и условные формы. Нет абсолютно никаких оснований предполагать, что придворная жизнь и придворный церемониал получили в Скандинавии в эту эпоху особенно пышное развитие. Напротив. Все, что исландские саги рассказывают о древнейших норвежских королях (а саги рассказывают о них очень много и очень подробно, притом о королях эпохи несколько более поздней, когда королевская власть и придворная жизнь уже получили большее развитие), свидетельствует о том, что в рассматриваемую эпоху в Скандинавии еще сильны были пережитки характерной для высшей ступени варварства «военной демократии» (по терминологии Энгельса); что положение короля еще отнюдь не стало наследственной синекурой; что король еще очень близко стоял к своей дружине и к свободным, т. е. бондам; что быт короля во многих отношениях был тождественен быту знатного бонда; что само понятие «трон» еще отсутствовало; что еще не существовало «придворной культуры», поскольку культура была едина, и что пышное развитие придворной жизни еще не могло иметь места. Из саг явствует также, что носителями скальдической поэзии были не дворцовые слуги, а независимые знатные бонды, и что древнейшие скальды отнюдь не были раболепными прихлебателями короля, а занимали высокое положение, притом освященное авторитетом религии.

Высокое положение древнейших скальдов говорит скорее в пользу «магической теории» происхождения скальдической поэзии. «Магическая теория» имеет то преимущество, что, в противоположность господствующей в современной науке модернизаторской тенденции, она учитывает специфику архаичного искусства. В пользу этой теории говорят, казалось бы, и пережитки магической функции слова в поэзии скальдов, так же как и некоторые формальные особенности скальдической поэзии.



(рисунок взят с портала - troikaeditions.co.uk)

Однако теория эта не может притязать на то, чтобы объяснить происхождение скальдической поэзии в целом. Она только объясняет, откуда почерпнуты некоторые из формальных элементов этой поэзии. Они вскрывают почву, на которой эта поэзия выросла. Она указывает на более архаичную ступень развития поэзии, с которой поэзия скальдов связана. Но она не может перебросить моста от этой более архаической ступени развития поэзии к творчеству скальдов, не может объяснить своеобразие поэзии скальдов как литературного явления. Единственная «магическая теория», притязающая на объяснение скальдической поэзии в целом — теория Ольмаркса, который выводит всю поэзию скальдов из табу на имя умершего, — явно несостоятельна.

Таким образом, проблема происхождения поэзии скальдов остается нерешенной. С одной стороны, ее иноземное происхождение представляется недоказуемым и невероятным. С другой стороны, однако, остается необъясненным, каким образом поэзия скальдов могла возникнуть на туземной почве, каким образом в бесписьменном, варварском обществе могла возникнуть поэзия, которая, согласно общепринятому мнению, резко противостоит фольклору, как поэзия «искусственная», как вычурное творчество сознательных литературных мастеров, щеголяющих своим изощренным искусством.

Скальдическая традиция уже вполне сложилась во всех своих элементах в первой половине девятого века, т. е. свыше чем за триста лет до того, как письменность стала в Исландии средством записи литературных произведений и местная литература подверглась непосредственному влиянию иноземных письменных ли-

тератур. Эта традиция чрезвычайно устойчиво сохранялась и после введения письменности в Исландии еще около двухсот лет, крайне медленно разлагаясь под влиянием европейских письменных литератур.

Исконный и основной жанр поэзии скальдов — это конечно хвалебная песнь, панегирик, т. е. произведение, которое имеет целью поставить сочинителя в определенное отношение к прославляемому и содержанием которого являются, как правило, актуальные для современности факты. Если и не все, приписываемое скальдам, можно отнести к этому жанру, то во всяком случае все, приписываемое им, всегда сочинено по какому-нибудь конкретному поводу, к определенному случаю и так или иначе касается отношений сочинителя к его современникам. Напротив, эпическая поэзия, т. е. повествование о древних событиях, для современников обычно уже не актуальных, но представляющих общечеловеческий интерес, совершенно определенно не входит в сферу скальдического творчества. Даже если и допустить, как это иногда делалось, что те или иные скальды были авторами известных нам эпических песен, остается все же несомненным, что традиция ни в одном случае не признала их авторства, т. е. что на эпическую поэзию осознанное авторство не распространялось.

Характерно, что только в двенадцатом веке, когда письменность начала широко применяться для записи литературных произведений и когда в скальдической поэзии появились совершенно новые тенденции, приведшие в конце концов к ее разложению, стали возможны скальдические поэмы о древних героях и древних событиях.

Хвалебная песнь представляет собой произведение, стилистическая форма которого, в силу повторяемости повода для прославления, может быть в высокой степени традиционна, в то время как содержание его или, во всяком случае, то индивидуальное, что есть в его содержании, — определяется конкретными данными, которые должны быть перечислены. Форма хвалебной песни представляет собой как бы бланк, в который бесконечно подставляются индивидуальные данные — имя прославляемого, его происхождение, совершенные им воинские подвиги, его акты щедрости и т. д. Естественно, что именно в этом жанре, где форма на фоне меняющихся индивидуальных данных приобретает как бы некоторую самостоятельность, может произойти осознание формы как таковой, и эта форма может гипертрофироваться. И так как форма эта, при всей ее традиционности, все же должна для каждой хвалебной песни быть воспроизведена заново, то естественно, что именно здесь условия особенно благоприятны для осознания индивидуального авторства, т. е. формального мастерства.

Хвалебная песнь не является единственным жанром, в котором налицо условия для осознания формы, а следовательно и авторства. Аналогичные условия налицо, прежде всего, в произведении, цель которого не прославление, но наоборот, оскорбление, т. е. в хулительных стихах (*nið*). Эти два наиболее типичные для поэзии скальдов жанра представляют собой как бы ту же самую величину, взятую с противоположными знаками. Для обоих этих жанров характерно отсутствие традиционной сюжетной схемы. Содержание дается в них не традицией, а событиями. В обоих этих жанрах поэтому остается простор для импровизации в рамках традиционных форм.

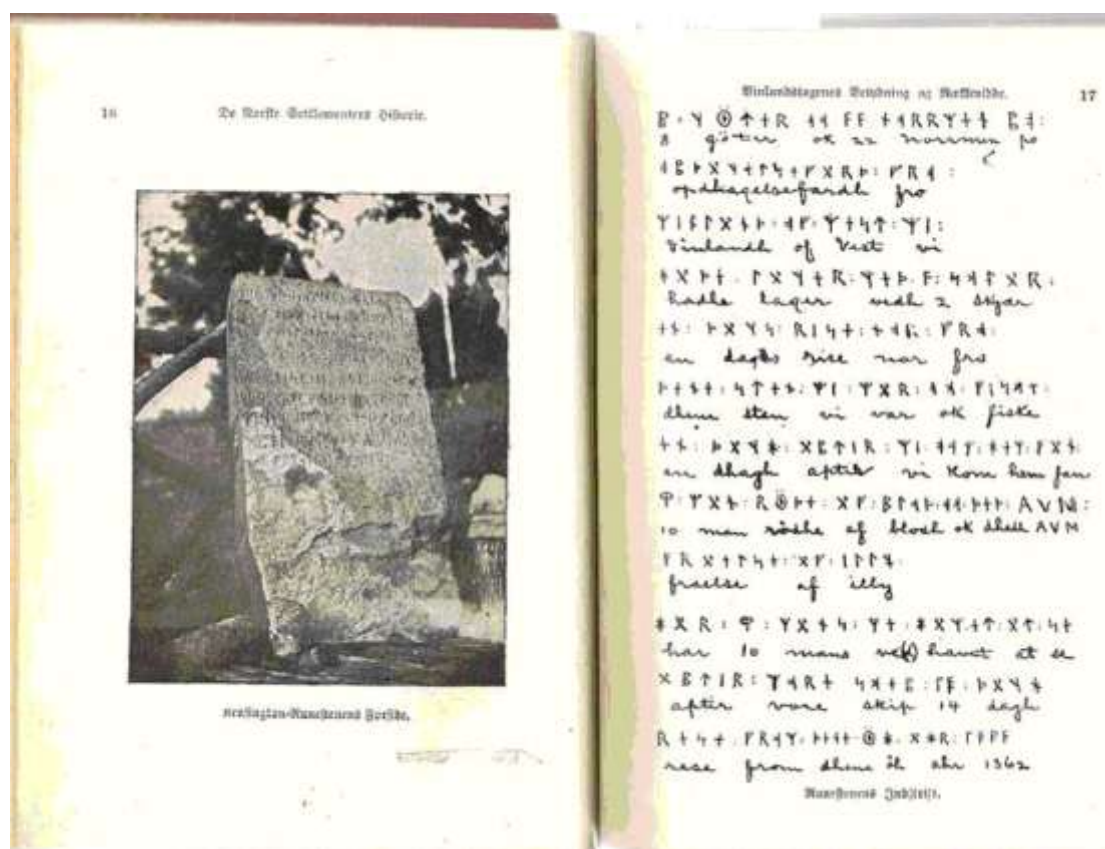
Характерная для поэзии скальдов гипертрофия формы не обозначала отрыва от действительности. Напротив, поэзия скальдов была для современников чем-то более серьезным и актуальным, чем могла когда-либо быть поэзия впоследствии. Функция поэзии скальдов была существенно отлична от функции литературы в собственном смысле слова. С одной стороны, ей верили, как никогда не верили поэзии в позднейшие эпохи, поскольку, в силу неполноценности авторства, она не могла содержать ничего кроме действительных фактов, а вымысел в ней был бы равносителен просто лжи, некоторую скальд не пошел бы. С другой стороны, поэзия скальдов непременно несла магическую функцию.

Вполне вероятно, однако, что и в тех древних литературах, начальные стадии развития которых нам неизвестны, имели место процессы, аналогичные описанным выше, но не оставившие следа в письменных памятниках. Никакого следа не осталось бы и от поэзии древнейших норвежских скальдов, если бы наши сведения о древнейшей норвежской литературе ограничивались тем, что сохранилось от нее в самой Норвегии (т. е. только памятники книжной литературы, возникшей в XII–XIII веках под влиянием европейской феодальной культуры), и если бы архаичное искусство скальдов не сохранилось вплоть до письменной эпохи в Исландии, в силу особых условий, имевших там место.

Также бросаются в глаза черты сходства между до-исламской арабской поэзией и поэзией скальдов.

Подобно скальдам, до исламские арабские поэты занимали высокое и почетное положение и, по-видимому, в слабой степени были профессионалами. Поэт обычно бывал вместе с тем и воином. Наиболее знаменитый из древнейших арабских поэтов, чьи стихи сохранились, — Imru' ulqais ibn Hudjr — происходил из королевского рода и посвятил свою жизнь мщению за отца и борьбе за отцовское наследие.

Как показывает само его арабское обозначение (shā'ir, т. е. буквально «ведун»), поэту приписывалось обладание сверхъестественным, магическим знанием. Считалось, что он непосредственно вдохновляется джинами. Он был оракулом своего племени. Его хулительными стихам (hija'), так же как скальдическому ниду, приписывалась магическая сила. Они были не менее важным элементом войны, чем сами военные действия. Их исполнение сопровождалось особыми символическими церемониями, аналогичными магическому ритуалу.



(рисунок взят с портала - flickr.com)

Сверхэстетическая сила приписывалась и панегирику, который был важнейшим элементом омарабской языческой поэзии. Любопытно, в частности, что в рассказах о древнейших арабских поэтах обнаруживаются параллели к исландским рассказам о стихотворных «выкупах за голову». Так, знаменитый поэт Nabigha, подобно скальду Оттару Черному, стихотворением, посвященным королеве, навлек на себя немилость короля. Он был вынужден бежать и только впоследствии вернул себе расположение короля, сочинив о нем большую касыду. «Выкупом за голову» является в сущности и знаменитый панегирик в честь Магомета (по его первым словам называемый Banat So'ad), сочиненный поэтом Ka'b ibn Zuhair, который до этого враждебно выступал против новой религии. Согласно традиции, панегирик этот произвел такое впечатление на Магомета (который вообще враждебно относился к языческой поэзии), что он подарил поэту плащ со своего плеча.

Подобно скальдическому искусству, сочинение стихов было широко распространено у арабов, при этом сочинение это в значительной степени было (или слыло) импровизацией и всегда имело вполне конкретные поводы. Поэзия, говорит Брокельман, — «не была привилегией отдельных избранных умов. В каждом арабском племени, вместе с воспоминаниями о важнейших событиях его истории, даже если эти последние, с нашей точки зрения, были совершенно ничтожными стычками, жили бесчисленные стихи, которые сопровождали и объясняли отдельные фазы этой истории. Это были главным образом импровизации».

Исландско-восточные параллели устанавливались неоднократно. Однако такие параллели касались всегда только отдельных мотивов или сюжетов из эддической поэзии или саг и никогда не распространялись на поэзию скальдов. Между тем, по-видимому, литературы Востока устойчивее сохраняли старые формы, чем литературы западные. Поэтому и на более высокой ступени социального развития поэзии восточного средневековья легче обнаружить черты сходства с поэзией скальдов, чем в средневековой поэзии Запада. Так, сходство с поэзией скальдов можно обнаружить, например, в поэзии Ирана X–XIV веков. Но сходство это не в мотивах, или сюжетах, а в структурных свойствах самой поэзии, в характере ее ведущего жанра, в основных формальных принципах, в общественной функции поэта и поэзии.

Ведущий жанр поэзии исландских скальдов — драпа, ведущий жанр иранской поэзии — касыда. И касыда и драпа по содержанию обычно панегирик, восхваление правителя, его подвигов, его щедрости и т. д.

Совпадения могли бы обнаружиться и в биографиях поэтов, поскольку сходной оказывается социальная функция поэзии, отношение поэта к его заказчику и покровителю — конунгу, ярлу, шаху или султану. Характерно также, что и тут и там большое значение придавалось способности личного поэта импровизировать стихи. Аналогию скальдическим lausavisur представляют собой иранские qit'a, которые тоже часто выдавались традицией за импровизацию.

Однако исландская и иранская поэзия развивались в существенно различных социальных условиях. В Иране той эпохи элементы феодализма сочетались с рабовладением и, возможно, пережитками более архаического строя, но, в отличие от Скандинавии раннего средневековья, там уже существовали города с населением в сотни тысяч человек и централизованные государства с многочисленным чиновничеством. Естественно поэтому, что поэзия скальдов все же значительно архаичнее иранской средневековой поэзии.

Скальд еще далеко не в такой степени профессионал и чиновник, как иранские авторы касыд. Он значительно более независим. Вместе с тем его кеннинги более традиционны и условны, чем риторические фигуры иранских поэтов и черпаются из более узкого тематического круга. В его драпах отсутствует философская

отвлеченность и любовная тема, характерные для многих иранских касыд. Наконец, он еще не знает письменности, тогда как иранские средневековые поэты обладают книжной ученостью.

(М.И. Стеблин-Каменский "Происхождение поэзии скальдов) (Скандинавский сборник. Вып. 4. - Таллинн, 1959)



(рисунок взят с портала - flickr.com)

Можно сделать основной вывод:

Существовало три основных вида таких стихов:

драпа - хвалебная песнь,

нид - хулительная песнь,

мансег - любовная песнь.

Драпа - это размер стиха, манера его построения, которая включает помимо определенного размера и ритма похвалу. Как правило такие стихи читались Богам и конунгам, чтобы добиться их расположения, есть немало преданий о том, как умело составленная драпа сохраняла жизнь скальдам, как с помощью драп они получали практически невозможное. Такой песней-стихом могли благодарить Богов, могли использовать в качестве призыва Богов, могли просить о желаемом. В её структуре обязательно были несколько вставных предложе-

ний («стев», то есть припев), которые делили драпу на несколько отрезков. Стев может даже совершенно не соотноситься по содержанию с темой самой драпы. Сюжет в драпе отсутствует в большинстве случаев. Не бывает также и прямой речи, диалогов, монологов и т. п. Единственное, что позволяет установить последовательность вис в драпе, – хронологическая последовательность описываемых событий, которая всегда соблюдена.

Драпа о Рагнаре

(Ragnarsdrápa) (отрывок)

У Гюльви светлая Гевьон

злато земель отторгла,

Зеландию. Бегом быков

вспенено было море.

Восемь звезд горели

во лбах четырех быков,

когда по лугам и долам

добычу они влекли.

Нид - это тоже стих составленный на определенный манер, но в отличие от драпы он оскорбителен, для того, кому посвящен, подобные стихи как правило использовались для порчи и проклятий, для нанесения оскорблений. Нидом называли не только хулительные стихи, но и жердь с насаженным на нее лошадиным черепом, которая воздвигалась с той же целью, с какой сочинялись такие стихи, то есть для порчи и проклятий

"Да изгонят гада

На годы строги боги,

У меня отнявша

Нудой ношу судна!

Грозный вы на гнусного

Гнев на святотатца

Рушьте, Трор и края ас,

Фрейр и Ньёрд, скорее!"

Мансег - это стих, с определенной ритмикой и строем, использовался чаще всего для приворота, он мог быть принудительным и тогда человека подчиняли, ломая волю, а мог быть простым, тогда на человека накладывался светлый приворот. "Приворотная" способность в этом случае также приписывалась стихотворной

форме самой по себе, что видно также из зафиксированного в «Сером гусе» запрета сочинять стихи о женщине под страхом штрафа, поскольку считалось, что такие стихи могут подействовать как приворот, т. е. как магическое средство. (в 1262 году король Хокон IV Старый присоединил Исландию к Норвегии, а когда датская экономическая, военная и политическая экспансия позволила подмять под себя Норвегию, то заодно и Исландия стала датской колонией. «Серый Гусь» — исландский свод законов, выработанный еще до принятия христианства, — перестал существовать.)

Мы можем найти такой отрывок:

"Я смотрю на тебя,и ты пылаешь ко мне,

Любовью и страстью,от всего сердца!

Нигде не отдыхай,нигде ты не пребывай (в покое),

Ежели ты не полюбишь меня!

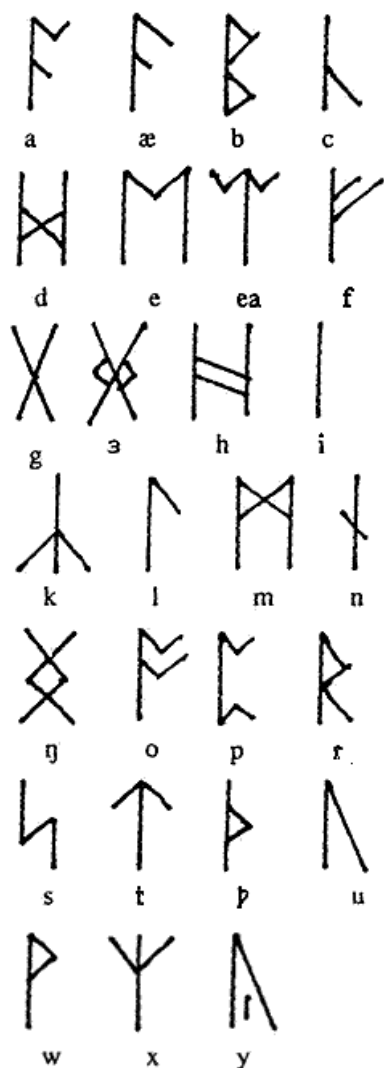
Сие я прошу у Одина,и у всех тех.."

Это основные виды скальдического искусства.



(рисунок взят с портала - flickr.com)

3) Руническая магия. Часто путая ее называют гальдором, это не совсем верно, так как древнеисландское слово *galdr* или *galdor*, буквально переводится как "магия", но магия общая, волшебство, чародейство, нельзя отнести употребление этого слова к какому-то определенному направлению, когда Вы слышите упоминание о том, что гальдр это песня, это не совсем верно, потому что гальдр в первую очередь - чары, волшебство, но не конкретный способ магии. Развитие рунической магии началось вместе с образованием рун, вместе с их появлением так как мы помним, что руны в первую очередь в истории всегда были повсеместно распространенной магической техникой и только позднее в III-I тысячелетиях до Рождества Христова стали медленно превращаться в алфавитную систему. Нельзя с уверенностью говорить о том, на территории чьей страны впервые появились рунические символы, многие исследователи называют страной появления рун - Норвегию, другие ссылаются на то что до нахождения рун в Норвегии их массово использовали в Финляндии (судя по наскальным рисункам), третьи говорят о том, что руны появились в Исландии и пришли в Норвегию гораздо позднее, после того как Норвегия колонизировала Исландию. Рунические знаки встречаются во многих странах севера и Европы, вероятно ареал распространения знаков был в первую очередь связан с походами и завоеваниями, учитывая атмосферу того времени, чужие знаковые системы могли как носильно внедряться в культуру, так и заимствоваться добровольно. В V веке от Рождества Христова руническое письмо и руническая магия пришли на Британские острова - вместе с германскими племенами англов и саксов. Британские маги и жрецы не удовлетворились Футарком и создали свой собственный рунический строй, являющийся переработкой и дополнением исходного (Футарка).





Эти руны известны как ранние англо-саксонские. Позднее, к IX веку, был создан еще один англо-саксонский рунический строй, содержащий уже 33 знака - поздние англо-саксонские, или нортумбрийские, руны. Но до этого времени как мы видим прошло несколько веков, в течении которых развалась и модернизировалась сама руническая система, которая существовала изначально, поэтому на Британские острова в любом случае дошел уже очень сильно измененный вариант футарка, под влиянием местной (британской культуры) руны еще больше изменились, что привело в итоге к образованию совершенно новых рунических символов в английском футарке.

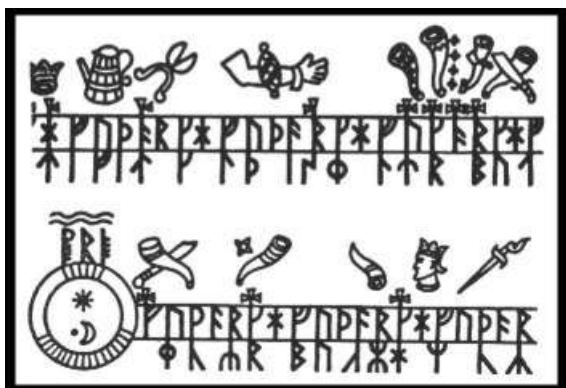
Как и на Британских островах, в Скандинавии руны тоже постепенно менялись, но скандинавские жрецы пошли по обратному пути. Сохраняя для магических надобностей Футарк, они вырабатывали все новые и новые рунические алфавиты, применявшиеся как для магии, так и для письменности. Так, первые переработанные алфавиты содержали 16 знаков, близких по начертанию к рунам Футарка, последние (XI - XII вв.) - 15 и меньше знаков, иногда не имеющих с Футарком ничего общего. Всего в Скандинавии было создано около четырех десятков алфавитов, которые могли применяться как средство записи, так и как отдельные магические футарки.



(рисунки взяты с портала - arild-hauge.com)

Одним из важнейших направлений использования рун в позднее время стало, не считая чисто магических целей, создание рунических календарей. Распространены они были почти по всему северу континентальной Европы, а также в областях, соседних северным странам. В Норвегии эти календари называли primstav,

в Дании - rimstok (от rim - "календарь" и stok - "палка"). В Скандинавии такие календари использовались до середины XIX в., в Карелии и северных районах России - значительно дольше.



(рисунок взят с портала - arild-hauge.com)

Не стоит удивляться тому факту, что древние скандинавы вполне миролюбиво разделили свой символизм и календарное знание, так как древние считали, что вся Северная Европа это преддверие Ётунхейма, мира инеистых великанов, именно поэтому войны и грабежи не доходили до тотального разграбления, так как скандинавы считали, что если северная Европа опустеет, то рухнет последняя преграда между ними и великанами, считалось, что северо-восточные земли находятся на отметке солнца, которая называется otto, то есть 3 часа утра, предрассветные сумерки, слово в дословном переводе означает "страх", поэтому какие бы разграбления не происходили они никогда не переходили черту, так как скандинавы опасались прихода великанов из Ётунхейма, эта древняя вера в то, что за чертой востока (не на самом востоке) находится царство Ётунов надежно укрепились в умах скандинавов и до сих пор отражается в литературе и истории. Поэтому и руны спокойно воспринимались и использовались в том числе и в северных районах Европы, хотя по истокам они и были относительно чужды культуре Европы (так как у народов Европы был свой символизм).

В целом же прекращение использования рунических знаков как алфавита относится к XIV - XV вв.. Однако руническая традиция оказалась чрезвычайно устойчивой, и отдельные случаи применения рун зафиксированы и гораздо позже. Так, в Скандинавии для мемориальных надписей и построения заклинаний руны использовались вплоть до XVI в., а на острове Готланд - еще и в XVII в.. Более того, существуют данные, что в отдаленных областях Швеции, таких, как Даларна и Херьедален, для особенно важных записей руны изредка использовались и в середине текущего столетия.

Само развитие рунических футарков, их изменение происходило постоянно, поэтому если читая Вы обнаруживаете одно и то же название у абсолютно разных графических рун, то это нормально, руны могут быть абсолютно одинаковыми по графике, но разными по названиям, также руны могут иметь одинаковое название, но разную графическую форму. Чтобы точно определить какая руна перед Вами и как ее расшифровать, как находить ее значение, желательно знать датировку источнику, тогда можно будет связать руну с определенным футарком и его значением, местом распространения. Например существуют так называемые гренладские литеры, которые в некоторых символах в точности повторяют классический футарк, при этом несут совершенно другое значение, если Вам попадаете определенный став или Вы сами составляете его, то всегда нужно точно определить какие руны из какого футарка использовать, так как все они несут разное значение, хоть зачастую имеют похожую графическую форму. Что важно выделить для себя:

- 1) руны могут быть одинаковыми по форме, но разными по значению
- 2) руны образовались еще до р.х., со временем строились и претерпевали изменения, именно этим объясняются часто встречаемые различия в футарках
- 3) можно говорить о том, что руны использовались не только северными народами, но и народами Европы, при этом важно помнить, что руны пришли в Европу, а не вышли из нее.

Использование рун колдунами и обычными людьми.

Руны были широко распространены в простом народе, их использовали повсеместно и колдуны, и обычные люди, и знатные бонды и конунги. До сих пор на территории северных стран можно обнаружить признаки использования рунической магии в относительно бытовых целях. Простые люди, не обладающие магической силой, использовали руны наравне с колдунами, для древних это была норма жизни. С помощью рун они защищали свое имущество, вызывали ветра (так как в условиях природы северных стран и с учетом развития мореплавания это было необходимо), часто можно встретить упоминание о том, что руны использовались для изгнания зла или уничтожения болезни, руны были не отдельной магической системой, а частью религии, для древних было нонсенсом не использование рун, потому что человек не был колдуном. Если рассматривать легенды и предания можно найти неоднократное упоминание о том, что руны были настолько близкой частью жизни людей, что их использовали все начиная от детей и заканчивая знатными вельможами.

Простые люди не знали заклинаний, не умели составлять вязанки или ставы, они просто рисовали руны, потому что интуитивно знали их значение, умели их использовать, в то время как колдуны занимались более сложными случаями и создавали свои формулы и ставы. При этом нельзя сказать, что положение колдунов было как по особенному выделено, занятие колдуна было таким же занятием как и любое другое, профессией. Отдельно здесь стоят жрецы, это совершенно другая "каста" как правило они не занимались мелким колдовством с целью уничтожения противника или нахождения вещей, чаще всего они занимались вызыванием бури, уничтожением "армий", были ответственны за плодородие земель, за рождаемость, за погоду, не стоит судить их строго когда в источнике встречается упоминание о жертвоприношениях с их стороны, это было необходимо на тот момент, если жрецы не могли создать нужную погоду результатом могло стать полное вымирание селения, так как неурожай означал смерть, никто не мог знать точно будет ли возможность появиться кораблю с провизией, а учитывая климат если не удавалось ничего вырастить и гибли овцы, селение вымирало от голода, так как покинуть территорию острова например, у них практически не было возможности. Именно проблемой голода и объясняются в том числе походы викингов, не правильно считать что такие походы были проявлением варварства или что люди севера не имели развитой культуры, это нет, здесь стоял вопрос о выживании. Но были и другие случаи.

Так например сохранились сведения о сумасшедшей общине жрецов Фрейра, которые сойдя с ума от голода и поддавшись злым духам принесли в жертву целую деревню, после чего удалились в скалы и убивали каждого путника принося его в жертву Богу, пока в конечном счете о них не стало известно и конунг не уничтожил сумасшедших. Но про жрецов поговорим подробнее в следующем материале. Простые люди использовали руны как уже было сказано повсеместно нанося их на совершенно разные носители, вплетая свои догадки и предчувствие в магию, именно это послужило причиной появления различных многочисленных

рецептов к одним и тем же ставам, хотя графически они одинаковы каждый кто использовал мог принести что-то свое и оставить об этом упоминание. Руны рисовали на посуде, на пороге дома, на стенах и на одежде, люди не обладающие знанием не понимали смысла рун, но они точно знали, что руны могут помочь в решении их проблем, отсюда и частое использование рун. Колдуны же подходили к вопросу более внимательно, они точно подбирали носители под определенные руны, знали заклинательную и заговорную часть работы, могли общаться с духами и эльфами, открывать проходы в иные миры, зная имена, начальные значения такие представители магической традиции могли очень и очень многое. Приведу небольшой пример, сохранившегося рассказа о колдуне..:

"В те далекие времена, когда в Исландии жил мудрец и колдун по имени Тормоуд, там было принято торговать только летом. Особенно этого придерживались на Западе, в Стиккисхоульмуре и Оулавсвике. На зиму купцы перед отъездом из страны запирали и печатавали свои лавки. Если же зимой случался голод, чиновник, которому были доверены ключи, открывал какую-нибудь лавку, отпускал беднякам зерно, кому в долг, кому за наличные деньги, а потом снова запирали и печатавали лавку.



(фотографии из музея Исландии)

Как-то зимой бедняки Стиккисхоульмура попросили Тормоуда открыть для них лавку. Они жаловались, что голод косил уже многих, а в лавке полно продовольствия, которое чиновник отказывается выдать, несмотря на их просьбы. Они были уверены, что перед могуществом Тормоуда не устоят никакие замки и запоры. Тормоуду их просьба пришлось не по душе, однако он уступил беднякам. Стоило ему прикоснуться к запорам травой под названием вороний глаз, как они открылись сами собой, и бедняки запаслись зерном. Себе же Тормоуд не взял ни крошки.

После этого случая недруги Тормоуда распустили слух, будто он обокрал лавку в Стиккисхоульмуре, а друзьям пришлось оправдывать его, говоря, что он хотел помочь нуждающимся. Этот слух дошел и до главного чиновника в Снайфедле Гвудмунда сына Сигурда, того самого, про которого епископ Эсполин писал в своей летописи, что при нем в Оулавсвике разбили окна лавки и совершили кражу. Кто именно обокрал ту лавку,

так и осталось неизвестным. Когда же Гвудмунду самому понадобилось оделить бедняков зерном, он даже не стал ломать печати, а влез в лавку через окно и достал оттуда все что нужно. Правда, он понимал, что поступил небезупречно и что рано или поздно ему это припомнят.

Так вот, этот самый Гвудмунд позвал к себе Тормоуда и обвинил его в том, что он взломал лавку в Стиккисхоульмуре и украл зерно. Тормоуд как ни в чем не бывало подтвердил, что так оно все и было, и произнес при этом такие стихи:

Тяжба затеяна — повод законный,

налицо и виновник.

Будет вести ее Гвудмунд Оконный,

благородный чиновник.

Гвудмунд понял намек и отпустил Тормоуда с миром.

Однако дело с лавкой на этом не кончилось. Весной купец вернулся в Стиккисхоульмур, узнал о случившемся и стал осматривать лавку, чтобы проверить, не украл ли чего Тормоуд. Но всякий раз, когда он принимался за дело, ему начинал мерещиться ободраный теленок, за которым на хвосте тащилась его собственная шкура. Этим видением Тормоуд сбивал купца с толку.



(фигурка Фрейра в музее Исландии)

Вскоре Тормоуд сам приехал в Стиккисхоульмур. Разозлившийся купец требовал, чтобы он возместил ему убыток, и грозил всякими карами. Тормоуд же не собирался ничего возмещать, потому что не считал себя виновным.

— Хоть тебя и оправдали, к следующему лету ты должен рассчитаться со мной за каждую выданную меру!
— кричал купец.

— К тому времени ты будешь болтаться без головы на мысе Хьятланд! — ответил ему Тормоуд.

На этом они расстались, и купец так ничего и не получил. На корабле этого купца плавал парень по имени Пьетур. Он очень почитал Тормоуда, и Тормоуд всегда к нему благоволил. Однажды они разговорились, и Тормоуд посоветовал ему оставить этот корабль. Пьетур отказался. Тогда Тормоуд предупредил его, чтобы во время предстоящего плавания он на всякий случай был начеку. Когда корабль покинул гавань, а было это за два дня до праздника всех святых, Тормоуд снова приехал в Стиккисхоульмур и пропел стихи. Вот их начало:

Из Стиккисхоульмура отплывает
тяжелый медведь моря.
Туман собирается, ветер крепчает,
волны сулят горе.

Дочери Ран¹ коня погоняют,
в холмы превращают равнину,
беловолосые пену роняют,
погружается ястреб в пучину.

А спустя несколько дней Тормоуд, сидя ранним утром в ложбине и потирая лицо ладонью, — была у него такая привычка — произнес:

— Нынче ночью корабль из Стиккисхоульмура потонул у мыса Хьятланд.

И надо сказать, что той ночью корабль и в самом деле затонул у мыса Хьятланд и никто, кроме Пьетура, не спасся. Одни говорят, что Пьетур добрался до берега со всем своим добром, а другие — что он выплыл на мешке с гагачьим пухом и на нем не было даже шапки. Еще говорят, будто он видел обезглавленное тело купца, висящее на прибрежных скалах. Пьетур благополучно прибыл в Копенгаген, и после этого случая дела его пошли в гору — он стал купцом в Грундар-фьорде."

Что можно выделить:

- 1) руны, как и колдовство использовались повсеместно и всеми
- 2) существовала отдельная каста жрецов, которая использовала магию для особых целей

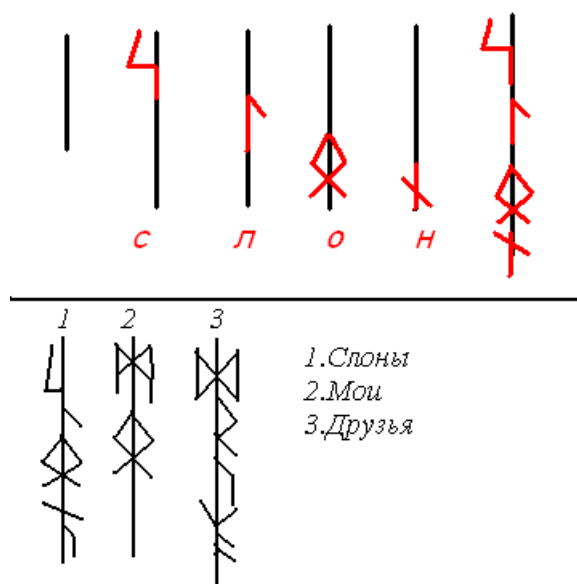
Руны как способ шифрования

Известно несколько простых способов шифрования рунических знаков. Были распространены так называемые «вязанные руны», в которых совмещалось несколько рун на одной черте. Другим видом рунической тайнописи является принцип, где вместо самой руны отображался номер Эттира(атта), в который входила руна, и порядковый номер руны внутри Эттира(атта). Эта система использовалась исключительно в скандинавских рунах номер Эттиров менялся на обратный.

В kvistrunir («ветвистые руны») от длинной линии отходят чёточки: их количество слева обозначало номер Эттира, справа — руны. Tjaldrunir («шатровые руны», или «крестовые руны») отличается от kvistrunir тем, что один знак обозначает два звука: от креста отходят чёточки, сверху слева — номер Эттира, сверху справа — номер руны; снизу справа — номер Эттира второй руны, снизу слева — её номер внутри Эттира. Оба этих типа тайнописи представлены на камне из Рёка.(см.рис).Другой тип подобной тайнописи, представленный на камне из Рёка, представляет собой шифровку, где номер Эттира обозначался общегерманскими рунами o, а номер руны — шведско-норвежскими s. На камне написано «oossoosss», что обозначает «ni». Также на этом камне присутствует вид тайнописи, где номер Эттира обозначался общегерманской руной ih-wh, перевернутой в обратную сторону, а номер руны — обычной общегерманской руной ih-wh.

В некоторых других случаях (надпись из Вольсты) номер Эттира обозначался шведско-норвежскими рунами у, а номер руны, как и в «ветвистых рунах», количеством чёточек с правой стороны основной линии. Богат уникальными видами рунической тайнописи Берген. В Бергене были найдены две уникальные деревянные дощечки с разновидностями «ветвистых рун»: на одной вместо средней линии было изображение рыб, на другой дощечке номера Эттира и руны обозначались линиями бороды мужской головы. На самом деле видов тайнописи не один и не два, их гораздо больше, многие из них зависят от территории на которой были созданы, от времени создания, так жители западных Фьордов одного селения могли использовать например Ирландские литеры для шифрования, а жители соседнего селения могли использовать литеры Норманов, чаще всего мы можем видеть трехчастные и двухчастные руны, с помощью которых производится шифрование текста, кроме этого существовало отдельное направление, которое называлось рунической скорописью.

Такой способ был наиболее быстрым и распространенным, его не совсем верно относить к вязанным бандрунам, потому что структура скорописа обычно была такова - была основа - вертикальная черта, это основа на которую одеваются руны, сверху вниз, например Вам нужно записать слово "слон": улы:, записать быстро и чтобы никто, кроме тех кто знает определенный шифр не понял, что Вы написали, для этого Вы рисуете черту, обычную вертикальную палочку, на нее сверху вписываете Соль или Соул, в зависимости от того какой рунический ряд используете, ниже рисуете Лагуз или Лёгр, после Отал, а еще ниже Науд, вот и вся структура такой записи, читается сверху вниз, но могут быть варианты скорописи, когда читается наоборот снизу вверх, это более редкие варианты. Если же Вам нужно составить предложение, например "слоны мои друзья", Вы пишете каждое слово отдельно, оставляя между ними расстояние, как на рисунке ниже:



Между словами никаких знаков обычно не ставится,но можно поставить точку или 2 точки,можно совмещать линию руны и линию основной палочки при сложном шифровании так например:



Подобным шифром можно закрывать Ваши простейшие заклинания.Обычно древние использовали самые простые слова для шифрования так как если слово было сложным его записывали немного по другому,дополняя основу,то есть ставили руны куда попало после основного слова на основу,чтобы влезло все,что хотел сказать человек,что значительно усложняло процесс расшифровки.Шифрование применялось как в бытовых целях,например крестьянин из селения А мог оставить "записку" другому крестьянину в селение Б,о том что в селение С приходит корабль и можно торговать,так в и военных целях,но способы шифровки усложнялись.Кроме этого шифрование применялось и в магических целях,так например колдуны могли шифровать свои записи,чтобы непосвященный не наделал бед,прочтя какой -то заговор,кроме этого считалось,что шифрование усиливает силу обычных слов.Попробуйте сами составить любое слово,это сложно только первый раз,потом идет как по маслу,лучше всего взять отдельно таблицу рун над каждой руной написать букву относящуюся к руне,например Ансуз - А, Беркана -Б и т.д.,когда напишите,возьмите чистый листик бумаги,нарисуйте простую черту,самую обычную,ниже нее напишите слово которое хотите зашифровать,любое,самое простое,сначала лучше всего брать слово из 3-5 букв,потом под каждую букву возьмите руны из таблицы,например у Вас слово СТОЛ,Вы его написали на бумаге,потом смотрите в таблицу,С значит ставим Соуло, дальше Т - смотрим по таблице какая руна соответствует Т -тейваз,пишем ее под буквой,дальше О - Одал,и в конце Л - Лагуз,Вы получили руны,которые теперь нужно вписать на вертикальную черту,здесь стоит отметить,что наносить руны на черту Вы можете любым удобным для Вас способом,главное чтобы они шли снизу вверх.

И здесь же немного о рунических камнях,что они из себя представляли.Как правило,такие камни были либо большого размера,либо среднего (метр-полтора) меньше камней было очень мало,в основном ритуальные камни,посвященные Богам или являющиеся место "памяти" были очень большими:



(фотографии взяты с портала - troikaeditions.co.uk)

Практически они могли достигать 6-8 метров в высоту, объем камня мог быть равен от одного до десятка метров, на то чтобы создать надпись на камне уходило обычно до месяца кропотливой работы. Обычно такие надписи содержали описание события или памятную надпись, но могли содержать и молитву к Богам, в своеобразной форме, например - "Этот камень поставил Арни сын Харольда. Да будут хвала Тору", текст мо-

жет быть совершенно разным,но основная часть обычно содержала имя того,кто резал,событие и посвящение кому или чему-либо.

Руны и борьба с болезнями

Не могли практики с рунами обойти и лечебную тему.Лечение руническими знаками было распространено не так широко,как скажем практики для вызова ветров или для защиты от воров,в первую очередь это было связано с существованием на тот момент вельв-странниц и обычных знахарей,которые занимались целительством,но далеко не всегда подобные целители могли вылечить людей,тогда применяли рунические формулы и ставы,расцвет же целительства рунами пришелся на момент принятия христианства,когда вельвы стали практически вне закона и они перестали заниматься лечением,а знахари не успели справляться с потоком больных,так как заболеваемость на тот момент времени была очень высокая и разнообразная.

Первое что следует отметить,это то что способы применения рун для лечения были очень и очень разнообразны,их могли рисовать на продуктах и скормливать больному,известно много способов в которых описывается,что руны необходимо нанести на масло или сыр,здесь стоит заметить,что работали в основном с маслом и сыром,потому что других продуктов на которые можно было бы нанести руны просто не было в свободном доступе,представьте себе маленькую деревеньку в забытых скалах,население 50 человек и единственное занятие ,которое доступно жителям это разведение овец и прочей живности,у них просто не было возможности наносить руны скажем на дыню или на яблоко,но это не значит что в современной действительности нужно наносить их именно на масло или сыр,можно наносить на любой продукт питания,у скандинавов был сыр,у Вас может быть любой другой продукт.Часто руны наносились на воду,ей могли умываться,могли пить,могли добавлять в еду,здесь тоже есть небольшой момент,обычно во многих традициях считается,что вода прошедшая термическую обработку (проще говоря кипяченая) теряет свои магические свойства,у скандинавов же считалось,что то что происходит с водой после не имеет значения, поэтому из воды на которую нанесены руны вполне могли приготовить для больного суп.

Руны могли наноситься на постельное белье и одежду для лечения,при этом в обязательном порядке,хотя на тот момент такое удовольствие стоило дорого подобная одежда после того как больной поправится сжигалась,закапывать было нельзя,так как считалось,что пройдя под землей болезнь вернется обратно,но это только с одеждой.Также руны наносили на пеньки и топоры,именно для лечения,это отдельная очень интересная практика,в некоторых регионах считалось,что болезнь привязывается к человеку с помощью как бы магической ниточки и если эту ниточку отрубить,то болезнь исчезнет,поэтому руны наносили на топоры и рубили дерево (пенек) при этом больной держал поблизости например больную руку или ногу,если болело что-то внутри,то больного клали на специальный стол или деревянное полотно и рубили рядом с ним,считалось что такое действие уберет болезнь.Подобные практики были настолько популярны и действенны,что несмотря на все "охоты на ведьм", принятие христианства и прочие препятствия использовались вплоть до 20 в. и используются до сих в отдельных уголках.Не редко было и применение рун в комплексе с совершенно разными техниками,не имеющими прямого отношения к рунам.Так например,до нашего времени сохранилась традиция навязывания пучков травы на шерстяную нитку,к концам которой привязан талисман с рунической формулой,стоит заметить что число узлов вязалось на веревочке не просто так обычно узлы означали сколько времени болел человек до лечения,но могли и означать возраст человека на момент лечения,считалось,что подобные узелки усиливают магию исцелений.

Также многие полагали, что болезни напрямую связаны со злыми духами, которые вызывали болезни в человеке и находились рядом все время болезни, получая своеобразное удовольствие от мук больного, поэтому большинство рецептов, которые встречаются в ранних источниках в первую очередь содержат в себе силу для изгнания таких духов, но вот что интересно, далеко не все болезни могли быть вызваны духами. Обычно о происхождении болезни можно было судить по названию, так например Болезнь красного карлика дверга (воспаление легких) связывали с разозленным духом, в то время как насморк к примеру, так и называли -nefrennsli - и относили к самым обычным заболеваниям, таких примеров очень много, поэтому можно говорить, что несмотря на веру в то что болезни вызывают духи было все же разграничение на болезни "обычные" и болезни "вызванные". В отдельную группу стоит отнести эпидемии. Эпидемии не считались карой Богов, но вполне допускалось, что их могли вызывать колдуны и жрецы. Поэтому с эпидемиями как правило боролись всеми возможными методами, как магическими, так и жреческими, и самыми обычными.

Существовала определенная каста жрецов, которые отвечали за то чтобы образно говоря эпидемий не было, но так как жрецы это особенная ступенька в обществе, они были далеко не во всех городах и тем более их не было в маленьких деревнях. Но что самое удивительное, несмотря на то что в их работу мало верили в странах Европы и Азии, эпидемии так и не получили широкого распространения, так как в странах Европы например, и дело здесь не только в удаленности или климате, скандинавы были мореплавателями в большинстве своем и неизбежно должны были существовать пути переноса инфекции, однако пока в странах Европы бушевала эпидемия чумы, в Исландии например было зарегистрировано только 8 случаев, действие разворачивалось в 1600 году, поэтому говорить о том, что у них были какие-либо лекарства бессмысленно, до сих пор существуют многочисленные рассказы о том, что жрецы в Исландии все же остались. :улы:

"Как-то в XIX в. у исландца Ауртни вышла, на любовной почве, сильная ссора с эльфой по имени Бьёрг. Она принялась мстить Ауртни, напустив на него неизвестную болезнь, однако отец эльфы, священник, стал помогать ему. Через какое-то время опять явилась больному Ауртни эльфа Бьёрг и стала его стращать, но тот не поддавался. И тут объявился ее отец – эльфийский священник. Он наложил на уста дочери запрет и выгнал ее. Больше Ауртни ее не видел. Вскоре Ауртни настолько полегчало, что он отправился под причастие. Это произошло на Вербное Воскресенье. Местный пастор отказался допускать Ауртни к причастию, покуда он не ответит добрый ли дух или злой являлся Ауртни в обличье эльфийского священника. Ауртни ответил, что тот был прислан для добра. Людской пастор, однако, не поверил сему, да прибавил, что не только сам не даст ему причаститься, но и другим запретит это делать. На том расстались они. Но рано утром явился от людского пастора слуга и сказал, что его хозяин передумал и сей же час готов причастить Ауртни. Оказалось, что отец эльфы Бьёрг эльфийский священник долго беседовал с пастором "И конечно не назову я больше его никогда злым духом", – сказал пастор. После причастия еще больше полегчало Ауртни.

"

Что важно:

- 1) при лечении рунами было принято разделять болезни обычные и вызванные.
- 2) руны могут применять совершенно разными способами с использованием любых носителей.

Руны как отдельный магический инструмент

Руны — это символы, которые, будучи нарисованы, вырезаны, начерчены в воздухе или визуализированы, высвобождают специфические энергии. Они не только являются помощниками, они являются инструментом с которым работает практик. Для каждого практика руны значат что-то свое, кто-то называет руны - друзьями

и так относится к ним,кто-то говорит о том,что руны способ,инструмент для достижения цели,другие называют руны ключами для доступа к определенным энергиям,для каждого всегда будет существовать свое понимание рун,в зависимости от характера,от восприятия самого практика.

Но есть и общее назначение рун,они в силах менять существующую реальность и именно с этой точки зрения они являются магическим инструментом,таким же например как заговор или магический посох.Применяя руны важно помнить что мы так или иначе что-то меняем с их помощью,даже если кажется,что они не сработали, они сработали,только не всегда так как нужно и там где нужно.Разберем на примере: Ася чертит руническую формулу на дереве например,формула предназначена для того,чтобы Ася выиграла конкурс,Ася идет на конкурс и проигрывает,при этом первая мысль которая возникает -"Руны не сработали",проходил полгода,Ася успешно забывает,что вообще что-то рисовала когда-то и вдруг не имея никаких возможностей казалось бы выигрывает абсолютно другой конкурс,Ася думает,как и любой человек - "Надо же как повезло!" ,на самом деле не повезло,а Ася получила исполнения действия,потому что руны рано или поздно проявляют свое действие,будучи нарисованными с определенной целью они не могут не поменять что-то.Но иногда бывает так,что действие,изменения затягиваются и приходят тогда когда человек уже забыл о том,что делал.

Другой пример с той же Асей.Допустим Ася так и не выиграла конкурс,сожгла амулет и забыла,опять же проходит какой-то период времени и Ася с удивлением узнает,что выиграла конкурс,но так как руны не смогли сделать так чтобы Ася выиграла настоящий конкурс Ася выигрывает в конкурсе-обмане,который рассчитан на то что человек не устоит перед соблазном и вложит деньги,чтобы получить приз,в итоге Ася остается без денег,без приза,но условие выигрыша соблюдается,она выиграла,руны сработали.Поэтому используя руны важно помнить,что начиная что-то делать,результат обязательно будет,если Вы не знаете какой нужен нужен результат,то лучше отложить использование рун до постановки задачи.

Если проще на бытовом примере,у Вас есть миксер к примеру,нажимая кнопку пуск вы в любом случае включаете его,только можно например нарезать капусту,а можно сделать салат.Так и с рунами,если Вы "включаетесь" в работу,то и результат обязательно будет.

С другой стороны следует учитывать тот факт,что руны достаточно капризный инструмент,со своей душой,поэтому бросая свой рунный мешочек где попало не нужно учитывать,что потом руны могут не работать какое-то время.Несмотря на то что,они инструмент,они живые в какой-то степени и вполне могут "обидеться" на плохое обращение,с другой стороны и излишнего поклонения устраивать не зачем,руны это не Боги,это помощники,инструмент с душой.Не столь важен материал,который Вы будете использовать для создания набора,не столь важно будет у Вас овальная,ромбовидная или круглая форма,Вам должно быть удобно с ними работать в первую очередь,не автор книги или лекции будет работать с Вашим набором,а Вы сами,поэтому выбирать лучше под себя,нравится дерево,возьмите дерево,не нравится,не удобно возьмите глину,если не хотите глину возьмите бумагу,но Вам должно быть удобно с ними работать,Вам должен нравиться Ваш набор,также с готовыми наборами,не нужно заставлять себя делать красивый набор,не уверены,не хочется,значит не нужно,можно просто купить,только покупайте тот который по душе,набор в любом случае будет освящен,поэтому Вам не нужно насиловать себя и выпиливать дерево,например,если оно Вам не нравится.

Изменения в использовании рун в наше время,отличия и сходства.

В основном можно отметить 2 главных изменения. Первое изменение коснулось самого использования рун, если в древности руны мог использовать абсолютно любой человек, то в настоящее время руны используют зачастую только люди либо связанные с магией, либо связанные с историей, руны больше не являются общедоступными помощниками. Особенно это заметно на примере европейских стран, где руны стали особым магическим инструментом и потеряли свою общедоступность, причин несколько, это и замещение рун новой символикой, и предрассудки касательно их использования, и укрепление христианства, здесь следует обратить внимание, ранние христиане и священники с удовольствием использовали руны повсеместно, дополняя их символами своей религии, так например родились ставы Соломона и ставы Св. Духа, в поздний период в связи с изменением границ, с экономической и политической борьбой христианство во многом потеряло свою изначальную веру и руны уже не могли использоваться открыто, те священники, пасторы, которые поддерживали использование рун ушли. на их место пришли люди с другой верой, хотя и христианской, но достаточно строгой, запрещающей использование не то что рун, а любых магических знаков, плюс следует учитывать, что Рим не остался в стороне и выпустил ряд булл, которые запрещали всякое колдовство. В то время как на руке того же Папы очень долгое время и до сих пор находится рунический символ (перстень Папы Римского передающийся следующему Папе содержит достаточно распространенный ранний гальдрастав, позднее названный крестом Константина.). Не смотря на то что в странах Европы руны перестали быть общедоступными, в Исландии например, до сих пор руны используются повседневно, в любых сферах жизни. Раньше даже дверные замки повторяли форму ставов.

А здесь можно увидеть совмещение христианской символики и язычества, в нижней части размещаются рисунки святых, а в верхней языческие узлы удачи и изображение старого Бога:

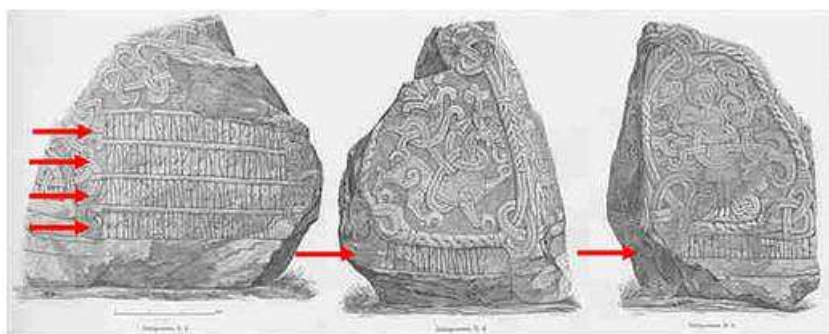


(фотография взята с портала - troikaeditions.co.uk)

Это обычные предметы быта, обратите внимание на то как применялись руны на посуде:

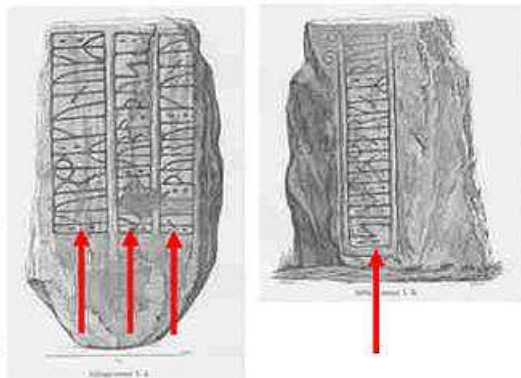


Второй важный момент, это различие в самом использовании и чтении рун. Изначально не было перевернутых или зеркальных рун, свое значение в перевернутом виде руны обрели только в 1940-е годы 20 века, так как многие исторические находки сложно поддавались расшифровке, то было предположение, что руны могли переворачивать, но эта версия себя не оправдала, хотя и прижилась, сейчас нельзя точно сказать использовали ли руны в перевернутом виде изначально или нет, сейчас используют, но вплоть до 20 в. о перевернутых рунах ничего не знали. Рунические же надписи расшифровывались таким образом:



'Kong Harald bød gøre
disse kumler efter Gorm
sin fader og efter Thyre sin
moder, den Harald, som
vandt sig hele Danmark,
og Norge, og gjorde
Daneerne kristne'

'Kong Gorm gjorde disse
kumler efter Thyre, sin kone,
Danmarks bod/pryd'



(фотографии взяты с портала - troikaeditions.co.uk)

Манера записи по камню могла быть любой, но значение было прямым. В магической практике использовали прямое положение рун, но включали в его значение разные особенности, как плохие, так и хорошие.

Тоже касается пустой руны, она появилась только в 20 в, года Гвидо фон Лист предположил, что место между рунами в рунических записях может что-либо значить, так как никто не мог объяснить почему в одних случаях в записях есть пробел между рунами, а в других между рунами стоит две, три и т.д. точек, то возникла такая версия. Никакого исторического или научного значения она не несет и является личной магической версией автора.

Использованная литература:

Kummer S.A. "Rune-Magic", trans. by E.Thorsson, Runa Raven, 1993

Kummer S.A. "Rune=Magic", Germanische Schriftenfolge, Uranus, Hamburg, 1933 (фотокопия)

Урок 2

Боги и Богини

Скандинавская мифологическая традиция, зафиксированная в 13 веке (это как срез времени когда прошлые верования уже обрели форму, а влияния христианства еще нет), дает нам довольно полный перечень богов, хорошо отождествляющихся с аналогичными образами параллельных мифологических традиций. Вместе с тем, специфика данной мифологии проявляется в чрезвычайном разрастании образа Героя и несколько "романтичным" подходом к изложению многих мифов.

Первое что нужно отметить, то что Боги в северной традиции живые существа, с огромной силой, с могуществом, но такие же живые как и люди, у них могут быть свои беды, свои проблемы и они смертны. Они могут быть добрыми, могут быть злыми, у них может быть свое настроение и чувства. Пантеон северных народов очень разнообразен, помимо Богов и Богинь, есть эльфы, есть горные духи, есть великаны и чудовища. Важно помнить, что отношения с Богами это очень важный аспект практики, без него будет очень сложно работать. Назовем здесь основных Богов и Богинь:

Бог Ясного Неба (законодательная функция) – это Тюр. По древнегермански его имя звучало "Тиу", что соот-

ветствует греческому Зевс, индийскому Дьяус, балтскому Диевас, славянскому Дий, хеттскому Тиват, этрусскому Тин, галльскому Тевтат. Однако Тюр (подобно своему ирландскому двойнику Нуаду) не трактуется в литературных источниках как небесный бог.

Он сохранил (да и то не полностью) роль покровителя племенного коллектива. Поскольку у древних германцев полноправным членом племени был мужчина-воин, Тюр приобрел дополнительную функцию бога войны. Он являлся также покровителем воинского права, связанного с судебными тяжбами на тинге (собрании членов племени).

Богом Грома, осуществляющим силовую функцию, в скандинавской мифологии, безусловно, является Тор. Ему соответствует древнегерманский Донар. В обеих "Эддах" Тор ведет себя как могучий богатырь, борец с великанами и чудовищами, противник Мирового Змея. Обращает на себя его дружественное отношение к людям, что не совсем типично для Громовержца.

Богом Земных Сил у скандинавских народов был Фрейр, олицетворявший растительность, урожай, богатство, мир. Его изображения несли черты фаллического культа. В древности Фрейр был очень значительным божеством, однако, в "Эдде" он не играет самостоятельной роли. Многие характеристики Бога Земных Сил вобрал в себя Один, что подтверждается на примере сравнения с кельтской традицией. Известнейший эпитет Одина – "Всеотец" соответствует прозвищу Дагда – "Отец всех". Цернунн окружен зверями. Один также, согласно "Эдде" связан с животными: конем, оленями, воронами.

Эзусу посвящались жертвы, повешенные на дереве. Один также принимал подобные жертвы, но он пошел дальше и сам себя принес в жертву "себе же", провисев девять дней и ночей на Мировом Ясене. У Фрейра остались лишь рудиментарные черты: упоминание о том, как он убил оленьим рогом великана Бели (ср. историю с Мерлином), а также статуэтка Фрейра из Реллинге (Rellinge) – безрогая, но со скрещенными ногами (в позе Цернунна).

Верховное положение в скандинавском пантеоне занял Культурный Герой – Один (германский Вотан, англосаксонский Воден). Его сложный образ трактовался различно. Самая простая трактовка – "верховный бог", посложнее – "бог войны", еще глубже – "По-видимому, Водан в генезисе – хтонический демон, покровитель воинских союзов и воинских инициаций и бог-колдун (шаман)."

Очень важно для нас свидетельство древних римлян, отождествляющих Вотана с Гермесом/Меркурием. Что же послужило причиной подобной идентификации? Гермес в греческой мифологии был вестником богов, покровитель странников, проводник душ умерших. В своем последнем качестве, он, по словам Тахо-Годи ""...выполняет одну из своих древнейших функций проводника душ умерших в аид, "психопомпа" или помощника на пути в царство мертвых, Гермес одинаково вхож в оба мира – жизни и смерти; он посредник между тем и другим, также как и посредник между богами и людьми.

Гермес обладает и функцией покровителя стад, умножающего приплод. Данный образ вошел и в мифологию этрусков, где существовали сразу близких персонажа – Херме и Турмс. Что же касается римского Меркурия, то считается, что он первоначально являлся богом торговли и обогатил свою символику после слияния своего культа с культом Гермеса.

Одной из важнейших функций Одина было собирание душ умерших (но исключительно героев, павших в битве) в своем призрачном дворце Вальгалла. Он покровительствовал храбрым воинам еще при их жизни. Но и хитростью и коварством скандинавский бог обладает в не меньшей степени, чем Гермес. Один явился причиной гибели многих героев, которым помогал прежде (Сигмунда, Хельги, Гейрреда).

"Датский король Харальд получил от бога план военных действий и обещание многочисленных побед. Однако во время решающей битвы, Один занял место его колесничего и погубил Харальда.

В ответ на вопрос, почему он отобрал обещанную удачу, Один ответил, что “серый волк наблюдает за чертогами богов.”

Слова эти отчасти объясняют вероломство скандинавского бога. Предвидя грядущую битву с чудовищными силами хаоса, он стремился любыми средствами собрать в Вальгалле как можно больше славных героев. Из мифов мы знаем об Одине и как о медиаторе. Он добыл в мире теней (еще одна версия происхождения не получившая мифологического подтверждения, но существующая) тайные руны и забрал у великанов мед поэзии. Он спускается в подземный мир и пробуждает от смертного сна вельву – пророчицу, дабы она поведала о судьбах мира. Важным является и образ Одина-странника, который даже по описанию (плащ, посох, широкополая шляпа) подобен Гермесу.

Сопоставление Одина с греческим богом несет в себе большой смысл. Ведь к Гермесу/Меркурию римляне приравнивали и кельтского Луга. Значит, уместно сравнение Луга и скандинавского хозяина Вальгаллы. Ж. Дюмезиль обратил внимание на сходство ирландской пары: Нуаду – Луг и скандинавской – Тюр – Один. В первом случае король Племен Богини Дану Нуаду в бою лишился руки и вынужден был уступить престол Лугу (ибо священная особа монарха не должна иметь физических недостатков). Во втором – Тюр потерял в пасти Мирового Волка правую руку “И потому Тюр однорукий, и не зовут его миротворцем” (Младшая Эдда). Совпадение обе традиции имеют и в военных атрибутах рассматриваемых персонажей. Оружием Нуаду и Тюра был меч, оружием Луга и Одина – копье.

Один, будучи обладателем языческих рун и покровителем поэтов близок также и Огме. А это показывает, что можно с большой долей уверенности сопоставить Одина с древним Смертриусом. Их сходством объясняется наличие у скандинавского бога военной функции, отсутствующей у Гермеса. Фактически, можно говорить о двух разновидностях Культурного Героя: посреднике между мирами и легендарного героя. Вероятно, в генезисе оба они есть следствие расщепления единого образа первопредка. Качества предка и воина Гермес не удержал (у греков имелся Геракл, герой и основатель многих династий и народов, в доклассическую и римскую эпохи почитавшийся как бог).



(рисунок взят с портала - edu.of.ru)

В разговоре о Богах нужно заметить, что не верно опираться только на Эдды, Эдды это многократно редактируемые поздние источники литературы, которые не могут верно передать во всех аспектах истинные образы Богов, так как Эдды это взгляд одного человека на веру и историю, идеальным вариантом будет выделение из различных источников наиболее близких к реальности фактов. Стоит также отметить, что очень сильное влияние в данном аспекте оказало христианство, так в частности верные друзья Одина волки и вороны превратились в отрицательных персонажей, хотя ни в одной устной мифе нет и намека на то что они несли зло, наоборот, есть многочисленные свидетельства того, что они всеми силами помогали Верховному Богу. Мы же читая источники видим совсем другой вариант :

"Как бог войны, Один владел копьем; его сопровождали пожиратели падали — вороны, волки и орлы. Он получал удовольствие, сея раздоры, и под его влиянием люди забывали самые святыя узы родства и свойства и начинали убивать друг друга..

..Гери и Фреки - "жадный" и "прожорливый", имена волков Одина. .."

В литературе и фольклоре не сохранились имен Волков Одина, только в Эддах, причем в связи со сложностями перевода и использованием кеннингов (образных выражений, аллитераций) никто не может точно перевести, донести смысл имен.

Поэтому к любому материалу на тему Богов и Богинь стоит подходить очень аккуратно, рассматривая все аспекты. В настоящей традиции Боги и Богини никогда не делились на "хороших" и "плохих", также как не

было изначального отдельного понятия зла, были силы порядка - Боги, Богини, Духи и силы Хаоса - Великаны, некоторые подземные духи и чудовища, но это не делало их плохими. Рассмотрим деление на асов и ванов:

Асы

(*æsir*, ед. ч. *áss*)

Асы, в скандинавской мифологии основная группа богов, возглавляемая Одином (отцом большинства асов), иногда — обозначение богов вообще.

Асы противопоставляются вanam, небольшой группе богов плодородия (особенно в мифе о войне между асами и ванами), великанам (*ётунам*), карликам (*цвергам*) и низшим женским божествам — дисам, норнам, валькириям; в «Старшей Эдде» часто встречается формула «асы и альвы», возможно, как противопоставление асов — высших богов более низкой категории — духам (*альвам*).

Один, верховный бог у викингов, слева, держит в руках оружие, топор и копье. Стилизованное дерево рядом с ним символизирует Иггдрасиль. В центре Тор с молотом Мьёлльнир; справа Фрейр с колосом, символом плодородия. (Гобелен, XII в.)

Асы живут в небесном селении Асгарде. В «Младшей Эдде» перечисляется 12 асов: Один, Тор, Ньёрд, Тюр, Браги, Хеймдалль, Хёд, Видар, Али (или Вали), Улль, Форсети, Локи. Помимо них называются Бальдр и Фрейр, в качестве сыновей Одина и Ньёрда, но сыновья Тора Магни и Моди не упомянуты, пропущен Хёнир, который в «Старшей Эдде» неизменно присутствует в странствующей троице асов (Один — Локи — Хёнир). Присутствие в этом перечне Ньёрда и Фрейра, которые являются по происхождению ванами, и отсутствие Хёнира объясняется, возможно, тем, что, согласно мифу о войне между асами и ванами, Ньёрд и Фрейр были взяты после заключения мира заложниками к асам, а Хёнир перешел к вanam в качестве заложника от асов. «Младшая Эдда» перечисляет также 14 богинь («асинь»): Фригг, Сага, Эйр, Гевьон, Фулла, Фрейя, Сьёвн, Ловн, Вар, Вер, Сюн, Хлин, Снотра, Гна, а затем упоминает также Соль и Биль, отдельно от богинь перечисляет валькирий и в заключение упоминает о причислении к богиням также Ёрд и Ринд.

Из этого списка в мифах практически фигурируют главным образом Фригг и Фрейя (которая происходит из ванов), очень редко Гевьон и Фулла. Но, кроме того, в числе жен асов весьма часто упоминаются Сив — жена Тора и Идунн — жена Браги, а также Скади (дочь великана) — жена Ньёрда, вошедшая в общину асов после смерти своего отца. Ёрд фигурирует только в обозначении Тора «сыном Ёрд», а Ринд — только как мать Вали. На известных основаниях в числе богинь могли бы быть упомянуты также Герд — жена Фрейра, Нанна — жена Бальдра и Сигюн — жена Локи («Младшая Эдда» в числе гостей на пиру у великана Эгира называет в одном месте богинь Фригг, Фрейю, Гевьон, Скади, Идунн, Сив, а в другом — Фригг, Фрейю, Гевьон, Идунн, Герд, Сигюн, Фуллу, Нанну). После войны асов и ванов (см. о ней в ст. Ваны) асы ассимилируют ванов.

Включение слова «ас» в собственные имена у различных германских племен и упоминание Иорданом культа асов у готов свидетельствует об общегерманском распространении представления об асах до принятия германцами христианства.

В ряде средневековых источников (в «Прологе» к «Младшей Эдде», в «Саге об Инглингах») рассказывается о происхождении асов из Азии. Некоторые ученые (в частности, шведский археолог Б. Салин) пытались доказать, что рассказ этот имеет историческую основу. Однако асы оказались связанными с Азией, вероятно, лишь по созвучию. Этимология слова «ас» восходит, по-видимому, к мифологическим представлениям о каких-то духах или душах в теле (особенно в момент беспомощности и смерти) и о душах умерших. Указанная этимология более всего подходит к характеристике Одина, который действительно рассматривается как главный ас. Об асах как основной группе скандинавских богов см. также в ст. Германо-скандинавская мифология.

Ваны, в скандинавской мифологии группа богов плодородия. Им приписываются кровосмесительные связи между братьями и сестрами (ср. аналогичные мотивы в средиземноморских аграрных мифах и ритуалах, генетические связи с которыми не исключены), колдовство (т. н. сейдр) и пророческий дар. К числу ванов относятся главным образом Ньёрд и его дети — Фрейр и Фрейя.

Жилище ванов обозначается Снорри Стурлусоном в «Младшей Эдде» как Ванахейм, но в другом месте он же называет жилище Фрейра Альвхейм, что свидетельствует о смешении ванов с альвами. Ваны противопоставлены другой, гораздо более обширной группе богов — асам — в мифе о первой войне, о которой рассказывается в «Прорицании вёльвы» («Старшая Эдда»), в «Младшей Эдде», «Саге об Инглингах», в «Деяниях датчан» Саксона Грамматика.

Это этиологический (объяснительный) миф о возникновении первой войны, положившей конец «золотому веку», до того не знакомому с враждой и распрями. Поводом к войне послужил приход от ванов к асам злой колдуньи Хейд (она звалась также Гульвейг, что, по-видимому, означает «сила золота»). Асы забили ее копьями и трижды сжигали, но она снова возрождалась. Войну начал глава асов Один, бросив копье в сторону войска ванов, но ваны стали наступать, угрожая Асгарду, небесному селению асов. Война закончилась миром и обменом заложниками (асы взяли ванов Ньёрда, Фрейра, а также Квасира, а ваны — асов Хёнира и Мимира). В «Младшей Эдде» упоминание о первой войне служит введением в историю добывания меда поэзии.

Исследователи предполагают, что в мифе о войне ванов и асов нашла отражение борьба культов местных и пришлых племен (возможно, индогерманских завоевателей с носителями мегалитической матриархальной земледельческой культуры), или различных социальных групп древнегерманского общества. Интересна, но мало убедительна попытка Р. Хеккерта интерпретировать войну асов и ванов как войну за священный мед, воплощающий некий космический жизненный принцип. Ваны — хранители меда связаны с Хеймдаллем; Гульвейг (слово это он расшифровывает как медовый напиток) Хеккерт отождествляет с вёльвой (провидицей), от имени которой ведется речь в «Прорицании вёльвы». Параллель к войне асов и ванов в других индоевропейских мифологиях — мифы о войнах асур и богов древнеиндийской мифологии. Ж. Дюмезиль считает, что в индоевропейском мифе боги, представляющие религиозную власть и плодородие, первоначально разделены и что в столкновениях между ними главное не сама война, а заключение мира, договор.

Действительно, в результате войны асов и ванов как бы происходит консолидация общины богов (асы ассимилируют ванов). Но с другой стороны, в скандинавской мифологии миф о первой войне как первой расправе после «золотого века» по существу предвосхищает (особенно в «Прорицании вёльвы») столь характерную для скандинавской мифологии эсхатологическую тематику (смерть юного бога из асов Бальдра, трагическая гибель богов и всего мира, — см. Рагнарёк). Не совсем ясно, в какой мере и в каком смысле в этом сюжете отражено осознание губительной силы золота. Неясно также, отражает ли троекратное сожжение Гульвейг некий ритуальный акт (или представляет аллгорию металлургической обработки золота как его уничтожения).

Теперь ближе рассмотрим оставшихся Богов и Богинь:

Ньёрд, в скандинавской мифологии бог из числа ванов, отец Фрейра и Фрейи. После войны асов и ванов он стал заложником у асов (в «Младшей Эдде» уже часто причисляется к асам) и женился на Скади, с которой он живет по девять суток в своем жилище Ноатун («Корабельный двор», согласно «Младшей Эдде», на небе, но вместе с тем у моря) и столько же в Трюмхейме, в горах, так как Скади — дочь великана Тьяци любит не море и лебедей, а горы и волков.

Ньёрд, в скандинавской мифологии бог моря. Он усмирал бури, поднятые буйным Эгиром. Мягкий и добродушный, Ньёрд любил свои залитые солнцем фьорды, прибежище священных чаек и лебедей. Глубоко почитаемый моряками и рыбаками, он помогал попавшим в беду кораблям, посылал попутные ветры и вы-

зывал летние дожди. Ньёрд — представитель божественной расы ванов, отец богов плодородия Фрейра и Фрейи. Когда между двумя ветвями божественной семьи, ванами и асами, был заключен мир, Ньёрд, Фрейр и Фрейя отправились жить к асам.

По некоторым версиям мифа, матерью Фрейра и Фрейи была родная сестра Ньёрда, Нертус, но так как асы не одобряли браки между братом и сестрой, то Нертус не сопровождала мужа и детей в Асгард. Второй женой Ньёрда стала великанша Скади, дочь великана Тьяцци. За похищение золотых яблок Идунн боги убили исполина, и Скади, надев шлем и кольчугу, явилась к ним, горя жаждой мести, однако согласилась заключить мир. Отказавшись от золота, Скади потребовала, чтобы боги рассмешили ее и дали супруга. Те поставили условие, что великанша выберет мужа по форме ног.

Смеяться Скади заставил хитроумный Локи, а что касается супруга, то, ошибочно полагая, будто самые красивые ноги непременно должны принадлежать сыну Одина, Бальдру, богиня указала на ноги Ньёрда, доброго старого бога моря, которому были чужды волновавшие ее страсти. Ньёрд считал, что родина Скади, Ётунхейм, чересчур холодна и пустынна, а Скади не по душе был постоянный шум прибоя и суета на верфи у замка Ньёрда в Асгарде; ей, как духу зимы, заснеженные склоны были милее морских далей. Проведя по девять ночей в каждом из домов, супруги решили жить порознь. Скади вернулась в горы, к любимой охоте, к лыжам, а просмоленный всеми ветрами Ньёрд продолжал жить у моря. Непреодолимая пропасть между ними, возможно, означает нечто большее, нежели различие во вкусах. Ньёрд, как и все ваны, несомненно выполнял функции бога плодородия, поскольку обеспечивал людям не только безопасность путешествия по морям, но также достаток, наличие земельного участка и рождение сыновей.

Его жена, великанша Скади — жительница заснеженных гор, где тяжелые облака застилали солнце, а голые скалы были бесплодны. В ее дикой и суровой стране ничто не могло расти или цвести. Великанша время от времени навещала супруга, и когда боги наконец заключили злокозненного Локи в пещеру, Скади подвесила над его головой змею, источающую яд.

Фригг (др.-исл. Frigg) — в германо-скандинавской мифологии жена Одина, верховная богиня. Она покровительствует любви, браку, домашнему очагу, деторождению. Она является провидицей, которой известна судьба любого человека, но которая не делится этими знаниями ни с кем.

Матерью Фригг считается Фьоргюн (предположительно богиня земли), а отцом Нат из рода великанов.

Сыновья Фригг и Одина: Бальдр, Хёд, Хермод.

Фригг обитает в Фенсалире (болотный чертог, иногда переводится как водный или океанический). Её помощники — сестра и служанка Фулла, посланница Гна и Глин — защитница людей. Не вполне известно, являются они самостоятельными личностями или воплощениями Фригг.

Символами Фригг являются прялка и пояс с ключами. В некоторых источниках Фригг именуют Елена, что значит «огонь».

Фригг, Фрия (древневерхненем. Frija, «возлюбленная»), в германо-скандинавской мифологии богиня, жена Одина (Водана). В качестве подруги Водана и сестры Фоллы Фригг (Фрия) упоминается во Втором мерзбургском заклинании. В «Истории лангобардов» Павла Диакона в этнонимической легенде о происхождении имени «лангобардов» (букв. «длиннобородых») фигурируют Фригг и Водан, причем Водан покровительствует вандалам, а Фригг — винилам, она советует своим любимцам сделать так, чтобы женщины винилов вышли перед битвой пораньше и привязали свои волосы, как бороды.

Т. к. Водан предсказал победу тем, кто раньше окажется на поле боя, то победили винилы. Сходный мотив повторяется в прозаическом введении к «Речам Гримнира» («Старшая Эдда»), где Фригг покровительствует

молодому Агнару, а Один — Гейррёду. В скандинавской мифологии Фригг — богиня брака, любви, семейного очага, деторождения; ее атрибутом является соколиное ожерелье. К Фригг близка Фрейя. «Младшая Эдда» называет Фригг дочерью Фьёргюна.

Фригг — мать Бальдра, которого она сначала пытается уберечь от смерти (заклиная все живые существа не наносить ему вреда), а затем горько оплакивает. Локи в «Перебранке Локи» («Старшая Эдда») упрекает Фригг в том, что она сожительствовала с братьями мужа — Вили и Ве.

Фрейя, Хёрн, Мардёлл, Сюр, Вальфрейя (др.-исл. Freyja — дама — дочь Ванов; др.-исл. Hörn, Mardöll, Sýr, Valfreyja) — в германо-скандинавской мифологии богиня любви и войны, жительница Асгарда.

Фрейя («госпожа»), в скандинавской мифологии богиня плодородия, любви, красоты. Не исключено, что Тацит подразумевает именно ее, когда упоминает о почитании германцами Исиды, но твердых данных о существовании культа богини Фрейи у западных германцев нет. Фрейя в скандинавских источниках отнесена к вanam (в отличие от очень близкой ей по характеристике Фригг) и считается дочерью Ньёрда и сестрой Фрейра. Фрейя, богиня любви и плодородия, самая прекрасная и милостивая из богинь.

В общине асов Фрейя является женой Ода (возможно, ипостась Одина — мужа Фригг); когда он отправляется в дальние странствия, Фрейя оплакивает его золотыми слезами и путешествует по неведомым странам в поисках Ода. Она — мать дочерей Хнос («драгоценный камень») и Герсими («сокровище»). Фрейя, скандинавская богиня любви и плодородия.

Атрибуты Фрейи — соколиное ожерелье (так же, как у Фригг) и особенно Брисингамен. Фрейя приезжает на похороны Бальдра в упряжке кошек («Младшая Эдда»). Как и другие ваны, она — знаток магии сейдр. Вместе с тем Фрейя ежедневно делит и выбирает с Одином убитых воинов, т. е. осуществляет функции валькирии, что противоречит характеристике Фрейи как богини из ванов и что, возможно, свидетельствует о смешении Фрейи и Фригг. Фрейя — объект постоянного вожделения ётунов (великанов) — Трюма, Хрунгнира, строителя Асгарда.

Фрейя происходит из рода ванов. Она дочь вана Ньёрда. Ньёрд — приёмный сын Одина; ваны оставили Ньёрда в Асгарде заложником после того, как ваны и асы заключили между собой мир.

В Асгарде Фрейя первая после Фригг. Равных ей по красоте не было и нет во всем мире ни среди богов, ни среди людей, а ее сердце так мягко и нежно, что сочувствует страданию каждого. У Фрейи есть волшебное соколиное оперение, надев которое можно летать в образе сокола, и золотое ожерелье Брисингамен, которое она получила, проведя ночь с четырьмя гномами. Когда Фрейя плачет, из ее глаз каплют золотые слезы. Кроме того, Фрейя предводительница валькирий. Ездит Фрейя в колеснице, запряжённой двумя рысями; в качестве домашнего животного у неё — Хильдисвини, «боевой кабан», который на самом деле является замаскированным её любовником Оттаром. Живёт Фрейя в прекраснейшем дворце Фолькванге (Folkvang — «Поле людей», «Народное поле»), главный зал которого называется Сессрумнир (Sessrumnir).

Помимо любви, Фрейя «отвечает» за плодородие, урожай и жатву. Жатвы бывают разными, и у Фрейи иногда бывают приступы, из-за которых ей позволительно собирать кровавую жатву. Таким образом, Фрейя может принести победу в битве. Она также забирает себе половину павших воинов (вторую половину забирает себе Один). Это не означает, что она забирает себе худших воинов, чем Один; они делят павших воинов между собой.

Фрейя вышла замуж за человека по имени Од, который, по одним сведениям, был простым смертным, а по другим — воплощением бога Одина. Од очень давно пропал без вести, и, поскольку он был смертным, а значит, наверняка уже умер, Фрейя по всем законам считается вдовой. Именно после пропажи Ода Фрейя начала плакать слезами, превращающимися в золото.

Фрейя научила асов искусству волшебства и колдовства, которое было распространено меж ванов.

Фрейр («господин»), в скандинавской мифологии бог из числа ванов, олицетворяющий растительность, урожай, богатство и мир. Адам Бременский сообщает, что в языческом комплексе в Упсале (Швеция) был храм, посвященный Фрейру с его изображением, свидетельствующим о фаллическом культе (типичном для богов плодородия).

В древнескандинавских литературных источниках Фрейр — сын Ньёрда и брат Фрейи, с которой находился в кровосмесительной связи. Попав (после войны асов и ванов) заложником к асам (в «Младшей Эдде» он уже причислен к асам), Фрейр становится мужем богини Герд, согласия которой на брак добивается угрожающими заклинаниями слуга Фрейра — Скирнир («сияющий») с мечом Фрейра в руке. Не исключено, что Герд — вариант богини земли и речь идет о культовом браке в рамках календарного цикла. Лишение Фрейра меча может быть связано с его ритуальным «миролюбием».

В «Младшей Эдде» упоминается, что, лишившись меча, он убивает великана Бели оленьим рогом. В битве перед концом мира (см. Рагнарёк) Фрейр, согласно «Прорицанию вёльвы» («Старшая Эдда»), погибает в поединке с великаном Суртом. Жертвенными животными в культе Фрейра были конь и вепрь (ср. мясо постоянно оживающего вепря, которым питаются эйнхерии). Фрейр — владелец чудесного вепря Гуллинбурсти («золотая щетинка») или Слидругтанни, на котором он скачет на похороны Бальдра; согласно «Младшей Эдде», Гуллинбурсти изготовлен цвергами (карликами) вместе с другими сокровищами богов. Другой атрибут Фрейра (также изготовленный цвергами) — чудесный корабль Скидбладнир («сложенный из тонких досочек») всегда имеет попутный ветер, вмещает любое количество воинов и может быть свернут, как платок.

Некоторые скандинавские ученые (А. Ольрик и др.) сопоставляют с культом Фрейра в скандинавской культуре бронзового века символическое ритуальное жертвоприношение крошечных челнов богу Веральден-ольмай в верованиях саамских племен. Эта черта указывает на близость Фрейра к Ньёрду — покровителю мореплавания. Под именем Ингви-Фрейра (возможно, эпоним упоминаемых Тацитом ингевонов) Фрейр фигурирует в «Саге об Инглингах» в качестве шведского короля — предка королевского рода Инглингов. В этой генеалогической саге, возможно, имеются следы архаической сакрализации конунгов, обеспечивающих процветание магическими средствами. Там сообщается, что в царствование Фрейра (Ингви-Фрейра) был богатый урожай; Фрейр был тайно похоронен в холме, откуда затем три года подряд выходили золото, серебро и железо; в царствование Фрейра якобы началось длительное состояние мира («мир Фроди»).

По-видимому, Фрейр и Фроди тождественны. Саксон Грамматик рассказывает в «Деяниях датчан» о короле Фрото, которого после смерти три года возили в повозке, чтобы был урожай и люди не умирали. В «Младшей Эдде» есть рассказ о том, как кончился «мир Фроди». Датский конунг Фроди имел мельницу Гротти, которая молола все, что пожелает ее владелец. Фроди приобрел в Швеции у конунга Фьельнира двух сильных рабынь (Фенья и Менья), и они мололи ему золото, мир и счастье. Но так как он не давал им отдыха, то рабыни намололи войско против Фроди. Явился морской конунг по имени Мюсинг и убил Фроди. Для Мюсинга рабыни мололи соль на корабле, пока корабль не затонул, а море не стало соленым. Чудесная мельница Гротти имеет оригинальную параллель в образе Сампо финской мифологии и эпоса.

Тюр, Тиу (зап.-герм. *Tiu*, вероятно, от древнегерм. *Tiwas*; отсюда *tívar*, одно из обозначений понятия «боги» в др.-исл. языке), в германо-скандинавской мифологии бог-хранитель воинских правил, покровитель воен, собраний и поединков; у саксов и англов обозначался как Сакснот (*Saxnot*).

В генезисе Тюр — индоевропейский бог, этимологически соответствующий греческому Дьясу-Зевсу. Это свидетельствует о том, что Тюр был первоначально богом неба. Тацит описывает Тюра под именем Марса,

что указывает на его военные функции. Снорри Стурлусон в «Младшей Эдде» говорит, что Тюр мудрый и самый смелый, его призывают в бою и поединках; один из кеннингов (поэтических иносказаний) Тюра — «бог битвы».

Фенрир, волк, рожденный от Локи, был столь свиреп, что боги приковали его к подземной скале. Удержать его могла только волшебная цепь. Здесь храбрый бог Тюр надевает на Фенрира путы, пожертвовав рукой, которую он положил в его пасть в знак доверия. (Штамп, VIII в.) В мифе об обуздании богами чудовища — волка Фенрира («Младшая Эдда») Тюр в подтверждение того, что надетая богами на Фенрира цепь не принесет ему вреда, кладет в пасть волку свою правую руку, которую Фенрир сразу же откусывает (отсюда эпитет Тюра — «однорукий»).

В мифе о походе Тора к великану Хюмиру за котлом для пива Тюр сопровождает Тора и назван сыном Хюмира (в других источниках он, как все основные асы, считается сыном Одина). В последней битве перед концом мира (см. Рагнарёк) Тюр сражается с демоническим псом Гармом, и они убивают друг друга. Возможно, что в этом мифе Гарм вытеснил Фенрира, так как с последним в этой битве сражался Один. В скандинавской мифологии Один, несомненно, очень потеснил Тюра и как небесного, и как военного бога, но если Один — бог военной магии, то Тюр сохранил функции, связанные с военным правовым обычаем. В кеннингах Одина часто фигурирует (в порядке сравнения) имя Тюра. Тиу-Тюра иногда отождествляют с германским божеством Ирмином. Близким аналогом Тюра является кельтский бог Нуаду, также вооруженный мечом и однорукий.

Фрейя, Хёрн, Мардёлл, Сюр, Вальфрейя (др.-исл. Freyja — дама — дочь Ванов; др.-исл. Hörn, Mardöll, Sýr, Valfreyja) — в германо-скандинавской мифологии богиня любви и войны, жительница Асгарда.

Фрейя («госпожа»), в скандинавской мифологии богиня плодородия, любви, красоты. Не исключено, что Тацит подразумевает именно ее, когда упоминает о почитании германцами Исиды, но твердых данных о существовании культа богини Фрейи у западных германцев нет. Фрейя в скандинавских источниках отнесена к вanam (в отличие от очень близкой ей по характеристике Фригг) и считается дочерью Ньёрда и сестрой Фрейра. Фрейя, богиня любви и плодородия, самая прекрасная и милостивая из богинь.

В общине асов Фрейя является женой Ода (возможно, ипостась Одина — мужа Фригг); когда он отправляется в дальние странствия, Фрейя оплакивает его золотыми слезами и путешествует по неведомым странам в поисках Ода. Она — мать дочерей Хнос («драгоценный камень») и Герсими («сокровище»). Фрейя, скандинавская богиня любви и плодородия.

Атрибуты Фрейи — соколиное ожерелье (так же, как у Фригг) и особенно Брисингамен. Фрейя приезжает на похороны Бальдра в упряжке кошек («Младшая Эдда»). Как и другие ваны, она — знаток магии сейдр. Вместе с тем Фрейя ежедневно делит и выбирает с Одином убитых воинов, т. е. осуществляет функции валькирии, что противоречит характеристике Фрейи как богини из ванов и что, возможно, свидетельствует о смешении Фрейи и Фригг. Фрейя — объект постоянного вожделения ётунов (великанов) — Трюма, Хрунгнира, строителя Асгарда.

Фрейя происходит из рода ванов. Она дочь вана Ньёрда. Ньёрд — приёмный сын Одина; ваны оставили Ньёрда в Асгарде заложником после того, как ваны и асы заключили между собой мир.

В Асгарде Фрейя первая после Фригг. Равных ей по красоте не было и нет во всем мире ни среди богов, ни среди людей, а ее сердце так мягко и нежно, что сочувствует страданию каждого. У Фрейи есть волшебное соколиное оперение, надев которое можно летать в образе сокола, и золотое ожерелье Брисингамен, которое она получила, проведя ночь с четырьмя гномами. Когда Фрейя плачет, из ее глаз каплют золотые слезы. Кроме того, Фрейя предводительница валькирий. Ездит Фрейя в колеснице, запряженной двумя рысями; в качестве домашнего животного у неё — Хильдисвини, «боевой кабан», который на самом деле является замаскированным её любовником Оттаром. Живёт Фрейя в прекраснейшем дворце Фолькванге (Folkvang) —

«Поле людей», «Народное поле»), главный зал которого называется Сессрумнир (Sessrumnir).

Помимо любви, Фрейя «отвечает» за плодородие, урожай и жатву. Жатвы бывают разными, и у Фрейи иногда бывают приступы, из-за которых ей позволительно собирать кровавую жатву. Таким образом, Фрейя может принести победу в битве. Она также забирает себе половину павших воинов (вторую половину забирает себе Один). Это не означает, что она забирает себе худших воинов, чем Один; они делят павших воинов между собой.

Фрейя вышла замуж за человека по имени Од, который, по одним сведениям, был простым смертным, а по другим — воплощением бога Одина. Од очень давно пропал без вести, и, поскольку он был смертным, а значит, наверняка уже умер, Фрейя по всем законам считается вдовой. Именно после пропажи Ода Фрейя начала плакать слезами, превращающимися в золото.

Фрейя научила асов искусству волшебства и колдовства, которое было распространено меж ванов.

Фрейр («господин»), в скандинавской мифологии бог из числа ванов, олицетворяющий растительность, урожай, богатство и мир. Адам Бременский сообщает, что в языческом комплексе в Упсале (Швеция) был храм, посвященный Фрейру с его изображением, свидетельствующим о фаллическом культе (типичном для богов плодородия).

В древнескандинавских литературных источниках Фрейр — сын Ньёрда и брат Фрейи, с которой находился в кровосмесительной связи. Попав (после войны асов и ванов) заложником к асам (в «Младшей Эдде» он уже причислен к асам), Фрейр становится мужем богини Герд, согласия которой на брак добивается угрожающими заклинаниями слуга Фрейра — Скирнир («сияющий») с мечом Фрейра в руке. Не исключено, что Герд — вариант богини земли и речь идет о культовом браке в рамках календарного цикла. Лишение Фрейра меча может быть связано с его ритуальным «миролюбием».

В «Младшей Эдде» упоминается, что, лишившись меча, он убивает великана Бели оленьим рогом. В битве перед концом мира (см. Рагнарёк) Фрейр, согласно «Прорицанию вёльвы» («Старшая Эдда»), погибает в поединке с великаном Суртом. Жертвенными животными в культе Фрейра были конь и вепрь (ср. мясо постоянно оживающего вепря, которым питаются эйнхерии). Фрейр — владелец чудесного вепря Гуллинбурсти («золотая щетинка») или Слидругтанни, на котором он скачет на похороны Бальдра; согласно «Младшей Эдде», Гуллинбурсти изготовлен цвергами (карликами) вместе с другими сокровищами богов. Другой атрибут Фрейра (также изготовленный цвергами) — чудесный корабль Скидбладнир («сложенный из тонких досочек») всегда имеет попутный ветер, вмещает любое количество воинов и может быть свернут, как платок.

Некоторые скандинавские ученые (А. Ольрик и др.) сопоставляют с культом Фрейра в скандинавской культуре бронзового века символическое ритуальное жертвоприношение крошечных челнов богу Веральден-ольмай в верованиях саамских племен. Эта черта указывает на близость Фрейра к Ньёрду — покровителю мореплавания. Под именем Ингви-Фрейра (возможно, эпоним упоминаемых Тацитом ингвеонов) Фрейр фигурирует в «Саге об Инглингах» в качестве шведского короля — предка королевского рода Инглингов. В этой генеалогической саге, возможно, имеются следы архаической сакрализации конунгов, обеспечивающих процветание магическими средствами. Там сообщается, что в царствование Фрейра (Ингви-Фрейра) был богатый урожай; Фрейр был тайно похоронен в холме, откуда затем три года подряд выходили золото, серебро и железо; в царствование Фрейра якобы началось длительное состояние мира («мир Фроди»).

По-видимому, Фрейр и Фроди тождественны. Саксон Грамматик рассказывает в «Деяниях датчан» о короле Фрото, которого после смерти три года возили в повозке, чтобы был урожай и люди не умирали. В «Младшей Эдде» есть рассказ о том, как кончился «мир Фроди». Датский конунг Фроди имел мельницу Гротти, которая молола все, что пожелает ее владелец. Фроди приобрел в Швеции у конунга Фьельнира двух силь-

ных рабынь (Феня и Менья), и они мололи ему золото, мир и счастье. Но так как он не давал им отдыха, то рабыни намолотили войско против Фроди. Явился морской конунг по имени Мюсинг и убил Фроди. Для Мюсинга рабыни мололи соль на корабле, пока корабль не затонул, а море не стало соленым. Чудесная мельница Гротти имеет оригинальную параллель в образе Сампо финской мифологии и эпоса.

Тюр, Тиу (зап.-герм. *Tiu*, вероятно, от древнегерм. *Tiwas*; отсюда *tívar*, одно из обозначений понятия «боги» в др.-исл. языке), в германо-скандинавской мифологии бог-хранитель воинских правил, покровитель воен, собраний и поединков; у саксов и англов обозначался как Сакснот (*Saxnot*).

В генезисе Тюр — индоевропейский бог, этимологически соответствующий греческому Дьясу-Зевсу. Это свидетельствует о том, что Тюр был первоначально богом неба. Тацит описывает Тюра под именем Марса, что указывает на его военные функции. Снорри Стурлусон в «Младшей Эдде» говорит, что Тюр мудрый и самый смелый, его призывают в бою и поединках; один из кеннингов (поэтических иносказаний) Тюра — «бог битвы».

Фенрир, волк, рожденный от Локи, был столь свиреп, что боги приковали его к подземной скале. Удержать его могла только волшебная цепь. Здесь храбрый бог Тюр надевает на Фенрира путы, пожертвовав рукой, которую он положил в его пасть в знак доверия. (Штамп, VIII в.) В мифе об обуздании богами чудовища — волка Фенрира («Младшая Эдда») Тюр в подтверждение того, что надетая богами на Фенрира цепь не принесет ему вреда, кладет в пасть волку свою правую руку, которую Фенрир сразу же откусывает (отсюда эпитет Тюра — «однорукий»).

В мифе о походе Тора к великану Хюмиру за котлом для пива Тюр сопровождает Тора и назван сыном Хюмира (в других источниках он, как все основные асы, считается сыном Одина). В последней битве перед концом мира (см. Рагнарёк) Тюр сражается с демоническим псом Гармом, и они убивают друг друга. Возможно, что в этом мифе Гарм вытеснил Фенрира, так как с последним в этой битве сражался Один. В скандинавской мифологии Один, несомненно, очень потеснил Тюра и как небесного, и как военного бога, но если Один — бог военной магии, то Тюр сохранил функции, связанные с военным правовым обычаем. В кеннингах Одина часто фигурирует (в порядке сравнения) имя Тюра. Тиу-Тюра иногда отождествляют с германским божеством Ирмином. Близким аналогом Тюра является кельтский бог Нуаду, также вооруженный мечом и однорукий.

Мифические существа Скандинавии



(рисунок взят с портала - ambrosiasociety.org)

Альвис - ("всезнайка"), в скандинавской мифологии мудрый цверг (карлик), сватающийся к Труд, дочери Тора; Тор делая вид, что испытывает его мудрость, заставляет Альвиса дожидаться губительного для цвергов рассвета, превращающего их в камень. ("Старшая Эдда", "Речи Альвиса").

Альвы - низшие природные духи (первоначально, возможно, и души мертвых), имевшие отношение к плодородию.

Им был посвящен особый культ. В "Старшей Эдде" Альвы противопоставляются высшим богам - асам, иногда смешиваются с одной стороны с цвергами, а с другой - с ванами. В "Младшей Эдде" говорится о делении Альвов на темных (живущих в земле) и светлых (белых). В героической "Песни о Вёлунде" ("Старшая Эдда") чудесный кузнец Вёлунд называется князем Альвов.

Андвари ("осторожность"), карлик, обладатель рокового золота. Локи ловит Андвари, плавающего в виде щуки в воде, и отнимает его золотой клад для уплаты выкупа Хрейдмару за убитого сына.

Аск и Эмбла ("ясень" и "ива"), первые люди, которых ещё в виде древесных прообразов, бездыханных и "лишённых судьбы", нашли на берегу моря боги (в "Старшей Эдде" - в песне "Прорицание вёльвы" - это три аса - Один, Лодур, Хёнир, а в "Младшей Эдде" - "сыны Бора", т. е. Один, Вили и Ве). Боги их оживили.

Ангрбода (др.-исл. сулящая горе) (иногда - Ангброта) - великанша, породившая от Локи в лесу Ярнвид трех хтонических чудовищ: волка Фенрира, змея Ёрмунганда и владычицу царства мертвых - Хель.

Аудумла - корова, которая произошла из инея, наполнявшего мировую бездну, и выкормила своим молоком великана Имира. Сама она питалась тем, что лизала солёные камни, сокрытые инеем. Из этих камней, облизанных Аудумлой, возник предок богов Бури.

Бор ("рождённый"), сын Бури, отец бога Одина и его братьев - Вили и Ве, рождённых им с Бестлой, дочерью великана Бёльторна. В "Старшей Эдде" упоминаются "сыны Бора" как устроители земли (они убили великана Имира и из его тела создали мир).

Бури, предок богов, отец Бора и дед Одина. Бури возник из солёных камней, которые лизала корова Аудумла.

Вёльва - прорицательница, колдунья, пророчица, по просьбе Одина предсказавшая Рагнарёк и множество других событий. "Прорицание вёльвы" - самая знаменитая из песен "Старшей Эдды". Она содержит картину истории мира от сотворения и "золотого века" до его трагического конца - так называемого "дня судьбы богов" - и второго рождения.

Гарм - дословно: "жадный". Чудовищный пес, который согласно прорицанию вёльвы должен "сожрать солнце".

Йорд - мать Тора и богиня покровительница земли.

В современной литературе принято выделять две основные участвующие в Последней битве силы. Первая сила — это боги (асы) и люди — сила Асгарда (небесного града богов) и Мидгарда (земного мира людей).

Люди, населяющие Мидгард, были сотворены асами в начале мира и выступают в битве как их союзники. Считается, что эта сила воспринималась древними исландцами как выражение сакрального, благого начала, а также выражение мира культуры.

Противостоят Небу и Срединному миру силы Периферии и Подземного мира: живущие на краю земли великаны и хтонические чудовища. Великаны — древнейшие жители мира, они мудры, холодны и жестоки. Они — олицетворенная стихия холода и тьмы. Хтонические чудовища — Мировой змей Ёрмунганд и Мировой волк Фенрир. Мировой змей плавает в океане, обнимающем срединный мир. Охватывающий землю океан как символ стихии хаоса известен во многих мифологиях мира.

Наряду с хтоническими чудовищами противниками асов в Последней битве выступают и сыны Муспелля —

«огненные демоны», как их называют; разрушители мироздания. Все противники асов выступают, согласно современным представлениям, как выражение злого, неупорядоченного, враждебного культуře начала. Последняя битва — Рагнарёк — рассматривается, таким образом, с позиции противопоставления Центра и Периферии мира.

Однако анализ древнеисландских текстов позволяет утверждать, что сами древние исландцы по-иному относились к мифологическим образам мировых сил, участвующих в Последней битве. Современная дуалистическая трактовка не оставляет места для силы, представленной Суртом и сынами Муспелля.

Характеристика, которую дают сынам Муспелля мифы, разительно отличается от характеристики прочих противостоящих богам сил. Описывая войска, готовящиеся к битве с богами, Младшая Эдда отмечает: «Но сыны Муспелля стоят особым войском, и на диво светло то войско».

Ни один противник асов из числа хтонических чудовищ не был объектом культа, не существовало и культа аса Локи, который выступает в Последней битве на стороне чудовищ. Однако до нас дошли свидетельства о культе Сурта, что показывает принципиальное отличие Сурта от всех прочих сил, сражающихся против богов в Последней битве.

С именем Сурта связана самая большая пещера в Исландии — Surtshellir («Пещера Сурта») — так она зовется издревле. В исландской «Книге заселения страны» рассказывается, что Торвальд Волчья Пасть однажды осенью отправился в эту пещеру, чтобы исполнить там хвалебную песню, которую он сочинил в честь Сурта. Никто более из противников богов никогда не устаивался хвалебной песни.

Есть еще одно важное отличие сынов Муспелля от всех прочих противников богов. По «Прорицанию вёльвы» мы видим, что все чудовищные порождения тьмы движутся на Последнюю Битву с востока. Восток и Север — «отрицательные» направления в северной мифологии, в отличие от Юга и Запада — «положительных», сакральных направлений.

В «Прорицании вёльвы» сказано, что Сурт едет к полю Последней битвы с юга. Про сынов Муспелля в песне «Перебранка Локи» говорится, что они поскачут в бой через лес Мюрквид. Этот лес находится на юге и противопоставлен в скандинавской мифологии «Железному лесу» Ярнвиду — расположенной на востоке обители колдунов, где был рожден Фенрир-волк. Таким образом сыны Муспелля придут на бой с, «позитивной», священной стороны света.

Великая сила сынов Муспелля неоднократно подчеркивается в текстах. В «Видении Гюльви» конунг Гюльви под именем Ганглери спрашивает Высокого (Одина) о радуге, которая есть мост Биврёст, ведущий с земли на небо. Высокий говорит:

«Но как ни прочен этот мост, и он подломится, когда поедут по нему на своих конях сыны Муспелля, и переплывут их кони великие реки и помчатся дальше». Тогда молвил Ганглери: «Думается мне, не по совести сделали боги тот мост, если может он подломиться; ведь они могут сделать все, что ни пожелают».

Отвечал Высокий: «Нельзя хулить богов за эту работу. Добрый мост Биврёст, но ничто не устоит в этом мире, когда пойдут войною сыны Муспелля».

Именно Сурт и сыны Муспелля оказываются победителями в Последней битве. Боги и чудовища взаимно уничтожают друг друга. «Тогда Сурт мечет огонь на землю и сжигает весь мир».

В мифологических песнях Старшей Эдды неоднократно упоминаются те чудовища, с которыми людям и асам предстоит сразиться в Последней битве: Фенрир, Ёрмунганд, великаны. С ними связано множество историй о похождениях и приключениях богов. У них есть четкое место в структуре мира — на его окраине, в Утгарде.

Однако никогда в мифах, повествующих о жизни и деяниях асов, мы не встречаем упоминаний о Сурте или сынах Муспелля. В конце времен они являются в мир как посланцы иной, высшей реальности, что проявляет себя в полную силу только при возникновении и гибели мира.

Конфликт между Центром и Периферией с появлением сынов Муспелля переходит в новую плоскость: это уже не мировая, а надмировая битва.

Для понимания сущности силы, представленной Суртом и сынами Муспелля, необходимо обратиться к моменту возникновения мира. Сразу следует оговориться, что исландские мифы не знают термина «мир» в значении «вселенная». Древнеисландский мир — это та реальность, в которой живут люди сейчас. Она конечна во времени и пространстве. В текстах неоднократно говорится о множественности миров.

Мир, в котором живут люди, возникает от взаимодействия двух изначальных миров — Муспелльсхейма и Нифльхейма. Нифльхейм — царство холода и тьмы. Муспелльсхейм — царство света и огня.

«Это светлая и жаркая страна, все в ней горит и пылает. И нет туда доступа тем, кто там не живет и не ведет оттуда род. Суртом называют того, кто сидит на краю Муспелля и его защищает. В руках у него пылающий меч, и, когда настанет конец мира, он пойдет войною на богов и всех их победит и сожжет в пламени весь мир».

Наш мир возникает от взаимодействия между этими двумя силами. Так говорится об этом в «Видении Гюльви»:

«Мировая Бездна на севере вся заполнилась тяжестью льда и инея, южнее царили дожди и ветры, самая же южная часть Мировой Бездны была свободна от них, ибо туда залетали искры из Муспелльсхейма. И если из Нифльхейма шел холод и свирепая непогода, то близ Муспелльсхейма всегда царили тепло и свет. И Мировая Бездна была там тиха, словно воздух в безветренный день. Когда же повстречались иней и теплый воздух, так что тот иней стал таять и стекать вниз, капли ожили от теплотворной силы и приняли образ человека, и был тот человек Имир».

Из тела Имира и был сотворен мир. Первопредок богов Бури также появился в Мировой Бездне, заполненной смешением двух первоначал. Небесные светила были созданы богами из искр, вырвавшихся из Муспелльсхейма.

Таким образом, в скандинавской мифологии выделяется две изначальные мировые силы, воплощающие качественно противоположные начала. Это сила тьмы и холода и сила огня и света. От взаимодействия между ними возникает наш мир. В конце времен огонь сожжет мир, но после гибели он возродится.

Грядущий мир мыслится более совершенным, чем мир нынешний. В новом мире «поднимается из моря земля, зелёная и прекрасная». Возродится человеческий род — из одной оставшейся в живых пары. Возвращаются сыновья Одина и Тора, «ибо не погубили их море и пламя Сурта». Люди, участвовавшие в битве на стороне богов, получают вечную счастливую жизнь.

Согласно общепринятым представлениям, Последняя битва в мифологии древних исландцев — это битва между силами Центра мира — асами и эйнхериями, представляющими сакральное, культурное, светлое начало в мире и хтоническими существами, к числу которых относятся великаны, чудовища и огненные демоны — сыны Муспелля, предводитель которых Сурт сожжет в пламени весь мир. Эта сила олицетворяет, согласно существующим представлениям, враждебное культуре начало хаоса.

Однако анализ древних текстов позволяет сделать вывод, что изложенная концепция не вполне соответствует пониманию Последней битвы самими древними исландцами.

Хтонические чудовища Последней битвы действительно предстают в текстах как темное и враждебное человеку начало. Однако, несмотря на то, что сыны Муспелля в битве противостоят асам, их восприятие древними исландцами в корне отличалось от восприятия других враждебных асам сил. Сыны Муспелля и Сурт — сила огня древнеисландской космогонии и эсхатологии — воспринимались как представители светлого, сакрального надмирового начала. Гибель, которую Сурт приносит миру — это очищение мира огнем, необходимое условие рождения нового мира, который будет лучше и светлее, чем мир нынешний.

Можно сделать несколько выводов:

- 1) В вопросы качеств Бога и его выбора нужно в первую очередь учитывать свои ощущения и свое мнение, а потом уже опираться на какие либо литературные или устные источники.
- 2) В скандинавской мифологии - нет понятия "зла", есть силы хаоса и порядка, которые противопоставляются друг другу.
- 3) Обращаться можно к любым Богам и духам.

Поговорив о главных Богах и Богинях, упомянув о великанах и силах хаоса и порядка можно перейти к конкретной работе с Богами.

Как выбрать своего Бога/Богиню

Сначала Вам нужно понять с кем Вы хотите работать и в каком направлении, у каждого Бога или Богини есть сильные и слабые стороны магии. Так например, выбирая Фрейю Вы легко можете получить успех в любовном колдовстве, а выбирая Тора Вы получите защиту и успех, но у Богов как и людей есть слабые стороны, Фрейя далеко не всегда сможет помочь Вам в борьбе с врагами, а Тор вряд ли поможет в привороте. Поэтому выбирая Бога или Богиню, обратите внимание не только на то что они могут дать, чему покровительствуют, но и на их слабые стороны. Чаще всего они если не могут помочь сами просят другого Бога, но нет гарантии, что так будет каждый раз, поэтому если Вам ближе любовная магия, не выбирайте в покровителя Ньерда например. Прочтите мифологию, выпишите для себя несколько аспектов, создайте свой образ Бога или Богини, каким Вы себе его нарисуете такой он и будет для Вас. Это первое что следует сделать, очень сложно не зная каких-то основополагающих сведений о Богах представить себе образ, выбирайте наиболее важные аспекты для себя, так необязательно знать всю историю какого-то Бога, выделите основные аспекты для себя, которые Вы сможете применить в магии, на практике, когда будете обращаться к Богу или Богине.

После того как Вы выбрали своего покровителя/покровительницу, следующий шаг это знакомство с ними. Вас пока не знают, что Вы за человек, что Вы хотите. Есть несложный ритуал, который может помочь Вам в первом знакомстве. Зажгите свечу (любую), расслабьтесь, положите рядом с собой Ваш рунный мешочек или коробочку с рунами, своими словами обратитесь к Богу или Богине, не нужно заученных вис или заклятий, обращайтесь так как будто они рядом с Вами, заранее запаситесь даром (в разумном количестве! Вы просто знакомитесь), дар можно выбрать абсолютно любой, не жалеете дара, но и не увлекайтесь, лучше недодать, чем дать слишком много. Ваше обращение может быть абсолютно любым, оно может начинаться словами "Услышь меня...", а может "О, прекрасная ...", Вам важно показать себя, таким какой Вы есть, со всеми чертами, говорите искренне, от души, никто Вас ни за что судить не будет, но важно говорить открыто. Скажите своими словами что Вы хотите получить, озвучьте, что хотели бы получить покровительство такого-то Бога или Богини, но не настаивайте если почувствуете, что Вашим покровителем став другой Бог или Богиня, расстраиваться не нужно все Боги и Богини связаны между собой, поэтому нет смысла расстраиваться. После того как Вы закончите говорить, просто посидите несколько минут, после чего отнесите дары в любое безлюдное место и оставьте, уходить лучше молча, не оглядываясь, Вы сделали первый шаг в работе с Богами, постепенно Вы научитесь использовать висы и обращения, будете составлять их сами согласно скальдическому искусству, но пока этого более чем достаточно для первого раза. Не сомневайтесь Вас услышат и откликнутся.

Возможности работы с Богами, жречество, посвящения.

Вначале викинги поклонялись языческим богам и богиням. Самыми главными из них были Тор, Один, Фрей и богиня Фрейя, меньшее значение имели Ньорд, Улль, Бальдер и несколько других домашних богов. Богам поклонялись в храмах или в священных лесах, рощах и у родников. Викинги верили также в множество сверхъестественных существ: троллей, эльфов, великанов, водяных и волшебных обитателей лесов, холмов и рек.

Часто совершались кровавые жертвоприношения. Жертвенных животных обычно съедали жрец и его окружение на пиршествах, которые устраивали в храмах. Случались и человеческие жертвоприношения, даже ритуальные убийства королей ради обеспечения благосостояния страны.

Древнейшие места религиозного культа находились на открытом воздухе, в священных рощах и лугах, перед скалами и холмами или на берегах болотистых озер, куда бросали приношения. Многие области в Скандинавии изобилуют такими географическими названиями, как Луг Одина, Поле Одина, Скала Тора, Поле Фрейра и тому подобными. Помимо мест, посвященных какому-то отдельному богу, были и многие другие священные места; возможно, они считались жилищами богов или добрых духов, даже если не давали определенного имени. То же самое можно сказать и о некоторых скалах, колодцах и других природных объектах, которым отдельные семьи приносили жертвы. Следы этого обычая мы находим во многих сагах, а также в жалобах христианских проповедников и законодателей. Долгое время после обращения в христианство люди все еще верили, что «добрые духи земли» живут в рощах, холмах или водопадах, и женщины продолжали собираться у пещер и курганов и ели пищу, которую предварительно посвящали духам. Статуэтка Фрейра

Есть много указаний на то, что викинги и за пределами Скандинавии почитали богов на открытом воздухе. Например, у викингов Дублина была роща из огромных дубов и других деревьев, которую называли рощей Тора; ее сжег король Бриан Бору. В России, согласно византийскому императору Константину Багрянородному, шведы приносили в жертву птиц на острове посреди Днепра, «так как там стоит громадный дуб». Культовые места на открытом воздухе на родине викингов, в Скандинавии, могли быть значительно более сложными. Одним из типов святилища было не открытое пространство, отгороженное какой-либо оградой, например канатами или частоколом. Эту священную землю нельзя было осквернять кровопролитием и внести туда оружие. Не могло быть достаточно большим. Как считают ученые, остатки памятника такого типа, воздвигнутого датским королем Гормом Старым, который царствовал в Еллинге и умер около 940 года представляли собой искусственный холм с двойной погребальной камерой (возможно, для самого Горма и его супруги); к югу от холма находилось несколько стоячих камней. Высказывалось предположение, что первоначально камней было около 200 и они огораживали узкое пространство в форме буквы «V» длиной около 200 метров. Археолог, который вел раскопки, пришел к выводу, что это и есть не — священная ограда для общественного культа. Однако, это только гипотеза.

Скорее всего у викингов не существовали настоящие храмы (в отличие от небольших святилищ, где могли храниться статуи и другие священные предметы). А религиозные обряды, очевидно, проводились на открытом воздухе, однако следовавший за ними общий пир, конечно, было удобнее проводить под крышей, особенно в плохую погоду. Известно, что подобные пиры устраивались на фермах местных вождей и богатых людей, и весьма вероятно, для них не строили специальных помещений, а использовали главную комнату обычного дома. Хотя в этом отношении рассказы о «храмах» эпохи викингов в сагах, очевидно, неточны, в них, тем не менее, содержатся интересные детали. В «Саге о Людях с Песчаного Берега» так описывается воздвигнутый исландским поселенцем «храм» Тора:

«Это был большой дом. В боковых стенах, ближе к углам, были проделаны двери. Внутри стояли столбы почетной скамьи; они были закреплены гвоздями; гвозди эти звались «боговыми». Внутри капища было большое святилище. В помещении была постройка вроде хора в нынешних церквях, и там посреди пола

стоял жертвенник, как алтарь в церкви. Поверх него лежало незамкнутое кольцо весом в двадцать эй-риров (кольцо весило 268 г). На нем следовало приносить все клятвы. Кольцо это годи (человек, который заботился о месте богослужения и обладал властью над местной округой) капища должен был надевать на руку на всех сходках. На жертвеннике также должна была стоять жертвенная чаша с прутом наподобие кропила. Им следовало разбрызгивать из чаши ту кровь, что звалась «долей», — то была кровь умерщвленных животных, принесенных в жертву богам. Вокруг жертвенника в задней части капища стояли боги».

Снорри также дает описание «храма» в Трондхейме в Норвегии в X веке, в котором встречаются многие из этих деталей. Во время праздника туда собирались все местные крестьяне; они приносили с собой достаточно еды и питья, чтобы хватило на весь праздник, а также скот и лошадей для жертвоприношения. Кровь собирали в чаши и разбрызгивали по всему зданию, как внутри, так и снаружи, и на всех людей. Мясо варили в котлах, стоявших на огне в середине храма, и люди собирались вокруг них и пировали. Вождь, проводивший жертвоприношение, освящал мясо и напитки, пирующие передавали друг другу роги над огнем для торжественного питья. Первый тост был за Одина, победу и успех короля, второй — за Ньерда и Фрейра, за добрую жатву и мир, затем следовал «тост вождя», потом тост за умерших родичей.

Идолы богов были украшены золотом и серебром, одеты в браслеты, а в одном случае говорится, что на изображении богини было льняное покрывало. Идолы можно было выносить из храма: Снорри рассказывает о том, как пустую внутри статую Тора с молотом в руке вывезли на поле тинга на платформе. Этот идол ежедневно получал приношения из хлеба и мяса, и, когда христианский король Олав Святой разбил статую, из нее побежали змеи, лягушки и крысы, которые растолстели, питаясь приношениями.

Возможно, существовала длительная традиция культов богов и богинь, связанных со священными процессиями; не исключено, что небольшая, но покрытая сложнейшим орнаментом повозка из относящегося к IX веку погребения в Усеберге была предназначена именно для такого ритуала.

Из различных источников можно извлечь еще несколько деталей, относящихся к религиозным церемониям. Представляется, что культ Фрейра в Упсале подразумевал какие-то драматические представления с хлопками, «недостойным мужа звоном колокольчиков» и «женственными движениями». В шведском храме Тора находились огромные, тяжелые бронзовые молоты, чьи удары имитировали удары грома. Естественно, обряды сопровождались песнопениями и обращениями к богам; возможно, они напоминали некоторые отрывки из исландской поэзии конца X века, где Тор восхваляется за то, что истреблял гигантов и великанш:

«Ты сломал члены Лейкн, ты сокрушил Тирвальди, ты поразил Старкада, ты попирал погибшего Гьялпа», а также: «Твой молот раздробил череп Кейлы, ты смолот в кусочки Кьялланди, ты убил Лут и Лейди, ты пустил кровь Бусейре, ты не давал покоя Хенгьянкьяпте; еще раньше погибла Хюррокин, и еще раньше вся жизнь покинула темного Сивора».

В описании Адама Бременского содержится рассказ о большом празднике, который праздновался каждые 9 лет, длился он 9 дней, и на него со всей Швеции собирались люди с дарами. В жертву на этом празднике приносили 9 человек и по 9 самцов от многих видов животных, в том числе собак и коней; кровь приносили в жертву богам, а тела вешали на ветви деревьев в близлежащей роще, каждое дерево в которой из-за крови жертв считалось священным. Адам говорит, что один христианин, который рассказывал ему об этом, видел, как там одновременно висели 72 трупа. Заметим, что рассказы о жертвоприношении людей появились в основном после 13в., с приходом христианства, до этого времени упоминаний о жертвоприношениях нет.

Но даже учитывая что кровавые обряды могут быть правдой это, не должно заставить забыть о других, менее драматичных церемониях, которые, безусловно, были частью повседневной жизни сельских общин. Очевидно, например, что пахота, сев и жатва должны были сопровождаться надлежащими обрядами для обеспечения плодородия. Во время весенней пахоты жена крестьянина приносила в поле немного эля и большой пирог или хлеб, оставшийся от рождественской выпечки. Пахарь и животные в упряжке съедали по

кусочку пирога, а остаток растирали в крошки и смешивали с посевным зерном. Эль также разделяли на три порции: одну выпивал крестьянин, другую выливали на лошадей, а третью — на плуг. Первые три борозды надо было провести так, чтобы комья земли были повернуты к солнцу; шеи и лбы лошадей натирали землей. Когда работа заканчивалась, все инструменты украшали венками из цветов. Подобные обычаи, конечно, должны были существовать и в эпоху викингов, хотя, в отличие от крупных общественных праздников и жертвоприношений, никаких рассказов о них не сохранилось.

Еще к вопросу веры :

Если Вы будете просто использовать руны для решения проблем, оставляя тем, кто Вам помогает дары, и веря, помня, что такие силы есть, то никакого нарушения не будет, никто ведь не заставляет отказываться от своей религии и принимать язычество для использования рун. Руническая традиция тем и хороша, что не заставляет отказываться от чего-либо, образно говоря-верите в своего Бога-верьте, поверите в Северных Богов-они будут рады, не поверите- руны от этого работать не перестанут.

Можно конечно долго разводить теологические споры и дискуссии, но факт остается фактом-руны работают независимо от религии. Маг может при желании или необходимости использовать любые способы, но при этом он не отказывается от своего Бога, никто не мешает использовать молитвы или заговоры, печати, призывать духов, и т.д. Многие христиане используют руны и прекрасно работают с ними, хотя в Библии, как и в Коране (если не ошибаюсь-"нет бога кроме Аллаха и Мухаммед пророк его"), тоже сказано- Бог Един. Все зависит не от религии, не от кого-либо, а от Вас, если для Вас это подходит, то можно спокойно использовать руны, никто не назовет грехом если во время болезни Вы выпьете таблетку, также и здесь если на своем пути Вы используете средство, которое поможет Вам, не отказываясь в то же время от помощи своего Бога, какой тут грех.

Что касается посвящений:

Как таковых посвящений не было, потому что посвящение получают от Богов, а не от соприкосновения с чем-либо, не от какого-либо ритуала, не от использования рун или амулетов и тайных слов, сила и "покровительство" приходят от Богов, есть конечно определенные ритуалы и знаки для помощи в прохождении посвящения, но они только инструмент для того чтобы на Вас "обратили внимание", просто так посвящение не дадут. Если человек практикует северную традицию и верит, то она ведет, направляет и обучает его, независимо от знаков. Человек чувствующий в себе способности и желавший получить силу, взывал у "особых" камней (не могильных).

В центре поселения располагался "охранный" камень, на возвышенностях "особые". Он мог взывать сам или в присутствии учителя, с произнесением заклинаний или без - это не влияло на то получит он покровительство или нет. Существовал также вариант прохождения посвящения в "круге камней" со специальными церемониями.

Располагались они обычно в отдалении от мест проживания людей, и по дороге к месту посвящения, тот кто желал обрести силу, должен был выполнить ряд условий. Вариантов посвящений много по большому счету оно могло проходить и у домашней статуэтки Бога. Как мы говорили есть домашняя статуэтка Бога или Богини, а есть святилище. Посвящение можно было получить и там, и там (см. практику)

Про камни подробнее :

Охранным камнем назывался камень, который относился к ритуальным камням, на нем чаще всего приносились дары с просьбой для защиты и выбиты на нем были соответствующие цели руны, такие камни как правило были именными, то есть посвященными определенным Богам - Тору, Одину или Фрейру, камни обычно были украшены руническими узорами и орнаментом, часто на таких камнях можно было увидеть выбитое изображение Бога, чаще всего встречались камни посвященные Богам мужского пола, женских камней практически не было. Дары возле таких камней приносились только в праздники, камень по сути заменял идола, известны случаи которые описывают различные события, происходившие с данными камнями, например

в них могла ударить молния - что означало предупреждение, они могли расколоться - что означало высшую степень опасности, они могли быть разрушены и тогда по легендам поселение оставалось без защиты, если на камне выступала кровь - то это означало обычно мор и тогда жрецы проводили определенные обряды возле камней, стремясь задобрить Богов и усилить силу охранного камня, перед природными катаклизмами камни - дрожали. Главная задача такого камня - охрана людей и земли от сил Хаоса, от природных явлений, от врагов.

Особые камни в отличие от охранных могли быть посвящены абсолютно любому Богу или Богине, но могли и быть не посвященными какому-то конкретному Богу или Богине, а силам, сохранились сведения о подобных камнях духов, прототипами которых стали позднее диво - камни, камни победы, камни чар, камни вызовов и другие (подобные небольшие камни использовались наравне с магическими палочками и посохами, например - "Камень победы - это камень, который приносит владельцу победу. Приведу и я маленькую цитату из саги "о Тидреке из Берна" : "В то время конунги владели камнем, у которого была сила даровать победу каждому, кто имел его при себе; и чаще все им пользовались витязи или те, кто попал в беду, или же те, кто причислял себя к героям".). Особые камни могли быть совершенно разными, так существовало несколько видов таких камней:

- для лечения
- для посвящения
- для нужд жречества
- для пророчеств

Особые камни, как правило, располагались значительно выше, на возвышенности или в скалах. На них также выбивали соответствующие рунические рисунки и воззвания, резали на камнях изображения Богов и Богинь (на этих камнях вырезали любой рисунок Бога или Богини, пол не имел значение) существовала и отдельная "ветвь" эльфийских камней или камней духов. К сожалению, об этих камнях практически ничего не известно. Что касается особых камней, они могли располагаться не только на возвышении, часто их устанавливали в мало проходимой местности, чтобы преодолев символическое препятствие получить в дар. Но преодоление пути далеко не всегда являлось показателем, что человеку дадут силу. Камни использовали для таких целей цельные, их не обрабатывали специально, подбирали их особым способом, по легенде такие камни сохраняли тепло в любую погоду. В основном постоянно с такими камнями работали жрецы, к ним могли приходиться и обычные люди, но с определенной целью. Считалось, что если в человеке есть заложенная сила, то сила камня откликнется и пробудит ее. Подобные камни считались также живыми и наделялись своей силой, кроме того, что они были "проводниками" Богов.

Мантика:

Работа с известными раскладами.

Первое что стоит заметить, это то, что работать с чужими раскладами всегда сложнее, Вы не всегда можете узнать, что имел в виду автор, что он хотел донести до читателя, что хотел сказать, Вы видите только внешнее отражение расклада, но не знаете мыслей автора, к тому же Вы себе можете представлять расклад одним образом, автор другим, поэтому работать с чужим раскладом сложнее, но разберем на простом примере:



Вам напишут, например в пояснении к раскладу:

Значения рун в этом раскладе следующие:

- 1 - то, что было, из чего возникла данная ситуация;
- 2 - рекомендуемое направление действий, выбор, который следует сделать;
- 3 - то, что получится в результате.

Вам нужно в первую очередь понять что для Вас будут значит выпавшие руны, какое значение для Вас будет нести положение рун, также заранее подберите нужный Вам расклад, не каждый расклад на негатив может показать порчу и не всегда расклад на чувства может Вам сказать, что думает человек. Заранее решите, будут ли учитываться перевернутые значения, с каким набором рун Вы будете работать, будет это набор с зеркальными рунами или обычный, все нюансы работы стоит учесть заранее. После того как Вы выбрали свой набор, остановились на рунах, сконцентрируйтесь на самом вопросе. После этого вытащите 3 руны из мешочка. Вы знаете то значение которое дал положению рун автор расклада, но Вы должны учитывать, что автор это автор, а Вы это Вы поэтому обращайтесь внимание и на свои мысли о положении рун в раскладе. Трактуя руны, постарайтесь не ставить рамок и границ, обозначенных книгой или чьим-то мнение, попробуйте увидеть за знаками картину, например Вы вытащили Феху, представьте как за знаком открывается дверь и там например бежит бык на спине которого мешочек с деньгами, который он несет Вам, следующая руна Турисаз и Вы видите как бык спотыкается натыкаясь на преграду, не бойтесь начать представлять в голове картину, чем ярче Вы представите, тем больше сможете узнать от рун деталей, картины и слова будут приходить сами собой. Можно рассматривать так любой расклад, как простой так и сложный, главное помнить, что есть автор, а есть Ваша ситуация.

Создание собственного расклада под определенную ситуацию.

Как мы уже говорили лучше использовать свой "родной" расклад. Поэтому лучше всего научиться создавать свой расклад. Сначала нужно понять какой расклад создаем и для чего. Т.е. нужно определить основной вопрос. Например, Вам нужно узнать что думает человек и что он собирается предпринять в любой ситуации, неважно будут это отношения или работа. Первое что Вы делаете после постановки вопроса - расписываете все условия, то есть разбиваете вопрос на составляющие в данном примере можно разбить так:

- 1) мысли А в целом
- 2) мысли А по интересующему вопросу
- 3) тайные мысли А
- 4) возможные, задуманные действия А
- 5) реальные возможности для действия А
- 6) неожиданность, непредсказуемый фактор
- 7) последствия для объекта В если оставить все как есть
- 8) последствия для объекта В если предпринять какие-то действия

Это список вопросов, по которому можно составить данный расклад. Теперь выстраиваете ряд, нарисуйте на бумаге, на любом листике квадратики, всего вопросов 8, поэтому для удобства у Вас может быть так:

Ряд А 1,2,3 - этот ряд связан с мыслями

Ряд В 4,5 - этот ряд действий А

Ряд С - 7 - это фактор риска, неожиданный фактор

Ряд Д - 7,8 - а это результат Вашей попытки вмешаться в ситуацию или не вмешаться.

Теперь распишите на бумаге цифры в квадратики, после этого просто вытащите, сконцентрируясь на вопросе руны из мешочка и разложите по бумажной шпаргалке. У Вас получится готовый расклад для гадания. Так можно составить расклад к любому вопросу.

Используемая литература:

- 1.Оливия Кулидж «Легенды Севера»
- 2.Кирилл Королев «Скандинавская мифология. Энциклопедия»
- 3.Антонова Ю.В. «Норвегия. Страна фьордов и троллей»

Урок 3

Поговорим о применении рун на практике, как мы знаем существует совершенно различные способы применения рун среди них и вырезание сложных графических гальдраставов, и составление и применение рунических формул, и рунические заговоры, рассмотрим применение на практике в разных случаях, а также в каких случаях стоит применять гальдраставы, в каких отдельные руны и рунические формулы, а в каких применяются заговоры.

Начнем с самых простых рунических формул, когда их можно и нужно применять:

Когда можно применить рунические формулы:

- 1) в несложных ситуациях для достижения легких целей - например Вы хотите определенный подарок на день рождения, Вы рисуете формулу, оговариваете и носите с собой, формула не является полноценным талисманом и выполняет кратковременную задачу - то есть исполняет 1 желание в ограниченный срок времени.
- 2) для быстрого получения результата, когда нет времени на полноценный талисман, например Олег играет в казино, Олегу катастрофически не везет, но ему очень нужно выиграть, он выходит, наносит на себя простейшую руническую комбинацию на удачу, возвращается и выигрывает, у Олега - а) нет времени на создание талисмана б) ему нужен быстрый, кратковременный результат, то есть рунические формулы могут использоваться - здесь и сейчас.
- 3) для комплексной работы в рунической магии - когда создается сложная ситуация, которую нельзя разрешить простыми способами используется комплекс рунической магии, то есть и заклинания, и гальдраставы, и заговоры, и рунические формулы. Например есть девушка Аня у нее порча на здоровье, но сделана она таким образом, что снять ее сразу не представляется возможным по ряду причин и требуется не просто снять порчу как можно быстрее, но и поставить защиту Ане и вернуть здоровье, то есть действие насчитывает три ступени а) снятие б) защита в) возврат нормального здоровья. Здесь результат нельзя получить используя 1 формулу, поэтому используется комплекс - гальдраставы, заговоры, рунические формулы.
- 4) для создания постоянного талисмана, например Вы хотите не просто одномоментно получить какой-то результат, а хотите чтобы он был постоянно или действие формулы длилось определенный отрезок времени, тогда Вы создаете полноценный талисман, с освящением, после чего используете его постоянно (носите с собой) или накладываете действие формулы на себя без использования талисмана)

Рассмотрим методы применения:

1. Вы можете создать заклятие с помощью рунической формулы и поместить его в носитель (в талисман, в предмет)
2. Вы можете наложить заклятие на объект (на себя, на другого человека, на предмет).

Первый способ стоит использовать если Вы хотите создать предмет в котором будет запас силы и который будет действовать независимо от внешних обстоятельств, вторым же способом Вы накладываете заклятие непосредственно напрямую, на сам объект, его стоит использовать если Вы хотите:

- а) наложить заклятие на объект, тем самым заставив его исполнять какие-либо действия
- б) наложить заклятие на себя, если того требует ситуация или Вам нужен долгосрочный эффект без применения носителей, не всегда есть возможность использовать талисманы.
- в) если Вы хотите получить более быстрое действие, так как работа талисмана на носителе требует определенного времени и может затянуться, так например талисман с руническими формулами не всегда может начать работу сразу после освящения и активации, иногда на это требуется время, которое может быть ограничено.

После рассмотрения способов мы можем сделать такой вывод:

1. Существует объект заклятия (это тот человек, предмет или форма на которую Вы накладываете заклятие).
2. Существует носитель заклятия - талисман.

Теперь о применении гальдраставов.

Гальдраставы применяют :

- а) в сложных ситуациях, когда рунические формулы действуют не так как нужно
- б) когда нужно усиление действие
- в) когда необходимо быстро добиться поставленной цели
- г) когда необходимо провести действие скрытно, но сильно

Магия гальдраставов хотя и относится к рунической магии все же имеет несколько отличий:

- 1) У гальдрастава всегда есть графическая форма и имя (название)
- 2) есть рецептурная часть (как его делать)
- 3) есть заклиательная часть

Это в идеале, а в практике все обычно не так. Рецепты как правило, либо перепутаны, либо не указаны, имена не сохранились, а заклиательная часть непонятна. Но можно выделить несколько особенностей применения гальдраставов:

1. В идеале ставы нужно рисовать на носителе (дереве, бумаге, коже и т.д.), но учитывая специфику случаев, то можно рисовать на воде, можно рисовать на продуктах питания, на теле, можно наносить на стены дома, но важно помнить, что любой став прежде чем применить незнакомый став надо проверить его действие на носителе, а потом если став не вызывает побочных эффектов рисовать на себе или на продуктах, потому что когда вы используете став рисуя на теле Вы многократно усиливаете действие става, а незнакомый став не всегда может быть хорошим.
2. Освящение ставов по традиции не проводят, но это допускается, если Вы привыкли и Вам удобно так работать.
3. Свою кровь используют очень редко, так как ставы сами по себе мощные инструменты.
4. Ставы рисуются как правило начиная с центральной формы, то есть Вам нужно выделить основную и дополнительную часть става. Основная часть - обычно центральная фигура, дополнительная - линии, черточки, точки и круги, но опять же это не является обязательным моментом.

5. Не используете заклинание к ставу если Вы не можете его перевести или не уверены в переводе, сначала лучше пробовать на носителях, в принципе без оговора, так как ставы в отличие от формул сами знают то что необходимо, но все же будет лучше если Вы оговорите действие става, во первых это позволит Вам сконцентрировать действие, а во вторых оградит от нежелательных последствий.

В использовании ставов следует проявлять особенную осторожность, так как зачастую руны в гальдраставах стилизованы и не всегда поддаются расшифровке.

Использование рунических заговоров.

Заговоры как правило использовались с совершенно разными целями, ими могли как лечить, так и наводить порчу. Можно выделить несколько аспектов применения рунических заговоров:

1. Обычно они записываются рунами и наносят на носитель, в данном случае заговоры не читаются, их используют в том виде, в котором они есть, то есть по сути это талисманная практика.

2. Если рунический заговор не наносится на носитель, то тогда он читается на первоязыке, то есть на том, на котором написан.

3. Каждая руна в ставе - это зашифрованная буква

4. В заговоре может быть использован гальдрастав, обычно их рисуют в конце заговора, но он может встретиться и в начале, и в середине.

5. Точка в заговоре - разделитель, 2 точки - запятая, пробел, разделитель, 3 точки - конец предложения.

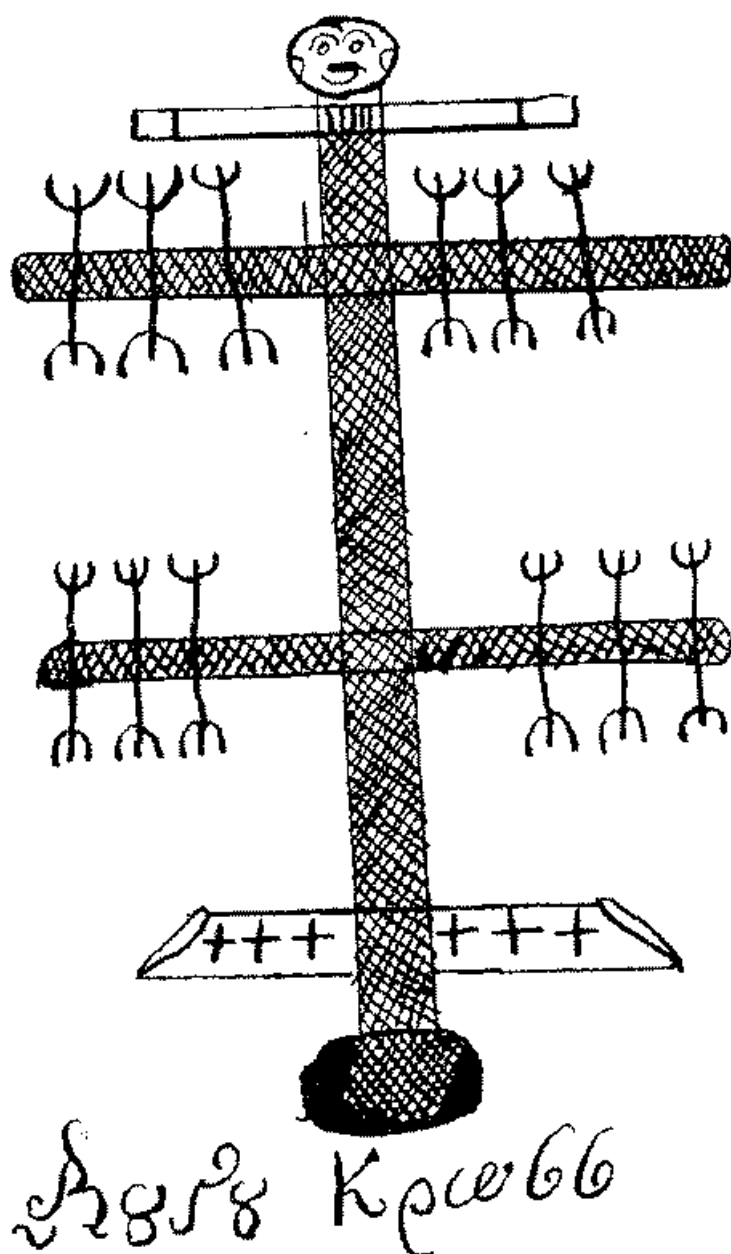
Рунические заговоры могут быть записаны разными рунами и разными способами:

1. Банд-рунами (вязанками из рун, когда слово составляется из рун, а после эти руны связываются вместе)

2. Простыми рунами (когда каждая руна просто обозначает одну букву)

3. Заговор или своеобразный именной текст может быть записан в самом гальдраставе, как например в поздних ставах (см. ниже)

✞ Jesus		
✞ eman	✞	Christur
✞ omnine	✞	fatur
✞ meus	✞	Dever
✞ Abannt	✞	Zepa otunilot



(рисунки из книги «Tvær galdraskræður»)

Об активации и утилизации

В большинстве случаев сжигание - способ активации рунических символов, если Вы рисуя сжигаете формулу, то запускаете действие заклѣтия, и тогда оно либо сразу действует, либо не действует так как нужно, то есть Вы не видите результата, он может и еѣсть, но не такой как нужно или отложенный (когда результат проявляется через большое количество времени), но это касается рунических формул.

С гальдрастами все сложнее иногда сжигание става - это его деактивация, иногда сжигание - наоборот запускает процесс, стоит смотреть по рецепту става, если его нет, то если действие длительное, то есть Вы хотите чтобы действие става длилось как можно больше времени - то Вы его не сжигаете, оставляете как еѣсть на носителе, если Вам нужно деактивировать - сжигаете с оговором, потому что не всегда обычное сжигание прекращает действие заклѣтия. Сжигание прекращает действие рунического заговора - это способ деактивации рунического заговора на носителе, если же Вы читали рунический заговор, то Вам нужно прочесть обратное заклѣтие, чтобы прекратить действие заговора, здесь еѣсть 2 варианта - либо Вы читаете заговор

наоборот, что само по себе сложно, либо читаете заклятие которое снимет то заклятие, которое Вы наложили с помощью рунического заговора.

В любовной магии руны можно рисовать/вырезать:

- а) на фото
- б) на вольте
- в) на продуктах, воде
- г) визуализировать на объекте
- д) внедрять руны в энергетическую структуру объекта заклания

В лечебной магии руны можно рисовать/вырезать:

- а) на фото
- б) на самом объекте
- в) на носителях
- г) на воде, продуктах
- д) на одежде объекта

В защитной магии руны можно рисовать/вырезать:

- а) на фото
- б) на носителях
- в) на воде, земле
- г) на самом объекте заклания

В вредоносной магии руны можно рисовать/вырезать:

- а) на фото
- б) на вольте
- в) на ностелях
- г) на предметах
- д) на одежде
- е) на земле (если у объекта например есть участок земли)
- ж) на воде и продуктах питания
- з) визуализация

Как уже говорилось каждую формулу или заклятие нужно оговорить, то есть составить словесную формулу - свое правильно сформулированное желание. В оговорах не обращаются к Богам или Богиням, с их помощью просто формируют свое желание и проговаривают его рунам.

Можно выделить несколько видов заклятий:

Конечные заклятья - это заклятья, действие которых завершается в строго определенный момент времени, и это завершение следует из смысла задачи. Например, конечны:

- Заклятье порчи до смерти (действует только до смерти)
- Любое заклятье на ограниченный период (действует во время периода)
- Заклятье вызова сущности (оно заканчивается, когда сущность вызвана, далее сущность действует сама)
- Заклятье достижения какой-то конкретной жизненной цели (действует, понятно, до достижения этой цели)

Протяженные заклятья - это заклятья, которые потенциально могут действовать вечно, то есть если заклятие

накладывается на сам объект - то заветие будет действовать всегда,если на носитель - то до разрушения носителя.Примеры - заветья, приносящие мудрость, интуицию, удачу,магические способности, привороты.Подобные заветия рассчитаны на то что их действие будет самовозобновляемым,то есть Вы один раз формируете само заветие,а дальше оно действует под любую ситуацию,входящую в заданные при оговоре параметры.

Есть несколько правил для таких оговоров:

1.Необходимо четко формулировать свое желание,не просто "хочу",а "хочу этого и этого",с конкретикой.Например не просто "Пусть силой рун я получу подарок".а "пусть силой рун я получу в подарок жемчужное кольцо,от моего друга (имя) в качестве знака любви" - то есть Вы оговариваете все-все до мелочей.

2.Желательно оговаривать время действие заветия в оговоре,если его действие рассчитано на час,то это нужно указать,если действие протяженное во времени,то это тоже нужно оговорить.Например:

"Пусть силой рун заветие действует 2 дня" или "Пусть силой рун заветие будет длиться пока талисман находится приобъекте заветия",можно разделить по времени оговоры так:

а)кратковременные - "заветие будет действовать 2 часа"

б)долгосрочные - "заветие будет действовать год"

в)протяженные - "заветие будет действовать пока талисман находится при объекте заветия"

г)сиюминутные - "Заветие будет действовать немедленно".

д)перспективные - "пусть заветие начнет свое действие с данной минуты и будет усиливать свое действие с каждой прошедшей минутой пока не дойдет до (и называете определенную точку времени в которую оно сработает на полную мощьность)."

е)заветие обратного временного действия - "пусть заветие сработает немедленно на объект Н и укрепит свое действие,но с каждой прошедшей минутой действие будет ослабевать пока(не достигнет определенной точки)".

ж)заветие переходное - "пусть заветие действует до (называете момент) а после (называете следующую задачу)",тут лучше на примере - "Пусть заветие действует на Василия пока он находится в данном помещении и прекращает своей действие после того как Василий выйдет из помещения (указываете помещение).

з)заветие с фиксированной точкой - "пусть заветие действует пока объект (называете действие)",например - "Пусть Аня перестанет чувствовать боль пока травма колена не заживет",здесь отличие от переходного заветия,так как Вы не формируете действие после,воздействуете только на фиксированную точку реальности.

и)заветие конечное - "пусть заветие действует до тех пор пока..." (вместо слово объект называете имя или предмет на который накладываете заветие)

3.Заветие можно составить с определенным условием.Например -"Пусть заветие действует если..",здесь формируется определенный момент,в который начинает действовать заветие.То есть допустим есть девушка Аня,она хочет поставить такую защиту,которая срабатывала бы только в момент когда кто-то хочет сделать гадость и она формируя словесную формулу к рунам говорит - "пусть заветие действует если кто-либо пожелает мне зла" - то есть условие заветие "пожелание зла",другой момент,например в любовной магии - Допустим есть Вася и есть Ася,у них отношения,но Вася изменяет Асе,Ася хочется чтобы Вася прекратил гулять,она формирует заветие таким образом - "Пусть у Васи ничего не получается если ..(и называет условие заветия)".То есть условие заветия - это такой фактор,при котором заветие сработает,все равно,что закопанная мина,пока объект при определенных условиях на нее не наступит - заветие спит,как только объект переступит условие - заветие начнет действие.

4.Заветие с несколькими задачами.То есть Вы формируете основное заветие - "Пусть силой рун (желаемое)..." а дальше называете не только желаемое,но и дальнейшие действия.Например "Пусть силой рун я смогу победить в конкурсе,займу первое место и получу приз" - это заветие с несколькими задачами.Если вдруг окажется, что какие-то задачи можно переставлять местами, значит, их порядок не имеет смысла, и выбрать можно любой,но лучше будет если Вы будете соблюдать порядок действий,то есть нельзя сначала

"забрать приз",потом "занять первое место",а после "выиграть конкурс" ,важно соблюдать порядок действий в заклитии.

5.Объект заклитие - это тот предмет или человек на которого Вы накладываете заклитие,субъект заклитие Вы сами,предикат -само действие заклития,например Вам нужно составить оговор для приворота,Вы говорите "Пусть силой рун Владимир полюбит меня (Свету к примеру) и мы станем настоящей крепкой семьей",здесь Владимир - объект,мы так как воздействие идет на него,Света - субъект,так как она колдует,"любовь и становление семьей" - предикаты заклития,то есть его действие.Предикаты -то есть действия могут быть разными и их нужно точно оговаривать в словесной формулы и прописывать рунами,Вам нужно обязательно оговаривать какое действие совершает заклитие,какие у него предикаты,кто выполняет действие и на кого идет воздействие.Остановимся на предикатах подробнее,они делятся на несколько групп:

а)"невидимые" предикаты - то есть каждое действие отражается в заклитие рунами или словами,но есть такие заклитие в которых нет рунного выражения действия или объекта,например Вы хотите сделать так,что чтобы Ася могла сделать порчу в любой момент,допустим Ася практик,но порчу сделать не может,нет таланта к этому,а нужно,причем объект порчи заранее не известен и не отражен рунами,а Вам нужно оговорить этот момент в оговоре,но у Вас нет конкретного объекта заклития,можно сказать "люди" и тогда Ася будет вредить кому надо и кому не надо,любому человеку,но этого не нужно,чтобы оговорить конкретное действие,в определенный момент времени можно составить такое заклитие:

"Пусть будет создан талисман, который будет работать каждый раз, когда Ася желает этого.

Пусть объектом этого заклития станет тот,кому Ася пожелает сделать порчу.

Пусть объект почувствует сильное недомогание, и тяжело заболевает."

б)видимые предикаты (действия) здесь проще,так как рунами действие выражно и Вам просто нужно описать это действие словами.Например "Пусть силой рун Вася получит свою зарплату."

Составление вис.

Исторически виса включала в себя кеннинги (иносказания) и особый размер стиха (например, дроттквет). Но, как отмечает филолог О. А. Смирницкая: "Никакой другой язык, кроме древнескандинавского, непригоден для воссоздания скальдической формы..." («О поэзии скальдов в «Круге Земном» и её переводе на русский язык»).Но мало кто знает древние языки,все меняется и скальдическое искусство не исключение,не нужно составлять заклитие на древнескандинавском, лучше всего составлять на родном языке,чтобы Вы знали что говорите, придерживаться размера практически невозможно,потому что ни на одном языке кроме древних он не звучит,вполне можно написать от себя,в любом размере и без него,кеннинги не представляют проблемы,потому что это просто образы,Вам нужно написать своими словами обращение,вису,включив при этом в вису те образы, которые у Вас возникают о ситуации или о Боге.Рассмотрим на примере,Вы хотите написать вису Богу или Богине,в теор.части мы говорили о размерах и формах,размер учесть не получится,зато форму вполне можно выдержать,для висы Богу или Богине,выбираем - драпу,из источников мы знаем .что драпа это сути перечисление хороших качеств того или иного объекта,отсюда и идет,записываем сначала эти качества,например для Бога Одина,при этом используем аллитерацию,образы:

-сталь меча (подчеркиваем,что Один - воин,имеет отношение к воинской дружине)

-верховный Ас

-прекрасный,сильнейший,всезнающий

-ясеня звук (подчеркиваем кеннингов самопожертвование Одином глаза и получение им знаний)

Теперь пишем обращение,вису:

"Один сталь меча,Ас верховный чертога,

Прекрасный Бог,созидающий,сильнейший на престоле своем,

Всезнающий Отец Богов,ясеня звук чуткий"

Написали часть - это перечисление достоинств Бога,теперь переходим к действию:

"Один сталь меча,Ас верховный чертога,
Прекрасный Бог,созидающий,сильнейший на престоле своем,
Всезнающий Отец Богов,ясеня звук чуткий,
К тебе взываю я колени склонив.."

После того как сказали о достоинствах,обозначили обращение,пишем что нужно:

"Один сталь меча,Ас верховный чертога,
Перкрасный Бог,созидающий,сильнейший в престоле своем,
Всезнающий Отец Богов,ясеня звук чуткий,
К тебе взываю я колени склонив..
Услышь меня в просьбе моей (называете)".

Можно не писать просьбу,можно оставить только вису Богу (драпу в данном случае).И так можно подобрать и нид (хулительную вису) и мансег (любовное заклинание).

Составление простых рунических заговоров.

Как и говорили можно записать заговор простыми рунами,подставляя буквы например так:

MFXIKNMS<IM YXF<I ARMXMI <CFXMIYFP||:

Магические знаки древней Скандинавии

А можно записать банд-рунами для этого связав руны:

MFXIKNMS<IM YXF<I ARMXMI <CFXMIYFP||:

Магические знаки древней Скандинавии

MFXIKNMS<IM - магические



Вязать руны можно по правилам Оле Ворма из ""Abbreviaturæ Runicæ celebriores" или вязать по простым принципам,выбирая сначала наиболее устойчивую (удобную по форме руну) и составляя вязанку на ее основе,здесь положение рун имеет только косвенное значение.В руническом заговоре должно быть :
1)обращение

- 1)можно использовать такое заклятие,которое даст Вам такую работу при которой Вы сможете поправить свое материальное положение.
- 2)можно использовать такое заклятие,которое даст Вам выигрыш в лотерее,за счет чего Вы сможете опять же поправить мат.положение
- 3)можно использовать такое заклятие которое сделает Вас наследником состояния,и опять же это будет служить для поправки мат.положения
- 4)можно использовать такое заклятие,при котором Вам сделают очень дорогой подарок,который сможет поправить мат.благополучие

И так далее, то есть способов решения 1 конкретной задачи может быть много, Вам важно выбрать тот который больше всего подойдет для решения именно Вашей ситуации. Когда Вы определили метод, можно приступать к выбору рун. Много рун лучше вначале не брать, начать стоит с 3-6 рун для формулы, это более чем достаточно. Давайте рассмотрим на примере, Вы остановились на выборе метода - заклятие, которое даст Вам выигрыш в лотерее, после этого начинается подбор рун, можно смотреть значения по книгам, можно использовать свои наработки и ощущения, Ваша задача выбрать те руны, которые будут реализовывать цель полностью, в данном случае речь идет о выигрыши, значит понадобятся руны, которые несут значения удачи, руны, которые несут значения успеха, и руны счастливого случая. Можно остановить свой выбор например на Лагуз, Феху, Перто, Йера, Соуло, Уруз, Гебо, руны берутся по значениям, какие Вам ближе.

Вы получили просто набор рун, которые несут определенное значение, теперь их нужно выстроить по действию, первое это выигрыш, без него Вы не получите денег, но для выигрыша нужна удача, поэтому она будет стоять первой в рунической формуле, за удачу отвечает руна Лагуз, поэтому ставим ее в начало формулы, так как задача дать удачу конкретному человеку, то нам понадобится Манназ, чтобы обозначить человека в формуле, ставим Манназ, после Лагуз, после того как удачу притянули нам нужен выигрыш и мат. приз, руной выигрыша может быть Перто (по значениям), поэтому ставим ее после Манназ, но Перто говорит только о выигрыше, а каков будет результат выигрыша не описывает, поэтому ставим Феху, после Перто. И получаем в итоге такую формулу - Лагуз(притягиваем удачу)+Манназ(к конкретному человеку)+Перто (которая послужит для выигрыша)+Феху (денежных средств)- проверяем ее, чтобы не было рун которые противоречат по значению друг другу и которые не сочетаются по сути, например Кано не нужно ставить с Иса, а Турисаз рядом с Феху в таком заклятии.

Итогом заклятия станет выигрыш в лотерее с получением денежного приза, осталось только составить словесную формулу к нему. Заклятие допустим кратковременное, ориентированное на 24 часа, значит оно будет сформулировано так - "Пусть силой рун удача будет при мне на 24 часа, пусть силой рун я (имя, так как заклятие создается для одного, определенного человека) выиграю в лотерею и получу денежный приз." Талисман смысла делать не имеет, так как заклятие краткосрочное, поэтому формула просто наносится на бумагу или на тело с ,с оговором.

Применение заклятия.

Что касается методов применения заклятия, если Вы создаете краткосрочное заклятие, которое будет работать во благо и приносить пользу, то можно нанести его на тело, на бумагу или на любой временный носитель, так как после отработки заклятие его нужно будет сжечь или деактивировать любым удобным для Вас способом. Если же формула или став рассчитаны на длительное применение, то его наносят на твердый носитель - глину, дерево, металл и т.д. Рассмотрим также дополнительные способы активации и деактивации заклятия:

Активация и прекращение заклятья всегда привязаны в какому-то событию - т.е. происходят при каких-то обстоятельствах. Соответственно, эти обстоятельства могут быть естественными и не требовать описания рунами - это:

Проведение отдельно ритуала
Прикосновения к талисману
Желание того, кто создал заклятие

Проведение ритуала - это отдельный ритуал снятия своего заклятия, он проводится при помощи уже других формул и ставов (не тех, которые были использованы при наложении заклятия). Здесь очень похоже на снятие порчи. Также как если бы снимали порчу, так же Вы снимаете заклятие ритуалом с рунами, если например делалось заклятие на неудачу и Вы хотите его снять, то вы проводите ритуал снятия, также с помощью рун, после этого восстанавливаете удачу, то есть работаете с отдельным руническим ритуалом, который про-

тивопоставляется предыдущему. Также с активацией Вы можете создать свои условия активации талисмана, то есть Вы используете отдельный рунический ритуал (например тоже освящение) для активации.

Прикосновение к талисману - если в изначальном словесном оговоре к талисману была указана деактивация через прикосновение к нему, то прикоснувшись Вы остановите заклятие. Например, Вы могли оговорить "Пусть силой рун я буду удачлив, пусть заклятие действует до тех пор, пока я не прикоснусь к талисману, произнося желание об отмене действия заклятия", если Вы создали такой оговор, то действие прекратится с прикосновением к талисману. Если при создании талисмана в словесной формуле Вы оговариваете что активация талисмана происходит через прикосновение к нему, то прикоснувшись после создания вы активируете талисман.

Желание того, кто создал заклятие - здесь опять же дело касается оговора, если в оговоре Вы оговорили, что Ваше желание будет служить остановкой действия заклятия, тогда действие прекратится вместе с Вашим желанием.

Но есть и сложные заклятия, которые прекращают или активируются другим путем.

Достижение цели заклятия - для конечных
Уничтожение носителя

Заклятие может прекратить действие если оно достигло цели и исчерпало себя и заклятие можно прекратить уничтожив носитель, хотя и не всегда, но в большинстве случаев.

Комбинированное действие заклятий.

Такой пример: "Объекту заклятия хочется найти монетку на дороге". Если взять только руну Феху, которая бы обозначала монетку, то это будет неправильно - Феху, это деньги, но если мы используем ее единичную, то упустим фактор "нахождения", поэтому понадобится руны поиска - Лагуз. или Перто. Можно составить оговор к каждой из рун, но так как действие простое, то это не нужно, обе руны не имеют скрытого значения в данной формуле, поэтому могут оговориться вместе:
"Пусть силой рун объект А найдет на дороге монетку"

Отрицание. Появление "Не" в формулах и ставах.

Часто встает необходимость построить отрицание к действию, т.е. сказать рунами "не"-выражение. В данном случае есть три выхода:

- Переформулировать заклятие так, чтобы исчезло "не".
- Подобрать другую руну, которая соответствует не-руне.
- Использовать метод рун противления

Переформулировать можно так, например, у Вас есть заклятие "Пусть Вася не любит Инну", оно выраженное рунами - зерк.Кано+пер.Беркана+пер.Лагуз, это "не любовь Васи", которую Вы вызываете у Васи, чтобы уйти в заклятие от "не" достаточно поменять в оговор к руническому заклятию - "Пусть Вася испытывает к Инне неприязнь и ненависть", это позволяет уйти от "не", которая может направить заклятие в неправильное русло.

Рассмотрим тот же пример с формулой - зерк.Кано+пер.Беркана+пер.Лагуз - здесь пер.Беркана является основной, именно она отражает "неприятие" и "не любовь", поэтому чтобы уйти от использования "не-руны" меняем ее на прямую Беркану+Хагалаз, что позволит нам получить ту же ненависть, но выраженную через разрушение и отвращение.

Метод противления рун более сложный. Рассмотрим на примере, возьмем руну Уруз, возможны такие отрицания :

1. недостижение силы (Уруз+Иса)
2. Разрушение существующей силы (Уруз+Хагалаз или Уруз+Турисаз)
3. Бессилие (Уруз+Науд)

Каждое дополнительное действие в заклятии, выраженное рунами является процессом отрицания, который можно использовать. Уруз+Иса - недостижение силы, отрицание самим объектом заклятия возможности достижения силы, Уруз+Хагалаз - принятие объектом разрушения сил, фактически используя такое заклятие на объекте Вы заставляете его самого разрушать свою силу, Уруз+Науд - нужда в силе, уверенность объекта заклятия, что он бессилен, которая формирует в итоге событие.

В словесной формуле отрицание методом рун противления может быть как буквальным "пусть субъект будет нуждаться в силе", так и вольным "пусть субъект будет бессильным".

В рунных заклятиях могут встречаться некоторые элементы, которые могут быть как полезны, так и опасны:

- Пусть субъекту хватит сил для осуществления заклятия...
- Пусть все будет хорошо...
- Пусть это заклятие подействует...
- Пусть действие этого заклятия пройдет незаметно для жертвы

Такие незаметные на первый взгляд составляющие заклятия помогают добиться очень многого, вставив такой маленький "оговор" в общее заклятие Вы получаете отдельное направление действия заклятия, которое может существенно усилить действие и повлиять на результат. На мой взгляд, лучше если заклятие будет чуть больше, чуть сложнее, но сможет охватить все нюансы действия. Но в тоже время следует учитывать что неверно сформулированный дополнительный элемент заклятия может плохо отразиться на всем действии заклятия.

Мантика:

Диагностика.

Вопрос диагностирования того или иного воздействия на человека, является основным, именно диагностика формирует и направляет действия практика, поэтому данный вопрос очень важен. Перед тем как что-либо предпринимать, будь то приворот, порча или снятие воздействия, крайне желательно проводить диагностику, чтобы знать какие подводные камни могут быть и чего следует опасаться, какой способ лучше использовать. Рассмотрим несколько вариантов диагностики.

1. Диагностика на определение воздействия магией

а) Первый расклад делается для того чтобы выяснить есть ли на человеке магическое воздействие или нет:

Расклад достаточно полный и дает возможность учесть различные факторы, которые могут влиять на человека в плане магии:



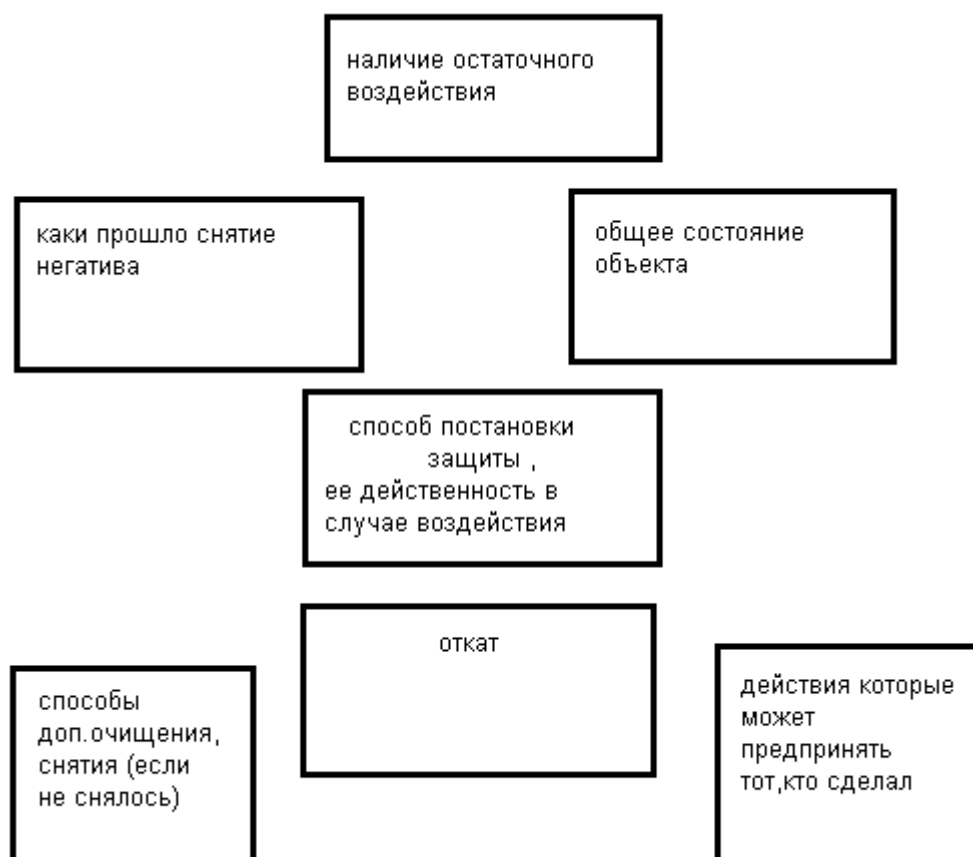
Вы вытаскиваете руны или раскладываете руны и смотрите на то что выпадает по значениям, если есть негатив делаете второй расклад.

б) расклад для определения источника негатива



На каждый вопрос вытаскивается по 2-3 руны. Интерпретируется не только значение отдельных рун, но и рунических связей, так например если в причинах выпадает Феху, а в квадрате Человек выпадает Одал, то нужно учитывать связь этих рун, в данном случае например Феху+Одал говорит о борьбе за наследство например, а не о кровном родственнике, а если выпала бы например Лагуз+Одал (в этих же разных квадратах), то интерпретировать можно было бы как кровную родственницу. При трактовке лучше всего учитывать значение рун из разных источников и выделять для себя основные моменты.

в)расклад на проверку снятия порчи и иного негатива



2)Более детальный расклад на определение приворота

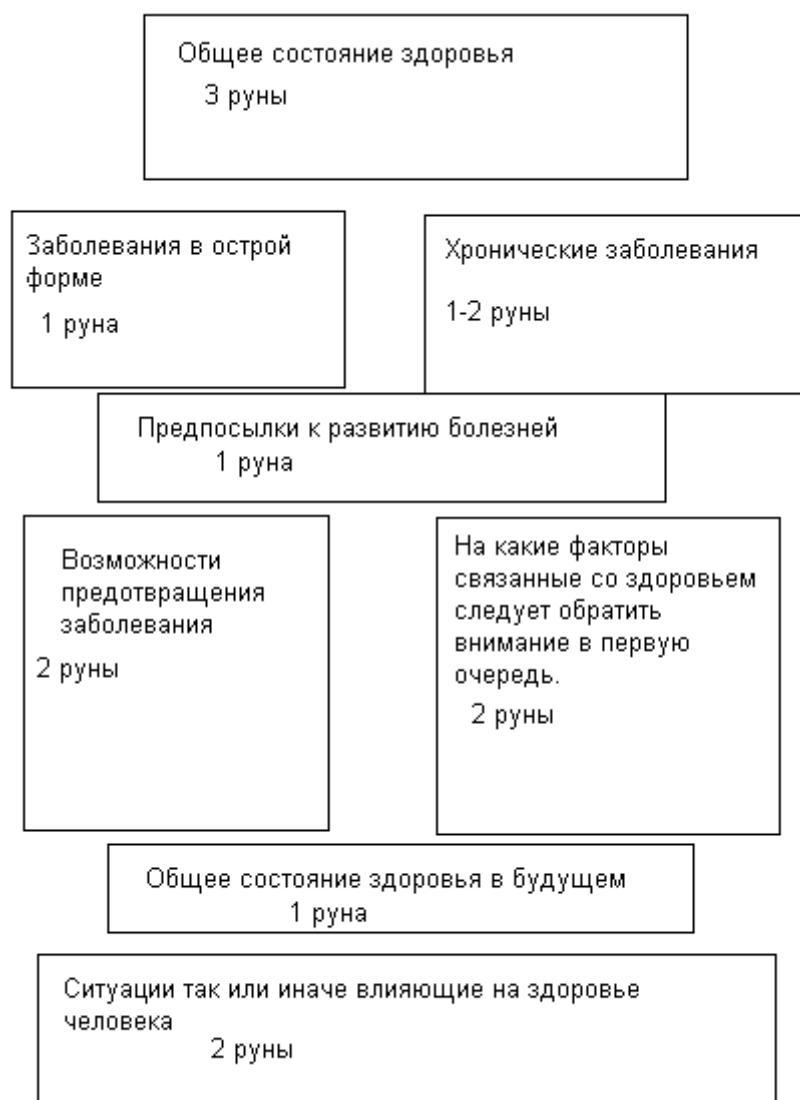


В данном раскладе как и в предыдущем Вы вытаскиваете 1-2 руны интерпретируете значение,учитывая не только отдельные

руны,но и их взаимосвязь.

3)Расклад для определения состояния здоровья:

1 Вариант



2 Вариант

Факторы оказывающие негативное влияние на здоровье человека 2 руны

Существующие на данным момент заболевания
2 руны

Возможные заболевания в будущем
2 руны

Магическое влияние оказывающее негативное действие на здоровье человека
2 руны

Наследственные заболевания
1 руна

Приобретенные
1 руна

Перспективы - на что обратить внимание, что лечить в первую очередь. 2 руны

3 Вариант

Наследственные
заболевания
2 руны

Приобретенные заболевания
2 руны

Причины заболеваний, общие и частные факторы
влияющие на здоровье человека
3 руны

Период, развитие и
частности конкретного
заболевания
3 руны

Перспективы лечения
конкретного
заболевания, факторы,
влияющие на течение
заболевания.
3 руны

Общее состояние здоровья в будущем
2 руны

4 Вариант

Причины заболевания -2 руны

Развитие
заболевания,особе-
нности протекания

2 руны

Факторы влияющие на
лечение

2 руны

Перспективы лечения,возможности,итоги.

1 руна

Угрозы,чего следует избегать в лечении,на что
обратить внимание

2 руны

Факторы,ситуации помогающие в лечении,на что
обратить внимание,какую помощь оказать,как
справиться с заболеванием. 2 руны

4)Расклад на определение способов воздействия на человека для любой цели



5) Диагностика на отношения



6)Диагностика на бизнес



Интерпретирование рун при диагностике

Так как значений рун очень много, нам важно выделить основные группы рун:

Руны означающие людей в раскладе-Манназ,Одал,Тейваз,Лагуз,Беркана,Вуньо, Турисаз.

Руны характеризующие предмет (например для вопроса на что сделали) - Гебо, Йера, Одал,Феху,Вуньо.

Руны и комбинации характеризующие негативное воздействие в плане магии:

Порча и проклятие:

Хагалаз+пер.Лагуз + (Вуньо,Уруз,Кеназ,Дагаз) - порча на здоровье

Турисаз+пер.Альгиз+(любые руны) - сглаз,отсутствие защиты

Эйваз+Лагуз (прямая или перевернутая)+Ансуз (и любая руна) - порча на подчинение,изменение сознания,мыслей,подчины на волю и т.п.

Турисаз+Одал или пер.Одал+Турисаз,Альгиз,Эйваз - человек получает негатив от дома,помещения,либо негатив на жилище.

Эйваз+Гебо+пер.Райдо,пер.Эваз,пер.Вуньо,Хагалаз,пер.Беркана - порча на отношениях или в сфере личной жизни.

Лагуз (пер.Лагуз)+Беркана+Эйваз+пер.Райдо или Эйваз,пер.Лагуз,Лагуз+пер.Райдо, Эваз +Тейваз - порча на одиночество

пер.Беркана+Эйваз,Лагуз,пер.Лагуз - порча на рождение детей

пер.Одал +пер.Лагуз+Гебо - порча через подклад,любая в общем-то.

пер.Райдо+Лагуз+Эваз - порча на закрытие возможностей

пер.Феху+Эваз+Лагуз - порча на мат.состояние
Феху+пер.Лагуз+Эйваз - также порча на мат.состояние
Хагалаз+Феху+пер.Лагуз - порча на бизнес и т.п,если в конце Йера - то не порча,а следствие решений человека.
Кано+пер.Беркана+Лагуз(пер.Лагуз)+Эйваз - порча на здоровье
Хагалаз+Йера+Турисаз + любая руна - наследственный негатив

Руны и комбинации характеризующие приворот:

Эйваз +Кано - приворот
Эйваз+Кано+Лагуз - приворот через кровь
Эйваз+Науд+Тейваз - приворот
Турисаз+Эйваз+Кано - приворот
Наутиз+Кано - приворот
Наутиз+Эйваз+Гебо - приворот
Беркана+Гебо+Науд- приворот
Лагуз+Эйваз+Науд -приворот с подчинением
пер.Беркана+Тейваз+Эйваз -приворот
пер.Уруз+пер.Тейваз+Науд - приворот
Лагуз+Эйваз+Беркана - легкий приворот
Кано+Хагалаз+Науд - приворот
Лагуз+Беркана - оморочка
Лагуз+Гебо -приворот или проводилась гармонизация отношений
Кано+Тейваз+Эйваз - приворот
Лагуз+Хагалаз+Науд - приворот
Науд+Кано+Лагуз - приворот с подчинением

Руны и комбинации характеризующие отворот:

Гебо+Хагал - отворот
Гебо+Лагуз+Турисаз - отворот
Лагуз+Науд+пер.Вуньо - отворот
Лагуз+Гебо+пер.Вуньо - отворот
Феху+Уруз+пер.Тейваз - отворот
Гебо+Турисаз+Вуньо - отворот
Эйваз+Науд+Хагалаз - отворот
Кано+Хагалаз+Гебо - отворот
Вуньо+Соуло+Хагалаз - отворот
Манназ+Науд+пер.Тейваз - отворот
Йера+Гебо+пер.Беркана - отворот
Турисаз+Гебо+Хагалаз - отворот

Подчинение:

Науд+Лагуз - подчинение
Науд+Эйваз - подчинение
Хагалаз+Науд+Тейваз - подчинение
Лагуз+Эйваз+пер.Вуньо -подчинение
Уруз+Науд+Йера - подчинение
Кано+Науд+Эйваз - подчинение
Беркана+Науд+пер.Тейваз - подчинение
Феху+Науд+Эйваз - подчинение

При диагностике защиты:

Феху+Одал - защита от земли
Наутиз+пер.Одал- защита от мертвых
Кано+Уруз - защита от сил огня
Кано+Феху+Гебо - талисманная защита
Уруз+Гебо+Тейваз - защита духа
Эйваз+Гебо+Одал - защита родовая
Одал+Гебо - родовая защита
Тейваз+Турисаз - щиты
Тейваз+Соуло+Иса - защита с возвратом
Иса +Соуло - защита с возвратом
Лагуз+Эйваз - защита духов
Ансуз +Гебо - защита Богов
Феху +Вуньо+Гебо - защита через предмет
Ансуз+Альгиз- защита Богов
Ансуз+Эйваз - защита духов
Ансуз+Турисаз +Уруз - щиты
Феху+Беркана+Альгиз -защита рода
Иса+Тейваз+Турисаз -щиты
Ансуз+Гебо+Эйваз - заклинательная защита
Ансуз+Манназ+Альгиз - человек закрыт другим мастером
Гебо+Турисаз+Вуньо - человек закрыт своей силой
Йера+Гебо - на человеке стоит круговая защита
Йера+Альгиз+Ансуз - защита круг
Йера+Манназ+Альгиз - человека защищают несколько людей
Лагуз+Манназ+Альгиз -защита с не "просмотром"
Перто+Одал+Альгиз - защита от мертвых
Перто+Альгиз+Ансуз - также защита от мертвых
Лагуз+Альгиз+Эйваз - защита от воды

Чаще всего если выпадает Лагуз - то на защите стоит морок от просмотра,поэтому лучше всего вынимать еще несколько рун,чтобы прояснить ситуацию,кроме этого следует учитывать,что Лагуз может выступать и самостоятельным щитом,который просто скрыт,эту скрытность и показывает Лагуз в раскладе.

Йера - обычно говорит о том,что поставлена "круговая защита",то есть на человеке стоит во первых несколько степеней защиты,а во вторых сам метод постановки - круг.

Ансуз - говорит о том,что человек получил либо заговорную защиту,либо защиту непосредственно от духов или Богов,в зависимости от соседних рун.

Иса - обычно говорит о том,что на человеке стоит защита с откатом.

Одал - защита от родных,пер.Одал - защита от мертвых.

Отдельные руны которые могут относиться к предметам ,например Феху,Гебо,Вуньо могут означать защиту талисманами.

Если объект не получается просмотреть на прямую,то есть при раскладе на любой вопрос о его защите выходит непонятно что,не сочетаемое значение рун,не получается расшифровка,то не нужно напрямую гадать помногу раз,можно сменить тактику и спросить не напрямую "какая защита стоит на объекте",а спросить например "какие талисманы есть у объекта",при этом мы никак не затрагиваем вопрос защиты,не употребляем самого слова "защита",что позволяет узнать что с объектом,но в тоже время обойти действие "запрета на просмотр",можно также задать такой вопрос "применялась ли к объекту магия " и по нему судить о защите,вытаскивая дополнительные руны,можно спросить "способен ли объект подвергнуться порчи" и опять же тем самым обойти "запрет".

Защита может быть многоплановой и тогда руны могут выглядеть почти не сочетаемыми и казаться непонятными, можно вытащить несколько рун на то, чтобы определить являются ли выпавшие руны действительно "непонятными" или так выпадает разная степень защиты, например у Аси стоит защита допустим талисманная и заговорная, Света гадает на защиту Аси у нее выпадает Феху, Гебо и Эйваз, Света вначале думает, что это набор непонятных рун, в то время как вытащив дополнительные руны Кано и Ансуз, она понимает что стоит несколько степеней защиты.

Урок 4

Начнем с описания объектов и предметов рунами. Если можно описать рунами действие, то нам ничего не мешает описать рунами и предмет или объект. Начнем с объектов заклятий, условно их можно разделить на 2 вида:

- 1) живые объекты заклятия (например - человек, кошка, растение)
- 2) не живые предметы заклятий (например - машина, квартира, книга и т.д.)

Теперь нужно оговорить какие руны можно использовать для представления живого объекта рунами, для этой цели подойдут - Феху, Уруз, Гебо, Эйваз, Лагуз, Тейваз, Турисаз, Беркана, Эваз, Манназ, Одал, Кано, Альгиз.

Руны которыми можно описать неживой предмет - Райдо, Вуньо, Хагалаз, Науд, Иса, Соуло, Ингуз, Гебо, Одал.

Нейтральные руны - Ансуз, Перто, Дагаз, Йера.

Во многих случаях можно использовать комбинацию рун. Если Вы описываете какой либо не живой предмет, то Вы можете совместить руны которыми можно оговорить живой объект и руны, которыми можно оговорить не живой предмет, но это будет дополнением, а не основой. Основой должна быть 1 руна из нужного ряда.

Давайте рассмотрим на примере, есть задача продать автомобиль, выделим главные составляющие этого заклятия:

1. Сам предмет - автомобиль
2. Действие - продажу
3. Действующих лиц - продавца и покупателя если Вы хотите отдельно выделить это
4. Результат.

Действие может выглядеть таким образом - продавец - предмет+действие - покупатель - результат.

Теперь подставляем нужные руны, пусть продавец будет - Манназ, предмет - автомобиль, это неживой предмет мы описываем его руной Райдо, так как предмет, который связан с дорогой, который что-то перевозит, транспортирует, само действие опишем руной - Феху, а покупателя опишем также Манназ, это просто человек, можно добавить Лагуз и задать определенный параметр покупателю, тогда сам покупатель = Манназ+Лагуз, теперь опишем результат - заключение сделки, успех для обеих сторон - Гебо+Вуньо, так как мы уже оговорили продажу то Феху в конце не ставим, а просто описываем удовлетворительный результат для обеих сторон.

Как итог получаем формулу - Манназ(продавец)+Райдо+Феху+(продажа машины)+Манназ+Лагуз (нужному покупателю)+Гебо+Вуньо (результат).

Это пример описания неживого предмета, теперь перейдем к живому. Допустим задача заклѣтия - найти потерявшегося котенка. Составляем такой же "план" заклѣтия - находка котенка+возврат владельцу, само заклѣтие может быть составлено по разному и решено разными методами (котенок может сам найтись, его может принести человек и т.д., здесь мы не указываем механизм действия, а создаем заклѣтие с сформированной задачей -нахождение котенка).

У нас есть действие -находка и объект -котенок, сначала опишем действие так как за поиск отвечает Лагуз и Перто, возьмем любую из этих, но помня о том, что Перто предназначена для более обширного поиска оставим свой выбор все-таки на Лагуз, итак Лагуз -будет находкой, теперь описываем котенка, котенок - это имущество хозяина, живое и пушистое, но имущество, оно принадлежит хозяину, поэтому берем руны Феху, описываем теперь возврат, для того чтобы описать сам возврат, в качестве принудительного действия возьмем Науд, но одной Науд будет мало, потому что руна имеет слишком широкое действие нам нужно привязать ее к чему-то, поэтому берем Эваз, Науд+Эваз - опишет возврат, теперь нужно описать второй объект заклѣтия - владельца, так как это определенный человек возьмем одну Манназ и оговорим Имя владельца при написании в словесной формуле.

Как итог - Лагуз(находка)+Феху(котенка)+Науд+Эваз(и возврат)+Манназ (его владельцу)

Главное что нужно выделить при описании объекта или предмета рунами, это свойства этого объекта или предмета. Вы выбираете сначала основу, руны которая по смыслу, по значению связана с предметом или объектом, а дополнительными рунами описываете его свойства если этого требует заклѣтие. Бывают заклѣтия которые не требуют детального описания как например - продажа дома, Вы не будете описывать обои в доме или коврики, Вы просто возьмете Одал =дом, но может быть и по другому, когда Вам нужно будет описать свойства предмета рунами, например цель составить заклѣтие для хорошей атмосферы в доме -у Вас есть Дом = Одал, но это просто предмет, чтобы описать его свойства то есть хорошую атмосферу Вам понадобятся дополнительные руны например, Вуньо.

Поговорим подробнее об описании живых объектов заклѣтия. Как можно описать живой объект:

1. можно описать его пол
2. можно описать его поступок или возможность его совершения
3. можно описать его личностные качества

Пол объекта можно так описать рунами:

Мужской пол - Турисаз, Тейваз, Одал.

Женский пол -Лагуз, Беркана.

Отдельно нужно сказать что семью можно описать руной - Одал, а ребенка как руной Беркана, так и рунами Вуньо, Гебо.

Как можно описать поступок объекта рунами:

Рассмотрим на примере, допустим объект завершил кражу, описать это можно задеиствуя пер.положение рун, объект заклѣтия человек, значит возьмем Манназ (мы не знаем мужчина это или женщина), теперь нужно привязать к нему руны которая бы говорила о его поступке так как в примере кража, то и описать эту кражу можно пер.Феху, в итоге мы получим Манназ+пер.Феху - человек который украл что-либо.

Можно рассмотреть другой пример, допустим есть второй практик который работает против Вас, Вы знаете что этот практик женщина, возьмем для ее описания Лагуз, но Лагуз это просто обозначение женщины, девушки, этого мало чтобы описать практика, нам нужно показать силу которая есть у этой женщины, для этого возьмем Эйваз, совместим руны и получим -практика - Лагуз+Эйваз.

Подобным образом можно описать любой объект.

Личностные качества объекта также можно описать рунами:

Например такой пример пригодится в заклѣтиях для поиска человека, предположим нам нужно найти человека, который бы соответствовал требованиям для заклѣтия создания семьи, был добрым, понимающим и хо-

тел иметь детей. Сначала опишем пол, например это может быть мужчина, возьмем Тейваз - как основную руну, теперь можно описать качества, доброту - Вуньо, понимание - Ансуз и желание иметь детей Беркана+Науд, если мы просто возьмем Беркану, то получим - женатого человека.

Теперь поговорим об постановки условий.

Постановка условий нужна для того, чтобы создать заклатья, которые бы действовали лишь при каких-то определенных обстоятельствах. Это бывает очень полезно при создании заклятий, отнюдь не всегда заклатье должно действовать постоянно, иногда нужно применить заклатье со "стоп-краном" или заклатье которое бы действовало только при определенных условиях. Например Ася хочет сделать порчу Ане, подозревая, что Аня сплетничает про Асю, но Ася не хочет вредить Ане, если все окажется домислом, поэтому она формирует условие заклатье если правда - то Аня получает порчу, если вранье - заклатье не сработает. Рассмотрим подробнее методы постановки условия в заклатье:

"Очевидный" метод

Очевидный метод состоит в том, что субъекту предоставляется некая информация (в виде озарения, ясновидения, вещего сна), после получения которой он может прекратить действие заклатья лишь желанием, без сожжения носителя или проведения дополнительного ритуала.

Выглядеть это может так - Ансуз+Кеназ+Эйваз

"Пусть Ася верно оценит ситуацию, заклатье будет действовать только в том случае если Аня сплетничает, пусть Ася сможет в любой момент времени остановить действие заклатья своим желанием."

Метод обстоятельств

Обстоятельства действия заклатья - это некий набор условий, при которых заклатье может начать действие. Ася может так прописать условие в заклатье, выбрав руну Ансуз например - "Пусть заклатье действует только в том случае если Аня сплетничает".

Метод обстоятельств позволяет ставить условия, которые помогут избежать последствий "непродуманных" заклятий, заклятий, которые порождают не очевидную цепочку фактов, а эти факты дают плюху самому заклиняющему. Надо просто написать в словесной формуле обстоятельства, которые бы перечисляли "нежелательные" последствия, и тем самым нейтрализовать их (естественно, вместе с воздействием, ибо последствия являются следствием воздействия).

К методу обстоятельств может применяться отрицание рунами противления, у которых слегка измениться смысл: Иса - ситуации просто нет, Науд - есть необходимость в ситуации, но ее нет, Хагалаз - с ситуацией идет активная борьба, на нее как бы нападают.

Метод определений

Однако можно было бы попытаться описывать не обстоятельства, которые должны быть достигнуты в результате действия (или наличествовать в его начале), а описывая участников процесса. Метод определений поможет настроить заклатье на какую-то конкретную персону, если она обладает какими-то конкретными качествами. Например, определение позволит составить заклатье наказания виновного - если представить виновную Аню как пер. Ансуз+Лагуз.

Заклатья с разной направленностью

Иногда требуется создать одно заклатье, которое бы вело себя по-разному в зависимости от окружающей среды (т.е. не просто "работает - не работает", и "работает, но по-разному"). Можно сделать так, как например в случае с Асей и Аней. если Аня сплетничает - заклатье наказывает ее одним методом, если Аня задумала крупную гадость - заклатье наказывает Аню другим методом. Описать рунами это можно как Йера+Тейваз - заслуженное действие в нужный момент времени.

Группы рун для различных целей

В “Старшей Эдде” руны упоминаются неоднократно. В песни “Речи Сигдривы” валькирия Сигдрива раскрывает их волшебные значения Сигурду. В строках песни 6 - 13 описано 8 групп рун. Из них семь именованы. Имени одной, предохраняющей от волшебного зелья, в соответствующей строфе нет.

6.Руны победы,
коль ты к ней стремишься, -
вырежи их
на меча рукояти
и дважды пометь
именем Тюра!

7.Руны пива
познай, чтоб обман
тебе не был страшен!
Нанеси их на рог,
на руке начертай,
руну Науд - на ногте.

8.Рог освяти,
опасайся коварства,
лук брось во влагу;
тогда знаю твердо,
что зельем волшебным
тебя не напоят.

9.Повивальные руны
познай, если хочешь
быть в помощь при родах!
На ладонь нанеси их,
запястья сжимай,
к дисам взывая.

10.Руны приборя
познай, чтоб спасать
корабли плывущие!
Руны те начертай
на носу, на руле
и выжги на веслах, -
пусть грозен прибой
и черны валы,
невредимым причалишь.

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

12.Познай руны речи,
если не хочешь,
чтоб мстили тебе!
Их слагают,
их составляют,

их сплетают
на тинге таком,
где люди должны
творить правосудие.

13.Познай руны мысли,
если мудрейшим
хочешь ты стать!
Хрофт разгадал их,
он их измыслил
из влаги такой,
что некогда вытекла
из мозга Хейддраупнира
и рога Ходдрофнира.

Начинаются же поучения Сигрдривы вот такой строфой:

5. Клену тинга кольчуг
даю я напиток,
исполненный силы
и славы великой;
в нем песни волшбы
и руны целящие,
заклятья благие
и радости руны.

Здесь упоминаются "руны целящие". Этим же "целебным рунам" посвящена строфа 11. Строкой выше "рун целящих" стоят "песни волшбы". Фраза "песни волшбы" имеет значение близкое содержанию строфы 8. Далее в строфе 19 находим некие "руны волшбы". Надо полагать, что это и есть утраченное в строфе 8 название третьей по порядку группы рун.

Группам рун Сигрдривы можно присвоить такие условные названия:

руны победы;
руны пива;
руны волшбы;
повивальные руны;
руны прибоа;
целебные руны;
руны речи;
руны мысли.

При описании рун победы названо имя бога Тюра. Руна Тюр в футарке, реконструированном Платовым, 2 занимает семнадцатую позицию.

№ руны в атте	I att		II att		III att	
I.	1.faihu	владение	9.hagl (hagalas?)	град, приветствие	17.teiws	Тюр
II.	2.urus	бык, зубр	10.nauths (naud? nauthis?)	нужда	18.bairkan	береза
III.	3.thaurus	турс, врата	11.eis (isa?)	лед	19.aihos (ehwas?)	лошадь
IV.	4.ansus	послание, ас	12.jer	урожай, год	20.manna (mannas?)	человек
V.	5.raido	дорога	13.eiws (eihwas?)	защита, есна, тис	21.lagus	вода

VI.	6.kanu (kano?)	пламя, факел	14.painthra (perth?)	то, что скрыто	22.ing (ingus?)	Инг, плодородие
-----	-------------------	--------------	-------------------------	----------------	--------------------	--------------------

Среди рун пива есть руна Науд, стоящая в футарке Платова на десятом месте. Первой группе рун соответствует число 17, второй - 10. Номера идут непоследовательно. Причина этой кажущейся непоследовательности заложена в структуре алфавита. Футарк делится на три атта по восемь рун в каждом. Для удобства будем называть руны, занимающие в аттах одинаковый порядок, то есть имеющие одинаковый порядковый номер, однопорядковыми. Те же руны, у которых при этом совпадают и их основные значения, - близнечными. Близнечные руны не были полностью тождественными. В магической практике они обладали определенной специализацией, имели разные оттенки основного значения.

Руна Тюр - первая в третьем атте, а руна Науд - вторая во втором, то есть, - они однопорядковые соответственно рунам победы и пива из перечня Сигдривы. Руны прибоа охраняли плывущие в море корабли. Пятый порядок футарка Платова занимают руны "путешествие", "защита", "вода", чьи смысловые значения близки содержанию строфы 10.

Каждая группа рун Сигдривы включает руны из всех трех аттов. При этом порядок руны совпадает с номером соответствующей группы. Рунами победы называли первую руны каждого атта, пива - вторую, волшбы - третью и т.д.

Полный футарк Сигдривы

В строфах 15 - 17 Сигдрива после слов руны украсили приводит перечень, насчитывающий 24 позиции.

...руны украсили:

1 щит бога света	9. волчьи когти	17. и талисманы,
2 копыто Альсвина	10. и клюв орлиный,	18. вино
3 и Арнака уши	11. крошавые крылья	19. и сусло,
4. и колесницу убийцы Хрунгвира,	12. и край моста,	20. скамьи веселья,
5. Слейпнира зубы	13. ладонь повитухи	21. железо Гутнира,
6. и санный подрез,	14. и след помогающий,	22. грудь коня Грани,
7 лапу медведя	15. стекло	23. ноготь норны
8. и Браги язык	16. и золото	24. и клюв совиный.

Число позиций совпадает с количеством рун футарка. Перед нами еще одно описание рунического строя. Действительно, на тринадцатом месте находим "ладонь повитухи", то есть название повивальной руны. Дадим этому алфавиту условное название "полный футарк Сигдривы", чтобы отличать его от предыдущего "краткого футарка Сигдривы".

Сигдрива рекомендовала носить руну Науд на ноге. В ее полном футарке есть руна "ноготь норны". "Ладонь повитухи" занимает пятый порядок, а не четвертый, а "ноготь норны" - седьмой, вместо второго. Перед нами противоречие с только что установленной закономерностью. Оно легко снимается предположением об обратном порядке прочтения футарка. Нейтрализовав прием простейшей шифровки, видим, что "ладонь повитухи" - четвертая руна второго атта, а "ноготь норны" - вторая первого, то есть перед нами привычный строй.

Слово руна переводится как "тайна". В рунической магии, как и в любых магических системах, шифровка информации практиковалась широко. Та же Сигдрива в строфе 19 называет четыре руны и предупреждает героя: ";не перепутай";.

19. То руны письма,
повивальные руны,
руны пива и руны волшбы,
- не перепутай,
не повреди их...

В этом коротком перечне за повивальными рунами (4) следуют руны пива (2), а затем руны волшбы (3), то есть порядок уже нарушен. Первыми же идут новые для нас ";руны письма";. Руны повивальные, пива и волшбы стоят не на своем месте. Руны письма по своему положению должны к ним примыкать - иметь в атте либо номер один, либо пять. Если мы выберем первое, то нарушится принцип ";перепутанности";, применение которого явно прослеживается в этой строфе. Поместив их на пятый порядок первого атта, увидим, что им соответствует буква ";р";; футарка Платова - начальная буква слова "руна". Следовательно, пятая руна атта могла называться и руной приборя и руной письма.

В строфе 5 дан еще один перечень из четырех групп рун: "волшбы" (3), ";целящие"; (6), "благие заклатья" и "радости". Новые нам названия, судя по всему, должны поделить номера 4 и 5 и в правильном положении стоять между рунами волшбы и целящими рунами. Благими заклатьями можно назвать как повивальные руны, так и руны приборя. Руны радости не столь определенны. В исправленном полном футарке Сигдривы есть руна "скамьи веселья". Руны приборя, судя по их смысловому содержанию, правильнее бы назвать "ру-

нами странствий". "Скамьи веселья" - образ или кеннинг плывущей в море ладьи с ее скамьями гребцов. Можно сделать вывод, что "руны радости" и "скамьи веселья" - близнецы-руны. В этом случае на долю "благих заклятий" останется четвертый порядок, то есть это повивальная руна. Сигдрива рекомендовала наносить руны на все то, что перечислила в порядке футарка. Но если прорисовать знаки по золоту или стеклу больших трудов не составляла, то запечатлеть их простому смертному на языке бога Браги, зубах коня бога Одина или колеснице бога Тора было несколько сложнее. В действительности здесь, конечно, приведены названия знаков одного из вариантов рунического строя.

Запишем полный футарк Сигдривы, а к рунам его первого атта причленим иные сообщенные нам валькирией имена:

I атт

- I. 1.совиный клюв; победы; Тюр
- II. 2.ноготь норны; пива; науд
- III. 3.грудь коня Грани; волшбы
- IV. 4.железо Гугнира; повивальные; благие заклатья
- V. 5.скамьи веселья; прибоа; письма; радости
- VI. 6.сусло; целебные
- VII. 7.вино; речи
- VIII. 8.талисманы; мысли

II атт

- I. 9.золото
- II. 10.стекло
- III. 11.след помогающий
- IV. 12.ладонь повитухи
- V. 13.край моста
- VI. 14.кровавые крылья
- VII. 15.орлиный клюв
- VIII. 16.волчьи когти

III атт

- I. 17.язык Браги
- II. 18.лапа медведя
- III. 19.санный подрез
- IV. 20.зубы Слейпнира
- V. 21.колесница убийцы Хругнира
- VI. 22.уши Арвака
- VII. 23.копыто Альсвина
- VIII. 24.щит бога света

Футарк бондов

Сигдрива, рассказав о рунах и их происхождении, поставила Сигурда перед выбором - вести ли ей речь дальше или остановиться. Продолжение обучения было связано с какими-то сложностями, ибо валькирия предупредила: "несчастья судьба уготовит". Размер опасности понимал и сам Сигурд. Он согласился слушать, хотя это решение и вызвало у него ассоциацию со смертью. Обучение магии рун носило характер посвящения и сопровождалось испытаниями и обетами, нарушение которых влекло кару. Знание тайн налагало ответственность, выдержать которую было не каждому по плечу. Получив согласие, валькирия дала одиннадцать советов.

[Сигрдрива сказала]:

22.Первый совет мой
- с родней не враждуй,
не мсти, коль они
ссоры затеют;
и в смертный твой час
то будет ко благу.

23.Совет мой второй -
клятв не давай
заведомо ложных;
злые побег
у лживых обетов,
и проклят предатель.

24.А третий совет -
на тинг придешь ты,
с глупцами не спорь;
злые слова
глупый промолвит,
о зле не помыслив.

25.Но и смолчать
ты не должен в ответ,-
трусом сочтут
иль навету поверят;
славы дурной
опасайся всегда;
назавтра убей лжеца -
тем отплатишь
за подлую ложь.

26.Четвертый совет -
если в пути
ведьму ты встретишь,
прочь уходи,
не ночуй у нее,
если ночь наступила.

27.Бдительный взор
каждому нужен,
где гневные бьются;
придорожные ведьмы в
оинам тупят
смелость и меч.

28.Пятый совет мой -
увидишь красивых
жен на скамьях,
да не смутится твой сон,
и объятьями
не соблазняй их!

29.Совет мой шестой -
если за пивом свара затеется,
не спорь, если пьян,
с деревом битвы, -
хмель разуму враг.

30.Песни и пиво
для многих мужей
стали несчастьем,
убили иных
или ввергли в беду,
печальна их участь.

31.Совет мой седьмой -
Если ты в распре
с мужами смелыми,
лучше сражаться,
чем быть сожженным
в доме своем.

32.Совет мой восьмой -
зла берегись
и рун коварных;
дев не склоняй
и мужниных жен
к любви запретной!

33.Девятый совет -
хорони мертвецов
там, где найдешь их,
от хвори умерших,
в волнах утонувших
и павших в бою.

34.Омой мертвецу
голову, руки,
пригладь ему волосы;
в гроб положив,
мирного сна
пожелай умершему.

35.Десятый совет -
не верь никогда
волчьим клятвам, -
брата ль убил ты,
отца ли сразил:
сын станет волком
и выкуп забудет.

36.Гнев и вражда
и обида не спят;
ум и оружие
конунгу надобны,
чтоб меж людей
первым он был.

37. Последний совет мой -
друзей коварства
ты берегись;
недолго, сдастся мне,
жив будет конунг -
множатся распри.

Согласно первому совету мирные отношения с родней дают благой эффект в смертный час. В девятом речь также идет о смерти - о необходимости хоронить найденных мертвецов. Вторым предостерегает от дачи ложных клятв. В десятом предлагается не верить "волчьим клятвам" родственников убитых Сигурдом людей. Третий остерегает от встреч с глупцами, способными обоглгать. При этом обоглгавшего рекомендуется убить незамедлительно. В одиннадцатом валькирия просит беречься от "друзей коварства", несущих смерть воину в распрах.

Мы видим, что парные по смыслу советы отделены друг от друга семью иными. Семь рун расчлениают и непорядковые руны футарка. Перед нами близнечные пары. Четвертый совет о поведении в пути, то есть это руна странствий. Через один встречаем образ пьяного мужчины, спор которого во хмелю может привести к беде. Через одну руну от руны странствий в полном футарке Сигдривы стоит руна "вино" (руна речи). Образ пьяного спорщика близок содержанию рун речи краткого футарка Сигдривы. Следовательно, шестой совет - руна речи. Руны прибоя отделены от рун пива двумя иными. В первом совете есть образ смертного ложа. Он также отстоит от четвертого (руна странствий) на три позиции. Среди рун пива в полном футарке Сигдривы находим "лапу медведя". В районе Балтики глиняная медвежья лапа известна в качестве атрибута погребального культа.

Первый совет можно отождествить с руной пива. Согласно германским мифам, в конце времен появится корабль Нагльфар, построенный из ногтей мертвецов. В Исландии сохранилось поверье о том, что у покойников нужно обрезать ногти, так как ими могут воспользоваться демоны.

Этим представлениям близко название еще одной руны пива полного футарка - "ноготь норны". В песни "О Хельги, сыне Хьерварда" упоминаются некие "руны смерти". Видимо, это было одним из обобщенных названий рун второй позиции атта.

Структура советов и их содержание говорят о том, что перед нами пересказ некоего футарка. Футарк советов Сигдривы можно представить в таком виде:

№ руны в атте	I атт	II атт
I.		9. от бед и зашобан
II.	2. от вражды с родней	10. от покойников
III.	3. от клеветы и преступлений	11. от нарушителей обещаний
IV.	4. от споров с наветчиками	12. от недоброжелателей
V.	5. от вездых путы	
VI.	6. от дурных снов	
VII.	7. от споров во время	
VIII.	8. для победы в распри	

Сигдрива называет Сигурда конунгом. Но содержание текста этому противоречит. В четвертом совете перед нами путник, останавливающийся в случайном месте. Для конунга случайная ночевка скорее исключение, чем правило. Она не могла стать главным содержанием руны странствий. Путь конунга, как и вся его жизнь, был детально регламентирован и табуирован.

В шестом совете предостерегается от споров во время застолья с "деревом битвы", то есть воином, превосходящим своими боевыми качествами слушателя совета. Говорить конунгу о том, что кто-либо из его сотрапезников в чем-либо превосходит его, было по крайней мере неприличным.

В девятом совете речь идет о собственноручном приготовлении обнаруженного в пути покойника к погребению. Это также не вяжется с фигурой конунга или какого-то иного представителя высшей знати, ездивших в окружении свиты. От них следовало бы ожидать соответствующего распоряжения сопровождающим.

За обучение конунгов, как мы увидим ниже, отвечали боги. Валькирия же имела более низкий статус. С другой стороны, слушатель советов явно не раб и не зависимый человек. Он участник тинга, скандинавского веча, застолий, междоусобиц. Его руна странствий имеет "сухопутный" характер. Следовательно перед нами не викинг - морской бродяга.

Исходя из содержания, футарк советов Сигдривы можно условно назвать «футарком бондов». Бонды были свободными земледельцами, составлявшими основную часть скандинавского населения.

В лекции мы говорили об описании предметов рунами. Здесь же сосредоточимся на том как описать предмет или объект если он выполняет какое или выполнил какое либо действие, разберем прописывание времени в формулах. Начнем с методов деления действий по времени:

1. Метод прошлого. Описание совершенного действия.

Допустим в заклятии нам нужно указать, что объект совершил какое-либо действие, например, объект А совершил путешествие, нам нужно составить руническое заклятие которое бы описывало прошлый процесс, для этого сначала разделим заклятие на понятные части, у нас есть объект - человек, которого мы можем

обозначить как Манназ,но возьмем более детальное описание пусть это будет мужчина,следовательно берем - Тейваз,теперь прописываем действие - совершил путешествие -здесь заклятие делится на две части поэтому нам нужно 2 руны,первая руна само действие - совершил -возьмем руну Йера,чтобы оговорить и действие и прошедшее время этого действия,и есть предмет - путешествие,который мы показываем руной - Райдо,в итоге получаем - Тейваз+Йера+Райдо - человек,совершивший путешествие.

2.Метод настоящего.Описание совершаемого действия.

Допустим в заклятие нам нужно прописать настоящий момент времени,например задача прописать - человека,который колдует,в настоящий момент времени.Опять разделим заклятие,у нас есть объект - человек - Манназ,есть действие в настоящем времени опишем его Исой -как замершим на секунду пока мы формируем заклятие действием,и сам процесс,также действие - колдовство,которое опишем руной - Эйваз,в итоге получим - Манназ+Иса+Эйваз, человек колдующий в настоящий момент времени,или например,вместо Исы мы можем взять Кано - которая опишет действие в действии,то есть настоящий момент в который совершается действие.

3.Метод будущего.Описание действия,которое только будет совершенно

Допустим у нас есть задание прописать в заклятии рунами,что человек поедет к семье,действие здесь будет происходить в будущем,чтобы решить данную задачу,разделим само заклятие -человек - Манназ,поедет - время будущее,поэтому чтобы подчеркнуть этот фактор можно взять либо Дагаз,либо опять же Йеру,плюс к этому добавляется само действие -поездка- Райдо,есть еще и второй объект заклятия - семья- которую мы опишем руной Одал,в итоге получаем - Маназ+Дагаз+Райдо+Одал - человек поедет к семье.

Существует также отдельная категория заклятий в которых действие происходит внутри действия.

Например,у нас есть задание составить заклятие которое включает в себя действие в действии,к примеру нужно описать,что Аня колдует на Петю,вызывая у него головную боль,как это сделать,сначала выделим основные части в заклятии - Аня - объект,колдует - действие в наст.времени,на Петю - второй объект,вызывая - действие,головную боль - действие.Теперь опишем рунами,Аня будет - Лагуз,колдует - бужет Йера+Эйваз,Петя будет - Тейваз,вызывая - Науд,а головная боль - пер.Ансуз,теперь осталось только прописать это все в строчку - Лагуз+Йера+Эйваз+Тейваз+Науд+пер.Ансуз.

Следующая разновидность заклятия,это заклятие с постановкой множества условий.

Например,необходимо описать заклятием такую задачу - пусть колдовство действует лишь в том случае если Ася будет колдовать,если она попытается совершать негативные действия через колдовство направленные на Машу,то пусть у Аси начнет болеть голова,если же Ася будет совершать приворотные действия направленные на Васю,пусть у Аси подскочит давление." Это заклятие с множественным условием,поэтому записать его рунами можно так например - сам объект заклятия - Ася - Лагуз,действие - колдовство Аси в буд.времени - Йера+Эйваз (условие (!)) ,направленные действия на Машу - Эваз+Беркана,где Эваз - действия,Беркана - Маша,то Ася -Лагуз ,получит головную боль - Феху+пер.Ансуз,после этого следующее условие - приворотные действия -например Эваз+Кеназ,будущность мы уже описали,поэтому не ставим будущее время еще раз,на Васю - Тейваз (добавляем сам объект) ,то Ася получит - высокое давление - Науд+Уруз.Итого заклятие будет выглядеть так - Лагуз+Йера+Эйваз+Эваз+Беркана+Лагуз+Феху+пер.Ансуз+Эваз+Кеназ+Тейваз+Лагуз+Науд+Уруз.

Задание - 1.Составить руническую формулу или выбрать руну,которая описывает предмет.2.Составить простое руническое заклятие,которое описывает действие.

Песни сейда

Одним из важнейших аспектов сейда является получение предсказаний — это не получение предсказаний с помощью рун, но магическая практика, лишь отчасти напоминающая шаманизм, ее описание мы встречаем в Саге об Эрике Рыжем, где повествуется о вёльве Торбьорг, совершающей обряд сейда:

.....Торбьорг была прорицательницей, и ее называли "Маленькая Видящая". У нее было девять сестер. Все они были прорицательницами, но в живых осталась одна она. Зимой Торбьорг имела обыкновение посещать пиршества: ее приглашали главным образом те, кто хотел узнать либо свою судьбу, либо что им готовит грядущий год. (...) Торкелл пригласил прорицательницу и как то было принято, когда речь заходила о приглашении таких женщин, оказал ей великолепный прием. Для Торбьорг приготовили высокое сиденье и положили на него подушку, набитую куриным пером. Вечером, когда Торбьорг пришла с человеком, которого послали ее встретить, она была одета как положено: на ней был голубой плащ с застежкой, полы которого были изукрашены снизу доверху драгоценными камнями. Шею ее украшали бусы. На голове у нее был капюшон из шкуры черного ягненка, подбитый изнутри шкуркой белой кошки; в руке она держала жезл, увенчанный набалдашником. Этот жезл был украшен латунью, а набалдашник окружен по периметру драгоценными камнями. Она была опоясана ткутовым поясом, на котором висел большой кошель, где она хранила магические предметы, необходимые ей для колдовства. На ногах у нее была обувь из телячьей шкуры с длинным ворсом, с длинными шнурками и крупными оловянными шариками на мысках. а руки скрывались в пушистых кошачьих варежках, белых изнутри...

(взято с портала - <http://norse.ulver.com>)

Если говорить коротко, использованная техника состояла во вхождении в состояние транса при помощи песней сейда, или Vardlokur. В Саге об Эрике Рыжем песнь Valdlokur запевают женщины, но в Саге об Одде-Лучнике сказано, что для этого нужен хор (raddlidh), который должен состоять из пятнадцати юношей и пятнадцати девушек.

Есть три основных варианта работы (реконструированные техники, так как истинных практически не осталось) :

1. Работа с Богами.
2. Работа с духом
3. Путешествие по мирам

Поговорим о первом типе работе. Для него понадобится воссоздать образ Бога или Богини, так например если Вы собираетесь войти в контакт с Фрейей, Вам понадобится кошачий мех (живой кошки!) или ожерелье, которое Вы оденете на себя, соответствующая накидка и другие предметы, смысл заключается в том, чтобы посвятить себя Богу или Богини, такие практики достаточно опасны, так как можно 1) посвятится совсем, то есть навсегда посвятить себя Богу или Богине, 2) Есть опасность сойти с ума, если не подготовленным войти в трансовое состояние и "впустить Бога".

Главные предметы, которые необходимы - символ Бога или Богини, желательно свой посох или палочку, с защитными рунами, предметы являющиеся отражением принадлежности Богу.

Используют такие техники для - предсказаний, обретения защиты, прямой просьбы.

В работе с духом правила очень похожи, но все же отличаются. Вам понадобится символ того или иного духа, понадобятся дары духу, которого Вы будете звать и камень защиты, в этих техниках обычно берется камень, на котором выцарапываются защитные руны.

Используется - для любых не глобальных целей, обычно опять же для предсказаний.

Путешествие по мирам, данный вид сейда используют когда необходимо узнать какой-то мир или получить

какие-то недоступные в данном мире знания. Существует 9 миров, куда можно попасть:
Вот Верхние Миры, которые можно достигнуть или призвать через рунную медитацию:

1. Асгард, владения Богов, которыми правит Один, область Чистого Духа. Достигается через руну Гебо.

2. Ванахейм, владения чувств, которым правят Ванир, Боги Плодородия, Чувственных Наслаждений и Изобилия. Элемент их – вода. Достигается через руну Ингуз. Обращения – к богам Фрейру и Фрейе.

3. Светлый Альфхейм, владения Светлых альвов, божеств Воздуха, умственной деятельности, искусства, творчества. Ими правит Фрейр. Достигается руной Соуло.

Затем идут три Срединных Мира. Все последующие Миры порождены мирами Нифельхейм и Муспельхейм.

4. Муспельхейм, владение Огня. Источник одного из первоэлементов. Здесь живут дети Сурта, что уничтожит Мидгард во время Рагнарока. Этот мир жесток, и ни один еще не был в нем. Но для тех, кто любит искушать судьбу – есть руна Дагаз.

5. Нифельхейм, жестокая противоположность Муспельхейма, которым правит пьющий кровь Змей Ниддхог, пожиратель мертвых. Это земли туманов и тьмы. Руна его – Наутиз.

6. Мидгард, владения людей. Его страж и защитник – Тор. Его руна – Йера.

И – Нижние Миры:

7. Свартальфхейм, подземные владения гномов, хозяев драгоценных камней и металлов, превращающих грубую материю - в благородную. Здесь правит Модсогнир, и руной доступа является Эйваз.

8. Йотунхейм, владения Инеистых Великанов, грубой мужской энергии. Он обманчив, ведь здесь правит обманщик и колдун Утгард Локи. Это самая известная область шаманских путешествий. Руна доступа – Иса.

9. Хель, владения Хеллы, богини Смерти. Если Один и Фрейя забирают к себе тех мертвых, чья жизнь была посвящена какому-либо из богов, то все остальные отправляются к Хелле и продолжают кольцо перерождений. Если принять все необходимые предосторожности, то путешествие в мир мертвых может оказаться довольно полезным. Руна доступа: Хагалаз.

Теперь о том как использовать все это. Во первых Вам понадобится Vardllokur или песня сейда, так как первых песен практически не осталось, то можно создать самому или использовать реконструированную песню. Например:

"... во всех местах, где люди охотятся и волки
где храмы поднимаются выше земли
в которой пламя находится
где земля становится зеленой
где сын называет свою мать
где мать кормит своего ребенка
где тепло от огня связь между людьми
что отражают яркость щиты
где солнце светит
Снег, где вы живете
где ястреб висит весной под крыльями неба,
где ветер одеяло в низине
где город поднимается

где ветер спокойный, где мужчины сеют зерно.
Пусть Богам вознесется похвала
И путь будет открыт.."

Главное что нужно указать в такой песне это Ветер .В сейде было принято считать,что существует ветер ино-мирья,который приносит знания,откровения или открывает двери между мирами,поэтому Вам нужно будет в тексте его упомянуть.Касательно самой песни было так:

- исполнитель читал текст в естественном чуть убыстренном ритме,как при быстром разговоре
- текст декламировался в естественном ритме под мелодию с постоянным темпом
- текст в хореическом размере, который декламировался под мелодию с четким темпом.

Из музыкальных инструментов или записей мелодий,Вам понадобится бубен или Варган.Варган - самый древний самозвучающий язычковый музыкальный инструмент. В качестве источника звуковых волн используется колеблющийся язычок. При этом в качестве усилителя звука используется не коробка (как в гитаре или пианино), а собственная голова. Неудивительно, что игра на варгане может вызывать состояние легкого контролируемого транса, при котором могут возникать эффекты спонтанного яснознания, ясновидения или яснослышания.



(рисунок взят с портала - whitecamomile.com)

Прежде всего, необходимо определиться с выбором инструмента.Варган (пымель, вывко, тумра, кубыз, ва-нияри и т.д.) распространен по всему миру и имеет множество модификаций. Выделяют два типа хомусов - пластинчатый и дугообразный. Пластинчатый варган представляет собой тонкую, узкую деревянную или бамбуковую, костяную, реже - металлическую пластину. Его язычок вырезывается в середине пластинки. Дугообразные варганы выковываются из железного прута, в центре которого прикрепляется тонкий стальной язычок с крючком на конце. С помощью хомуса можно извлечь только одну ноту, но очень широко варьировать тембровую окраску звука.

Выбор варгана - дело тонкое и сугубо индивидуальное. Поэтому не спешите покупать ни самую дешевую, ни самую дорогую модель, пока вы не определили, какой инструмент вам действительно нужен.



(рисунок взят с портала - whitecamomile.com)

Все предельно просто. Эффект звучания возникает за счет создания во рту резонансного контура. Сам по себе инструмент не звучит. Меняя объем этого резонансного контура, мы добиваемся разного звучания. На дальнейших этапах обучения резонансный контур захватывает гортань и дыхательные пути вплоть до диафрагмы. Существует тонкая техника игры на варгане, когда музыкант вибрирует отростками собственных легких. Этому невозможно научиться — техника приходит как бы сама собой.

Игра на варгане очень похожа на пение мантры. Интересный эффект достигается, если на звучание варгана накладывается безмолвная внутренняя мантра. Она некоторым образом модулирует жесткие вибрации варгана.

Сама практика заключается в следующем, Вам нужно расслабиться нанести нужную руну, если Вы желаете попасть в какой-то конкретный мир, пропеть свою песню Ветра и войти в транс, если Вы работаете с духом или с Богами, важно "разрешить" им войти к Вам, мысленно.

К руническим же инструментам для практик сейда относится и рунический барабан.

«Однажды, когда некие торговцы трапезничали у лопарей, совершенно внезапно хозяйка дома пала наземь мертвой. Тогда один ворожей (galdra-maður) расстелил одеяния и приготовился к кощунственному колдовству (galdur). Взял в руку рунический барабан rúna-trumba, долго плясал и пел заклинания (gól galdra), но под конец упал навзничь, исходя пеной, с распоротым животом. И был он мертв. Затем другой ворожей (galdra-maður) занялся тем же самым, но добился противоположного результата. Хозяйка дома ожила и рассказала то, что она видела только что, находясь в обмороке смерти. Ворожей (galdra-maður), который

пал замертво, превратил свой «ганд» в подобие кита (bregða gandi sinum í hvals-líki), и когда, таким образом, его «ганд» (gandr) мчался с огромной скоростью сквозь воду, настолько ему не посчастливилось, что он налетел прямо на враждебный «ганд» (gandr), который принял форму острого кола, торчащего со дна. И он разорвал свой живот на том колу. Так случилось, что ворожей (galdra-maður) умер с распоротым животом... » (Magnus Olsen, 67-68.)

Вот более подробное описание rúna-trumba «рунического барабана» (т. е. шаманского бубна):

«Так поднял он маленькую «лохань» вверх высоко. Формой она напоминала решето и была «наполнена» различными маленькими фигурками: киты, северный олень со сбруей и лыжи и даже маленькая лодка с веслами...» ("Norges historie", изд. Astrid Salvesen: с. 22.)

Еще одно интересное упоминание о «рунических барабанах» (шаманских бубнах) можно встретить в исл. рукописи XVIII века AM 413 fol., с. 67-68:

VII pag. 413. Qvedst Cleffelius sied hafa í Meysenhúsenu í Kaupenhafn, fyrir Ellds brunann mikla, margar Finnanna Gan-trumbur; aa þeim hafi ymsar myndir verit, enn Krossar þó á óllum líftid stodar þetta, þó satt kunni vera..."

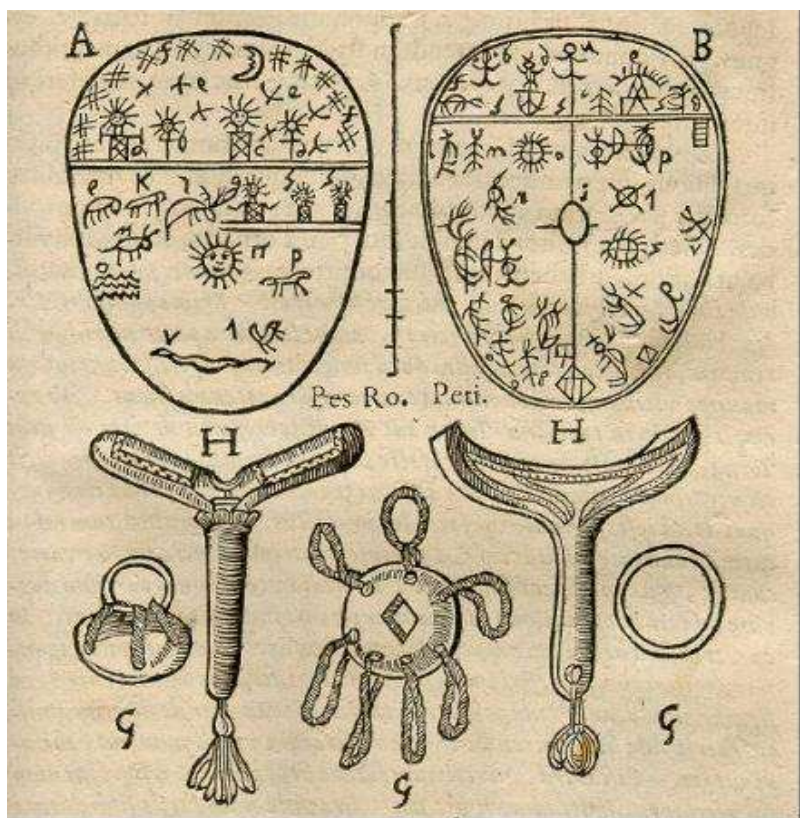
“Сказано, что до большого пожара [1728 года] Клеффелий видел в Мейсен-хусе в Копенгагене много финских ганд-барабанов [т. е. магических бубнов], на них были [изображены] различные рисунки, но крестов на них было мало...” (Из «Рунологии» Йоуна Оулафс-сона из Грюнна-вика, с. 67-68).

Здесь «рунические барабаны (бубны)» называются gand-trumbur (мн. ч.), т. е. «ганд-барабаны». А также можно предположить, что видимо речь шла о рисунках, упомянутых выше (т. е. в «Истории Норвегии»). В связи с др-сканд. образами можно обратить внимание на «кита» (hvalur) и «северного оленя» (hreinn). «Кит» постоянно встречается в описаниях «сейд-волшбы» в др-исл. источниках, а «северный олень» присутствует, например, в др-норвежской «Поэме о рунах»:

Сохранилось несколько легенд и преданий о саамском(Норвегия) волшебнике Noaidi ,который мог говорить с теми, кто умер,вернуться в прошлое.Чтобы впасть в транс,он использовал такой вариант барабана,также называемый Gåndas или йойк.Подобный барабан изготавливался чаще всего из дерева(ольхи) или оленьих шкур,оркашивался в красный цвет,который напоминал кровь,поэтому такие барабаны часто назывались - jaktgudens blod,для удара по нему использовали отшлифованный олений рог. Иногда на подобные бубны наносились гальдраставы,чаще всего это были такие символы:

- "Ægishjálmr" (шлем ужаса) -чтобы посеять страх в противнике и не допустить злоупотребления властью.
- "Nábrókarstafur" (dødbrogestav - dødsbuksestav) -став,также называемый "штанами мертвеца" и используемый для получения богатства
- "Þjófastafur" -от воровства и чтобы обнаружить вора
- "Ginfaxi" и "Gapaldur" -для победы и др.

На подобных бубнах также часто изображались рисунки животных.Чаще всего рисунок включал в себя 3 линии в каждой из которых было по три зверя,они окрашивались кровью и несли особое значение :



(рисунок взят с портала - town812.ru)

Первая Линия Бога

Вторая Линия Духа(личная линия,на ней шаман изображал своих помощников)

Третья Линия Луны

Все три линии могли приносить как счастье,так и несчастье.

На барабан также часто вешали маленькие кусочки меди(например,крылья птиц из меди),которые делали барабан более сильным (магически), молоток был из рога, окруженного различным мехом или шкурами.

Кроме этого издавна существует возможность использования рунических формул и рунических талисманов,которые могут усиливать возможности гадающего.Так например достаточно широкое распространение получила группа гальдраставов для ясновидения и яснознания,благодаря ставам и формулам человек мог если и не навсегда,то хотя бы на время увеличить свои магические способности в плане предсказаний.

Использованная литература:

- 1.В.Тороп «Футарк Сигрдривы»
- 2.Безымянный «Школа магии рун».
- 3.А.Демкин «Символика лапландского бубна».

Урок 5

Поговорим подробнее о составлении рунических заклятий. Как известно руническая формула может состоять из нескольких рун, это может быть:

- простая трехрунная формула
- двухрунные формулы
- сложные формулы с неограниченным количеством рун

Трехрунная формула в свою очередь может представлять из себя такую схему:

- задача-объект-действие
- действие-объект -результат
- действие -объект-действие
- условие-объект-действие
- объект -действие - результат

Вариантов может быть бесчисленное множество в зависимости от того как Вы формируете условие. Главное отличие трехрунных рунических формул это простота, в них нет особенных условий, сложных задач или вариаций действие, в принципе все сводится к объекту и определенному прямому действию над ним, если образно, это все равно, что подошли к столу - ударили по нему молотком, никаких особо сложных условий заклęcia или разветвления действия здесь нет. Руны в трехрунных заклęciaх могут повторяться, например Феху-Феху-Феху, как считается такая формула усиливается за счет утращения рун, но это не совсем так, потому что у Вас формируется некое действие, которое не оговаривается рунически никак, все равно как если бы Вы видели смерч, который как неуправляемое природное явление что-то приносит, разрушение к примеру, Вы его видите, видите последствия и его действия но контролировать его не можете, с повторением рун также, Вы видите "нечто", но не можете им управлять, далеко не всегда словесный оговор решает проблемы с трехрунными формулами, в которых повторяется одна и та же руна, иногда такие формулы работают, а иногда все наоборот. Если хотите употребить подобную формулу, то хотя бы еще одной руной в конце задайте точку приложения.

Двухрунные формулы несмотря на графическую простоту все же чуть сложнее, потому что создается заклęcie ограниченное только 2 рунами, обычно структура формул может быть такой:

- объект-действие
- действие-объект

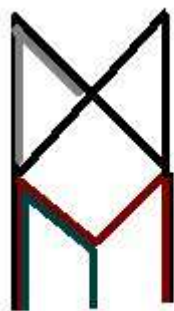
Форма объект - действие как правило используется для быстрого наложения простого заклęcia, например необходимо чтобы Вася вынес мусор, создавать для этой цели талисман - не выгодно, рисовать на фото тоже, заклęcie быстрое и не требует носителей, поэтому Ася рисует мысленно Науд+Эваз на Васе, формируя заклęcie как принудительное действие и внедряет мысль форму в голову Василия. Второй вариант - действие-объект - применяется также в основном как быстрое заклęcie, только мы не добиваемся чтобы объект совершил какое-то действие, а накладывает действие на объект например, Ася хочет чтобы ее не заметили, у Аси нет дерева для амулета и нет времени, она рисует Лагуз+Эйваз и получает морок для себя, заклęcie простое и наносится на тело, то есть заклęcie меняет свойства объекта.

Сложные формулы с неограниченным количеством рун, как правило применяются для решения сложных ситуаций, когда Вам необходимо поставить условие (см. пред. уроки) или если Вам необходимо сформировать алгоритм действий, здесь все зависит от самого заклęcia, которое Вы составите, порядок рун в таких формулах в первую очередь должен быть осмыслен логически. Ограничений кроме смысла и необходимости постановки рун нет. Важно выделить вопрос "необходимости" руны в формуле, часто рунические формулы могут содержать лишние руны, которые не несут никакого смысла, так например если Вы формируете заклęcie на очарование, то нет смысла ставить много рун Вуньо, одной вполне достаточно, т.е. участие каждой руны в заклęcie должно быть обосновано. Среди сложных рунических формул встречаются так называ-

емые палиндромы. Палиндром это заклятие составленное с основной и одинаковыми доп. рунами, например - Лагуз+Феху+Манназ+Одал+Феху+Лагуз, то есть руны и слева и справа - одинаковые. При этом есть основа - Манназ+Одал.

Составление рунескрипта

Первое что Вам понадобится сделать, это отобрать руны, которые будут участвовать в заклятии. Например мы создаем заклятие для лечения кашля. Отбираем руны, которые смогут помочь в решении данной задачи, ориентируясь на значение рун, пусть допустим это будут руны Уруз, Манназ, Лагуз и Эваз. Теперь нам нужно выбрать какая руна ляжет в основу скрипта, и по графической форме и по смыслу, нам проще всего взять Манназ, потому что 1) на нее удобно вписывать оставшиеся руны 2) она характеризует объект заклятия - человека. Нарисуем ее на бумаге. Теперь остались еще 3 руны, которые нам тоже нужно вписать, как это сделать. Во первых важно соблюдать положение руны, она должна быть прямой, но ее можно наклонять, можно сглаживать и закруглять линии, можно менять и переставлять ее на линиях главной основы Манназ, поставим теперь оставшиеся руны в скрипт, Уруз, Лагуз и Эваз. Теперь рассмотрим рунескрипт, важно чтобы он получился гармоничный и линии рун не выглядели "ломанными", в тоже время важно чтобы у заклятия соблюдалась основа (Манназ) и оно не "заваливалось" ни в лево, ни в право, чтобы твердо стояло опираясь на основу. В нашем случае Лагуз легла слева прямо на палочку Манназ, потому что если мы поставим ее справа, то получим перевес, по сути Лагуз есть в заклятии, но лежит на линиях Манназ.



Составление ставов.

Гальдраставы (англ. Galdrastafir) - магические руноподобные знаки, представляют собой несколько, или множество переплетенных рун, нередко сильно стилизованных. Существовали различные виды гальдраставов. Йоун Ауртнасон приводит в своей коллекции различные сложные виды магических ставов и знаков, которые использовались для того чтобы узнать кто вор, для защиты от врагов или же от злых посылков, помимо тех, что являются более древними как,

банд-руны "Freyr", "Fjölunir", "Fengr", "Þundr", "Þekkr", "Þrumr"; также использовались Кольца помощи Карла Великого (Hjalpar-hringar Karla-magnusar), посланные Богом через ангела этому монарху, которые помогали ему в его великих деяниях и обеспечивали ему безопасность, супротив многих земных соблазнов и опасностей. Помимо чародейских ставов, которые использовались для различных целей. В так называемой kvennagaldur, магии для того, чтоб добиться женской любви, часто пользовались магическими рунами. С рунами также связывали Svefn-orn "шип сна", который втыкали в волосы или же клали на грудь спящему, и который обездвиживал его и погружал в беспробудный сон, покуда не был устранен.

Еще Йоун Ауртнасон пишет о ставах сновидений (draum-stafir), которые надо было писать на клочке бумаги и затем класть под подушку. У этих ставов была сила показывать спящему на них все чтобы он ни пожелал узнать. Среди таких магических знаков важное место отводилось так называемым "банд-рунам" (band-runir), когда более чем один знак был соединен, связан вместе в одну фигуру. Часто такие банд-руны заключали в себе целое слово или даже целую магическую формулу. Один из подобных знаков носит имя Veour-garí ("шторм + зевок (отверстие, пасть)" посредством которого колдун мог поднять разрушительные

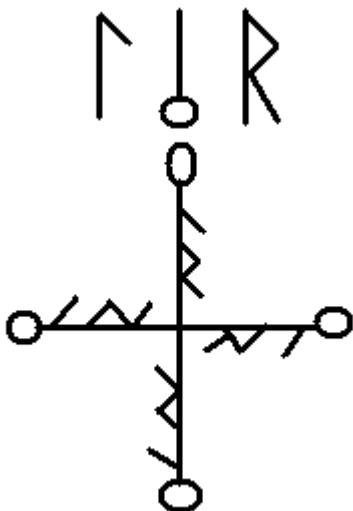
В основе сложнейших чародейских фигур (galdra-stafir) лежат простейшие древние символы:

f u þ ā r k h n i a s t p m l R
v o ð æ g γ e æ d b
y ě γ ø e nd mb
ø o ng y o
w
au

Выделим также 2 важных момента:

- 1) гальдрастав это всегда стилизованная форма рун
- 2) перевернутые руны не имеют значения в гальдраставе
- 3) если гальдрастав использовался для хорошей цели - руны идут по час. стрелке, для плохих - против часовой.

Теперь рассмотрим на примере составление гальдрастава, например нам нужен гальдрастав для успеха в дороге, изучив значения рун, выбираем нужную нам руну, например ту же руну Соль, руну Лагуз и руну Райдо, когда руны выбраны нужно создать основу, для первого опыта лучше всего брать самую простую основу - крест. Теперь нанесем на нее руны по ч.с., получим простейший став для благополучной дороги.

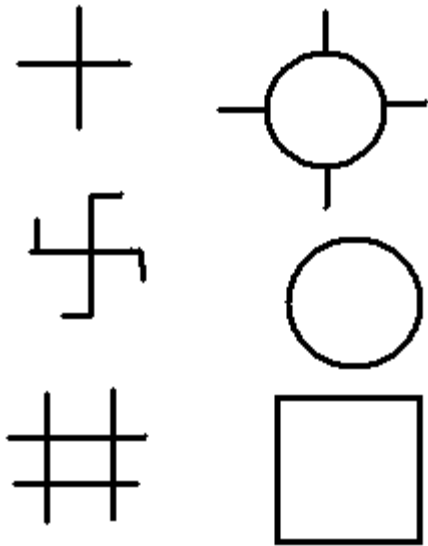


Что касается критериев отбора рун, то есть несколько правил которым желательно придерживаться:

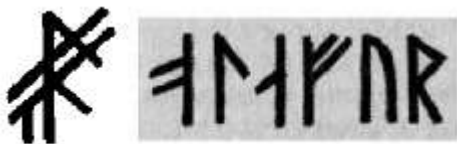
1. Смысловое значение руны, например если Вам нужно путешествие на машине не стоит брать Эваз, возьмите Райдо, так как Эваз больше относится к путешествию по мирам, в то время как Райдо - простая поездка. Выбирать те руны которые наиболее подходят по принятому Вами значению.
2. Следует также учитывать графическое удобство написания, так если у Вы хотите скрипт из 2 рун, Вам подходят например Соуло и Гебо, Вуньо, Тейваз, то лучше выбрать второй ту руну, которую проще записать рядом с Соуло.
3. Также следует аккуратно подходить к выбору рун несущих в той или иной степени разрушение, например к выбору руны Хагалаз, часто поставленная в скрипте Хагалаз, для благих целей может своей силой перебить значение других рун. Поэтому стоит рассчитывать и силовую сторону вопроса.

Составление Банд-рун

Основные комбинации исходных знаков руны начали соединять в одну фигуру - и получились банд-руны (буквально "связки-рун"). Комбинации могли быть такие:



Целое слово или даже целая магическая формула могла быть зашифрована в такую вязанку. Вот, например, как составлена банд-руна (band-run) из рун имени Олав (Olafur) из ново-исл. рун:

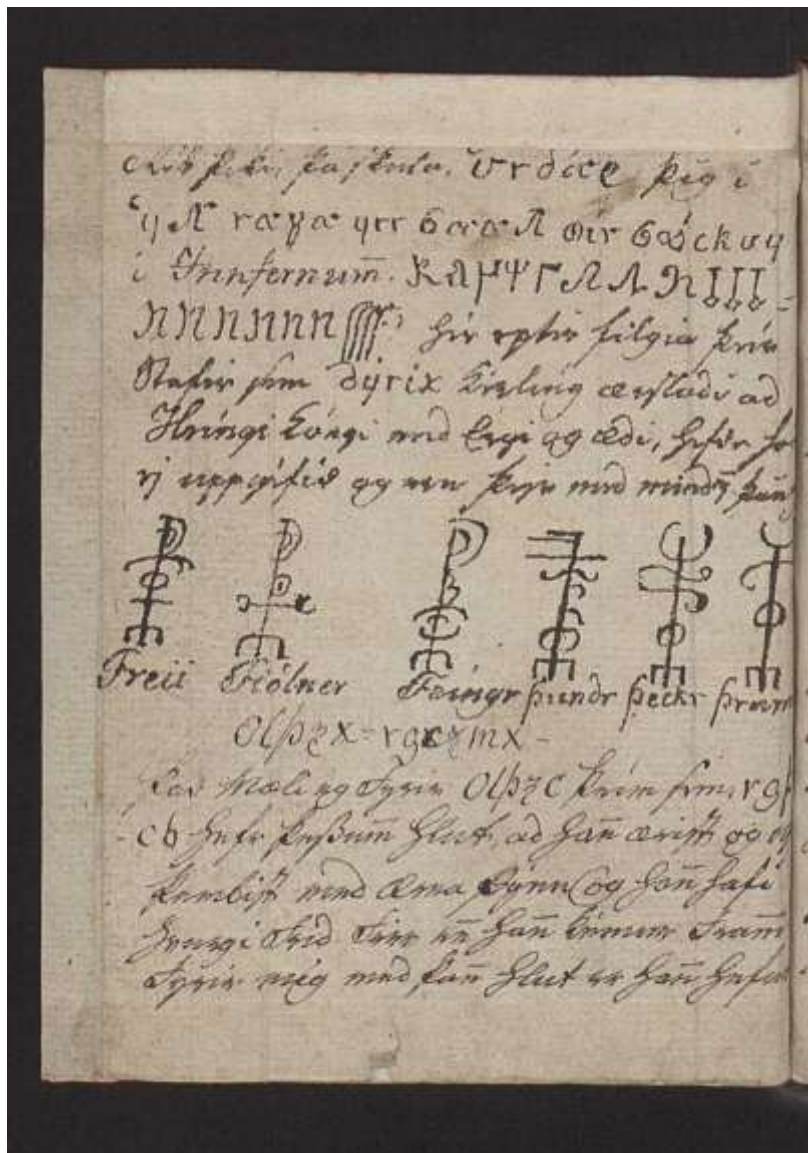


Самые же известные из подобных и стилизованных банд-рун - шесть банд-рун, которые приведены в нескольких позднесредневековых исл. рукописях одной известной поэтической угрозы-проклятья (смеси раннего христианства и поздней скандинавской мифологии) для (ее графического) усиления. К ней была формула, которая читалась после заката : Фрей (Freyr). Фьельнир (Fjolnir),Фейнг (Feingur), Тунд (bundur), Техк (þekkur), Трум (þrumur).

Из трактатов Йоуна из Грюнна-вика известно о существовании еще трех подобных банд-рун, составленных из различных

прозвищ Одина Фьельнир (Fjolnir), Флугур (Flugur), Тунд (bundur).

Еще существует магическая формула (for-maili) для того, чтоб заставить вора вернуть украденное, В ней было (помимо прочего) восемь банд-рун , которые были составлены из (рун) имен следующих асов и асиний: Бальдр (Baldur), Тюр (Tyr), Тор фоп), Один (Óðinn), Локи(Loki), Хёнир (Hrenir), Фригг (Frigg) и Фрейя (Freyja). Таким образом,банд-руны можно причислить и к белой магии (хоть и агрессивной) .



(рисунок с портала – handrit.is)

Какое можно сделать выводы о банд-рунах

- 1.Банд руна это вязанка рун,она могла нести как магический смысл (быть заклятие) так и быть простым набором рун (например она могла скрывать имя человека)
- 2.Банд руна это достаточно сложный рунический знак,который можно расшифровать.
- 3.Банд-руна могла использоваться для любых целей в магии.

Практика:

Составление полного ритуала
(формула + оговор,виса,обращение)

Допустим у нас есть задание - составить формулу для получения хорошего настроения.

Первое что сделаем составим словесную часть,чтобы проще было ориентироваться по подбору рун,формула может быть такой -1) " Пусть силой рун у Ани будет хорошее настроение".2)"Пусть действие

заклятия начнется как только Аня оденет талисман и прекратится когда Аня снимет его."

Теперь выберем руны, которые подойдут для этого заклѣтия - Вуньо, Тейваз, Лагуз, Соуло - эти руны подходят для решения нашей задачи. Теперь нужно составить и таким образом, чтобы они выполняли действие заклѣтия.

Лагуз+Соуло+Вуньо - хотя время в заклѣтии будущее мы прописываем его как настоящее, потому что по условиям заклѣтия, у нас талисман начинает работать только в момент когда Аня одевает его.

Основная заклѣвательная часть составлена, теперь переходим к висам и обращению. Выберем сначала Богиню или Бога, которые лучше всего справятся с задачей, пусть это будет Богиня Фрейя. Теперь нам нужно составить драпу для нее, то есть похвалить, если образно. Выбираем слова, которыми мы могли бы выразить свое отношение:

-красивая, величественная, искусная в чарах
-властительница кошек, носящая цепь дѣргов
-Фрейра сестра, ветрам сторонница (помним, что кеннинг тоже нужно включить)
В итоге получаем простую вису :

"О Фрейя (нам нужно обратиться вначале), красивейшая Богиня,
величественная в делах, в чарах искусная
Властительница кошек, цепь дѣргов носящая,
Фрейра сестра, ветрам сторонница.
Услышь меня и просьбу мою (кратко излагаем суть заклѣтия)"

Допустим нам нужна не виса, а только обращение, для того чтобы вознести хвалу, без самой просьбы, можно оставить все как есть, только поменять часть в конце:

"О Фрейя (нам нужно обратиться вначале), красивейшая Богиня,
величественная в делах, в чарах искусная
Властительница кошек, цепь дѣргов носящая,
Фрейра сестра, ветрам сторонница.
Пусть будет сладок твой пир в Сессрумнир"

То есть вместо просьбы мы излагаем свое доброе пожелание Богине тем самым получаем ее хорошее отношение.

Когда все готово, переходим к практической части. Расставляем 4 элемента - огонь, воду, воздух, землю. Огонь - огонь свечи, вода - обычная вода в мисочке, воздух - любой дым, земля - земля или соль.

Когда все расставили, в любом порядке, зажигаем свечу и рисуем формулу, в строчку на носителе (на Ваш выбор), можно оговаривать во время рисования словесную формулировку, можно после. Когда все закончили переходим к обращению (хотя по большому счету оно может быть в любой части ритуала) - читаем нашу вису или обращение. После этого освящаем талисман 4 стихиями, формулировкой - "Освещаю тебя силой (называете силу).. ", порядок освящения любой, можно сначала водой, потом огнем, можно наоборот, здесь на выбор практика, после этого еще раз читается словесная формула и талисман можно использовать.

Задание составьте свой вариант полного ритуала.

Применение Банд-рун.

Что касается применения банд-рун, то они могут быть использованы :

1. В качестве защитного амулета: - общего-личного
2. В качестве порчи
3. В качестве амулета для оздоровления
4. В качестве амулета любовной магии

Их можно применять:

- для себя
- для объекта воздействия
- и для себя и для объекта (например если банд-руна составлена для гармонизации отношений)

Они могут наноситься:

- на временный носитель - фото, бумага, вольт
- на постоянный носитель - ткань, глина, дерево, металл

Банд-рунами можно:

- Формировать определенное действие
- Формировать определенные качества для объекта (что делается чаще, потому что банд-руны лучше всего работают для наделения объекта или предмета определенным набором качеств.)
- Банд-рунами можно шифровать свое имя для использования в заклетах или для создания своего амулета.

Задание - попробуйте составить простую банд-руну, любую и для любой цели. Не бойтесь сделать что-то не так, главное начать и понять на практике схему, а дальше пойдет легко.

Мантика:

Гадание с учетом времени или статистическое.

Суть статического гадания состоит в том, чтобы определить, каким образом события обстоят в конкретный момент времени. Например, это может быть вопрос о здоровье человека, о положении его дел, о его отношении к вам и так далее. Постановка вопроса должна включать в себя:

- сам вопрос
- Момент времени, на которое делается гадание

Например, можно сделать таким образом, есть Вася, который хотел бы узнать, что какую прибыль принесет ему продажа машины и стоит ли ее продавать, для формирования вопроса будет использовано настоящее время, а сам вопрос будет звучать следующим образом - "Что принесет Васе продажа машины, если он совершит действие по ее продаже сейчас?" Мы включили 2 основных фактора - сам вопрос о продаже и указание времени.

Что следует учитывать, так это тот факт, что одни и те же руны в разных раскладах будут нести разный смысл, так например, если в раскладе на дела выпадает Соуло - то можно говорить о том, что дела у человека идут хорошо, если Соуло выпадает в раскладах на здоровье, то далеко не всегда Соуло несет положительное значение, например, Вы гадаете на болезнь, как она протекает и выпадает Соуло+пер. Лагуз+пер. Уруз, вроде бы Соуло руна исключительно положительная и расшифровывая ее мы бы сказали, что человек поправляется, но это не так, потому что в данном случае руна Соуло говорит о повышенной температуре и воспалительных процессах, которые идут в организме, потому что Соуло стоит вначале, а дальше следуют пер. руны и сам

расклад делается на болезнь, поэтому стоит учитывать на что делается расклад, где стоит руна и какие у нее "соседи".

Теперь перейдем к вопросу как с помощью рун узнать о каком-то предполагаемом количестве, например, есть Ася, нужно узнать через сколько времени она выйдет замуж. Для этой цели сначала организуем время, например каждая руна может равняться году, а может равняться месяцам, нужно просто выбрать подходящий для ситуации вариант. После этого выбираем руну, которая будет обозначать замужество, например - Беркана, теперь просто вытягиваем руны из мешочка до того момента пока не дойдем до руны Берканы, после этого считаем количество рун, вместе с Берканой, число рун и будет ответом на вопрос.

Можно использовать другой вариант, так как мы знаем, что есть руны, которые связаны со временем, можно отталкиваться от их значения. То есть, делается обычный расклад из 5-7 рун, после чего смотрите какие руны выпали и расшифровываете:

-Дагаз - полгода

-Йера - год

-Лагуз - несколько месяцев

-Перто - от года до пяти лет

-Ингуз - месяц

-Эваз - одна-две недели

-Уруз - несколько дней

Следует также учитывать соседние руны, если например у Вас выпало Турисаз+Ингуз, то есть препятствия к исполнению, поэтому временной промежуток может затянуться. А если наоборот у Вас выпала Уруз+Ингуз, то изменения могут произойти быстрее, чем за месяц.

Гадание на определенный период времени

Такое гадание должно включать в себя:

-сам вопрос

-начальную и конечную точку отсчета во времени

Например, Ася хочет узнать "прогноз" на следующий год, вопрос ставится следующим образом "Что ждет Асю в период с (дата) по (дата)", если не указывать точку отсчета, а просто задавать вопрос с использованием словосочетания "следующий год", можно получить неверный ответ, так как теоретически "следующих годов" может быть много.

Ситуационное гадание

Ситуационное гадание позволяет вопрошающему понять динамику существующей ситуации. Есть некая ситуация, начальная— «положение дел» в определенный (один) момент времени, чаще всего это именно на настоящий момент времени. На эту ситуацию оказываются различные воздействия, и под их влиянием ситуация может перейти в другую, то есть измениться, таким образом будет сформирован итог. Важно понять какие влияния существуют, как воздействуют на ситуацию и как с ними справиться или изменить.

Такое гадание должно быть сформировано вопросом, учитывающим такие моменты:

-ситуацию на настоящий момент времени

-развитие ситуации

-факторы воздействующие на ситуацию

-меры для решения ситуации

-итог

Например Алина хотела бы узнать какие у нее с Алексеем будут отношения, ответ на подобный вопрос дол-

жен содержать:

- 1) описание теперешних отношений
- 2) факторы которые влияют на отношения
- 3) само развитие отношений
- 4) меры которые могут изменить отношения

5) итоге - какие в конечном итоге будут отношения, при этом чаще всего в гадание есть дополнительное деление, так вопрос о мерах расходится на два ответвления что будет если меры будут предприняты и что будет если действия не будет совершенно, отсюда можно говорить и об изменении итога гадания.

Что касается краткосрочных и долгосрочных предсказаний, то тут важно учитывать тот факт, что Вы не сможете учесть в гадании все факторы которые могут подействовать на долгий период времени, можно говорить только о фиксированных точках событий, которые сложно изменить, потому что все события подвергаются изменению постоянно, любой фактор в любой момент времени, может повлиять на изменение тех событий, которые можно изменить. Поэтому все долгосрочные гадания как правило говорят только о фиксированных событиях, которые сложно изменить и молчат о небольших, не фиксированных событиях или раскрывают их каждый раз по разному. Краткосрочные же гадания как правило, это подвижные гадания, в которых можно изменить все, то есть в краткосрочных гаданиях очень редко встречается фиксированное событие, такие расклады обычно характеризуют те события, которые можно изменить.

При расшифровке рун в гадании важно учитывать:

- всю картину раскладу, нельзя выдернуть какую-то одну руну и сказать весь итог, сравнивать и расшифровывать нужно не только не руны, которые стоят вместе, но и всю картину в целом.

- важно учитывать прямое, перевернутое или зерк. положение рун

- кроме этого необходимо смотреть на что несет руна, каждая руна в гадании это действие или объект, или предмет или влияние, в зависимости от самого расклада, нужно обращать внимание на те руны, которые означают людей в раскладах и отделять значение объектов и действия, например если Ася гадая на отношения вытаскивает Тейваз+Райдо+Эваз, то это не означает, что человек победит, это говорит о том, что человек уйдет и бросит Асю, то есть нужно разграничивать объекты и действия в гаданиях.

- также следует учесть временной фактор, так руны Дагаз, Йера, Перто - могут нести отдельное значение времени

- фиксированные точки событий в раскладе обычно выделены рунами - Турисаз, Иса, Наутиз, Перто, не всегда, но если у Вас идет по раскладу руна события, а ее окружает Иса и Турисаз, это говорит не о разрушительном действии, а о фиксированном, то есть о том, что событие сложно изменить.

- если гадание происходит на сложную ситуацию, то лучше всего расшифровывать руны по группам, относящимся к определенному направлению и в этом случае смотреть уже связи рун. групп в целом, а не связи отдельных рун.

- самое главное, что нужно учитывать при расшифровке, каким бы справочником или книгой Вы не пользовались, главным в итоге является Ваше восприятие руны, есть общие моменты в значениях рун, а есть "свои" ощущения, главное доверять своим ощущениям.

Урок 6

Поговорим в этом уроке об основах для формул. У каждой формулы если она является достаточно сложной и состоит из большого количества рун (больше 5-6) есть своя основа, которая описывает само действие или объект. В каких случаях необходимо вводить основу заклѣтия:

- в случае если в формуле есть объект и необходимо совместить руны обозначающие объект и само его описание.

Например, задача - есть умный человек Василий и его необходимо наделить удачей, чтобы его умные мысли могли реализоваться на физ. плане, а не оставались проектами, есть как минимум 2 варианта решения данной задачи, в первом варианте мы составляем формулу без объекта заклѣтия, описывая рунами просто действие, тогда формула получается простой, например - Кеназ+Лагуз+Феху, а в словесном оговоре мы формируем все моменты заклѣтия, второй вариант относится к сложным заклѣтиям, где мы прописываем все моменты рунами, с основой формулы, итак основой формулы будет объект, т.е. умный Василий, теперь нам нужно выразить руны словами, а именно -Тейваз -Василий, Ансуз+Гебо -умный, получаем в итоге основу для заклѣтия - Ансуз+Гебо+Тейваз, это наш объект, теперь описываем само действие, которое должно произойти или происходить постоянно с Василием, т.е. описываем преобразование его творческих желаний в реальные успехи, для этого описываем действие - Кеназ - как руна реализации внутренних желаний, Ансуз - как руна мысли, мудрости, Лагуз - как руна удачи и Феху - как руна материальности, теперь просто составляем их вместе, соблюдая порядок действия в заклѣтии - Кеназ+ Ансуз+Лагуз+Феху - это действие, которое будет происходить с Василием. Теперь подставляем основу и замыкаем заклѣтие (для того, чтобы оно действовало не "скачками", а являлось постоянным) -Кеназ+Ансуз+Лагуз+ Феху(действие)
+Ансуз+Гебо+Тейваз(основа)+Кеназ+Ансуз+Лагуз+Феху(действие), в итоге мы получаем сложное заклѣтие с основой в формуле.

- в случае если в заклѣтии несколько действий

Например, есть девушка Ася, мы не знаем всех качеств Аси, она просто пришла и попросила, например талисман для знакомства и брака. У нас в заклѣтии есть 2 основных действия - взаимная любовь и брак, но эти действия не одновременные (грубо говоря Ася не может выйти замуж сразу как только с ней кто-то познакомится), поэтому мы не можем прописать их сразу вместе, есть 2 варианта опять же для выхода из ситуации, можно прописать пошаговое действие, например - знакомство- брак = Лагуз+Ансуз+Тейваз+Вуньо(знакомство)-Гебо+Соуло+Беркана (брак), а можно составить основу формулы и в ней прописать действия, тогда основой формулы будет все тот же объект, но действия будут разные и располагаться будут ступенчато, возьмем за основу Лагуз - как незамужнюю девушку, теперь распишем те же действия что и в первом варианте, только с основой Лагуз+Ансуз+Тейваз+Вуньо (действия)+Лагуз(объект)+Гебо+Соуло+Беркана (брак), но мы получаем "неровное" действия, когда перекося может произойти в любую сторону и действие будет растекаться, чтобы убрать этот эффект мы замыкаем формулу Кеназ(руной реализации) прямой и перевернутой, концентрируя действия заклѣтия на Аси. Получаем - Кеназ+Лагуз+Ансуз+Тейваз+Вуньо+Лагуз+Гебо+Соуло+Беркана+пер.Кеназ - получаем в итоге усиленное заклѣтие, которое быстро реализуется и не даст осечек по действию.

- в случае если в заклѣтие прописываются однотипные или связанные задачи

Например, есть Василий, который хотел бы вылечить астму, но помимо астмы у Василия еще скажем плохое общее состояние легких, при этом Василий против того чтобы на него вешали кучу талисманов для лечения, можно настоять на своем и решать задачу поэтапно, т.е. составить несколько формул, а можно выделить основу и работать с ней. Например так, выделяем главный предмет заклѣтия, в данном случае это легкие Василия, нас интересует 1) лечение астмы 2) общее состояние легких Василия, в данном случае объект будет более выделенным, мы знаем, что легкие принадлежат конкретному человеку - Василию, знаем - что они больны, есть два варианта, мы можем отталкиваться от того, что легкие больные и прописывать именно "болезнь" в формуле, а можем прописывать в общем - описывая действия которые будут совершаться над легкими Василия. Допустим за основу мы возьмем больные легкие и пропишем их как Пер-

то+пер.Лагуз+пер.Ансуз - получаем больные легкие+ болезнь дыхательных путей,теперь прописываем воздействие на этот предмет - Лагуз+Соуло+Тейваз например,и результат нашего воздействия - Ингуз+ Тейваз+ Вуньо - получаем такую схему - Воздействие -Основа- Результат,здесь в основе заклятия идет сама болезнь,а если пойти по другому пути и прописать в заклятии легкие Василия,то основа будет - Перто+Манназ+Тейваз - это просто общее обозначение легких и схема заклятия тут может быть любой в общем-то и - Легкие- Воздействие -Итог,и Воздействие-Легкие-Итог.

-в случае если действие происходит во время другого действия

Например,есть пара Аси и Василия,у них крепкие,хорошие отношения,но с годами брака у Василия и Аси ушла страсть,задача -вернуть им былую страсть,при этом нужно учесть тот факт,что отношения уже есть и они хорошие,менять их нельзя,для того чтобы решить данную задачу необходимо прописать действие в действии,то есть оговорить рунами текущие отношения и добавить в них страсть - которая будет основой формулы,действием в действии.Для этого составим сначала основу формулы,обозначим страсть в отношении - Кано+Тейваз+Лагуз,Науд не берем,чтобы не перегнуть палку,нам нужна просто страсть,а не сумасшествие,теперь опишем уже существующее действие,а именно отношения Василия и Аси - Гебо+Ансуз+Одал+ Вуньо - это отношения,которые уже существуют и длятся,теперь замкнем основу с двух сторон - Гебо+Ансуз+Одал+Вуньо (текущее действие, которое нужно сохранить)+Кано+Тейваз+Лагуз (новое действие в действии) +Гебо+Ансуз+Одал +Вуньо (текущее действие,которое сохраняем).В итоге получаем сложную формулу,которая описывает оба процесса.

Добавление дополнительных рун.

Прежде чем поставить руну в заклятие нам обязательно нужно оценить ее полезность и нужность в контексте заклятия.Так например,если мы ставим в любовное заклятие руну Тейваз нам нужно понять что она будет обозначать в нем,будет это человек,будет это победа или будет это страсть,и нужна ли она в заклятии.Сами способы постановки рун можно разделить так:

-дополнительные руны ставятся рядом с объектом или предметом,описывая его

Например,есть предмет красивый дом ,предметом будет - Одал,а описание дома(красивый) -Лагуз ,в формуле они ставятся вместе,чтобы предмет и его свойства не были разделены.

-дополнительные руны ставятся рядом если действие поэтапное

Например,есть процесс- получение большой суммы денег ,есть действие -получение ,есть предмет - деньги и есть доп.фактор - большое количество,прописать можно так - получение - Гебо,денег - Феху,в большом количестве - Кеназ,мы можем в данном случае поставить руну Кеназ или перед или после Феху,так как она в любом случае будет означать увеличение,а можем поставить и перед Гебо- усилив процесс и тем самым сформировав усиленное действие,что тоже приведет в увеличению денег.

-дополнительными рунами можно описать сложное или неизвестное действие

Например есть задача - привлечь к работе нужного человека,человек этот нам неизвестен,нам нужен гипотетический объект,обладающий качествами,которые нужны нам для реализации бизнес идея например,для того чтобы это сделать,нам нужно прописать в формуле не только сам объект заклятия,но и его качества,для этого,мы прописываем в формуле сначала действие (что нам нужно) - Лагуз (поиск),ищем какой-то объект,сам объект - Манназ+...а дальше набо качеств этого человека,например - Тейваз(стремящийся)+Ансуз(мудрый),теперь можно оставить формулу как есть,а можно прописать итог действия - Кано+Эйваз+Феху - реализацию плана и получение денег.

Что касается сложного действия,допустим есть Василий,нам нужно приворожить его,но при этом нам хотелось бы учесть ряд факторов,касающихся самого Василия и нашего желания,например,нам известно,что

Василий в отношениях ревнив до безобразия, и не хотелось бы чтобы эта ревность была после приворота, для того чтобы прописать отсутствие ревности мы добавляем руны описывающие это действие, например - Эйваз+пер. Кеназ+Лагуз, получаем страсть, но без перегибов, или например нам хочется, чтобы привороженный Василий дарил подарки каждый день, для этого прописываем в самом привороте помимо рун для отношений и этот аспект - Науд+Гебо+Йера+Эйваз, добавляем эту часть в формулу и получаем желаемое.

Вариантов добавления может быть много, мы можем описывать свойства и данные объекта, можем описывать время и т.д., выделим наиболее часто применяемые варианты:

- можно описать время
- можно описать свойства и качества предмета
- можно описать свойства и данные объекта
- можно описать дополнительные аспекты действия
- можно описать само дополнительное действие
- можно описать структуру объекта или предмета
- можно описать желание, если оно многоплановое

Теперь поговорим о том, что мы понимаем под самим субъектом и объектом заклѣтия, а также предикатом.

Субъект заклѣтия - это сам оператор, то есть применяющий, проводящий заклѣтия человек, то есть Вы сами. Часто в формулах для себя прописывает субъект, то есть применяя например формулу для яснovidения, можно указать себя в качестве субъекта заклѣтия, также например в приворотах, иногда нужно указать не только человека которого Вы привораживаете, но и себя, например, если Вы используете формулу для гармонизации отношений, Вы можете воздействовать на предмет или действие - отношения, а можете воздействовать на оба объекта отношений - на себя и на объект. Субъект заклѣтия также часто прописывается в быстрых ситуационных заклѣтиях, когда Вы прописываете себя в заклѣтии, чтобы получить быстрый и точный результат. В заклѣтии может быть 1 или несколько субъектов, если например Вы объединяете силу с кем, выделяете 1 кто будет управлять заклѣтием и 1 кто будет страховать, то субъектов заклѣтия будет несколько, если же Вы сами создаете заклѣтие то и субъект будет 1.

Объект заклѣтия - это живой человек или животное, на которое Вы воздействуете посредством заклѣтия. Объект может прописываться в абсолютно любых формулах, если Вы хотите подчеркнуть, что действие производится над конкретным объектом. Количество объектов в заклѣтии не ограничено ничем кроме сложности формулы. Т.е. Вы можете описать сколько угодно действий и объектов в заклѣтии, если это не сделает формулу излишне перегруженной.

Предикат заклѣтия - это само действие, заклѣтие. То есть та задача, которую Вы прописываете рунами и есть предикат. Действий в заклѣтии может быть несколько, а может быть одно, здесь выбор также ничем кроме сложности получаемой формулы не ограничивается.

Долгосрочные и кратковременные формулы.

Как мы знаем заклѣтия могут быть разной протяженности по времени:

- длительные заклѣтия, которые действуют в течении долго времени
- мгновенные заклѣтия
- заклѣтия навсегда
- заклѣтия будущего времени ..и т.д.

Важно учитывать в долгосрочных и краткосрочных заклѣтиях это метод их применения. Так если Вы создаете заклѣтие, которое рассчитано на длительное использование, то лучше всего выбирать материал, который меньше всего подвергается разрушению, хотя далеко не всегда заклѣтие можно уничтожить, разрушив

предмет в котором оно заключается, такой тип разрушения не всегда может убрать все воздействие, если наложенное заклятие было достаточно сильным или было связано с рядом других заклятий, то уничтожая предмет в который помещено заклятие Вы оставляете его "следы", которые могут какое-то время продолжать свое действие, тем не менее твердых материалов для подобного заклятия, является наиболее приемлемым. Если же Вы создаете краткосрочное заклятие то нет смысла использовать прочный материал, лучше всего использовать для данного типа заклятий визуализацию или рисовать их на бумаге.

Есть отдельный вид заклятий, который обычно используется при лечении или снятии, например Вы работаете с водой, при этом сама по себе вода, материал - не постоянный, она может высохнуть, может разлиться, но свойства воды такие, что заклятия созданные с помощью такого материала как вода являются постоянными и длительными, если оговорить это словесно, так как вода прекрасно сохраняет заклятия, даже высыхая. Также существует такой вид заклятий, когда краткосрочное заклятие создается без материала и визуализации, для создания такого заклятия используется только словесный оговор, но данный вид заклятия очень неустойчив и краткосрочен, чтобы наложить подобное заклятие Вам достаточно произнести, например - "Пусть сила руны Гебо и сила руны Уруз дадут мне сил преодолеть этот трудный рабочий день", заклятие кратковременное, сами знаки не рисуются, Вы просто формируете и отправляете их силу на решения 1 задачи в ограниченный период времени. Что касается долгосрочных заклятий, они как правило, требуют носителя, без носителя долгосрочные заклятия могут менять и трансформировать свое действие.

Использование литер и глифов в ставах и формулах.

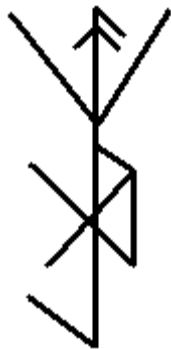
Данный вид составления гальдраставов и формул пришел в позднее время, на рубеже 16-17 веков, когда руническая магия совместилась с христианскими и иными направлениями. Такой способ составления был широко распространен и весьма успешно применялся на протяжении долгого времени. В состав таких знаков могли включаться:

- христианские символы и латынь
- символы других культур и религий
- глифы и запись слов глифами
- различные языковые конструкции (отдельные слова или предложения)
- цифры (которые либо несли магический смысл, либо относились к датам конкретного человека)
- графические рисунки (здесь скорее речь идет о рунах, которые передавали графическое очертание предмета, например руны "кораблей" см. архив с рунами).

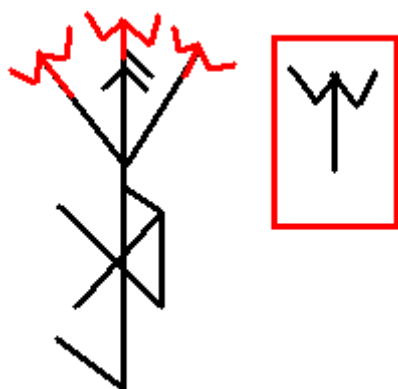
Чтобы составить такой вид гальдрастава или формулы, сначала нужно определить общее направление действия, так например, если Вы составляете став для богатства, то нет смысла ставить в него мусульманский символ, обозначающий любовь к примеру, в данном виде ставов действие должно быть четко направленным, в принципе можно конечно поставить и символ любви, но тогда Вам нужно связать рунами 2 разных действия, любовь и богатство, что само по себе сложно, так как задачи разные, если же задача одна, то Вам не требуется каких-то особенных связей между символами, кроме этого не стоит ставить в став не сопоставимые знаки, которые противоречат друг другу, так например не нужно ставить в став знак огня, если рядом с ним написан знак воды и между ними нет дополнительных, разделительных рун. Стоит также остановить заранее свой выбор на конкретной модели, по которой будет составлен став, символы и руны должны гармонично сочетаться в нем. Сама форма может быть любой от квадрата до круга и ромба. Знаки в ставе должны быть сопоставимы с друг с другом, здесь следует обратить внимание на конкретную графическую форму, так если Вы ставите в став букву Алеф, то не нужно насильно ставить рядом Эйваз, которая никак не вписывается графически, лучше просто отступить немного, нарисовать букву выше и обведя кругом например, замкнуть действие.

Практика:

Поговорим теперь о более конкретном составлении сложного заклѣтия с использованием литер и символов. Допустим есть задача - составить гальдрастав, который бы защищѣл человека как от магии, так и от физической опасности. Сначала выберем те руны, которые могут помочь в этом, начнем с обычных скандинавских рун, пусть это будут например -Альгиз,Эйваз,Уруз,Гебо и Тейваз + если понадобится можно добавить дополнительные руны, теперь важно выбрать форму в которую будут вписаны руны - допустим у нас это будет прямоугольник, дальше выбираем подходящие литеры или знаки, здесь выбор полностью зависит от самого практика и его видения. Возьмем в данном примере, крест и литеру Норманов Z. Теперь составим из обычных рун, несложный скрипт, пример такой:



Это основа для става, теперь нужно вписать в нее литеру и кресты. Вписываем литеру в став:

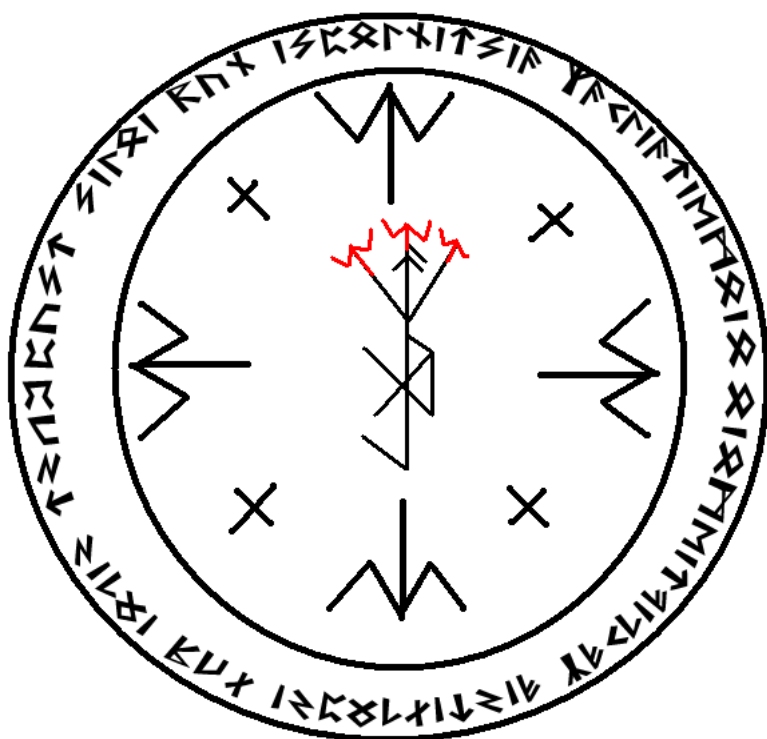


После вписания видим, что кресты ставить некуда, места для них на самом ставе не остается или изменится структура става и поменяется значение, поэтому чертим заранее выбранную форму - прямоугольник и вписываем в нее крестики.

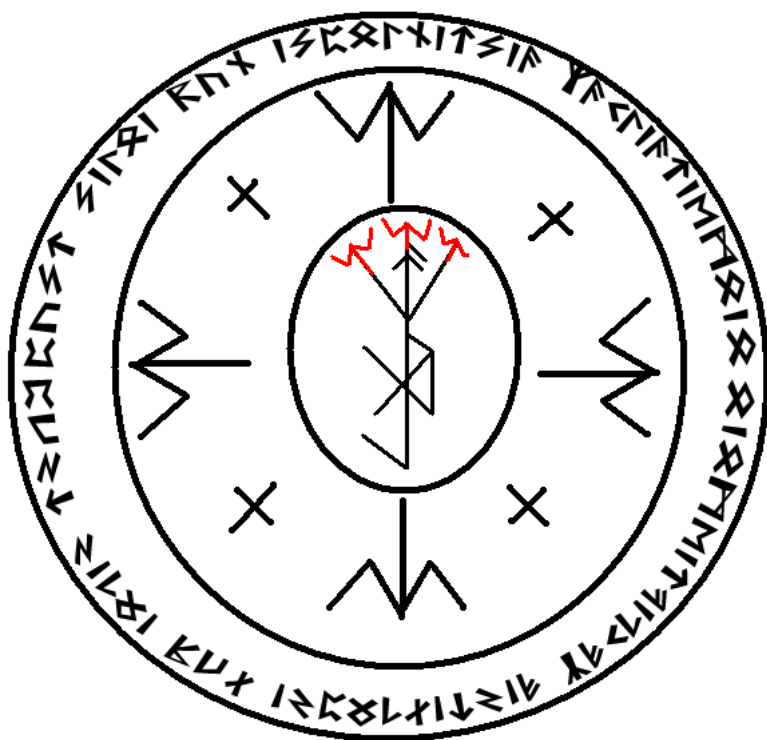
И вписываете это заклятие отдельно от самой структуры става,но в тоже время включаете в действие,объединив с общей формой,если брать предыдущий став,то получится так:



Можно оставить как есть, а можно обвести кругом и вписать повторение литеры, как усиление, и добавить изначальные кресты, прямоугольник уйдет как избыточная форма.



А выбрав повторенную форму круга, квадрата или прямоугольника Вы сможете получить руническую печать:



Можно использовать разные соответствия рун и букв, чтобы составить заклятие:

В исландской магии, наравне с рунами, часто использовались магические литеры, их использовали как дополнение к заклятиям, для составления магических слов и заговоров, также делались ставы, полностью состоящие из литер. Сложность состоит в том, что бывает проблематично отличить в каком ставе были использованы исландские руны (разновидностей, которых, кстати, тоже много), а в каком литеры, т.к. многие литеры состоят из связки рун, в результате чего возникает путаница с расшифровкой става или текста.

L^oetur

1	2	3	4	5	6	7	8
□	□	□	□	□	□	□	□
9	10	11	12	13	14	15	16
□	□	□	□	□	□	□	□
17	18	19	20	21	22	23	24
□	□	□	□	□	□	□	□
25	26	27	28	29	30	31	32
□	□	□	□	□	□	□	□

L^oaff
pina

L^oet
ur

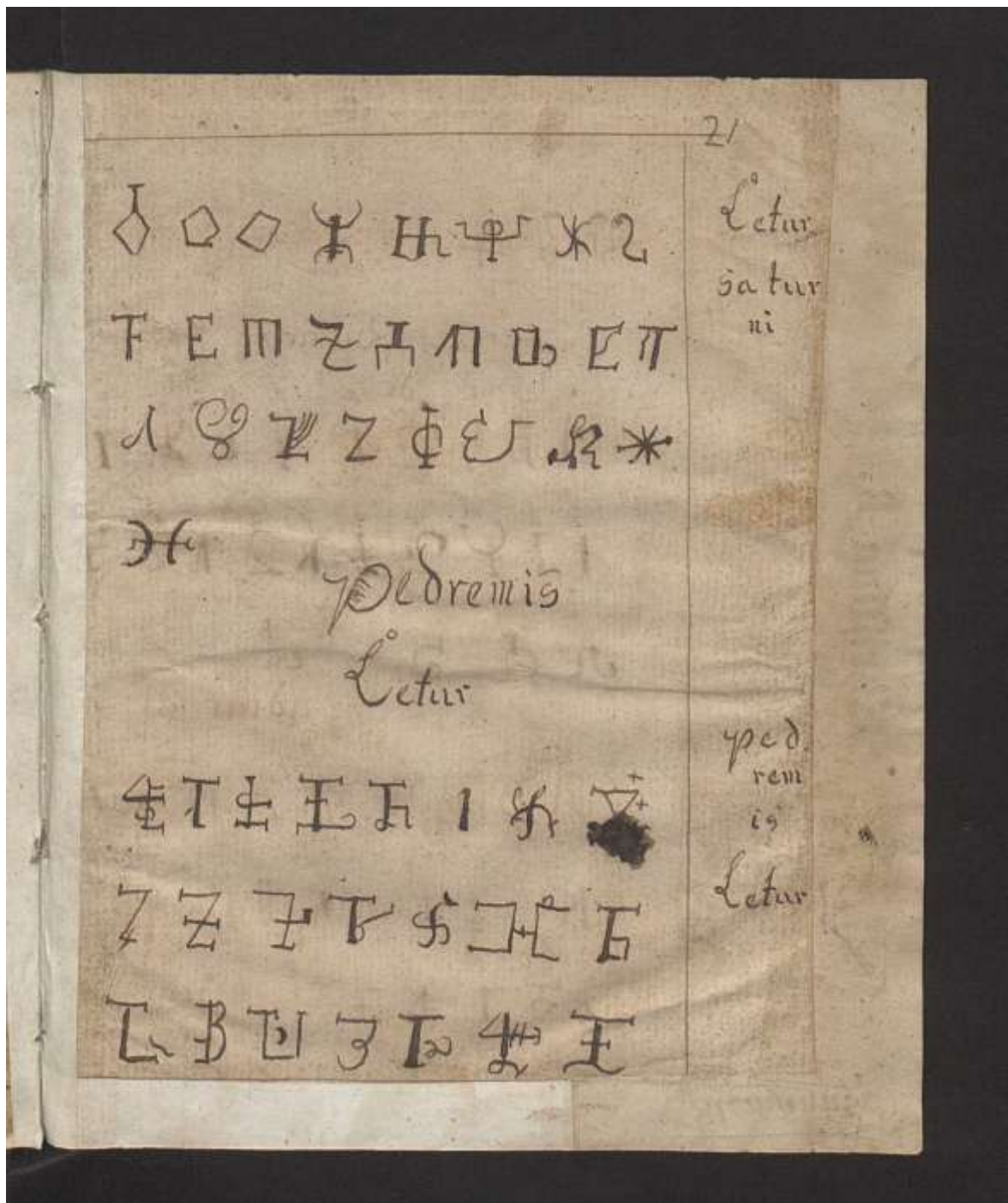
Salp deitur

7	□	□	4	4	4	2	2	4
2	□	□	4	4	4	4	4	2

deil
ur
halp
ar

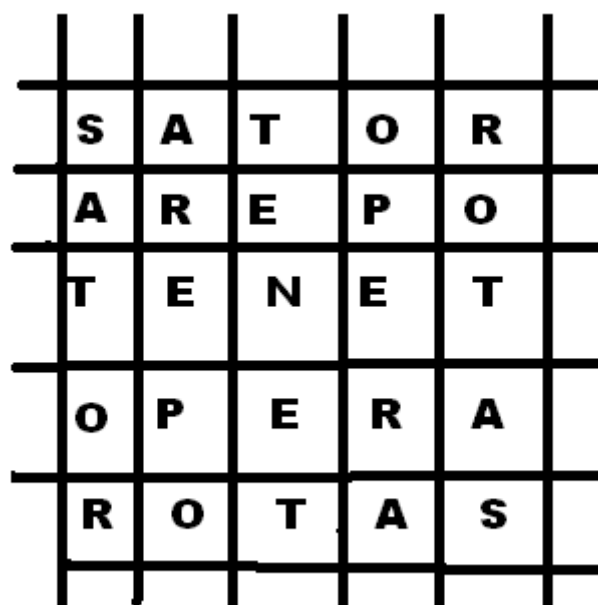
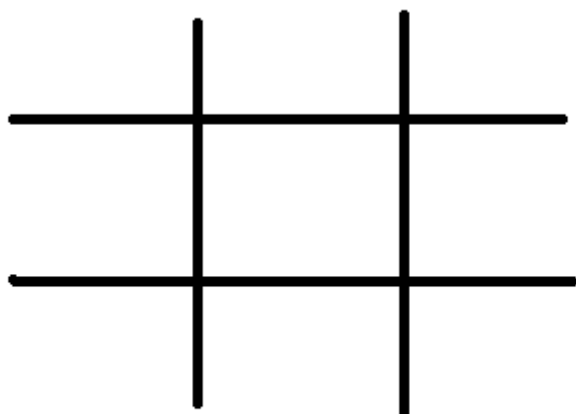
Alpa Kunir

5	4	3	2	4	4	4
1	2	3	4	5	6	7

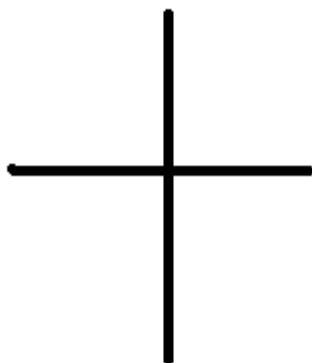


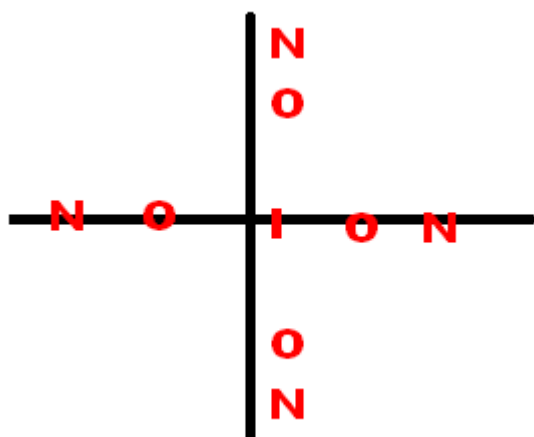
(рисунки взяты с портала – handrit.is)

Также часто в гальдраставах используются уже сформированные заклятия, которые усиливают действие рун, например такое заклятие как -Sator Arepo Tenet Opera Rotas или заклятие из 1 слова, но записанное через форму креста например заклятия со словом - NOION. Для подобных буквенных заклятий может использоваться простейшая форма решетки:

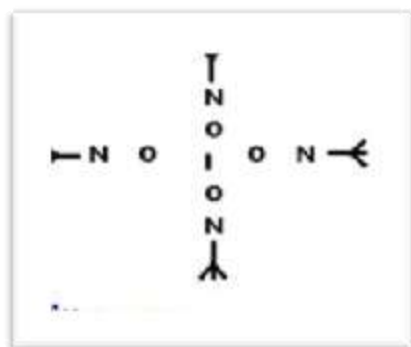
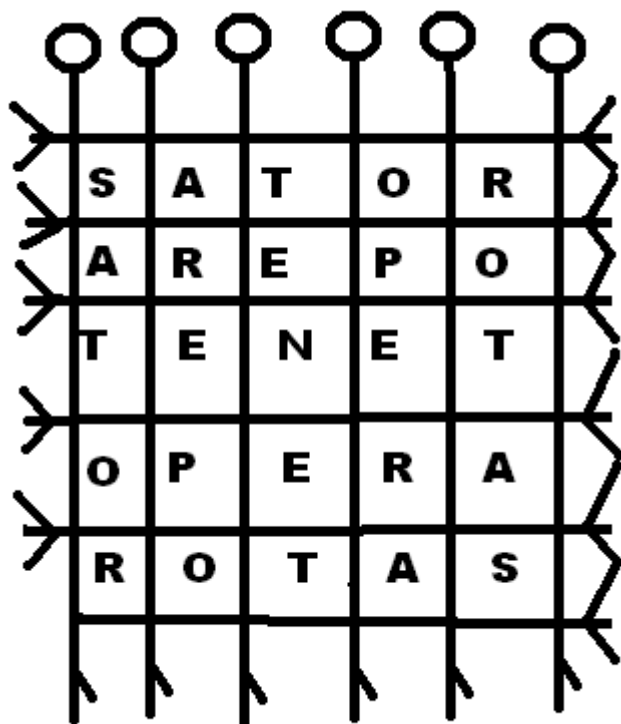


или форма креста:





Руны же дописываются уже на существующую основу, например так:







Задание - составить став включающий руны или литеры, для любой цели.

Мантика:

Работа с оракулом камней.

Обычно для подобного оракула используют такие руны:

RIANAR ALFERION

Earth Runes (Palatal-Nasal Consonants)				
				
Lais	Ruis	Nuin	Julara	Shorin
Air Runes (Guttural Consonants)				
				
Huathe	Koll	Galad	Chakris	Queris
Water Runes (Labial Consonants)				
				
Fearn	Vuin	Mòr	Pagis	Beith
Fire Runes (Dental Consonants)				
				
Tinne	Duir	Thor	Sultan	Zallis

(рисунок с портала - bardwood.com)

Из наносят на различные камни краской или вырезают на камнях. В подобные работы могут добавляться кости, ракушки и деревянные палочки.

ALFERIC РУНЫ или rianar (что переводится как "тайна") относят к эльфийским рунам, известным также как Sarithin. Rianar существуют и как отдельная алфавитная система. Система также как и футарк является алфавитной, но в тоже время она и идеографическая. Каждая руна объединяет в себе - дерево, камень, птицу, явление и другие образные и символические значения. Само слово Риана имеет несколько значений и они могут расшифровываться и как глагол и как существительное - "Резьба", "тайна", "сокровище", "сокрытие", а также - "резать", "скрывать", "прятать".

Рианар используется как для составления магических заклятий, знаков, так и для гадания, в данном случае речь пойдет о гадании с помощью Оракула Рианар.

Руны данного футарка относят к природе 4 сил:

Randiel: Огонь Воздуха (Молния)

Sarranis: Земля Воздух (Дым)

Palanis: Вода из воздуха (дождь)

Kovië: Дух или Эфир

Сами руны делятся на 4 группы: 1) руны огня 2) руны воды 3) руны воздуха 4) руны земли

Первая группа рун связана с землей:

Первые три руны, соответствуют L, R, и N, они связаны с 3 земными царствами эльфов, Kentari, Marzanx и Isghali, также они связаны с зодиаком - с Козерогом, Тельцом, и Дева, и эльфийскими Домами - Narvinyë, Lotessë и Yavannië, соответственно. С данными рунами связывают решение деловых вопросов, бизнес, исцеление и защиту, также данные руны применяются для сохранения и накопления чего бы то не было. Земля воплощает в себе форму, красоту, изящество, медитацию, тишину, медленное движение, покой, питание, щедрость, процветание и достаток.

Луис (Лоо-иис)

Луис, или Роуэн дерева (также называемый Горным), это первая руна в системе эльфийских рун. Обозначает поворотный момент или новый этап в жизни человека или в ситуации. Также руна означает защиту в новых начинаниях, перемены, успех в делах и начало благоприятного периода. Также руна означает интуицию, правильный выбор, зачастую ее использовали для отведения бед и несчастий. Также можно отнести эту руну к справедливому суду, в выигрышу судебных споров и разбирательств, она охраняет "невиновных" и дает удачу в переговорах, которые касаются бизнеса или решения вопросов по сделкам. Астрологически, эта руна связана с планетой Сатурн и мифической планетой Вулкан. Камнями данной руны являются - алмаз и дымчатый кварц, птицей руны является - индейка и перепелка, животным - коза. Цвет руны - серый.

Магическое использование:

защита от молнии и злых заклинаний
нахождение сокровищ и раскрытие тайн
для удачной охоты
защита собственности и богатства
успех в переговорах
повышение мастерства
успех в судебных разбирательствах

Руис (Роо-иис)

Вторую руну называют руной королевства гномов. Это еще одна земная руна, ее цифра 5. Ее цвет кроваво-красный, ее птица фазан, ее животное бык, ее священные камни красная яшма и гелиотроп. Руис означает плоды, успехи и достижения, она означает богатство и выигрыш, говорит о необходимости или о желании отдыха, часто руна обозначает процветание и благополучие не отдельного человека, а семьи или рода. Кроме этого руна ассоциируется с колдовской силой и рождением, она является руной посвящения и открытий себя, олицетворяет мир магии и смерть, руна также может говорить о загробной жизни или мертвых, также ее связывают с волшебными помощниками. Астрологически, Руис связана с планетой Земля.

Магическое использование:

Смерть, порча
Рождаемость и магия для земли (для хорошего урожая)
Исследование прошлого
Получение помощника, посвящение
Для вызова эльфов и жителей гор
Для получения магической силы
Для изменения судьбы

Nwyn (Ню-вин)

Третья руна Земли связана с деревьями, лошадьми и травами. Число ее 9. Ее цвет бледно-голубой, ее камни циркон и ясный кристалл кварца, ее животное барсук и ее птица курица. Руна связывается с магическим пеплом, который нес совершенно особое значение в магии, в норвежской традиции. Руна ассоциируется с судьбой и коренными изменениями в ней, она означает личность, достижения, высокое положение, успех и достижение желаемого любыми средствами. Также руна говорит о вдохновении, о страсти в отношениях, об успехе у противоположенного пола, об удовольствиях и работах связанных с землей. Руна часто используется в том же качестве в котором используются "набалдашник" руны в скандинавской традиции, то есть означает направляющее действие. Руна связывается с мистериями земли, с женскими культами, с рождением и плодородием. Астрологически эта руна связана с астероидом Цереры и Исиды.

Магическое использование:

Магия для достижения авторитета и власти
Создание ритуальных инструментов, посвящение
Вдохновение
Магия для изменения судьбы
Для достижения успеха, комфорта и радости
Для работ связанных с землей (садоводство, огород)
Магическая работа с животными

Julara (Хю-Лар-а)

Число Julara 90, ее священной птицей является гусь, ее священный камень зеленого сапфира и нефрит, ее животное летучая мышь. Руна означает смерть физического тела и свободу для духа, это руна очищения, становления, руна судьбоносных изменений, руна защиты предков и связи с ними, руна ассоциируется с переходами и иными мирами, в гадании она как правило, означает завершение какого-либо этапа, потерю и беду, но с другой стороны руна всегда оставляет шанс для изменения ситуации. Также руна говорит о возможности трансформации, об изменениях в сознании человека, о новых возможностях для человека, но только если он откажется от своих стремлений, откажется от текущей ситуации.

Магическое использование:

Для вызова мертвых
Для установления мертвых на защиту
Для возрождения
Для прекращения чего-либо
Для трансформации
Для путешествий во сны или иные миры
Для сохранения чего либо в неизменном состоянии

Для вызова духов

Шорин (Шорин-инн)

Пятая и последняя руна земли. Число Шорин 80, ее тотемное животное - лисица, ее камень - тигровый глаз. Ее священная птица- большой филин, который является вестником,ее дерево - клен.Руна ассоциируется с различными вестями,с наследством,с получением важных сведений,с магическим даром,с прочной связью между чем-либо или между кем-либо,также руна ассоциируется с красотой и праздниками,но праздниками не обычными,а магическими,руна в гадании чаще всего говорит о вестях или известиях,но может означать например и встречу и хороший прогноз на будущие отношения.Если руна выпадает в раскладе на человека,то как правило,она означает хорошее отношение к гадающему.

Магическое использование:

Для вызова

Для подчинения и связывания

Для красоты и преобразования чего бы то не было

Для трансформации и изменений

Для любовной магии и приворотов

Для очарования

Руны воздуха

Первые три руны означают согласные - Н, Г, К, их называют рунами священного дыхания жизни,они связаны с эльфийскими царствами и звездами,и несут особенно магическое и священное значение.

Huath (Ху-асс)

Число руны 2,ее дерево - боярышник,ее цвет фиолетовый,ее животное-мышь, ее птица -пурпурный мартин, ее камень аметист и танзанит.Ее планета - Плутон.Руна ассоциируется с защитой и полной недостижимостью,если Вы гадаете например на то возможно ли убрать защиту объекта,то ответ в настоящее время никакими средствами данное действие не удастся,данная руна говорит об очень серьезной защите от магии,также руна ассоциируется с сильной магией,с использованием заклятий,с предупреждениями и тайной,в гадании она также часто означает сокрытие и неизвестность,руна может означать животное или изменения в ситуации находящиеся под защитой высших сил,кроме этого если гадание производится на себя она говорит об опасности и о том,что против Вас была применена магия.

Магическое использование:

Для защиты

Для контроля ситуации,для отражения ударов

Для усиления магии

Для предупреждений тому кто вредит

Для обнаружения врагов

Для морока и невидимости

Для сокрытия

Для работы с животными

Для внезапных изменений

Galad (Га-лаад)

Растение руны является сирень.Ее число 7.Galad происходит от корня гал, что означает "сиять жиз-

ню", "излучать жизнь" и относится к - galian "гостеприимство", agalla "наслаждение", gaelliè "восторг", melengal "мистический союз". Все это говорит о тайнах подарка и одаренности, талантах, истоках энергии и наполненностью силами. Животное -рыжая белка, птица - ласточка, камень -полосатые агаты и красный огненный опал.Руна связывается с голосом,это руна Бардов,Эрилей и исполнителей заклинаний,изложенных в виде песен.В гадании она всегда означает жизнь и насыщенность энергией,это рост и развитие,успех в делах и новые перспективы.Данную руну связывают и с музыкальными инструментами и с тайнами музыки и искусства слагать стихи и добиваться речью желаемого.Также руну часто связывают с дорогой,как с обычной физической,так и с дорогой духом.

Магическое использование:

Для соединения людей,для создания союза
Для красоты,привлекательности и очарования
Для знаний и усиления интуиции
Для получения информации
Для концентрации,для понимания
Для астральных,физических и иных путешествий
Для освящения и защиты лодок,повозок (в настоящее время машин)
Для повышения обаяния,для создания иллюзий

Колл (Ко-оль)

Коль, цвет - желто-коричневый и темно-синий, цифра руна 10,астрологическая ассоциация - Весы. Ее камень лазурит и синий сапфир. Ее птица- журавль,ее животное горностай.Руна связывается с любовью,с красотой и союзом двух людей.Она ассоциируется с хорошими,крепкими,но не семейными отношениями,с новыми знакомствами,со счастьем,с радостью,с очарованием.Руна в гадании как правило дает благоприятный прогноз для отношений,она говорит о прекрасных перспективах,о родственных душах и о возможной свадьбе.Кроме этого руна указывает на таланты человека,она говорит о его мудрости,о понимании и творческих способностях.Это руна чародеев и поэтов.Ее растения цветы и листья любого растения.

Магическое использование:

Для повышение мудрости
Для красоты и очарования
Для любви во всех аспектах
Для магии всех видов
Для чарования
Для усиления и раскрытия творческих способностей
Для концентрации заклęcia

Chakris (Ча-криис)

Ее цифра 13,ее дерево кедр,ее животное овца, и ее птица зяблик. Ее священный камень желтый хризопраз.Это руна сохранения и защиты,но в тоже время темной магии.В гадании она чаще всего ассоциируется с сохранением,с выходом из сложного положения,с получением долгожданного результата,также она ассоциируется с лечением и успехов в долгосрочных делах,часто в гадании она может означать преддверие чего бы то не было,а также застой или преддверие выхода из него. Чакриис символизирует и воплощает в себе свет в темноте, и блеск Темной Луны. Это руна может быть использована как в положительных,так и в отрицательных работах.

Магическое использование:

Для сохранения, для остановки
Для посвящения в темные мистерии и для защиты темными силами
Для исцеления
Для вызова духов

Queris или Quenda (Кве-риис; Квен-да)

Число руны 70, руна ассоциируется с феями и образом фэйри. Ее дерево - яблоня и шиповник, ее священная птица - дубонос, ее животное волк. Согласно легенде вступающего на пути Фэйри обязательно ждал Серебряный Волк Рианнон или Одина, в разных источниках, указываются разные Боги, который задавал три вопроса идущему, руна согласно преданиям давала эти ответы. В гадании руна говорит о путешествиях, о новых планах и начинаниях, об открытых возможностях, о красоте, гармонии и обретении понимания. Руна ассоциируется с мудростью, со знаниями, с получением заслуженной награды и с открытыми дорогами.

Магическое использование:

Защита во время путешествий
Получение знаний
Для перехода и путешествий
Для освящения
Для улучшения любого навыка
Для любви, красоты и дружбы
Для получения награды
Для шаманских практик

Руны воды:

Руны Воды ассоциируются с F, V, M, P и B. Вода является элементом чувства, связи и эмоции, женственность, рождение ребенка, заботы, кровь и сок. Она лежит в основе всех форм жидкости, в том числе сна и видения мистического характера.

Ферн (Фэй-арн)

Число руны -17, ее дерево - Ольха. Руна астральной защиты и эмпатии. Ее животное - выдра, ее птица серебристая чайка. Ее камни - берилл цвета морской волны, змеевик и серпентин. Руна означает защиту, восприимчивость, понимание и мудрость, в гадании она означает возврат действий, трансформацию ситуации, быстрый итог или развитие. Она также говорит о предрешенности исхода ситуации. Часто руна говорит о возможности достижения успеха только при выборе определенного пути.

Магическое использование:

Для защиты от смерти на воде
Для проклятий и для защиты от них
Для защиты от потери энергии или силы
Для путешествия по мирам
Для преодоления преград
Для выбора пути
Для защиты от ссор

Vwun (Вву-ин)

Ее дерево каштан,ее число 7,ее животное - лосось, ее птица - лебедь,ее священные камни - лунный камень и молочный кварц.Это руна семьи,родов,материнства и воспитания.В гадание руна указывает на семью и семейные отношения,на дом и принадлежность к определенному роду.Руна говорит о появлении нового человека,о том,что человек подходит для создания семьи,в раскладах на отношения например,руны ассоциируется с крепким браком,с детьми,с неожиданным появлением члена семьи,с защитой и процветанием рода.

Магическое использование:

Для защиты дома и семьи

Для удачного материнства и благополучных родов

Для магии сновидений

Для хороших отношений в семье

Для изобилия и увеличения чего бы то не было.

Mwup или Мор (Моо-вин; моор)

Руна Муин (лоза) называется также Мор (море). Ее растение -виноградная лоза,ее животные олень и скорпион,ее птица- белоголовый орлан. Ее камень аквамарин и берилл.Это руна Моря,руна опьянения чем бы то не было,руна иллюзий,привычек и обмана.Руна в гадании означает иллюзию,ложь и обман.Но также она может означать и дар,но дар с расчетом,она говорит также о чародействе,об обманных дорогах,о невозможности узнать истину,о тайнах и власти,также она ассоциируется с мороками и вредными привычками.В тоже время руна сохраняет человека на воде.

Магическое использование:

Для контроля погодных явлений

Для защиты от утопления

Для чарования лодок

Для рыбалки

Для усиления силы воды

для наведения пьянства и др.вредных привычек

Pagis (Пау-гис)

Ее число 20,ее священное животное утка,ее камень малахит. Руна создания и воссоздания,трансформации и начало нового этапа в жизни или в работе.Руна в гадании говорит об изменениях и начале нового периода,руна определенного будущего действия,в раскладах обычно означает существенные изменения и преобразования.Также руна ассоциируется с путешествиями по мирам .

Магическое использование:

Для изменения и начала чего-либо

Для открытия путей в иные миры

Для рождения и возрождения

Бейт (BAY-ro)

Ее число 40,ее птица- белая цапля,ее животное - кролик,ее камень флюорит,ее дерево - береза.Руна означает очищение и процветание.В раскладах она как правило говорит о возрождении,восстановлении или новых приобретениях.Это руна творческого начала,руна очарования,руна новых планов и идей,которые

обретут материальное воплощение и принесут успех и процветание. Руна благополучия, удачи и счастья.

Магическое использование:

Для любых начинаний
Для творчества
Для очарования
Для возрождения
Для очищения

Руны Огня

Буквы - Т, Д, Th, S и Z - связаны с элементарным огнем. Руны огня особо важны для создания магической палочки, потому что являются лучшими из рун управления. Огонь элемент желания, страсти, жизни, действия, функции (в отличие от формы), сила воли, намерения, вмешательство, героизм.

Tinnë (Тиин-йе)

Ее птица - кардинал, ее животное - медведь, ее камень - рубин или агат. Ее дерево - рябина. Руна означает копье, тинуа, с помощью которого старые короли торжественно выбирали приемника. Руна власти и процветания, руна выбора и жребия. В гадании как правило означает выбор или дилемму, успех в бизнесе и высокое материальное положение, получение денег или наград, достижение и успех, за счет собственных сил. Также означает развитие и прогресс, устранение препятствий, лидерство и победу.

Магическое использование:

Для власти
Для успеха в бизнесе
Для передачи силы или дара по наследству
Для личного роста
Для устранения препятствий

Dwyr (Доо-виир)

Ее число 8, ее растение - дуб, ее животное - дикая кошка, ее птица - иволга, ее камень - янтарь. Имя Dwyr связано с dwyn, "дверь" или "портал". Рнуа символизирует мудрость и процветание, успех и счастье, благополучие и почет, она ассоциируется с авторитетом, с избранностью, с чарами растений и леса. В гадании руна говорит о защите и власти, о благоприятном во всех сферах периоде, о новом этапе изобилия и счастья.

Магическое использование:

Для мудрости
Для власти и успеха
Для появления новых идей
Для выносливости и мудрости
Для защиты и плодородия
Для ясновидения

Тор (Торс)

Ее цвет малиновый, ее камни - красный гранат, ее птица дрозд, ее животное лошадь. Руна божественной силы, руна справедливости, руна воздаяния и расплаты. В гаданиях руна обычно говорит о расплате, как в хорошем, так и в плохом смысле слова, это может быть награда за работу, а может быть наказание за поступки. Руна справедливости также говорит о завершении какого-либо судебного дела успехом, о достижениях достигнутых собственных трудом. Также руна означает поиск и находку.

Магическое использование:

Для возвращения долгов
Для справедливого решения
Для возврата потери

Султан (Сул-таан)

Ее цвет голубой, ее камни азурит и голубой топаз, ее священная птица - овсянка, ее ,ее животное дракон или селезень, ее число 60, ее растение -бук. Руна Султан так же, как норвежская руна Сол, солнечная руна которая означает "Победа". Это руна успеха в любых делах, руна процветания, богатства и улучшения. Также в гадании эта руна означает мудрость, хранителей и редкие подарки.

Магическое использование:

Для обретения мудрости
Для успеха
Для вызова хранителей
Для исполнения желаний и победы.













Zallis (Зал-Лис)

Ее дерево - кизил, ее число 50, ее птица - голубь, ее животное - собака, ее камень - перидот. Руна символизирует избавление от обмана, новые начинания, успех и процветание. В раскладах руна означает любовь, крепкие отношения, счастье, в раскладах на бизнес и дела руна означает - успех, получение мат.прибыли, удачу.

Магическое использование:

Для приворотной магии
Для лечения и красоты
Для освящения

По футарку Рианнон, выше приведен набор "общих" рун, они используются для общих целей и гадания. Для "высшей" магии берутся такие руны, этого же футарка:

Mystic Runes (Other Consonants)					
					
Engis	Elma	Axara	Oadha	Awn	Kemmir
Spirit Runes (Vowels)					
					
Alim	Edda	Ioho	Oum	Uru	Yuim

(рисунок с портала - bardwood.com)

Эти руны называют рунами Богов, также они носят название - mellarianar .Эту группу делят еще 2 группы - Твердые и Мягкие (Согласные - Гласные).

Engis (Энгис - еес)

Это руна священного эльфийского духа, хозяина гор и вулканов, а также ювелирного мастерства, сокровищ и различных ремесел. Также это руна кузнецов, оружия, мастерства. Ее цвет черный, ее камни оникс и черный опал, ее священная птица - Ворон и Ворона, ее животное дикий кабан. Abban- имя этого духа, он является покровителем гномов и подземных эльфов. Abban характеризуется как всевидящий и всезнающий, великий хранитель секретов. Энгис руна мастерства, ремесла, руна творчества и в тоже время некой скрытности и хитрости. Кроме этого Энгис руна удачи и выигрыша.

Магическое использование:

- Заклинания для ремесла и творчества
- Заклинания секретности и сокрытия
- Чары камней
- Вызов жителей гор
- Вызов землетрясений, обвалов и т.д.

Elma (ELM-ah) (Элм-ах)

Руна матери Земли. Ее цвет зеленый-коричневый, ее камни моховой агат и малахит. Ее птица гривистый тетерев и ее тотемным животным является свинья, ее дерево вяз. Это хорошая руна для работ с магией земли или каких-либо работ, которые требуют особенного заземления. Имя духа - Am-mesh (Ам-меш). Это руна дикой силы земли, первоначальной мощи, руна плодородия, исцеления и в тоже время руна смерти, темной мощи, кладбищ и всего, что скрывается в земле. Если провести аналогию с кельтами, то это руна обозначает Богиню Керридвен. Руна темной, изначальной мощи земли, которая может быть направлена как на благо, так и на зло.

Магическое использование:

- Заклинания всех видов
- Заклинания для защиты и выносливость
- Заклинания для невидимости
- Чары исцеления амулеты и камни
- Заклинания работы с природой (растениями, деревьями)

Axara (AKS-ar-ah)

Это руна солнца, имя духа - Alba. Ее цвет золотисто-желтый, ее камни цитрин и желтый топаз. Ее священная птица Феникс и павлин. Ее тотемное животное - тигр. Obraash - имя духа огня, руна включает 2 имени, имя духа солнца и имя духа огня. Руна для обретения власти, почета, процветания, для работы с огнем и огненной стихией, для создания элементарей связанных с огнем. Традиционно ее вырезали на посохах и жезлах как символ власти и управления.

Магическое использование:

- магия удачи и изобилия
- получение власти
- обретение мат. благополучия, богатства, удачи и процветания
- в заклинаниях для гармонии и очищения
- в заклинаниях для мудрости

Oadha (oh-ANH-thah)

Имя духа - Tulan и Tukan, Oadha. Руна охоты, войны, странников, руна лесных путешественников и лесной охоты, руна воли. Цвет коричнево-красный, камни обсидиан и сердолик. Ее священная птица красный ястреб, ее тотемное животное медведь, ее дерево - вишня и сосна. Применяется для обретения силы воли, для достижений, для победы, для выигрыша, прорыва ситуации. Кроме этого это руна активной защиты и исцеления.

Магическое использование:

- Вызовы и освящения
- Заклипания поиска
- Заклипания защиты и охраны
- Охотничьи заклипания
- Заклипания за или против войны
- Для общения с животными и дикой природой

Awn (ah-OON)

W-руна, Аун (произносится ай(х)-Ун), руна Луны. Ее цвет мерцающий, серебристый и ее камнями опал и жемчуг. Ее священная птица снежная Сова, ее тотемное животное черепаха. Имя духа - Awen, которое произносится как слово валлийского Awen, священное слово вдохновения (А(йх)вен). Руна колдовства, магии, вдохновения, творчества и музыки, руна предсказаний и ясновидения.

Магическое использование:

- лунная магия
- магия воды
- женские обряды
- заклипания для интуиции, сновидений, творчества

Kemmir (Кемь-MEER)

Имя духа - Ulumas. Руна судьбы, памяти и забвения, руна предначертанного. Цвет Kemmir - серый, сизый, ее камни топаз и синий опал. Ее священная птица голубь, и ее тотемным животным является единорог (или как некоторые говорят, нарвала). Ее дерево - Тис и осина. Это руна защиты от негативных судьбоносных событий, руна проявления задуманного, руна энергии и голоса, руна стоячей воды и глубоких омутов.

Магическое использование:

- заклинания памяти
 - заклинания забвения
 - заклинания мести
 - проклятия
 - знания
 - устранение печали
-

Гласные (мягкие)

Ailim (ayl-EEM)

Имя духа - Yavanna. Руна трав, деревьев, цветов, любой растительности. Ее цвет зеленый, ее камни нефрит и зеленый янтарь. Ее птица воробей, ее тотемное животное - корова. Это руна равенства, руна семейного счастья, семейного очага, детей и семьи, руна жизни и возрождения, руна процветания, благополучия и успеха, руна рождения блага.

Магическое использование:

- Заклинания роста и плодородия
- Заклинания брака и отношений
- Вызовы
- Заклинания для рождения детей
- Заклинания для работы с растениями

Erwn (AIR-oon)

Имя духа - Ulmoren и Brannopnenin. Руна повелителей Вод и интуиции, скрытого знания, тайны и волшебства. Руна также относится к Daneär - Богине морей и вод. Цвет Erwn темно-зеленый, ее камни аквамарины и зеленый хризопраз, ее тотемным животным является кит и ее священная птица зимородок и альбатрос. Руна посвящения, открытия, отношений, страсти, руна получения дара предвидения и ясновидения, руна воды в любом проявлении.

Магическое использование:

- Магия вод
- Защита от утопления и наводнения
- Для рождения
- Для выигрыша судов и споров
- Для магии музыки
- Для популярности, славы

Ioho (ee-ON-ho)

Имя духа - Islaar. Ее цвет изумрудно-зеленый, ее камни изумруды и желтая яшма. Ее птица колибри и сокол, ее тотемное животное грифон. Руна чар, разума и путешествий между мирами, руна открывающая переходы, руна очарования и морока, руна для провидения и целительства. Руна открывает свойства растений, трав, деревьев - для лечения, помогает понять какие-либо знания и научиться их использовать.

Магическое использование:

- Заклинания трансформации, трансмутации и преображения
- Заклинания иллюзии, морока
- Астральные путешествия
- Связь с умершим
- Заклинания вызова духов
- Заклинания поисках знаний

Oum (OUM)

Имя духа - Sellë. Дерево руны - липа. Ее цвет жемчужно-белый, ее камни алебастр и агат. Ее птица голубь, ее животное - черепаха и саламандра. Имя ее духа означает "Звезда". Руна связана с первоначальным огнем, но в тоже время ее относят к стихиям воды и воздуха, руна заключает в себе свойства 3 элементов - воды, воздуха и огня, также как и дух, который связан с ней. Руна открывает скрытые возможности, позволяет обрести себя, найти то что потеряно и открыть новые перспективы. Руна ума и обретенных знаний.

Магическое использование:

- Заклинания создания
- Любовные заклинания
- Заклинания привлечения всех видов
- Повышение красоты и личного очарования
- Изгнания злых мыслей и чувств
- Заклинания Просвещения, Знаний.

Uru or Uruin (OO-roo; oo-ROO-eeen)

Имя духа - Oronwë - " белое сердце". Ее цвет светло-коричневый, ее камни александрит и хризоберилл. Ее священная птица перепел, ее тотемное животное олень. Ее дерево плющ и ясень. Это руна начала, зарождения, развития и рождения. Руна положительна во всех аспектах, это руна открытых знаний, умений, руна получения желаемого, руна удачи и благополучия, руна адаптации и увеличения, руна притяжения хороших ситуаций.

Магическое использование:

- Заклинания, чтобы раскрыть потенциал
- Заклинания защиты
- Заклинания успеха, процветания, очищения
- Заклинания лечения и отвода смерти

Yuin (YOO-eeen)

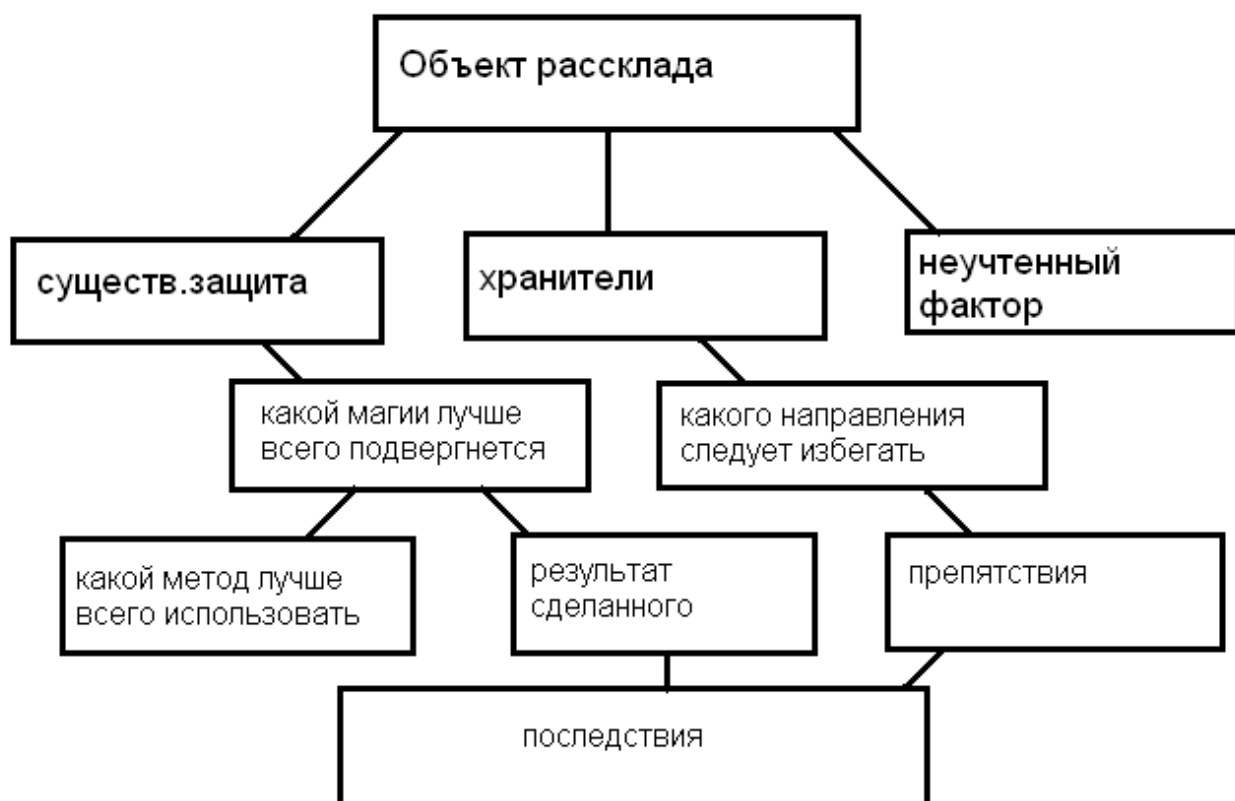
Имя духа - Vashaan . Дерево - орех. Ее цвет бирюзовый, ее камень бирюза, голубой топаз и сардоникс. Ее священная птица орел, в частности, белоголовый орлан, ее тотемное животное Пегас. Руна ветров, переменчивости, защиты, руна морока (невидимости от врагов), руна процветания и достижения цели, руна изменений и трансформаций, руна получения знаний и сил, руна власти и омоложения.

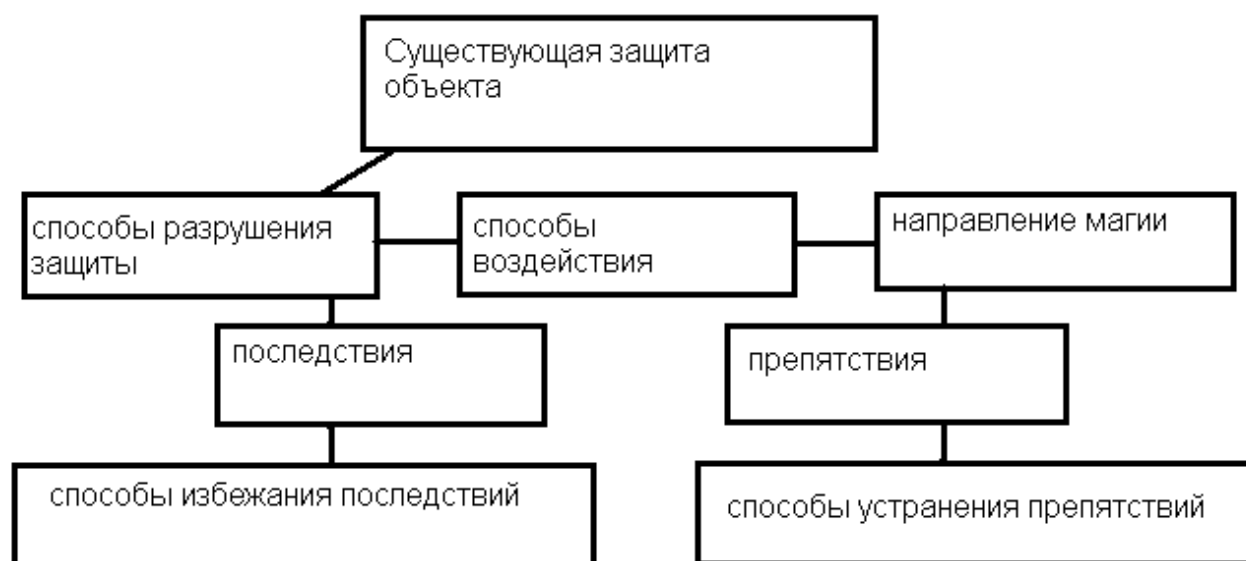
Магическое использование:

- Заклинания управления погодой

- Заклинания, чтобы предотвратить (или создать) ураганы
- Заклинания расширения в целом
- Заклинания лечения и омоложения
- Заклинания защиты
- Заклинание астральных путешествий.

Расклады для определения метода работы над объектом.





Используемая литература:

Alferian Gwydion MacLir Wandlore: The Art of Crafting the Ultimate Magical Tool

Урок 7

Защитная магия.

Поговорим в этом уроке о составлении защитных формул и ставов, рассмотрим основные аспекты действия защитных формул и става. А также рассмотрим применение рун для защиты. Начнем с применения одиночных рун, каждая рун по большому счету может выступать в качестве защитной, если к ней составлен подходящий оговор и она подходит по смыслу для защиты в конкретной ситуации. Рассмотрим подробнее в каких ситуациях и для чего можно применять одиночные руны. Одиночные руны можно и лучше всего применять в ситуациях:

1. Когда ограничен запас времени, у человека нет ни времени, ни возможности составлять формулы и рисовать их.
2. Когда ситуация требует не 1 направленного действия, а общего воздействия, например, есть девушка Ася на

нее постоянно делают приворот, для защиты Аси от приворота, мы пишем формулу, в которую включаем все-все аспекты, которые хотим подчеркнуть, а есть допустим Вася, у него постоянно застой в делах, не потому что кто-то колдует, а потому что Вася сам портит себе жизнь, не только в одном каком-то деле - в работе например, а комплексно, возникает вопрос как защитить Васю от него же самого, чтобы его жизнь вошла в нормальное русло, и здесь уже можно не применять 10 формул, разгребая каждую проблему Васи, а применить 1 руну, которая выстроит действия Васи таким образом, что не придется тратить силы на защиту Васи от Васи же.

3. Когда Вы не можете установить причину происходящей ситуации, например, по диагностике у человека все хорошо, ни порчи, ни проклятий, все чисто, но допустим Асе от этого не легче, ее жизнь продолжает катиться под откос и реакции на конкретные формулы Вы не получаете, результата по минимуму, порчи нет, а Ася продолжает страдать, чтобы помочь в данном случае Асе и защитить ее жизнь от развала имеет смысл применить 1 руну, которая поможет раскрыть причину и защит Асю от неудач.

4. Когда Вам нужно защитить объект или субъект от обще направленного действия или снять его, например, есть девушка Маша, ее род проклят, страдает вся семья, но Вы видите, что Вам не по силам снимать такое проклятие и работать с родом в целом, Ваша задача допустим исключить Машу из цепочки проклятия, при этом никаким образом не задев ее род, оставив связи с ним, но при этом, проклятие не должно распространяться на Машу, Вы не знаете какое именно проклятие наложили на Машу, на что и как, кто за давностью лет, тоже не знаете, у Вас есть только субъект Маша и проклятие, которое действует на нее. Мы не снимаем проклятие в данном случае, не работаем с ним на прямую, не трогаем его руками, чтобы не получить за это, мы просто исключаем Машу из действия проклятия, для этого применяя единичную руну для ее защиты и исключения.

5. Предположим, что у Вас есть субъект заклатья, который не поддается магии, субъект упрям, защиту ставить не хочет, а Вы точно знаете, что соседка Галя из 5 подъезда взялась колдовать, но субъект то не хочет защиту и не поставите Вы ее на него, если он будет отбиваться от нее всеми силами, действие такой защиты будет слабым, а Вам нужно защитить субъект заклатья, в данном случае также имеет смысл применить единичную руну, чтобы не ставить прямую защиту объекту, а создать защиту вокруг него, т.е. создать некую "сферу", которая будет поглощать действие соседки.

Теперь к самим рунам, для какой отрасли защиты их можно использовать:

Феху - для защиты сил, для защиты имущества, для защиты дел и защиты своего труда

Уруз - для защиты сил, для защиты человека от маг. воздействия, для защиты от порчи или действия проклятия

Турисаз - для защиты от маг. воздействий, для комплексной защиты, для возврата гадостей, для защиты любого предмета или ситуации в целом

Ансуз - для защиты переговоров, для защиты ума (если например делают порчу на сумасшествие), для защиты от конфликтов, для защиты от магии, для защиты своих способностей, для защиты от сплетен и оговоров.

Райдо - для защиты в дороге, для защиты путешественников, для защиты судьбы, для защиты человека от бед, для защиты от неудач, для защиты от маг. воздействий, связанных с дорогой, например для защиты от магии примененной на перекрестке

Кано - для защиты сил и таланта, для защиты от магии, для защиты человека или ситуации в целом

Гебо - для защиты отношений, для защиты способностей, для защиты от маг. воздействия

Вуньо - для защиты счастья и здоровья человека, для защиты ребенка, для защиты молодой матери, для защиты от болезней и несчастий, для защиты от неудач.

Хагалаз - для отражения направленного удара, для защиты от бед и несчастий, для защиты своих достижений, для защиты от магии в целом.

Наутиз - для защиты от болезней и приворотов, для защиты от напастей и бед, для защиты от неудач.

Иса - для защиты от магии, для защиты от неудач, для защиты от неконтролируемых ситуаций, для защиты от предопределенности (например если Вам предсказала или пожелали плохое, рисуете Ису и ходите с ней до чистки, то есть защищаете себя таким образом, что воздействие замирает, не касается Вас а виснет в воздухе

как бы, в то время пока у Вас есть время и возможность почистить себя, тем самым уничтожив его).

Йера - для защиты труда, для защиты своей работы, для защиты своих маг. воздействий, для защиты от воров.

Эйваз - для защиты от магии, для защиты разума, для защиты от считывания и просмотра.

Перто - для комплексной защиты в любой ситуации

Альгиз - для защиты больше физического состояния человека, для защиты от магии, для комплексной защиты.

Соуло - для защиты своих достижений, для защиты от магии, для защиты от болезней, для защиты от воров и врагов.

Тейваз - для защиты своих дел, для защиты от магии, для защиты физ. тела, для защиты от нападения, для защиты от воров и нападающих, для защиты дома и семьи.

Беркана - для защиты матери, детей и семьи, для защиты от магии, для защиты отношений.

Эваз - для защиты во время практик, для защиты своих маг. сил, для защиты от неудач и неверного выбора.

Манназ - для защиты физического тела человека, для защиты от нападения, воров, болезней и несчастий.

Лагуз - для защиты своего дела, себя, от магии и неудач, для защиты от несчастий и болезней, для защиты от сплетен.

Ингуз - для защиты развития своих дел, для защиты от магии, для защиты своих достижений, для защиты от плохих пожеланий

Дагаз - для защиты детей, для защиты ослабленных и больных, для защиты от магии и внешних воздействий

Отал - для защиты семьи, рода, для защиты своего дела, для защиты от болезней, бед и проклятий.

Что касается применения рун для защиты в формулах, можно условно разделить все защитные формулы на несколько видов:

1. Это формула которая включает в себя руны описывающее само воздействие, например, - пер. Эйваз+Турисаз+Иса+Альгиз+Манназ

В данной формуле у Вас есть два действия, есть сама негативная магия - пер. Эйваз+Турисаз, соответственно она направлена на определенный субъект, который обозначен в формуле Манназ, и есть защитное действие - Иса+Альгиз, проще говоря щит, который Вы ставите перед действием, данная схема удобна если Вы знаете, что воздействие идет и знаете кто является субъектом, которому вредит магия.

2. Допустим все несколько иначе и Вы не знаете точно кто, как и почему, Вы просто видите, что есть определенная сфера жизни, в которой не все идет гладко и Вам нужно это исправить, защитив ее, тогда формула уже не будет включать в себя само негативное действие, оно будет включать объект или сферу на который Вы накладываете закливание защиты, например:

Альгиз+Соуло+Феху+Манназ+Соуло+Альгиз

В данной формуле само негативное воздействие не прописывается, Вы просто окружаете щитами нужный Вам объект закливания, в данном случае финансы человека. Или например так, если Вы защищаете не живой объект:

Альгиз+Тейваз+Одал+Тейваз+Альгиз

Данной формулой Вы защищаете дом, имущество или землю.

3. Предположим, что Вы знаете все конкретные факторы воздействия и Вам требуется опять же защитить субъект, для этого, Вы прописываете все известные факторы в формуле, например: есть Ася ей вредит с помощью заклятий на неудачи ее соседка по даче, используя для этого фото Аси, для того, чтобы помочь Асе в этой ситуации Вы составляете формулу, которая описывает все факты воздействия:

Эйваз (нам ведь известно, что воздействие есть)+Лагуз (мы знаем что вредит определенная соседка)+пер. Эваз (вредит не просто так, а по фото)+пер. Турисаз (Асе такого не надо)+Иса+Соуло+Альгиз (у Аси будет щит)+Манназ (сама Ася)+

Вуньо+Уруз+Лагуз (сама Ася будет под защитой сильная, довольная и удачливая)

4. А если предположить, что воздействие на ту же Асю производится не конкретной соседкой, а "коперативом бабушек", в данном случае нам уже не подойдет верхняя формула, мало ли как вредят бабушки и это не один человек, а значит нам нужно изменить формулу таким образом, что будет описан процесс защиты от

"массового колдовства", например так:

Манназ(у нас есть группа лиц)+пер.Лагуз(которые вредят)+зерк.Эйваз(магией и многочисленными способами)+Иса (остановим данное действие сначала, поставим стену для их заклятий)+Альгиз+Соуло (окружим Асю щитами)+Лагуз (сама Ася, так как в данном случае Манназ у нас люди, то Асю пишем в формуле как Лагуз)+Вуньо+Феху+Тейваз (Ася остается такой же счастливой как была, коператив бабушек не может причинить ей вреда). Сами руны в формуле могут быть совершенно разными, здесь важна сама схема посторения заклятия, с указанием субъектов.

5. Если дело не в магии, а Ася неудачлива по судьбе, а не потому что кто-то что-то делал, такое тоже вполне возможно, тогда возникает вопрос как защитить Асю, если воздействия нет, а у человека проблемы. В данном случае можно пойти разными путями, можно начать работу над самой Асей, можно привлекать к ней удачу, но пока все это будет тянутся Ася будет страдать, чтобы Ася не страдала от неудач, можно составить формулу, например:

Перто+пер.Лагуз+Иса+Кано+Манназ+Тейваз

В данной формуле первая часть - сами неудачи, вторая часть - закрытие от них и третья часть - реализация успеха у Аси. Можно по другому составить формулу -

Перто+Эйваз+Дагаз+Лагуз+Кано+Феху+Соуло+Манназ+Феху+Кано+Лагуз+Дагаз+Эйваз+Перто

А здесь мы уже трансформируем неудачи Аси в ее успех, но такие формулы как правило имеют краткосрочное действие если не создается стабильный талисман.

6. Отойдем от магии и допустим у все той же Аси, в городе эпидемия гриппа, нужно сделать так чтобы Ася не заразилась гриппом, для этого составляем формулу можно крестом, можно палиндромом (закрытой с двух сторон), можно в строчку. Например:

Альгиз+Соуло+Манназ+Феху - это простая формула для защиты физ. состояния Аси

Эйваз+Альгиз+Тейваз+Соуло+Манназ+Соуло+Тейваз+Альгиз+Эйваз - а это уже палиндром

Если берем за основу крест, то тогда составляем его так:

-----Альгиз

-----Эйваз

-----Соуло

Альгиз---Манназ---Альгиз

-----Эйваз

-----Соуло

-----Альгиз

То есть формируем всестороннюю защиту от болезни.

7. Предположим, что Ася идет домой поздно вечером и ей нужно добраться до дома без приключений, чтобы помочь Асе в данном случае, мы составляем формулу для защиты аси от нападений, например такую:

Турисаз+Тейваз+Альгиз+Манназ+Альгиз+Тейваз+Турисаз

Берем форму палиндрома, чтобы получить усиленное действие, можно и расписать как в предыдущих примерах, если точно известно какая именно опасность может угрожать Асе.

Как мы знаем защита может быть пассивная (когда воздействие например, просто поглощается защитой), а может быть активное, когда мы возвращаем то что пытались сделать или наказываем человека за попытку. Рассмотрим подробнее руны с этой стороны действия:

Руны активной защиты - Турисаз, Тейваз, Хагалаз, Кано, Перто, Соуло, Феху, Ингуз, Уруз.

Руны нейтральной защиты (те руны, которые чаще всего действуют по обстоятельствам) -

Альгиз, Одал, Эйваз, Беркана, Лагуз, Ансуз, Перто.

Руны пассивной защиты - Йера, Иса, Наутиз, Гебо, Вуньо, Эваз, Райдо, Дагаз.

Таким образом можно подобрать в формулу те руны, которые больше всего подходят для постановки определенной защиты, например, если человек не готов к маг. войне, у него нет знаний, не хватает опыта, то не

смысла ставить ему защиту с откатом, потому что маг с другой стороны свернет откат и отправит его опять же субъекту и не факт, что защита на второй раз выдержит, или сведет откат и сделает по новой, но уже сильнее чем было, что опять же не хорошо, если у человека стоит 1 защита и он не связан в общем-то с магией, для таких случаев удобнее ставить пассивную защиту или защиту, которая будет преобразовывать удар в энергию для пользы человека, но опять же с энергией для пользы имеет смысл связываться, если человек умеет работать с ней сам по себе, а если например опять та же Ася ноль в магии, то какой смысл ставить ей такую защиту, если она не сумеет просто управляться с ней. Поэтому чем проще человек в плане магии, тем проще для него самого должна быть защита, но при этом она не должна терять своих защитных свойств. Защиту с откатом и дополнительными свойствами имеет смысл ставить практикам и тем, на кого воздействуют постоянно, в остальных случаях подойдет простая, понятная защита. Нельзя также сказать поставьте защиту - Альгиз+Турисаз+Тейваз и все будет хорошо, защита должна подбираться строго под человека, если нужна действительно хорошая защита, а не просто временная.

Предзащита

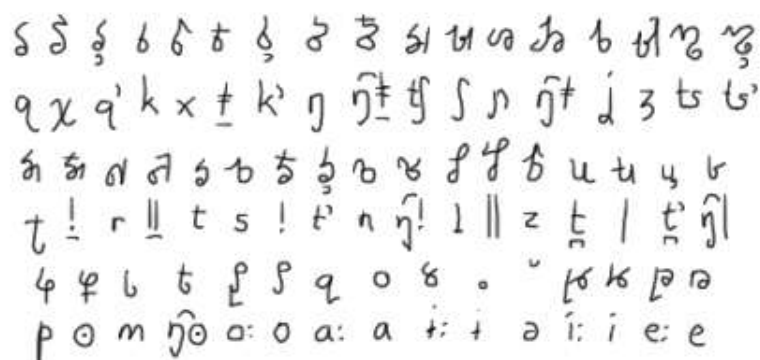
Во многих случаях проще бывает предотвратить нападение чем справляться с его последствиями. Предзащита - это возможность создать заклятие, которое будет мешать человеку вредить Вам еще до самого действия. Например, есть Алина у нее есть заклятая подруга Валя, Алина подозревает, что Валя собирается по доброте душевной сделать ей порчу, самой порчи еще нет, Валя еще ничего не сделала, она задумала действие, есть предпосылки к действию, например Валя забрала у Алины ее фото, то есть есть факторы риска. Алине нужна защита не по совершенному действию, когда Валя уже сделает порчу, Алине нужна предзащита от действий Вали, поэтому здесь будет создаваться заклятие с условием, можно став, можно формулу, для этого, пропишем руны, которые будут воздействовать не на Алину, а на Валю, -Лагуз (Валентина), Ансуз+Эйваз+пер.Лагуз (условие заклятия, что оно сработает при попытке приступить к колдовству), Гебо+Хагалаз+Турисаз+Йера +пер.Кано (и итог -когда Валя попытается начать действие оно сразу же обернется гадостью для нее, более того, как только Валя будет думать над тем, чтобы сделать Алине гадость, она будет получать перелом костей), порча, нет не порча, мы же не портим Валю, не желаем ей зла, просто создаем заклятие, которое будет действовать только в определенном случае. Подобные заклятия предзащиты очень удобны в использовании против тех, кто только собирается что-то сделать, Вам не нужно напрягать свою защиту, не нужно ввязываться в войны, Вы просто создаете заклятие которое мешает человеку колдовать против Вас и просто думать об этом даже.

Теперь рассмотрим применение определенных рунических рядов для защиты:

Существуют достаточно много рунических строев, которые предназначены в основном только для защиты, например:

Руны ночи, также называемые "эльфийскими ночными глифами":

The Nikta Alphabet



(рисунок взят с портала – magicsymbols.com)

Это воссозданный алфавит, в отличие от шрифта спасения, т.е. он был реконструирован только в 17 веке по записям на деревянных табличках и позднее стал встречаться в различных источниках, как правило в измененном виде.

Еще один вариант воссозданного алфавита:

The Zireen Alphabet



(рисунок взят с портала – magicsymbols.com)

Этот в свою очередь относится к избавлению от несчастий и четкого названия не имеет, его относят к группе того же алфавита, что приведен выше.

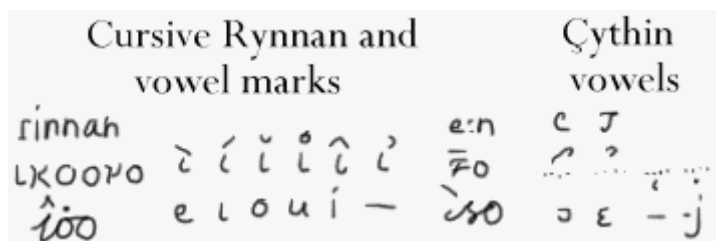
The Elvish “saklor” runes



(рисунок взят с портала – magicsymbols.com)

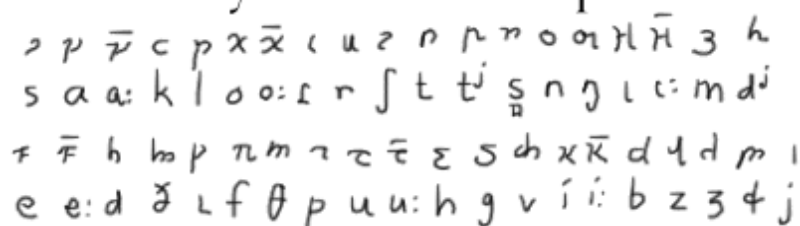
Эльфийские руны Саклора, приведенные выше также относятся к рунам защиты, названы они так по первым буквам. Многие формы эльфийских рун, берут свое начало именно в этом алфавите, следует также заметить, что изначально эти руны относятся к рунам Гренландии и рунам Британских островов.

Еще два варианта эльфийских рун - руны Рианнон и руны Цисин:



(рисунок взят с портала – magicsymbols.com)

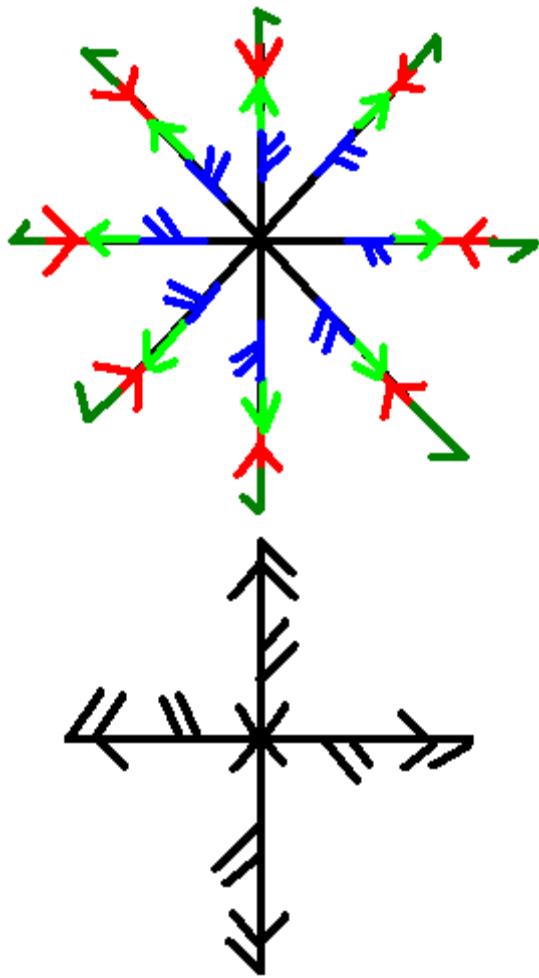
The Rynnan Elvish alphabet



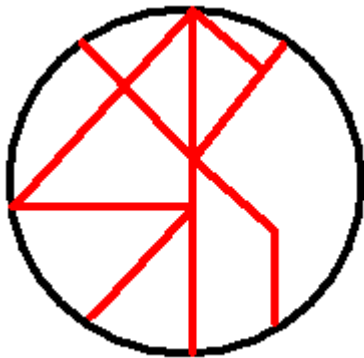
(рисунок взят с портала – magicsymbols.com)

Из данных рун можно составлять защитные заговоры, преобразуя слова в соответствующие руны и записывать их уже в готовом виде, нося с собой как талисман.

Выделив для себя определенные руны, необязательно из этих рядов, можно использовать и обычные скандинавские руны, можно перейти к выбору формы става, он может быть в виде Агисхьяльма с основной креста, может быть в форме квадрата или круга, обычно для защитных ставов используют крест и нанизывают в дальнейшем на него руны или круг, так как форма круга дает дополнительную защиту и концентрирует действие. Попробуем создать самый простой защитный став, который можно было бы применить для защиты бизнеса, например, для этого выберем подходящие руны, например - Тейваз, Феху, Альгиз, Йеру и Лагуз. Теперь возьмем обычный крест или "снежинку" за основу и впишем руны, помня что раз став создается для благих целей, то руны должны располагаться по часовой стрелке.



Получим такой агисхъяльм, который будет защищать бизнес и притягивать удачу. Если же взять форму круга и создать на ее основе агисхъяльм от болезней например, то опять можно подобрать соответствующие руны и вписать их в форму, например - Соуло, Альгиз, Уруз, Тейваз, Вуньо



Теперь можно просто стилизовать его по своему желанию и став готов. Вписывать сами руны в став, Вы можете по своему усмотрению, важно чтобы они были понятны Вам и осмысленны.

Простые методы защиты как правило включают в себя прямое действие - Ваша защита - воздействие, если же рассматривать вариант, в котором нужна защита более сложного уровня или Вы хотите создать защиту, которая не будет соприкасаться с Вами на прямую и даже в случае сильного удара, Вы ничего не почувствуете, тогда стоит использовать защиту с сущностью или духом. Чтобы приступить к созданию такой защиты, Вам сначала нужно понять, кого именно Вы хотите получить в защитники или в помощники. Это может

быть простая сущность, которая будет выполнять роль защитника и в случае глобального удара просто примет его весь на себя, это может быть дух, который станет не только охранником, но и помощником, Вам важно понять кого же в итоге Вы хотите заполучить, потому что это главное в данном случае, если Вы не сумеете управлять сущностью или не сработаетесь с духом, то и от защиты толку немного будет. Записав все качества духа или сущность, если знаете можно указать имя духа, если не знаете можно назвать сущность как-то "от себя", потому что Вам все равно придется к ней обращаться как-то, после этого подбираете руны в формулу или будущий став, выбирать лучше те руны, которые опишут и действие защиты в различных ситуациях, и поведение сущности, потому что сущность вызванная с целью защиты, это далеко не сущность вызванная в свободном состоянии, последняя может капризничать, может не выполнить какое-то действие, может действовать по своему, здесь же все это нужно прописать и рунами и в оговоре, так как от защиты зависит Ваша жизнь, ни одна сущность не захочет жертвовать собой добровольно, принимая все на себя, а значит этот момент тоже должен быть прописан, дух же наоборот, если Вы с ним подружитесь, прикроет в совершенно различных ситуациях связанных с защитой. Поэтому здесь можно разделить работу, если Вы работаете с сущностью, то применяете руны которые заставят ее выполнять Ваши требования и никакой фамиллярности тут быть не может, а если Вы вызываете духа, то подход тут совершенно другой, потому что дух это сущность с сознанием, а значит Вам нужно не только выдвигать требования, но и суметь найти общий язык с ним. Сама формула или став могут быть построены по совершенно разным схемам, если став - то знаки в ставе не должны иметь внешних ограничителей в виде кругов, квадратов и др., так как Вы отпускаете сущность бродить вокруг, защищая Вас, центр же става должен служить своеобразной привязью для сущности, поэтому в центре лучше всего писать те руны, которые будут удерживать сущность, в работе с духом больше важны сами руны, которые Вы подберете для приглашения, чем форма. Когда основные вопросы решены можно приступать к выбору рун, которые будут характеризовать непосредственную защиту, лучше всего расписать рунами от чего именно должна будет сохранять Вас такая защита - от нападений, от магии, от кражи, все это желательно расписать рунами, чтобы сущность или дух знали те пункты которых им нужно придерживаться, если в случае с духом часть можно оговорить в словесной формуле, то в случае с сущностью лучше все прописать рунами. В каждом случае руны и дух подбираются индивидуально.

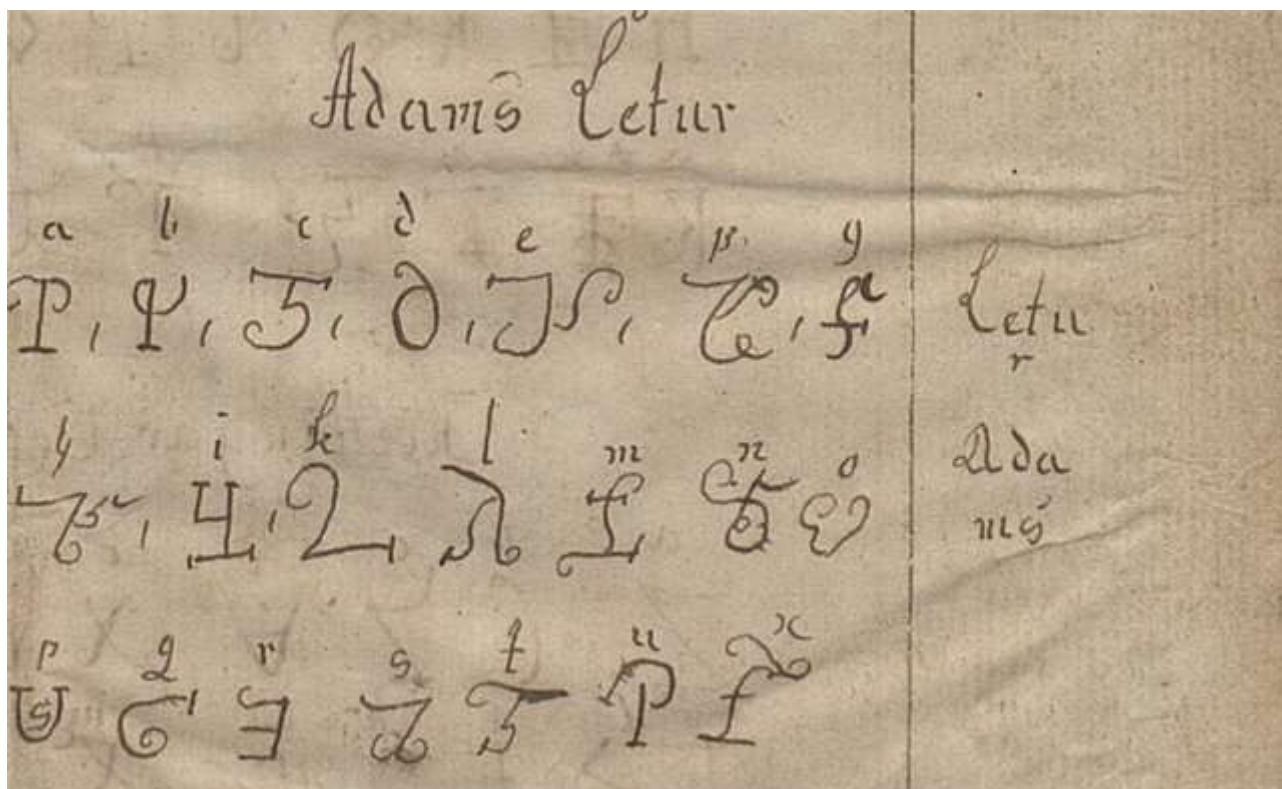
"Эльфийские ночные глифы" - работают лучше всего в качестве защиты от вредоносной магии, в качестве защиты от порчи, проклятий, сглазов и др. Могут быть использованы для защиты от очарования или морока.

"Zireen Alphabet" - наоборот больше рассчитан на защиту физ. состояния, например он может быть использован для защиты человека от нападений, от краж, от сплетен, от всего, что не связано с магией, но связано например с имуществом или с самим человеком.

Строй Саклора лучше всего защищает от несчастных случаев и неудач, от всего что так или иначе связано с невезением и роком.

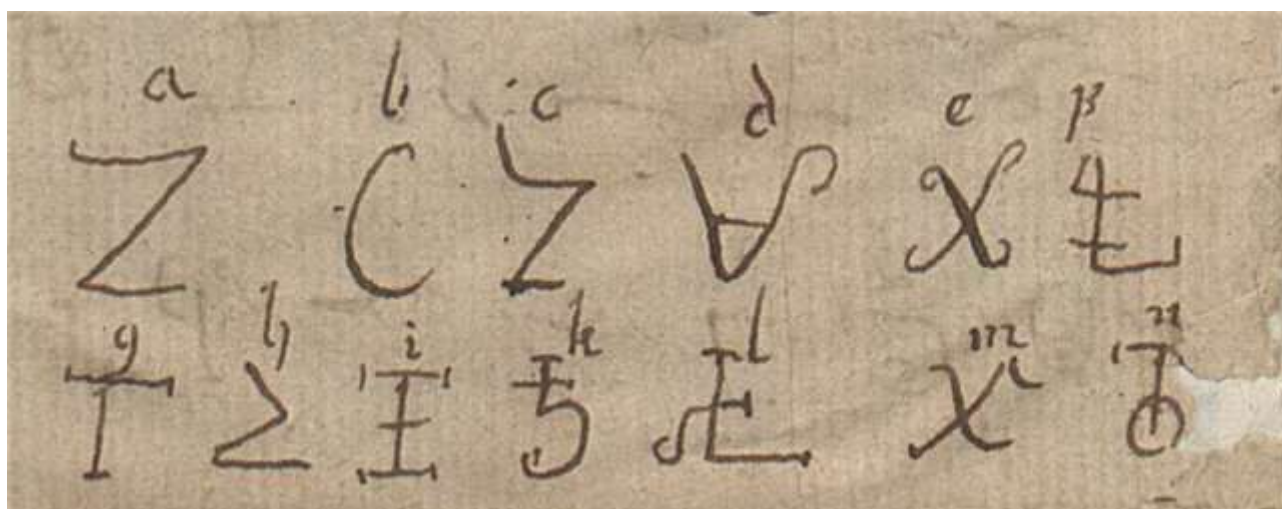
Есть еще такие литеры и руны защиты:

Литеры Адама - для защиты мужчины:



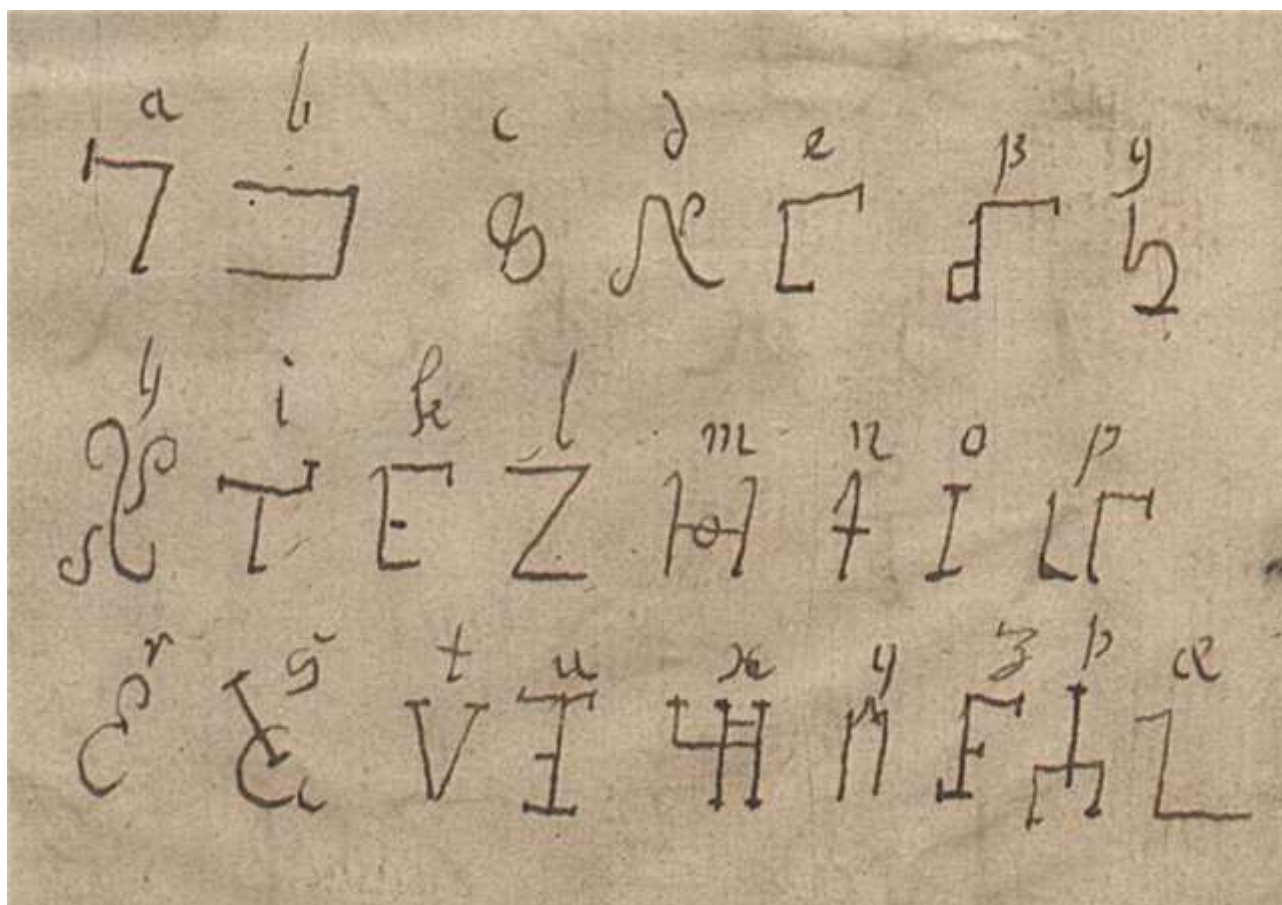
(рисунок взят с портала – handrit.is)

Для защиты от просмотров,от считывания могут быть применены такие литеры,чтобы Ваше место положение или Ваши действия не были определены,но это не морок.

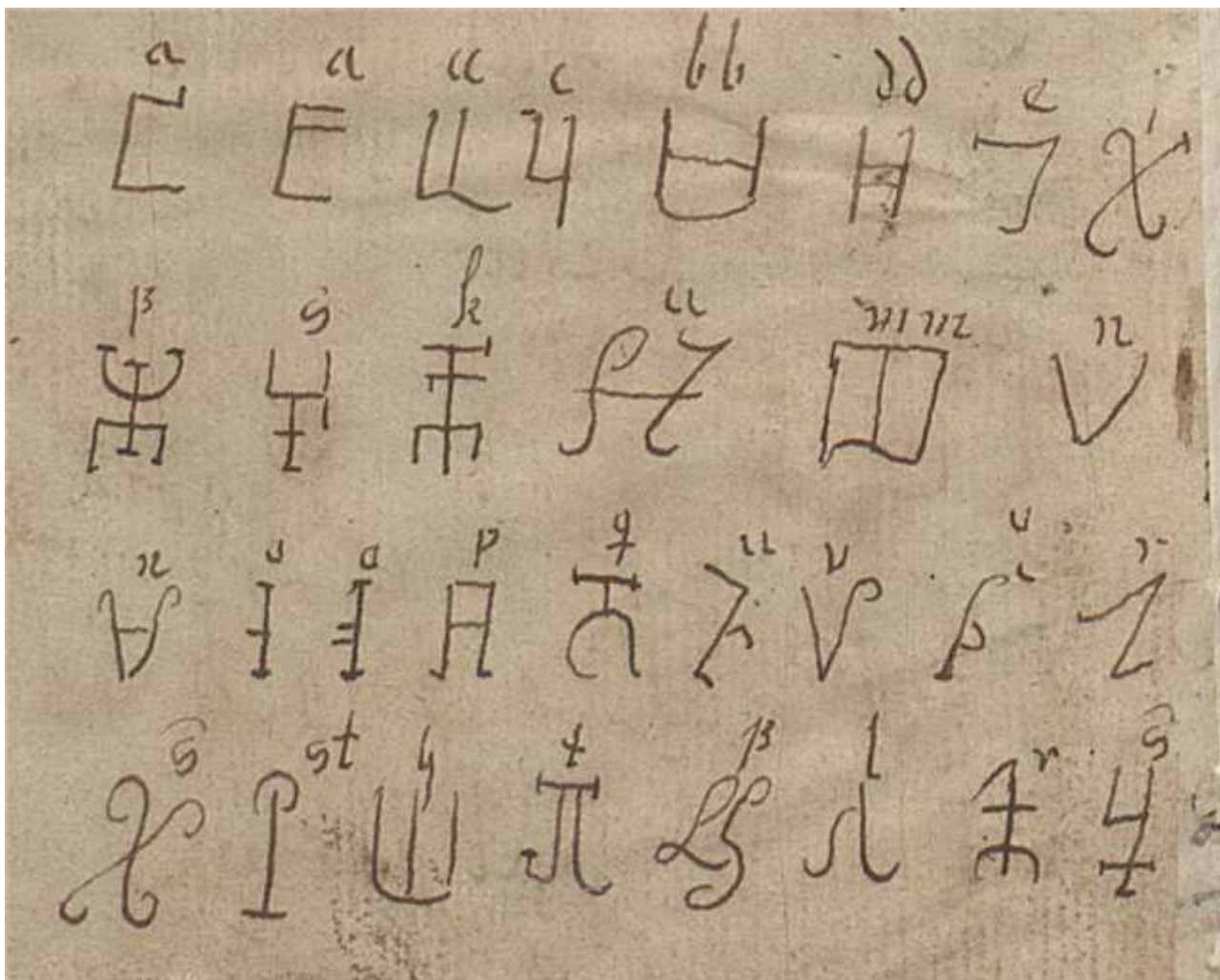


(рисунок взят с портала – handrit.is)

Для защиты людей,связанных по крови или родственников:



(рисунок взят с портала – handrit.is)
 Руны защиты от родового рока:



(рисунок взят с портала – handrit.is)

И другие, литеры, руны данных рядов можно совмещать с обычными рунами, добавлять в состав заклатья, чтобы усилить его действия, можно применять отдельно, можно составлять из них слова (ориентируясь на соответствия буквам) и вписывать их в заклятие. Значение общее, но каждый строй защищает лучше всего защищает какую-то определенную часть жизни человека.

Практика:

В теории мы рассматривали вопрос составления простого рунического заклатья, рассмотрим подробнее как составить такое заклятие. Возьмем для примера такую ситуацию: есть субъект, на которого воздействие оказывается постоянно, воздействие негативное и приносит с собой в жизнь субъекта множество негативных событий, задача - защитить субъект от подобного влияния. Сама защита может состоять из одной или нескольких формул в зависимости от степени воздействия, так как в примере степень воздействия высокая, поэтому лучше всего подобрать несколько формул для субъекта, объединив их в единый талисман. Сначала выберем руны, которые могут помочь защитить субъект, с условием, что неизвестно, кто воздействует на субъект, допустим нам нужна активная защита с возвратом, руны которые будут использованы -

Кано, Турисаз, Альгиз, Эйваз, Манназ, Уруз и Соуло, - это будет первая формула, барьер который будет поставлен между человеком и воздействием. Составим из выбранных рун формулу, в центре будет Манназ, так как мы ограждаем человека полностью от магического воздействия, формула будет палиндромом, поэтому записываться руны защиты будут по краям от объекта, справа и слева, в итоге получим формулу -

Турисаз+Кано+Альгиз+Эйваз+Манназ+Уруз+Соуло+Альгиз+Кано+Турисаз

Это первый забор, который выстраивается между человеком и воздействием на него, Турисаз - возвращает назад весь негатив, Кано и Альгиз руны дополнительного действия для Турисаз, они описывают силу, то чем мы толкаем негативное воздействие назад к отправителю, Эйваз - это магическая сила, человека которому ставится защита и в тоже время это характеристика защиты, Манназ - сам субъект заклатья, Уруз - жизненные силы человека, Соуло - его успех, с другой стороны равнозначное усиленное действие, так как это палиндром. Это общая защита, теперь ее желательно усилить, выстроить более близкий барьер, если вдруг что-то разорвет первый круг защиты, поэтому второй круг мы выстраиваем из пассивной защиты, также подбираем руны, как в первом варианте, только выбираем руны, которые будут поглощать воздействие, например - Иса, Наутиз, Гебо, Манназ и Дагаз. Теперь составляется формула такой же конструкции, что и первая, палиндром - Дагаз+Иса+Наутиз+Гебо+Манназ+Гебо+Наутиз+Иса+Дагаз, где Дагаз - это возобновление защиты, если она начнет ослабевать, Иса - это щит и заморозка в комбинации с Наутиз - это своеобразная ловушка для гадостей, Гебо - это механизм который будет перерабатывать гадость в другую энергию и отдавать человеку для его целей, Манназ - соответственно сам человек. Это уже более близкая к человеку защита, но при сильном воздействии лучше использовать и 3 круг из нейтральных рун для защиты, сама формула будет максимально упрощенной, потому что это уже третья ступенька, схема формулы может быть любой, сначала выбираем руны, например - Лагуз, Ансуз, Манназ, Альгиз, здесь имеет смысл сделать уже вязанку рун, но можно и формулой записать, например так -

Ансуз+Лагуз+Манназ+Альгиз, теперь собираем все вместе. Сначала записываем первый круг рун, внутри него второй и в центр вписываем уже последнюю третью формулу. Существуют разные степени защиты и сами методы постановки защит, защита может ложиться на человека как рубашка, например, то есть защита будет завязано на самом человеке, а может окружать пространство вокруг него, может быть заключена в предмет, а может не иметь материального носителя. Обычно рассматриваются способы материальной защиты, то есть Вы создаете носитель в той или иной степени, это может быть и дерево, и глина, и бумага и собственное тело на котором Вы пишете руны, но можно и не прибегать к использованию носителя. Рассмотрим подробнее практики когда необходимо вплести руны в уже существующую структуру, а не применить для себя. Допустим, что есть определенный субъект и необходимо заставить его выполнить определенное действие, например, Вам хочется купить какую-то вещь, а продавец называет непомерную цену, здесь не имеет смысла добывать фото продавца и проводить многочисленные манипуляции, проще и эффективнее вплести в энергетическую структуру продавца нужную комбинацию и активировать.

Но здесь есть опасность, что можно активировать что-нибудь "не то" и получить в итоге нервный срыв у продавца, поэтому лучше вначале потренироваться с "отдаленного" расстояния, чтобы добиться умения концентрации. Смысл заключается в том, что Вы мысленно представляете субъект заклатья или объект, в виде переплетенных линий, совершенно разных цветов, тут кому как удобнее представить, после того как представили, задержите картинку в голове, Вы должны мысленно увидеть живые ниточки, когда получится можно начинать плести руны, допустим с тем же продавцом, Вам нужно дешевле, значит можно взять Фе-ху+Науд+Гебо, три руны, которые Вы сплетаете своим способом, здесь у каждого по разному, когда переплели их мысленно, оставьте маленький узелок как бы в конце руны, за этот узелок Вы мысленно переносите структуру которую получили на субъект заклатья и вплетаете формулу в его переплетения, а узелок, который поставили в конце руны, прикрепляете к его самой яркой нити, в итоге у Вас получится переплетение нитей и в них матрица с рунами, осталось активировать руны, для этого Вы мысленно дуete на них или поджигаете, здесь как удобнее, все, результат будет гораздо более быстрым нежели использование стандартных формул, потому что Вы работаете напрямую, но здесь есть еще и опасность влезть не туда, например к человеку у которого высокая степень защиты, поэтому если смотря мысленно на человека, представляя его Вы видите, то что Вас настораживает или пугает, перенесите практику на другой субъект. Точно также можно воздействовать на объект не для гадостей каких-то и не для подчинения, а для защиты, для этого заклатье также вплетаете в структуру субъекта, но надо быть осторожным потому что такой метод постановки защиты при неправильном применении может вызвать нежелательные явления, начинать лучше всего с плетения 1-2 рун, так удобнее и проще начинать, а когда опыт уже будет, тогда можно вплетать целые скрипты и активи-

ровать по желанию.

Мантика:

Сразу стоит сказать, что глифы не имеют перевернутой позиции и всегда трактуются как прямые с негативным или с позитивным значением, в зависимости от знака. Глифы используются не только в гадании, но и в магической практике в качестве талисманов, для этого их наносят на предмет и активируют дыханием, без произнесения каких-либо формул, в данном случае.

A		могущество	человек
B		бесконечность	узел
C		изготовление	чаша
D		освобождение	радуга
E		отсутствие	зеркало
F		будущее	солнечный луч
G		обнаружение	глина
H		инерция	камень
I, J		начало	глаза
K		цикл	двойственность

L	+	баланс	весы
M	⌒	священный	гора
N	◇	действие	меч
O	○	ограничение	черта
P	⊙	концентрация	пламя
Q	⊙	эмоции	прялка
R	⊙	расширение	фонтан
S	⋈	выбор	змея
T	↑	рост	повышение
U, V	▽	природа	женщина
W	⋈	иллюзия	река
X	⊞	вечность	песочные часы
Y	▽	насыщенность	рука
Z	⚡	откровение	солнечный свет

Символ А - включает в себе значение победы, победителя, мужчины, могущества и совершенства. В раскладах на здоровье он означает как победу над болезнью, в случае если Вы гадаете на то поправится больной или нет, так и заболевания сердца и половой системы, если Вы проводите диагностику. В раскладах на выявление кого-либо этот символ означает мужчину, в раскладах на успех - победу, в раскладах на отношения - лидерство партнера.

Символ В - означает неразрешенность проблемы на данный момент, последовательность событий, повторение ситуации. В раскладах на здоровье глиф означает - затяжную болезнь, в раскладах на определение болезни - заболевание желудочно-кишечного тракта, в раскладах на отношения - охлаждение, в раскладах на бизнес и успех стоит смотреть соседние глифы, если они положительные, то положительный период продолжится, если отрицательные - то впереди период застоя в делах.

Символ С - означает создание, процесс, различные действия совершаемые в данный момент, как хорошие, так и плохие, это символ действия и создания. В раскладах на здоровье - появление новых симптомов болезни, в раскладе на определение болезни - заболевания эндокринной системы, в раскладах на отношения - появление чего-то нового, это может быть как соперник-соперница, так и неожиданный подарок, стоит смотреть по соседним глифам, в раскладах на бизнес - глиф призывает к немедленному изменению ситуации, своими силами, знак того, что стоит обратить внимание на происходящее.

Символ D - символ освобождения, перемен, прихода нового периода, лучше старого. В раскладах на болезнь - выздоровление, в раскладах на определение болезни - временное заболевание, как например - простуда, в раскладах на отношения - расставание, в раскладах на бизнес - наступление благоприятного периода.

Символ Е - отсутствие, потеря чего-либо, непонимание ситуации, зеркальность. В раскладах на болезнь - скрытые факторы, в раскладах на определение болезни - заболевания крови, в раскладах на отношения - обман, измена, в раскладах на бизнес - обман или недостоверные сведения, нарушение договоров.

Символ F - определенное будущее, событие которое должно произойти, хороший период. В раскладах на болезнь - выздоровление, в раскладах на определение болезни - болезни печени и сердца, в раскладах на отношения - любовь, симпатия, страсть, взаимные чувства, в раскладах на бизнес - благоприятный период для заключения любых сделок.

Символ G - символ раскрытия и обнаружение, символ "сырой" ситуации, необдуманных действий и неясных решений. В раскладах на болезнь - появление новых факторов, в раскладах на определение болезни - заболевания головного мозга, в раскладах на отношения - неустойчивость, непроверенные отношения, отношения на грани разрыва, в раскладах на бизнес - обнаружение правды, если вопрос о сделке, то сделка с подвохом.

Символ H - символ - инертность, движение по накатанной колее, отсутствие новых перспектив, препятствие. В раскладах на болезнь - препятствие к выздоровлению, ухудшение, в раскладах на определение болезни - заболевания костной системы, в раскладах на отношения - препятствие, в раскладах на бизнес - застой в делах, конкуренция.

Символ J - начало нового периода, покровительство, новые перспективы. В раскладах на болезнь - помощь в лечении, в раскладах на определение болезни - воспалительные процессы, в раскладах на отношения - новый период в отношениях или возобновление старых чувств, в раскладах на бизнес - перспективы, успешные начинания.

Символ K - цикл, время, двойственность, выбор. В раскладах на болезнь - возможны осложнения из-за дополнительных заболеваний, в раскладах на определение болезни - возобновление болезни, хронические заболевания, в раскладах на отношения возобновление старых чувств, но при определенных условиях, в раскладах на бизнес - выбор, завершение определенного периода.

Символ L - баланс, равновесие. В раскладах на болезнь - выздоровление, в раскладах на определение болезни - заболевания легких, в раскладах на отношения - хороший, крепкий союз, семья, понимание, в раскладах на бизнес - успех в делах через соблюдение нейтралитета.

Символ M - магия, колдовство, сила. В раскладах на болезнь - порча, сглаз, в раскладах на определение болезни - болезнь вызвана магическим путем, в раскладах на отношения - применение магии в отношении человека состоящего в паре, в раскладах на бизнес - опасность от конкурентов.

Символ N - действие, меч, активная защита, разрыв. В раскладах на болезнь - порча, в раскладах на определение болезни - воспалительные заболевания, в раскладах на отношения - действия соперницы-соперника имеют успех, в раскладах на бизнес - противостояние, конкуренция.

Символ O - ограничение, черта, препятствие. В раскладах на болезнь - выздоровление откладывается, в раскладах на определение болезни - заболевания опорно двигательного аппарата, в раскладах на отношения - ссоры, непонимание, в раскладах на бизнес - период трудностей, проволочки, не законченные дела.

Символ P - концентрация, пик ситуации, активность, развитие событий. В раскладе на болезнь - развитие болезни, обострение, в раскладе на определение болезни - воспалительные заболевания, в раскладе на отношения - страсть, любовь, в раскладе на бизнес - успех, достижение цели, благоприятный период.

Символ Q - эмоциональность, накал страстей, повторение ситуаций. В раскладах на болезнь - резкое обострение, в раскладах на определение болезни - сердечно-сосудистые заболевания, в раскладах на отношения -

страсть,притягательность людей друг для друга,в раскладах на бизнес - успех,процветание,но в условиях жесткой конкуренции.

Символ R - расширение,успех,новые начинания и идеи.В раскладах на болезнь - выздоровление,в раскладах на определение болезни- быстрое протекание,завершающееся выздоровление,наличие высокой температуры,вирусные заболевания,в раскладе на отношения - успех,встреча нового человека,в раскладе на бизнес успех.

Символ S - выбор,опасность,болезнь,мудрость и хитрость.В раскладах на болезнь - затяжная болезнь,в раскладах на определение болезни- отравление,в раскладах на отношения - соперник или соперница,которых Вы сможете победить,проявив хитрость,в раскладах на бизнес - выбор направления,предупреждение об обмане и необходимости проявить мудрость.

Символ T - рост,успех,повышение доходов.В раскладах на болезнь - выздоровление,в раскладах на определение болезни- онкологические заболевания,в раскладах на отношения - успех,близкие отношения,любовь,в раскладах на бизнес - успех,получение прибыли,благоприятный период.

Символ U,V - природа женщина,наличие магических способностей.В раскладах на болезнь - скорое выздоровление,в раскладах на определение болезни- женские заболевания,в раскладах на отношения - крепкая семья,успех,любовь, долгие отношения,в раскладах на бизнес - получение желаемого,выгодные сделки,успех.

Символ W - обман,иллюзорность,магия.В раскладах на болезнь - сглаз,в раскладах на определение болезни- заболевания психики,в раскладах на отношения - оморочка,обман,применение магии,в раскладах на бизнес -обман,нечестная сделка.

Символ X - вечность,долгий период,постоянство.В раскладах на болезнь - длительная болезнь,в раскладах на определение болезни - хроническое заболевание,в раскладах на отношения - брак,постоянство,взаимопонимание,в раскладах на бизнес - застой.

Символ Y - насыщенность,перемены,яркие события.В раскладах на болезнь - выздоровление,в раскладах на определение болезни- заболевания крови,в раскладах на отношения - страсть,любовь,яркие отношения,в раскладах на бизнес - прорыв,успех в делах,новые проекты и планы.

Символ Z - откровение,благоприятный период,успех,достижение цели,правда.В раскладах на болезнь - скорое выздоровление,в раскладах на определение болезни- заболевания сердца,в раскладах на отношения - крепкая семья,пара,взаимные чувства,в раскладах на бизнес - успех,получение прибыли.

Знаки наносят на любой носитель,на бумагу,на дерево или на камни,задается вопрос и вытаскивается от 3 до 5 глифов,можно вытащить еще несколько для уточнения,гаданием пользуются в основном для принятия каких-либо судьбоносных решений.

Используемая литература:

1. Practical Sigil Magic: Creating Personal Symbols for Success
2. Script and Glyph: Pre-Hispanic History, Colonial Bookmaking by Dana Leibsohn (Nov 30, 2009)

Урок 8

Магия рун для отношений. Привороты, отвороты, восстановление отношений. Постановка и условия заклания, выбор формул и рун для решения задач, составление ставов ориентированных на отношения, обращение к Богам, нюансы работы с приворотной магией рун.

Любовная руническая магия, как правило делится на 3 основных направления:

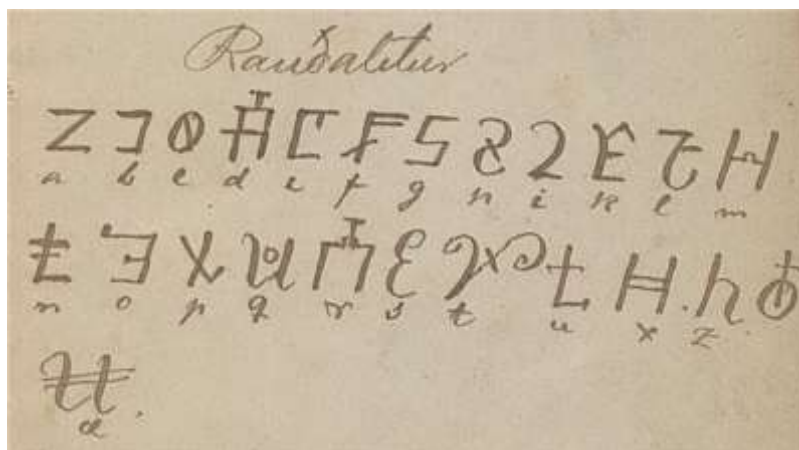
а) - добрая любовная магия (gott elska galdur) , по сути данный вид магии не является приворотами в общепринятом понимании

б) злая любовная магия (svarti ást galdur) - здесь можно говорить о подчинении, принуждении, классическом привороте, который не всегда несет положительные последствия, а имеет ряд осложнений в виде ухудшения здоровья или сломанной воли.

в) нейтральная или серая любовная магия (galdur grár) - по сути данный тип магии сложно отнести полностью к любовному, так как в него входят не столько приворотные заклинания, сколько методы, рассчитанные на взаимопонимание и гармонию или на очарование/морок.

Существовало также четкое разделение на мужскую приворотную магию (kvennagaldur) и женскую (konurgaldur), первая была гораздо более распространенной, так как считалось, что именно мужчина должен добиваться женщину, а не наоборот. Поэтому женщины использовали любовную магию только в крайних случаях и обычно она применялась в случае если нужно было не получить мужчину, а вернуть его от чар какого-либо колдуна или колдуньи.

В некоторых областях Скандинавии существовали даже особые футарки из рун которых составлялись любовные ставы или формулы. Так существовал например ряд "красных литер", которые использовались для любовной магии, как литеры для вызывания страсти, любви и поклонения. Данные литеры относились вероятней всего к "злой магии", хотя по другим источникам их можно встретить в и "белых закланиях":



(рисунок с сайта – handrit.is)

Данные литеры могли не только включаться в состав става, но и использоваться для записи заклинаний.

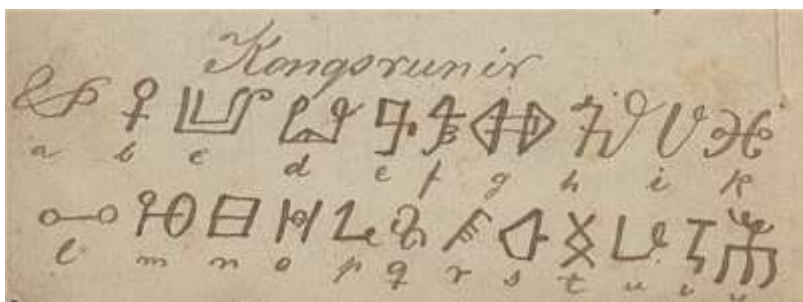
Для очарования в любовной магии использовалась такая вариация рун эльфов:



(рисунок с сайта – handrit.is)

Чаще всего они были включены в состав заклятий в обычном или стилизованном виде, кроме этого данные руны обычно включались и ставы злой и доброй магии, наравне, чтобы внести такой аспект как очарование или грезы. Такая разновидность эльфийского футарка достаточно часто встречается в ставах которые дополняют рунические заговоры.

Для разрыва между людьми, для расставания часто использовался такой вариант футарка:



(рисунок с сайта – handrit.is)

Данный вид рун можно часто встретить также на погребальных камнях, потому что они служили они могли описывать процесс ухода в "иной мир", прощания.

Сам приворот может быть выражен разной формой:

1. Это может быть словесное закливание составлено по правилам скальдического искусства.
2. Это может быть руническое закливание выраженное в ставе или формуле
3. Это может быть руническое закливание составленное в виде заговора.
4. Это может быть комбинация формул, става и заговора.

Рассмотрим на примере:

1. Словесное закливание, как правило включает в себя несколько важных аспектов:
 - а) обращение к определенным силам и первое обращение к объекту закливания
 - б) угрозу в той или иной степени
 - в) полное описание процесса (в плане самого действия)
 - г) описание объектов или объекта на которые будет действовать приворот

д) условия заклѣтия если они необходимо.

е) завершение заклѣтия

Само заклѣтие может быть выражено любым скальдическим размером, но чаще всего это именно мансег - что в переводе означает любовная песнь.

Что составить подобное заклѣтие нужно сформировать каждую из частей в отдельности, а потом свести их вместе, придерживаясь заданного ритма.

Например, мансег можно составить таким образом :

а) Первым что идет в данном случае обращение к силам, составим как пример :

"По воле Одина ты (имя) полюбишь меня (имя).." или "Волей Фрейи ты (имя) полюбишь меня (имя) .."

б) Дальше составляется угроза, потому что без нее заклѣтие считалось не действенным :

"Будешь ты (имя) пленен великами если не подчинишься мне (имя)" или например так " Не познаешь ты (имя) радости если не полюбишь меня (имя)". То есть в любом случае обязательно прописывалось, что будет с объектом если он попытается нарушить волю оператора, условие может быть любым, начиная от мелочи и заканчивая смертью.

в) В этой части полностью описывается что нужно от объекта, например так:

"Да восплаешь ты (имя) любовью и страстью ко мне (имя) и будешь послушен во всем моей воле"

г) Здесь Вы описываете сам объект заклѣтия например:

"Ты, добрый и красивый сын рода (называете имя отца если знаете, если не знаете называете просто сын своего рода), полюбишь меня (имя) и описание себя кратко."

д) В условие заклѣтия Вы прописываете например такое:

"Будешь ты (имя) пылать страстью ко мне и не утихнет она до (и называете до какого времени если например, Вам нужно чтобы человек пробыл с Вами какое-то опред. время.)

е) Окончание заклѣтия, Вам нужно как бы утвердить все сказанные слова, поэтому например можно так:

"Пусть исполняться все мои слова и обретут силу."

Теперь заклѣтие просто собирается вместе:

"По воле Одина ты (имя) полюбишь меня (имя).." или "Волей Фрейи ты (имя) полюбишь меня (имя) .. Будешь ты (имя) пленен великами если не подчинишься мне (имя). Да восплаешь ты (имя) любовью и страстью ко мне (имя) и будешь послушен во всем моей воле. Ты, добрый и красивый сын рода (называете имя отца если знаете, если не знаете называете просто сын своего рода), полюбишь меня (имя). Будешь ты (имя) пылать страстью ко мне и не утихнет она до наступления темноты (к примеру). Пусть исполняться все мои слова и обретут силу."

Подобного вида заклѣтие не имеет рунической основы, а состоит только из обращения и называется мансег, размер мансега соблюдать не обязательно, главное придерживаться формы.

Вторым вариантом является руническое заклѣтие, оно может быть:

а) простым. Например :

"Пусть Ася полюбит Василия и восплает к нему страстью и обожанием."

Формула простая и не подразумевает сложных аспектов, например:

Кеназ+Наутиз+Манназ (так как мы знаем какой Василий имеется в виду)+Вуньо

Это продолжительное заклѣтие, которое не включает какого-либо описания действия и условий.

б)сложным.Например нужно не просто чтобы Ася полюбила Василия,а чтобы Ася сказала об этом Василию и проявила свои чувства (условия могут быть совершенно разные).Тогда формула усложняется до : Кеназ (страсть,любовь)+Наутиз+Манназ (оставляем как в предыдущем примере),приписываем Ансуз+Кано+Тейваз+Гебо (чтобы ася призналась в своих чувствах Васе).

в)Допустим условий много,нужно чтобы Ася призналась,чтобы она не изменяла Васе,чтобы не обижала его и т.д.,использование формул в данном случае приемлемо,но громоздко,придется применять несколько формул одновременно,так как мы не можем разбить процесс на составляющие по времени,поэтому имеет смысл составить став,выбрав подходящие руны.

Fehu-Приворот. Возрождение угасших любовных чувств.Также Феху часто используется усиления заклатья,для обновления чувств,для развития отношения,для ситуаций которые будут провоцировать выражение чувств,Феху также руна стабильности в отношения.

Uruz-руна симпатии,руна страсти,руна для приворота.Она может усилить любовь и страсть в отношениях,может помочь раскрыться людям в отношениях,может помочь возразить отношения,если они со временем сходят на нет.

Kenaz-Приворот, основанный на сексе.Используется для вызывания страсти,любви,для гармонии в отношениях,часто может применяться в заклатиях для раскрытия чувств объекта,также руна может быть использована против измен.

Gebo-Обретение истинной любви. Гармонизация любовных отношений.Теплота в отношениях,создание крепкой семьи,взаимопонимание и близость.Может также применяться для передачи чувств от одного человека к другому.Руной Гебо также может быть обозначен ребенок,если например целью заклатья является не только приворот,но и рождение ребенка.

Winjo-любовь,дружба,понимание,страсть,хорошее расположение.Руна может быть включена в скрипт,став или формулу как отдельная руна описывающая 1 процесс - например страсть,а может быть включена в качестве руны,которая характеризует общее действие заклатье.Вуньо может выступать и в качестве руны для очарования.

Nagalaz -Отворот,разрушение отношение,с одной стороны,с другой стороны Хагалаз может полностью обновить отношения и вывести их на новый уровень.Хагалаз не только руна остуды,отворота или разрушения,это руна прихода нового в отношения.

Naud-это руна подчинения,принуждения,связывания,но в тоже время эта руна может применяться не только для подчинения,но и для избавления от измен например,и не в аспекте подчинения,а аспекте "избавления от ненужного",с помощью данной руны можно сделать прототип егильета,можно внушить мысль человеку отказаться от чего-то или от кого-то.

Isa-остуда,отворот,но не только Иса это еще и блокировка,например возникла ситуация,когда скандалы стали постоянным явлением и крах отношений уже близко,Вы не успеваете применить руны для приворота и восстановления,в данном случае Иса может остановить все скандалы и дать время для маневров.

Eihwaz - узы,создание крепкой связи,передача мыслей,чувств образов,руна также может означать магию в целом и являться связующий руной между двумя действиями.Руна может применяться как ставах,формулах для приворота,так и в формулах для разрыва отношений,остуды или отворота.

Sowulo-помогает найти истинную любовь,может быть использована для возращения отношений,для приворота,для гармонизации или снятия негатива с отношений.Соуло может выступать как отдельным действием,так и руной,которая характеризует процесс в целом.

Teiwaz-чаще всего обозначает объект заклѣтия,мужчину,но может обозначать и привлекательность,и страсть,и любовь в комбинации с другими рунами.Также Тейваз может выступать в заклѣтии как руна против измены,как мужчины,так и женщины.

Ehwaz-руна устранения противоречий или ссор,руна взаимопонимания и любви,но может быть использована и в отворотах,если по действию заклѣтия нужно развести двух людей без скандалов и ссор.

Manpaz-руна может означать как людей в целом,так и отдельного знакомого Вам человека,чаще всего используется для обозначения объекта или объектов в привороте,в привороте может означать сплоченность и отсутствие конфликтов,но может быть использована и в рассорках,и в отворотах наравне с приворотами,чтобы создать неразбериху в отношениях.

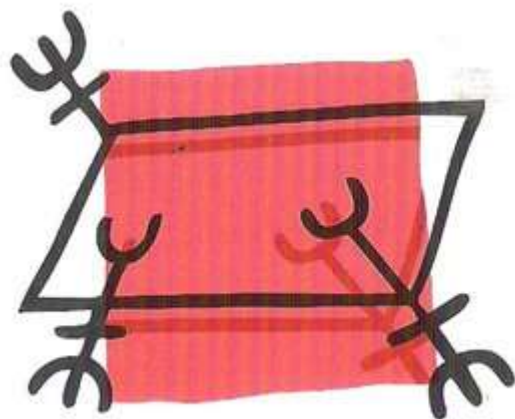
Laguz-Женская приворотная руна.Руна может означать женщину или наоборот являться только отражением действия,Лагуз -руна приворотной магии,но может быть использована и для поиска партнера,и для отворотов/рассорок в комбинации с другими рунами.

Inguz-руна может как укрепить отношения так и разрушить их ,в зависимости от соседних рун,в приворотной магии Ингуз - это подготовка к отношениям,понимание, изменение и страсть,рождение ребенка,а в рассорках Ингуз -полный разрыв.

Используется для гармонизации отношений,но может означать и человека- свекровь,например,может применяться для семейного приворота,для поиска нужного человека для создания семьи,может быть применена для защиты отношений.

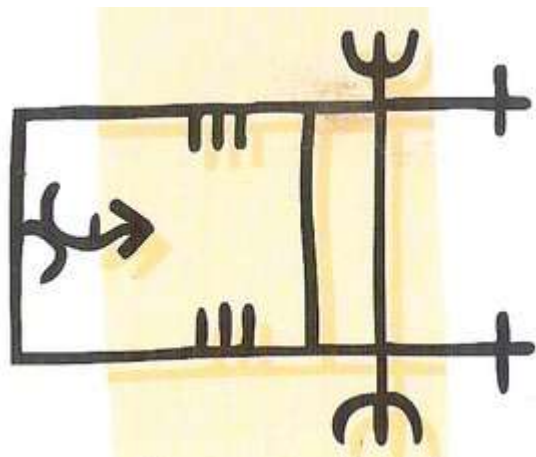
Например ставы могут быть такие:

Til ad ná stúlku - став для приворота,по рецепту необходимо нанести на дощечку (дубовую),окрасить кровью и держать при себе во время встречи,по возможности необходимо дотронуться дощечкой до объекта.



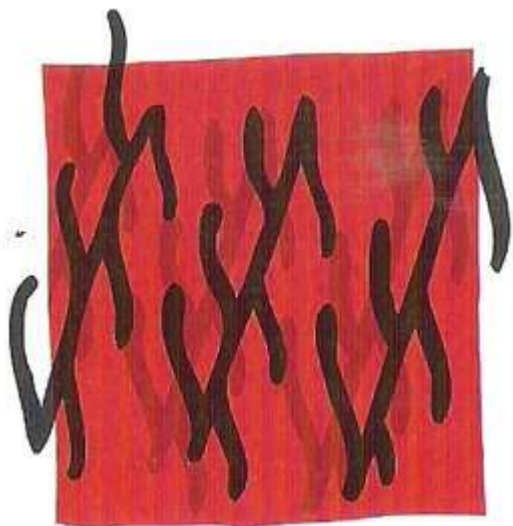
(рисунок из книги – «Astargaldar»)

Ad stúlka elske þig- еще один приворотный став,согласно рецепту его необходимо написать кровью на своей ладони и дотронуться до объекта.



(рисунок из книги – «Astargaldar»)

Á föstudegi áður en sólin rís- еще один приворотный став, его необходимо изобразить кровью на правой руке, в пятницу на восходе солнца и дотронуться до объекта.



(рисунок из книги – «Astargaldar»)

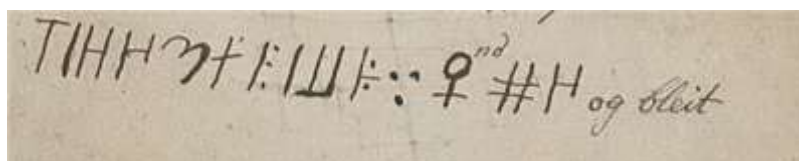
Данные гальдраставы относятся к доброй рунической магии.



рисуются.)

(рисунок с сайта – handrit.is)

(Дополнительные ставы внизу также



(рисунок с сайта – handrit.is)

Поговорим о составлении сложного рунического заклятия для приворота и для отворота. Начнем с приворота, сначала выберем необходимые руны - Лагуз - очарование и магия, Кеназ - страсть и любовь, Гебо - взаимопонимание, теперь составим простейшее руническое заклятие, например - " Вася полюбит Асю и будет испытывать к ней страсть и нежность". Теперь записываем заклятие рунами:

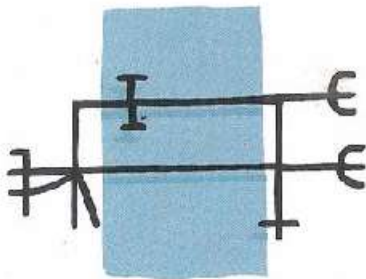
P F S I F . C X I N B I ↑ .
 F S N . I . B N X M ↑ . I S C I
 ↑ I P F ↑ . < . Y M I .
 S ↑ R F S ↑ . I .
 Y M S Y X S ↑ ∴

Это будет основная часть,сам заговор,но есть еще формула - Лагуз+Кеназ+Гебо ее тоже нужно включить в став,мы можем вписать ее выше или ниже основного заговора,так как мы берем еще и став для записи к заговору,то запишем формулу выше:

. ↑ < X .
 P F S I F . C X I N B I ↑ .
 F S N . I . B N X M ↑ . I S C I
 ↑ I P F ↑ . < . Y M I .
 S ↑ R F S ↑ . I .
 Y M S Y X S ↑ ∴

Теперь нужно просто поставить литеры или став для усиления действия в конец заклятия:

. ↑ < X .
 P F S I F . C X I N B I ↑ .
 F S N . I . B N X M ↑ . I S C I
 ↑ I P F ↑ . < . Y M I .
 S ↑ R F S ↑ . I .
 Y M S Y X S ↑ ∴



Теперь заклятие наносится на фото Василия выше или ниже изображения и активируется словесной формулой.

Отворот же будет выглядеть следующим образом,допустим задача отвернуть Василия от Аси,выберем для этого руны,пусть это будут Уруз(усиленное действие)+ Науд+ Хагалаз+Гебо (принудительное разрушение отношений).Теперь составим заклятие,пусть это будет самое простое заклятие для примера - "Василий и Ася

разрушат свои любовные отношения сами и разойдутся".Теперь запишем первую и вторую часть формулами:

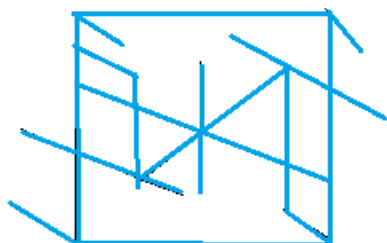
· Ъ · Ў · Ъ · Х ·

Р Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ
 Р Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ
 Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ
 Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ
 Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ

Теперь составим простой став для разрушения отношений,например из Хагалаз,Лагуз,Науд,Уруз и Эйваз или воспользуемся известным:

· Ъ · Ў · Ъ · Х ·

Р Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ
 Р Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ
 Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ
 Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ
 Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ Ъ



Основные моменты которые стоит учитывать при работе с любовной магией:

- 1.Четкая формулировка задачи рунам
- 2.Использование ставов только при необходимости и с четким выбором,так например не имеет смысла использовать приворот при простой ссоре,здесь стоит применить став для гармонизации отношений,а не приворот,то есть любое действие должно быть рассчитано на выполнение конкретной цели.
- 3.Ставы,руны или формулы могут наноситься как на личные предметы,фото,вольт,так и на воду и продукты питания.
- 4.Луна не имеет значение если это не оговорено отдельным пунктом (с условием что Вы используете известный гальдрастав).

Практика

Особенности наложения любовного рунического заклятия на объект:

1. Необходимо перед началом действия проверить защиту объекта, не всегда обязательно разрушать защиту объекта, чтобы наложить приворот, это зависит от самого приворотного заклęcia, но проверить нужно обязательно, чтобы потом не получить сюрприз, потому что защита может по-разному реагировать на привороты.

2. Необходимо точно рассчитать последовательность своих действий, то есть что за чем будет следовать, так если Вы составляете заклęcie для приворота малознакомого человека, то первым пунктом самого приворотного заклęcia должно идти взаимопонимание и более близкое знакомство, а потом уже любовь, отношения и страсть, просто так на ровном месте появившаяся привязанность не даст Вам длительных отношений. Если приворот рассчитан на человека с которым Вы состоите в длительных отношениях, то нужно учитывать в самом приворотном заклęcie возможность новизны отношений.

3. Наложение рунического или скальдического приворотного заклęcia может происходить разными способами, можно заговорить с помощью мансега фото, а можно нанести на фото руны, заговор или став, можно нанести заклęcie на вольт или на воду/продукты питания, что даст более быстрый результат нежели использование фото.

4. Правильно наложенный приворот не несет негативных последствий, если Вы используете "добрую любовную магию", используя данную магию Вы не ломаете волю объекту, не заставляете его любить себя силой, а даете человеку возможность рассмотреть Ваши самые лучшие качества и полюбить по настоящему, такой вид приворота просто дает человеку время чтобы увидеть в Вас свой идеал и полюбить его. Неправильно наложенный приворот или приворот сделанный с помощью злой магии может отразиться на здоровье объекта, приворот такого направления воздействует на волю объекта и может вызвать негативные изменения в психике и состоянии объекта, поэтому данный вид приворота стоит использовать только в крайних случаях, как правило такую магию можно отличить - по обращению, которое может быть обращено к Хель, Локи или злым духам, содержать прямую угрозу смертью или проклятием в случае не подчинения действию приворота, использование рун или литер маскировки, использование kongo- рун, использование рун подчинения и др..

5. Никаких чисток до работы если Вы не уверены в том что именно наложено на объект. Здесь на самом деле очень опасный момент, Вы должны точно знать что на человеке прежде чем чистить его, потому что наравшись чисткой например на проклятие Вы перетяните его на себя и будете потом долго уже не чистить, а снимать его с себя. Плюс как сработает например проклятие или порча в момент наложения приворота Вы не знаете и никто не знает, может ничего не быть, а может оно отреагирует так на Ваши действия, что Вы станете объектом своего же приворота и это минимальные последствия. При том, производить чистку ДО того как Вы накладываете самый первый приворот не имеет смысла, что-то серьезное чистка не снимет, а вместе зарождающееся настоящее чувство легко сможет. Чистить имеет смысл если а) Вы знаете что на объект было воздействие со стороны б) Вы сами воздействовали на объект и получили непонятный результат. Вообще чистка постороннего человека не настолько безопасная вещь, чтобы использовать ее направо и налево.

6. Перед началом работы составьте для себя небольшой план, например на неделю вперед, распишите как должно выглядеть все воздействие, например понедельник - вы делаете талисман для очарования, вторник - сам приворот, среда - отдыхаете, четверг - делаете другой вид приворота, пятница - отдыхаете, суббота - делаете талисман для взаимопонимания. Делать вызовы имеет смысл если человек совсем не появляется, а не просто когда хочется, потому что Вы растрчиваете свои силы на мелочи, в то время как могли бы сделать 1 раз хороший приворот и видеть человека постоянно.

7. Защита перед работой отдельный пункт. Она должна быть у Вас всегда если Вы практикуете и ДО приворота и после приворота, постоянно, ставить какую-то специальную защиту перед приворотом не имеет смысла, Вы закроетесь сами же от человека, которого привораживаете, важно чтобы защита была, общая, но она не должна мешать действию приворота или его произведению.

8. Не стоит мешать вместе отвороты и привороты и делать сразу и то и другое, это собьет работу и помешают действию, Вы получите в итоге кучу малу и совершенное невнятное действие рун, старайтесь сделать перерыв между такими заклетами, например сегодня - приворот, завтра - рассорка.

9. Если Вы делаете отворот нужно учитывать не только защиту одного объекта, но и защиту второго объекта, так например при работе с соперницей, делая отворот объекту, важно учитывать, что действие идет не только на сам объект, но и на соперницу, а следовательно затрагивает ее защиту, чтобы не получить свое же действие обратно старайтесь рассчитать все заранее, пошагово.

10. Ломать защиты не всегда актуально, более того чаще всего делать этого не следует, так как во первых это тяжело самому практику, во вторых наносится вред объекту, которого Вы любите, иначе зачем браться за приворот, в третьих тратите силы ни на что, потому что степень защиты так или иначе восстанавливается со временем, да и действие само по себе лишнее, старайтесь так оговорить формулу (МФ) или так составить руническую формулу чтобы защита объекта не видела Ваших действий. В любой защите есть маленькие дыры или слабые места, почти любое заклятие приворота может прикинуться "своим" для защиты и спокойно пройти сквозь нее, проявите немного фантазии в оговоре и существенно сэкономите силы и сохраните здоровье объекта. Защиту можно ломать в случае если другого выбора нет.

11. То же самое что и в 10 п. касается ослаблений и прочего, Вы ведь любимого привораживаете, а не делаете ему порчу, так смысл использовать ослабление и негативные формулы, чтобы получить потом "овощ" или инвалида.

12. Луна значения не имеет, время и место действия тоже, главное чтобы Вам было комфортно работать.

Составление простого приворотного заклета:

Допустим есть девушка Ася она хотела бы чтобы Алексей полюбил ее и обратилась к Вам за помощью, но полюбил в этом случае очень общее понятие, а Ася хочет конкретных действий и чувств со стороны Алексея, поэтому нужно четко сформулировать все условия, выделить прямо по пунктам, например:

- а) Алексей должен любить Асю
 - б) Алексей должен радоваться Асе, уважать ее, холить и лелеять
 - в) Алексей должен испытывать страсть по отношению к Асе
 - г) Алексей должен звонить Асе 5 раз в день и говорить что любит ее
- Теперь выберем руны или комбинации рун и подставим под цели

- а) Возьмем Тейваз+Лагуз
- б) Вуньо (радоваться)+Перто (уважать)+Беркана (холить и лелеять)
- в) Кенас (страсть)+Феху
- г) Ансуз+Гебо+Соуло

Итого получим формулу - Тейваз+Лагуз+Вуньо+Перто+Беркана+Кенас+Феху+Ансуз+Гебо+Соуло
И оговорим по всем пунктам сделав талисман.

Составление отворота:

Техника очень похожая, сначала разделяем задачу по пунктам, например нужно рассорить Аню и Василия, задача включает в себя следующие пункты:

- а) Аня будет ругаться с Васей
 - б) Вася не сможет выносить Аню
 - в) они будут ненавидеть друг друга
 - г) логический итог - люди разойдутся из-за ненависти и бесконечных ссор
- Теперь выберем и подставим руны:

а) Лагуз+пер.Ансуз+Тейваз

б) пер.Лагуз+зекр.Кано+пер.Феху

в)пер.Вуньо+Манназ+Турисаз

г)Райдо+Эваз

Итого - Лагуз+пер.Ансуз+Тейваз+пер.Лагуз+зекр.Кано+пер.Феху+пер.Вуньо+

Манназ+Турисаз+Райдо+Эваз.

И оговариваем опять же по пунктам,только вместе.

Восстановление отношений:

Допустим есть задача помирить Васю и Асю,нормализовать их отношения после длительного периода ссор по пустякам,для этого выделим пункты задачи:

а)все негативные моменты мешающие отношения должны быть устранены

б)они должны основываться на взаимоуважении ,любви и страсти

в)отношения должны стать более близкими

Теперь выбираем руны и составляем заклятие:

а)Эваз

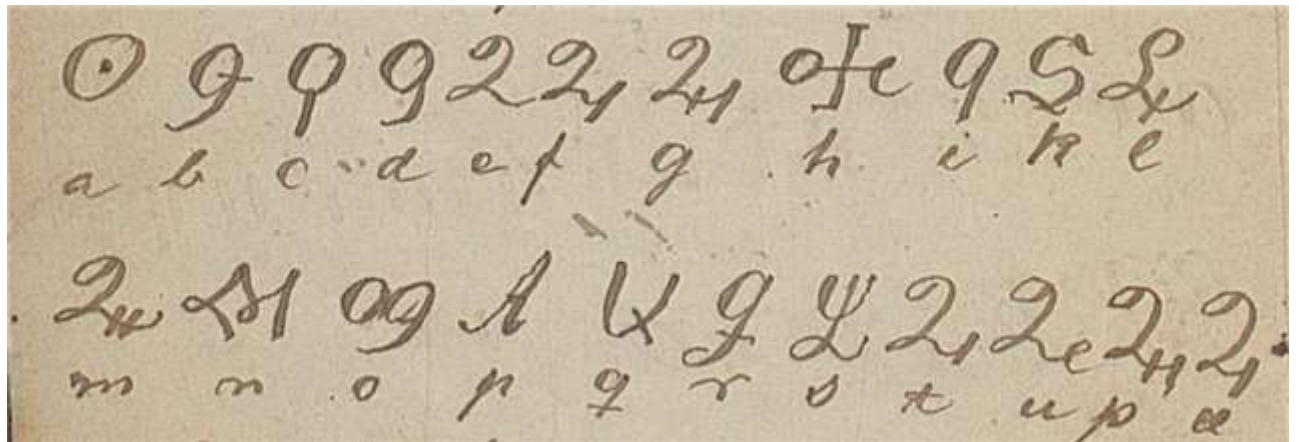
б)Гебо+Вуньо+Ансуз

в)Перто+Одал+Феху+Соуло

Итого получаем - Эваз+Гебо+Вуньо+Ансуз+Перто+Одал+Феху+Соуло

Задание - составить простейшее заклятие любовной магии,формулу,став ,скрипт - по желанию.

Мантика:



А - руна счастливых отношений,семьи,покровительства.В раскладе руна означает прекрасные отношения или возможность отношений для пары,руна говорит также о ясности в отношениях,о взаимопонимании,поддержки,руна счастья и радость.На вопрос о мыслях - значение руны как правило трактуется как раскрытие, осознанность,честность,мысли о партнере,любовь.

В - Руна преграды для отшений,руна трактуется как ошибки в отношениях,сложные ситуации,сплетни или интриги,как по отношению к паре в целом,так и по отношению к каждому из партнеров (в отдельности),в вопросе о чувствах руна может означать и стеснительность признаться,и боязнь осуждения,также руна может означать,что человек не готов к отношениям.

С - Руна любви и успеха в отношениях, означает прекрасные отношения, дружбу, взаимопонимание. Может трактоваться как руна семьи, руна в вопросе о мыслях человека говорит, что он думает о Вас, в вопросе чувств - означает любовь и понимание, страсть. Может также означать семейную жизнь и общее благополучие.

D - руна открытой дороги для отношений, в раскладах означает новые возможности для отношений, выход из кризиса, взаимные попытки возродить отношения (если они были разрушены). В вопросе о мыслях человека - руна означает сожаление и мысли о попытках исправить ситуацию. В вопросе чувств руна чаще всего означает - старую вину.

E - руна взаимного притяжения, руна парности, отношений в целом, желания. Руна означает единение людей, общие цели, взаимопонимание, может означать рождение ребенка. В вопросе любви она говорит об установившихся прочных отношениях, с взаимным чувством. На вопрос о мыслях - руна говорит о том, что люди "телепатически" могут чувствовать друг друга и их переживания совместны.

F - руна семьи. Означает крепкие отношения, гармонию, понимание, общие идеи и планы. В раскладах означает дом или домашний очаг, может означать переживания связанные с домом или семьей на вопрос о мыслях человека, руна теплоты и хорошего отношения к друг другу. Также данная руна означает дружбу.

G - руна измены. В раскладах означает наличие соперника или соперницы, может также означать, что отношениям мешает человек, не являющийся непосредственным соперником отношениям, а просто сплетник или советчик, руна говорит о том, что в дела семьи/отношений влезает третье лицо.

H - руна союза под угрозой. Руна означает любовь, понимание, теплоту в отношениях, но предупреждает о возможной опасности расставания, в вопросе о мыслях человека руна говорит о том, что человек в какой-то степени сомневается - правильный ли выбор он сделал, может также говорить о том, что человек подозревает в чем-то партнера.

I - руна магического воздействия на отношения или партнера. Руна говорит о том, что в отношениях задействована магия, так или иначе, это может быть приворот сделанный женой, а может быть отворот соперницы. Руна говорит о том, что воздействие оказывалось на одного из партнеров. Также руна означает сомнение или переживания человека.

K - руна страсти и взаимной любви, руна означает в раскладах - любовь, страсть в отношениях, прекрасные перспективы для новых отношений, также она несет в себе возможность будущего брака или обретения партнера, если человек одинок. На вопрос о мыслях человека - руна означает что он думает о том человеке с которым состоит в отношениях, переживает за него, любит. На вопрос о чувствах человека руна трактуется как любовь и страсть.

L - руна желания и любви, которая подвергается испытаниям. Руна означает взаимную любовь и уважение, взаимопонимание, но вместе с тем наступление достаточно сложного периода в отношениях, временные разногласия и переживания, но период краткосрочный, также руна может означать примирение после ссоры. На вопрос о мыслях руна говорит - о сожалении человека из-за конфликта, о признании вины, извинениях.

M - руна ссор. Руна означает что в отношениях тяжелый период, люди не понимают друг друга, ругаются по мелочам, при этом отношения теряют очень много с каждой новой ссорой. Руна означает конфликты и переживания. Затяжной кризис, невозможность справиться с эмоциями. В вопросе о мыслях - означает обиду или злость, в вопросах о чувствах означает - охлаждение.

N - руна взаимопонимания и судьбы. В раскладе на отношения руна говорит что человек Ваша судьба, в вопросе о поиске партнера - руна означает нахождение его в ближайшее время, на вопрос о мыслях партнера - руна означает стремление быть вместе, создание семьи, рождение детей, в вопросе о чувствах - руна означает любовь и судьбоносность.

О - руна означает дружбу и взаимопонимание. Но о любви здесь речи не идет, люди воспринимают друг друга только как друзья. На вопрос об отношениях руна означает что отношения не получат развития как любовные, но люди будут хорошими друзьями, на вопрос о возвращении - руна говорит о том, что человек вернется, но прежних чувств испытывать не будет, на вопрос о мыслях - руна означает поддержку.

Р - руна говорит о главенстве одного из партнеров. О принятии важных решений кем-то одним в отношениях, это может быть как женщина так и мужчина. Руна также означает неравнозначные чувства, один из партнеров в отношениях - любит, другой - позволяет любить. На вопрос о чувствах - руна говорит о подавлении, доминировании кого-либо из партнеров, желании быть главным, на вопрос о мыслях руна говорит о подозрениях.

Q - руна маг. воздействия. Руна говорит о том, что отношения стараются разрушить применяя магию. Также руна говорит о возможной ошибке и "невидении" опасности для отношений, на вопрос о чувствах - руна говорит, что человек не осознает своих истинных чувств, а просто находится под действием, на вопрос о мыслях - руна означает что человек думает о разрыве.

R - руна говорит о разногласиях в семье или отношениях, достаточно мелких, но постоянных. Руна означает любовь, страсть, но с ссорами и непониманием друг друга партнерами. На вопрос о чувствах - руна говорит о любви, страсти и обидах, на вопрос о мыслях руна говорит о том что люди "привыкли" обвинять друг друга или перекладывать вину на третьих лиц. Руна может также говорить о том, что людям приелись отношения и они хотели бы изменений.

S - руна защиты отношений. Руна говорит о взаимной любви, понимании и уважении в отношениях, кроме этого руна означает защиту отношений. В вопросе о чувствах руна означает - любовь, страсть, в вопросе о мыслях руна означает что люди заботятся друг о друге, в вопросе на появление/поиск нового партнера - руна говорит о том, что человек вот вот появится в Вашем окружении.

T - руна семье, но в отличии от руны F, данная руна означает что отношения больше основаны на страсти, чем на дружбе или взаимопонимании, в вопросе об отношениях - руна означает страсть, в вопросе о мыслях руна может означать ревность, в общих вопросах на отношения - руна означает яркие отношения, если вопрос задан о детях в семье - то руна означает - непослушание, недовольство ребенка.

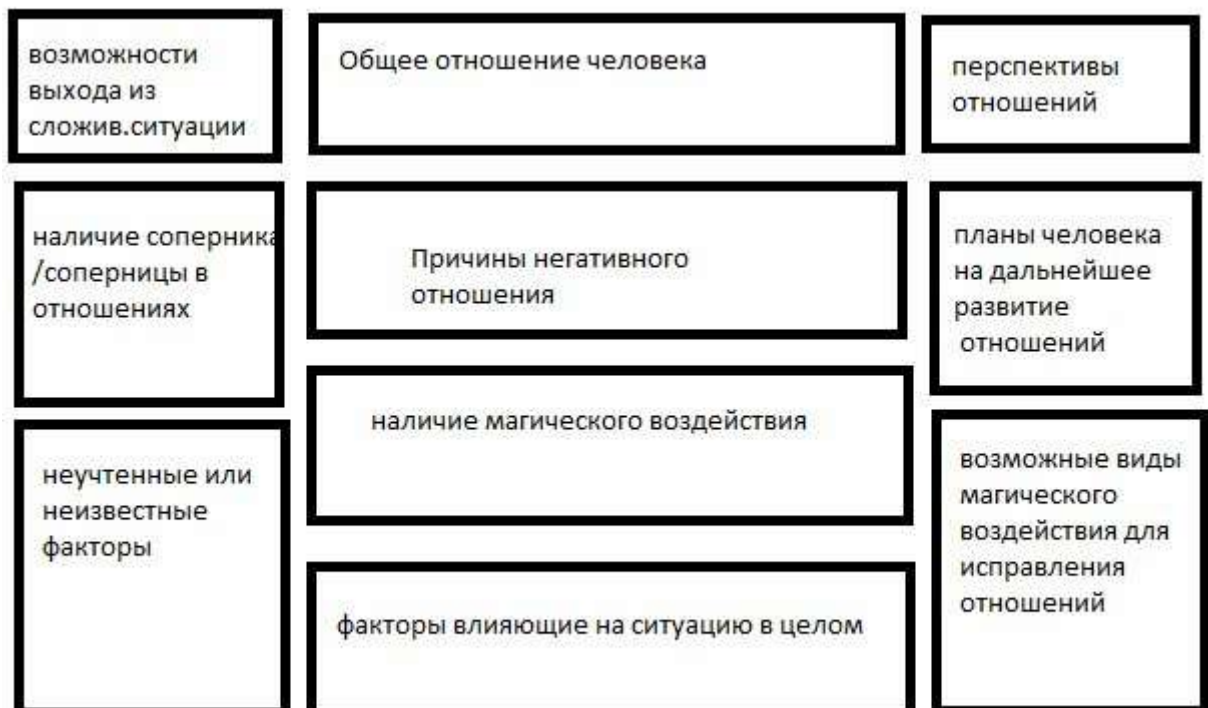
U - руна длительных отношений. Руна означает любовь, гармонию и долгий брак. На вопрос о том стоит ли выходить за человека замуж или жениться на ком-либо - руна дает положительный ответ, на вопрос об отношениях - руна говорит о том, что отношения будут долгими и хорошими, на вопрос о чувствах - руна означает привязанность, на вопрос о мыслях человека - руна означает мысли об общем доме и браке (если люди не живут вместе) и заботу о другом в случае если люди в браке.

Þ - руна измен, но в отличии от G - руна означает, что измены были не единичные, множественные человек не способен остановиться и заводит несколько отношений сразу, руна говорит об обмане и недоговоренностях, также руна означает, что люди держаться за отношения только из привычки, о любви в данном случае речь не идет. В вопросе о чувствах - руна означает пренебрежение, равнодушие, в вопросе о мыслях - мысли о третьих лицах.

Æ - еще одна руна семьи, но в данном случае речь идет о семье как о роде, люди связаны с друг другом детьми, общими родственниками, внуками и т.д. В раскладах на отношения - руна означает возможность создать крепкую семью, также она означает взаимопонимание и поддержку в отношениях, любовь, в вопросе о мыслях руна говорит - о том, что люди привыкли понимать друг друга без слов, заботятся друг о друге.

При изготовлении рун буквы желательно подписывать (внизу) чтобы не запутаться в похожих знаках.

Расклады:





Магия для вреда подразделялась на несколько направлений:

- злая, вредительская магия - сюда относят порчу и сглаз

- "некромагия" и работа с созданием духов - сюда относят поднятие мертвых и работу с немертвыми (драугами), создание колдовских муч и колдовских существ для злых целей, работу с кладбищем в целом.

- магия для взлома замков (Lasabrjotur) и для воровства

- отдельная ветвь злой магии - работа с рунами карликов и работа с черными рунами (не с черным рядом), сюда же обычно относят работу со злыми духами, сюда относят подселение.

Злая вредительская магия, несмотря на свое название и вред который она приносила, считалась самой безопасной из всех направлений, как для человека, так и для оператора, который накладывал заклятия. Обычно к этому направлению относят обычную работу со ставами, рунами или скриптами для порчи. Существует несколько вариантов работы с рунами:

1. Заклятие может накладываться на объект через предмет (подклад, надпись, удачно сделанную в его доме, через любую вещь). Само заклятие может включать в себя совершенно разные элементы, помимо рун, это и травы, и огарки, и уголь, мох, небольшие записки. Обычно в виде подклада эти вещи связывались в небольшой узел (который обычно делался из куса одежды или носового платка объекта) и зарывался в его дворе или в полу (так как обычные полы были "мягкие", земляные, только сверху покрытые досками).

2. Заклятие может накладываться через продукты питания, но с ограничением, соблюдение которого дает лучший результат, заклятие не накладывают - на хлеб и молоко, а также стараются избегать наложения заклятия на мед или масло, имеется в виду отрицательное заклятие. Допускается наложение порчи - на сыр, воду и остальные ингредиенты.

3. Заклятие накладывают на вольт, куклу и т.п. Для изготовления такой куклы берутся привязки объекта - любые, начиная от фото заканчивая волосами и т.д., что есть под рукой, мука или глина, возможно также использование земли с примесями - материал выбирается по желанию и на вольт наносятся нужные знаки. Это достаточно современная практика, так как по традиции предпочитали работать с объектом напрямую, тем не менее со временем такое направление в северной магии получило свое развитие.

4. Работа с фото. Раньше рисунок человека наносили на земле или на песке, поэтому считалось особенно опасным наступать на неизвестные знаки на земле, так как они могли нести порчу. На фото также как и на вольт наносятся руны или ставы.

Само воздействие может разделяться на несколько пунктов:

- заклятие может быть длительным

- заклятие может быть кратковременным

- заклятие может передаваться от человека к человеку в той или иной степени (не по крови)

- заклятие может передаваться по крови

- заклятие может быть альтернативным и срабатывать только при определенном условии и определенным образом.

Второй подвид магии для вреда - некромантия и работа с кладбищем, мертвыми. Главным персонажем такой магии являлся - драуг или немертвый.

Драуг - это исландский термин для ожившего покойника. Мотивы, свойственные эпизодам с драугами:

- у покойника есть свое тело, он не бестелесный призрак: один из способов убийства драуга - отрубание го-

- ловы и приложение ее к ляжкам; у тела, даже если обличье животного, глаза человека (тюлень с глазами человека); у друга видны даже очертания лица; друга можно ранить;
- покойник владеет своим телом: он быстро бежит, может драться как без оружия, так и с оружием; может забираться на крышу дома и ломать крышу, или беситься на коньке крыши;
- тело покойника становится тяжелым: друг ложится - бревна всего дома скрипят; несколько лошадей не в состоянии везти тело будущего друга;
- друг обретает значительную физическую силу: друг запросто разбивает изнутри железные оковы, пробивает головой дыру в двери; железные объятия друга несут смерть человеку;
- тело друга может подвергаться трансформации
- время деятельности друзей - ночь
- синий цвет кожи друга: кожа синяя, как у Хель; кожа иссиня-черная; черно-синяя кожа также и у жертвы друга;
- друг владеет оборотничеством: может превращаться
- друг обладает сверхъестественными возможностями: неимоверной силой, парализующим взглядом, может управлять погодой, видеть будущее; может дать совет;
- другом может стать практически любой человек: обычные крестьяне, колдун, мужчина, женщина; причина смерти варьируется: убийство в бою, смертельная рана, смерть в эпидемии, смерть от болезни; благочестивая и мудрая женщина становится другом;
- деятельность друга связана с нарушением определенных правил, а их восстановление избавляет от друга;
- друг может причинить вред людям;
- может быть связан с сокровищами: охраняет сокровища своего могильного кургана;

Этимология слова "друг": 'draugr' (сов. исл. draugur, фар. dreygur, норв. диал. draug, др. дат. drog), которое родственно др.-в.-нем. gitrog, др.-н.-нем. getroc, ср.-нид. ghedroch(t) 'обман', др.-сакс. bidriogan, др.-в. нем. triogan 'обманывать', 'вводить в заблуждение', авест. draoga 'ложь', др.-ирл. audrach 'призрак' инд.-герм. *dreugh 'вредить', 'обманывать'.

Друг, в целом, связывается с потусторонним миром.

Мертвых могли оживлять намеренно (некромантия), однако отличие в этом случае от других обитателей холмов и могил (предки, дарующие что-то, празднующие; вельва) заключается в том, что целью поднятия мертвецов было намерение использовать их силу, а не получить некий дар или мудрость, как в случае с талантливыми предками или вельвой ("спящей" вельвой, как в "Прорицании вельвы" Wink. В отношении предков и вельвы речь идет, скорее, о пробуждении ото "сна", а не об оживлении.

Я.Гримм обращает внимание, что др.-верх.-нем. gitroc означало "мнимое появление" и использовалось для обозначения злых альвов и других демонических существ. Также др.-сев. draugar описываются как охваченные огнем: "hauga eldar brenna", "lupu upp hauga eldarnir". Я.Гримм также указывает на аналогию с народным поверьем, что души, которые не были приняты в рай, беснуются в ночи, как испуганные птицы, в огне в полях и на лугах. Такие огоньки (ignis fatuus, fox-fire, will-o'-wisp) уводят путника, принявшего их за огни деревни, в болота, на тропы нечистой силы (в описании: садятся на спину человека и неистово бьют крыльями). Путнику следует одной ногой идти по проезжей дороге, т.к. огни могут одолеть человека только в полях, лугах, лесах и т.п.

Самым эффективным «профилактическим средством» от друга считалась так называемая «темная дверь» — традиция, основанная на представлении о том, что мертвец может вернуться только тем же путем, которым он покинул дом. В доме проделывали особую дверь, через которую покойника выносили, причем вокруг него должно было столпиться множество людей, чтобы мертвец не смог разглядеть, что происходит. После этого дверь закладывали кирпичами. Считается, что эта традиция зародилась в Дании, а впоследствии распространилась по всей Скандинавии.

Другов можно разделить условно на 2 категории :

1. Восставшие по своей воле, явившиеся по своим целям
2. Поднятые, вызванные с умыслом.
3. хаугбуи (haugbui), отличавшаяся тем, что последний обычно не покидал место своего захоронения и нападал лишь на тех, кто вторгался на его территорию.

Драугов призывали/оживляли для нескольких целей:

1. Для защиты
2. Для поиска сокровищ
3. Для причинения вреда
4. Для получения советов или ответов на вопросы.

При этом речь идет не о полноценном ритуале поднятия покойного, а о трансформации и придании духу некоторых материальных качеств, но качеств временных. То есть - а) драуги по сути своей являются не упокоенными, блуждающими или вызванными духами мертвых б) они в состоянии обрести физ. воплощение и материальность на короткий период времени.

Процесс оживления состоял из нескольких частей:

- использование травяных /порошковых компонентов
- использование рун и ставов
- использование заклятий

Процесс вызова (уже существующего драуга) также был разбит на несколько частей:

- волшебную песнь
- начертание знаков для заманивания
- заклинание
- также требовалось наличие специального посоха.

Также следует учитывать что драуги вполне могли "заражать" случайно встретившихся им людей и превращать их в свое подобие, после того как они умирали, что происходило обычно скоро:

"...в волов, на которых везли тело Торольва, вселилась нечистая сила, а любая скотина, подходившая близко к могиле Торольва, бесилась и выла до самой смерти. Пастух на хуторе в Лощине стал приходить домой чаще обычного, потому что Торольв гнался за ним. Однажды осенью в Лощине случилось такое событие, что ни пастух, ни скотина не вернулись домой. Когда наутро отправились на поиски, пастуха нашли мертвым поблизости от могилы Торольва; он был весь черный как уголь, и все косточки у него были переломаны. Тело пастуха засыпали камнями возле могилы Торольва. Весь скот, ходивший в долине, либо сдох, либо бежал в горы, и с тех пор его больше не видели. Если же на могилу Торольва садились птицы, они сразу падали замертво. Привидение столь разгулялось, что ни один человек не решался отпустить свой скот в эту долину. На хуторе в Лощине по ночам часто слышался страшный грохот; люди заметили также, что кто-то частенько ездит на коньке крыши.

С наступлением зимы Торольв стал часто появляться уже в самом доме; сильнее всего он досаждал хозяйке; от этого пострадало немало людей, а сама хозяйка тронулось умом. В конце концов, хозяйка умерла от этой напасти; ее тоже отвезли в горы в Долину Реки Тора и похоронили под грудой камней рядом с Торольвом. После этого с хутора бежали все, кто там еще оставался. Тогда Торольв принялся разгуливать по всей долине; его появления были столь зловредны, что все хутора в долине опустели — часть народа он свел в могилу, а часть согнал прочь. При этом всех, кто умирал, видели разгуливающими вместе с Торольвом"

Также к данному типу можно отнести создание эфемерных существ, так как для их появления а) обычно использовались компоненты с кладбища б) они представляли из себя особую разновидность духов, также как и драуг способных обрести на время плоть.

Такие существа находились в распоряжении колдунов постоянно и могли представлять из себя :

а) прототип "вампира", который забирал энергию и силу у жертвы и передавал ее колдуну, также такой тип духа как считалось мог питаться кровью жертвы, в качестве платы. К таким созданиям обычно относили - "galdra-fluga" - магическую муху и "galdra - slange" магическую змейку, для создания таких духов брался горшок из глины или из дерева, на дно которого выкладывалась земля с мест захоронений или могил, также использовалась земля с мест казней или убийств, сверху стелили особый сорт мха и поливали своей кровью три полнолуния подряд, на 4 являлся дух и служил колдуну, но в последствии своя кровь не использовалась, хотя земля не должна была слишком пересыхать и использовали кровь зверей или зазевавшихся путешественников. Такой дух мог исполнять любое желание колдуна, направленное во вред, мог находиться при нескольких объектах одновременно и портить не только конкретного человека, но и землю например.

б) вторым типом таких духов, являются духи созданные для порчи конкретного человека, единожды, такие духи создавались на более простых условиях, как считалось для создания такого духа необходимо было записать особую палочкой и в затмение нанести на землю несколько рун, ударив после этого камнем о землю, таким образом считалось что камень связывается с духом и становится вместилищем, после чего его подкидывали объекту порчи.

Чуть в стороне стоит некромантия в целом, гадание с помощью мест праха или гиблых мест процветало среди черных колдунов и было весьма популярным, несмотря на запреты и наказание за ее использование. Обычно данный вид гадания заключался либо в "сидении на перекрестке", либо к бросанию костей, либо в непосредственном вызове усопшего.

Магия для взлома замков, хотя и относится к черному направлению, больше все таки представляет из себя серую магию, то есть магию которая применялась по нужде, необходимости. Такой вид магии использовали, чтобы взломать замки, открыть двери, как обычные так и необычные, чтобы открыть проходы в скрытые или тайные места. Магия же для воровства считалась последним делом и каралась смертной казнью, в отличие например от черного колдовства, которое не всегда наказывалось строго, только после 1600 года, но несмотря на это была очень распространена и пользовалась успехом, такая магия считалась опасной не из-за самого процесса воровства, а из-за того, что воровство чаще включало - привязки например, которые потом относились к колдунам или фамильные амулеты, особо ценные вещи.

Черные руны использовались достаточно часто не только черными колдунами, они могли применяться и в благодетельных закланиях, а вот подселение обычно осуществляли только со злыми целями, поэтому на севере была широко распространена практика экзорцизма в самом различном виде, в начале это были языческие обряды, а позднее подключились и христианские источники, образуя в итоге причудливую смесь из пасторов колдунов и магических книг, "темных" и "светлых", светлые хранили христианские пасторы за алтарем в церквях, а темные книги хранили черные колдуны, чаще всего в могилах или передавали по наследству. Существовал также особый подвид таких книг - эльфийские огненные книги.

"О священнике Эйрике из Вогр-оса (1667-1716 гг.) существует довольно много саг и противоречивых рассказов. Из Сельвог, области священника Эйрика, присланы самые лучшие и наиболее примечательные истории о нем. Преподобный Магнус Гримссон также собрал немало саг об этом священнике "со слов и по записям Брюньольва Йоунссона, школьника из Хруни, со ссылками на то, что рассказывают об Эйрике жители Борга-фьорда. Эйрик был сведущ в мистериях древних и чародействе*. Часто входил он в холмы и, вообще, совершал множество необычных вещей. Он никому не повредил своим ведовством*, хотя иногда и "подшучивал", особенно над теми, кто приставал к нему со своим любопытством, и навязывался к нему, не прошенный, в спутники. Обычно Эйрик исчезал со своего хутора каждый субботний вечер и возвращался не раньше воскресного утра. Никто не знал, где проводил он все это время".*

Однажды попросил некий юноша позволения у священника Эйрика отправиться вместе с ним туда, куда уходил тот каждый субботний вечер. Эйрик долго отказывался и говорил, что не будет ему большой

пользы от этого. Однако парень очень настаивал и наконец уступил священник и пообещал захватить его с собой как-нибудь. И вот, некоторое время спустя, отправляется он, как обычно, в путь и берет юношу с собой. Погода тогда стояла тихая и ясная. Они пересекают возделанное, вокруг хутора, поле и подходят к одному холму там. Священник ударяет по нему тонким прутот спроти. В следствие чего холм открывается и выходит оттуда некая зрелая женщина. Она приветствует Эйрика как старого знакомого и приглашает его внутрь. За ней следом появляется незнакомая юная девица и зовет священникова спутника также внутрь.

Все вместе входят они в холм и оказываются в просторной комнате. Сидело там по кругу множество народу на дощатом возвышении на полу. Сажает Эйрик юношу у самой двери, сам же помещается среди людей напротив. Кажется священникову спутнику весьма странным то, что молчат все там, словно воды в рот набрали и поэтому стоит внутри гробовая тишина.

Тут выходят прочь обе женщины, но вскоре возвращаются обратно, неся в руках нож и корыто. Затем направляются они к сидящему с самого края круга, на противоположной от парня стороне двери чело-веку. Подхватывают они его, кладут головой на корыто и режут беднягу в нем словно ягня. Покончивши с этим, хватают они его соседа, а вслед за ним всех остальных, по порядку, и повторяется с несчаст-ными вновь вся ужасная процедура. Никто даже и не пытался сопротивляться, и притом не один не проронил не звука.

Странно, но незаметно было по Эйрику, чтоб он проявлял хоть какое-нибудь беспокойство по поводу происходящего, чего конечно нельзя было сказать о пришедшем с ним юноше. Видит он, что страшные эти женщины даже и не думают остановиться, пока всех там не перережут; и когда приходит очередь Эйрика, хватают они его и режут как прочих. Тогда возопил парень, вскочил на ноги, бросился опроте-тью к двери, и был таков. Побежал он затем домой на хутор со страшной вестью, и пятки его так и сверкали, а вокруг звенела весенняя исландская ночь.

Но когда, запыхавшись, приближается он к родному хутору, то вдруг видит, что стоит там священник Эйрик в дверях, опершись руками в верхнюю их перемычку. Улыбнулся он при виде парня и говорит: "По-чему бежишь ты так стремительно, дорогой?" Парень и не знал что на это ответить; ибо сейчас устыдился самое себя, потому как понял, что священник просто напросто об-морочил его*.

Тогда Эйрик и говорит: "Я тут вдруг подумал, что наврядли, мой дорогой, пожелаешь ты когда-нибудь вновь подобное увидеть?!"

* "сведуц в мистериях древних...." - (исл.) "знаток древнего знания или чародейства"

* чародейство - (исл.) , буквально "много-знание". (исл. marg-kunnigur "многознающий").

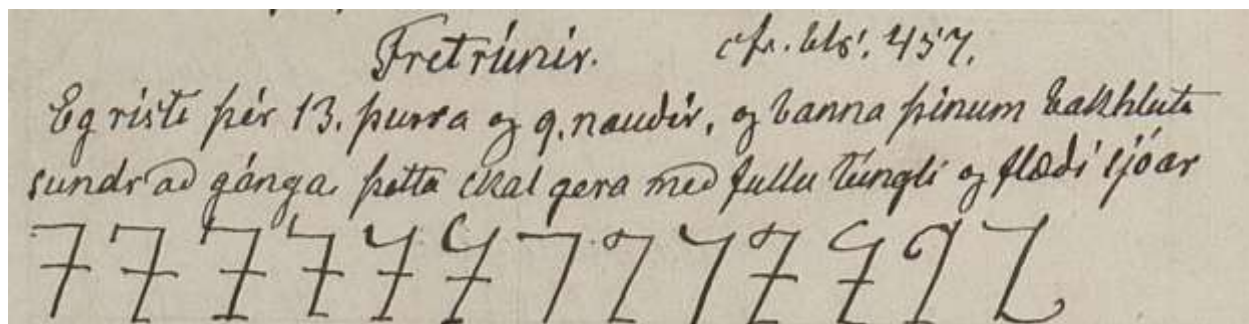
* sproti - "магический жезл для вхождения в холмы"

* обморочил - т.е. сотворил для него наваждение, морок .

(текст саги взят с портала - <http://norse.ulver.com>)

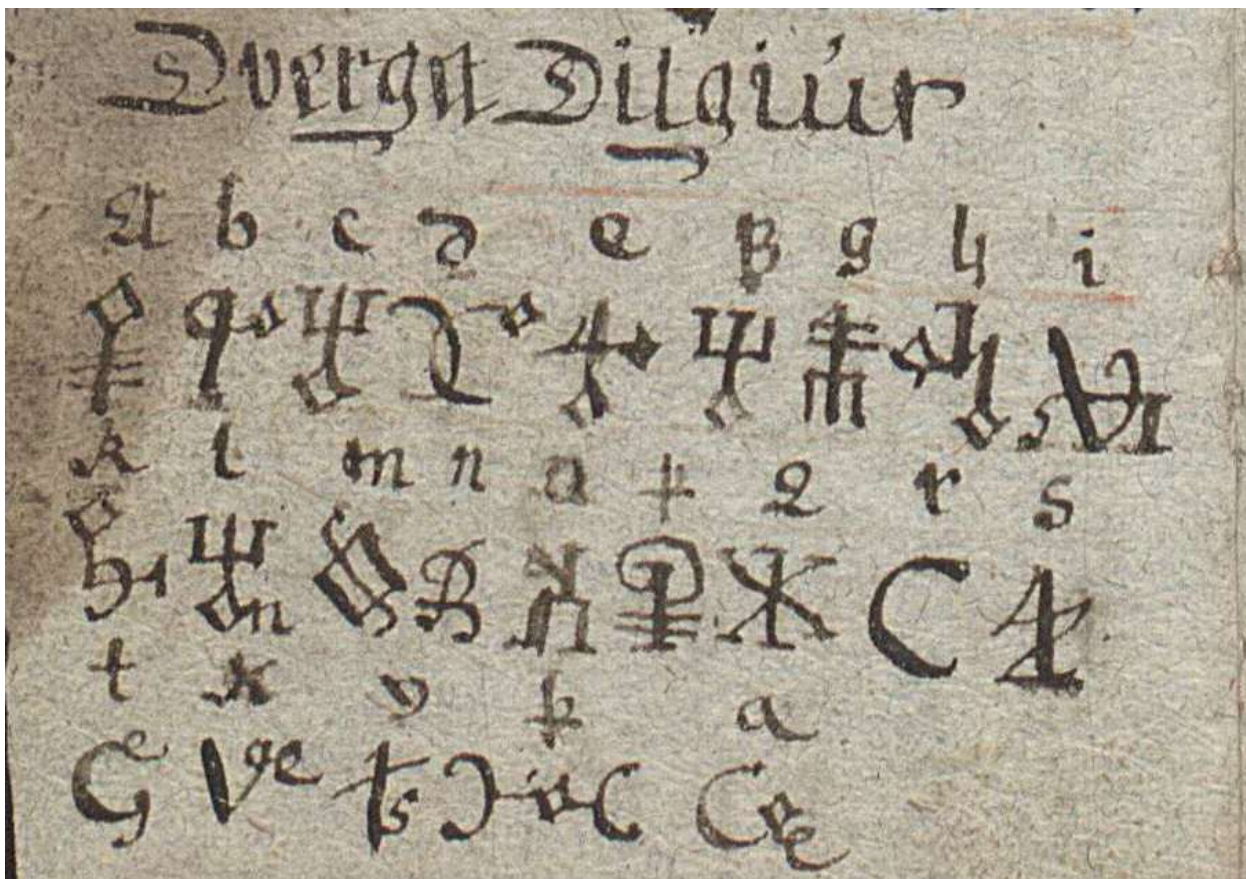
Примеры черных рун:

Руны для наведения порчи на расстройство желудка :



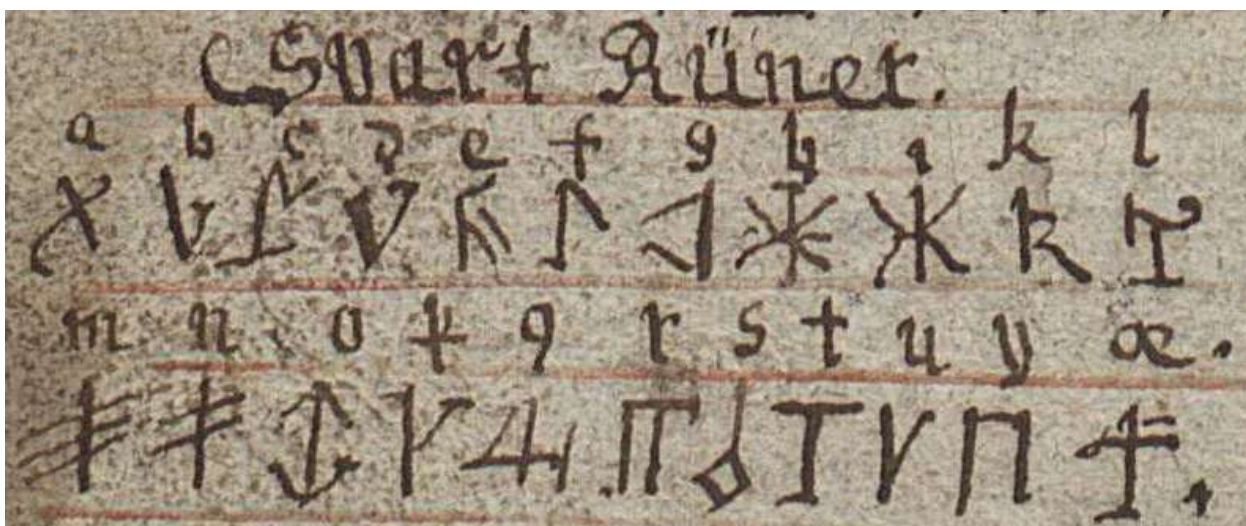
(рисунок взят с портала – handrit.is)

Руны карликов-двергов:



(рисунок взят с портала – handrit.is)

Черные руны:



(рисунок взят с портала – handrit.is)

Порча как и любое другое воздействие с помощью рун может иметь несколько разновидностей:

а) она может быть простыми руническим заклятием, например Вася хотел бы испортить Асю, для этого он выбирает руны - Хагалаз+Йера+Турисаз и наносит их на фото Аси оговорив, это простое руническое заклятие.

б) порча может быть представлена ставом, который может как подействовать сильнее формулы, так и слабее в зависимости от а) защиты объекта б) самого действия заклятия. Например Вася хотел бы испортить Асю таким образом, чтобы все ее успехи превратились в потери, для этого Вася составляет и использует став, но

Ася сама использует ставы о чем конечно не будет информировать Васю, поэтому сделав став Вася получает минимальное действие, потому что став который носит Ася предназначен как раз для противодействия таким ставам как нарисовал Вася, он сильнее того става, который нарисовал Вася. А вот если бы Вася использовал формулу, а не шел напролом, то получил бы желаемое, так как иногда один маленький удар вовремя может сработать лучше чем глобальная порча. Если ситуация допустим другая, у Аси стоит защита заговором, Вася использует формулу и получает результат по минимуму, так как заговор Аси сильнее чем формула Васи, а если бы Вася использовал став то получил бы результат сразу.

в) она может быть выполнена в виде рунического заговора, только рассчитанного не на добро, а на зло.

г) она может быть представлена именно банд-руной Васи с соответствующими разрушительными рунами в составе.

Теперь касательно защиты объекта - есть несколько типов защит объектов:

а) родовая

б) предзащита (защита которая действует заранее)

в) основная поставленная защита

г) талисманная защита

д) защита через сведение действий (на животных или людей)

е) защита через Богов или Бога (это больше относится к жречеству и тем у кого хороший контакт с Богом/Богам)

ж) защита сущностью

Перед работой желательно определить тип защиты хотя бы примерно, чтобы можно было выбрать метод работы, иногда имеет смысл обойти защиту или обойти ее, а иногда проще разрушить, здесь лучше выяснить заранее, чтобы не тратить свое время и силы. Так например, талисманную защиту или защиту сущностью имеет смысл именно разрушать, также как и связь с Богами/Богом, а предзащиту, основную защиту, проще обойти чем разрушать, сигнализируя о своих действиях. Разрушение таких типов защит равнозначно включению громкой сирены - "Я навожу порчу!". Методы воздействия, поставленную защиту или несколько типов защит лучше всего определять до работы с помощью диагностики.

В формулах для порчи руны могут использоваться с таким значением (имеется в виду в контексте формул для порчи):

Феху - руна подойдет для порчи на финансовое положение, дела, успех в целом

Уруз - руну можно использовать для остановки дел, для наведения порчи на здоровье, силу и общее состояние.

Турисаз - руна хорошо подойдет для разрушения чего бы то ни было, начиная с отношений заканчивая какими-то денежными делами.

Ансуз - подойдет для наведения порчи на сплетни, потерю репутации, на наведение заклятий на болезнь и инвалидность.

Райдо - руна подойдет для наведения порчи на закрытия дороги, на потерю благосостояния, для отнятия удач или счастья.

Кано - руна подойдет для наведения порчи на болезнь, на ссоры и разруху, подойдет если нужно нанести порчу на потерю рассудка.

Гебо - можно использовать для порчи на разрушение отношений, для порчи на срыв переговоров или важного разговора, также можно использовать для отворота/ рассорки.

Вуньо - для наведения порчи на помутнение рассудка, для порчи псих. состояния, для порчи здоровья и отношений.

Хагалаз - для порчи и наказания в любых целях.

Наутиз - для принуждения, подчинения, для порчи на потери, нужду, бедность, для отнятия успеха или удач, для порчи отношений.

Иса - для порчи на дела, для порчи отношений, для порчи на болезни.

Йера - для порчи на заболевания, для порчи на потерю достатка.

Эйваз - для наведения порчи любого типа.

Перт - для порчи способностей, умений, для порчи на здоровье, для порчи отношений, для порчи на смерть и несчастья.

Альгиз - для порчи на здоровье, для порчи на потери, для закрытия дорог, для разрушения защиты.

Соул - для порчи на успехи, для порчи на мат. достаток, для порчи на здоровье, для порчи на отношений.

Тейваз - для порчи на успехи, для порчи на отношений, для порчи на здоровье

Беркана - для порчи на здоровье, для порчи на отношения, для порчи на неприятности

Эваз - для порчи на закрытие дорог, для порчи на неприятности и несчастья

Манназ - для порчи на отвращение, для порчи дел, для порчи успеха, для порчи на красоту, для порчи на здоровье.

Лагуз - для порчи на красоту, для порчи на успех, процветание, для порчи магических способностей, для порчи на дела.

Ингуз - для порчи на отношения, для порчи на здоровье, для порчи на несчастья.

Отила - для порчи на дом, для порчи на землю, для порчи на отношения, для порчи на здоровье и дела.

Дагаз - для порчи на потерю рассудка, для порчи на дела, для порчи на успех.

Разрушение защиты может проходить по 3 схемам:

1) грубый взлом защиты, например Вы используете формулу Турисаз+Хагалаз+ пер. Альгиз и разрушаете защиту, при этом оппонент испытывает дискомфорт, чувствует процесс разрушения, возможно более. Это грубый вариант работы практически не дает Вам преимуществ и подходит для случаев когда необходимо нанести удар быстро не обращая внимание на то как будет произведен взлом.

2) второй вариант слома защиты - более длительный, Вы можете постепенно/ поэтапно разрушать защиту до тех пор пока она не сойдет на нет, такой вариант менее заметен и дает Вам время для дополнительных действий, пока противник не сообразил, что его защита сошла на нет, вариант подходит когда Вы работаете с непрофессионалом и у Вас есть время. Такая формула может содержать различные условия, иметь разные типы построения, например она может быть такой - Турисаз+Лагуз+Перто+Иса+Манназ+пер. Феху+Альгиз, а может быть и такой Ансуз+Манназ+Эйваз+Хагалаз+Альгиз+пер. Тейваз, где в первом случае происходит слом защиты через закрытие способностей на время, а во втором случае падение защиты происходит только с условием, что человек начинает колдовать.

3) третий вариант это обход защиты, в любой самой сложной защите потенциально заложена возможность снятия или ослабления, чтобы разрушить такую защиту в первую очередь необходимо определить сам тип защиты и вторым этапом найти ее сложное место, после этого выстроить формулу или став, которая будет рассчитана на снятие такой защиты, при этом и в формулу и в став должны быть включены руны или ли-теры для маскировки действия, а в МФ (словесный оговор) или в оговор включается формулировка, что Вы не разрушаете защиту, а создаете брешь, через которую в сам объект проникает Ваше закливание и остается в нем, следом за таким заклинанием защита затягивается и разрушение происходит изнутри, что не дает объекту определить откуда идет воздействие и вообще его наличие.

Меры предосторожности :

Как таковых откатов в рунической магии нет, либо есть результат, либо его нет и Ваше воздействие не удалось, но всегда есть вероятность, что предполагаемый противник почувствует вашу работу и вот тогда можно получить его ответ на произведенные действия. Пример Ася наводит порчу на Света, порча не получается, но Асе становится плохо, Ася думает - откат, хотя на самом деле Света всего лишь ответила не ее действия, создав отдельное, свое, новое закливание и направив его на Асю, а не вернула ей ее же работу. Если человеку возвращается его же работа - это откат, если для человека делают просто гадость, зная что он когда то пытался навредить, то это не откат, а ответ на действия. Боги не посыльные чтобы бегать, то возвращая то от-

давая действие, потому что любая работа с рунами так или иначе затрагивает Богов, поэтому это еще одна причина почему откат практически невозможен, да и самого понятия откат никогда не существовало в рунической магии. Руническая магия не имеет никакого отношения к другим направлениям, хотя и включает некоторые части из них, принципы магии все же немного другие, хотя общие положения сходны, поэтому если через 10 лет, у Вас случится например какая-то неприятность, то это не откат за порчу которую Вы навели на соседку Валу, а какие-то более современные неприятности. Касательно наказания за неправомерные действия, это не христианство, в северной магии нет понятия грех и передачи грехов по роду, проклятия есть, но не грех, а потому считать что Боги наказывают детей за то что сделали Вы неправильно, Боги наказывают того, кто виноват и только его, а не его семью, не его детей и родственников, кто виноват, тот и будет наказан, хотя и само наказание чаще всего сводится только к временному бездействию формул и ставов. Но защита перед работой является обязательной, потому что Вам могут навести гадость отвечая на Ваши действия.

Практика:

Попробуем составить простую руническую формулу для наведения негатива, учтя при этом, что на человеке например есть талисманная защита. Предположим, что нам необходимо сделать не глобальную гадость, а отнять например у человека удачу и лишить его временно успеха, перед этим нам нужно разрушить защиту. Сначала разрушаем защиту, так как защита талисманная, то не имеет смысла проникать в нее и действовать изнутри, так как действие талисманной защиты цельное, поэтому первым делом выбираем руны для разрушения защиты:

Возьмем Хагалаз - как руну разрушения, Турисаз - как руну удара, Феху - как руну амулетной защиты и Лагуз - как руну морока, чтобы немного прикрыть свои действия и не дать человеку раньше времени узнать, что защита перестала действовать, обозначим и самого человека, пусть это будет например руна Манназ, пер. Альгиз - разрушения защиты. Теперь распишем формулу :

Турисаз+Феху+Хагалаз+пер. Альгиз+Манназ+Лагуз (скрываем свои действия от человека) = удар силы (Турисаз)+по амулету (Феху)+разрушит его действия (Хагалаз), что послужит причиной разрушения защиты человека (пер. Альгиз+Манназ)+Лагуз.

Нанесем формулу на фото и оговорим.

После того как защита снята (с условием, что она была) можно приступать к порче. Составим для нее простую формулу для этого выберем руны - пер. Лагуз - неудачи, так как по условию у нас еще и успех добавляем пер. Тейваз и пер. Феху, в дополнение используем руну Науд чтобы подчеркнуть что насильно отнимаем, лишаем человека чего - либо, Манназ опять же будет обозначением объекта, а Йера - подчеркнет временность действия. Таким образом составляем формулу:

Науд+пер. Тейваз+пер. Феху+Манназ+пер. Лагуз+Йера - насильно забираем у человека успех, процветание и удачу на определенный период времени, при этом период времени оговариваем отдельно в МФ. Можно отнять на месяц, а можно на день. МФ может звучать следующим образом - "Пусть силой рун (имя) лишится удачи и успеха на например 12 дней. Пусть силой рун заклание неизменно сопровождает его и влияет на него и всю его жизнь ровно 12 дней." Наносим заклания оговаривая на вольт или фото. Через 12 дней заклание деактивируется, но лучше если оно будет сожжено.

Задание - составить простое руническое заклание для порчи

Для тех, кто не хочет составлять заклание для порчи, попробуйте составить безобидное заклание, например для того чтобы молоко скисло в кружке. Для этого Вам нужно будет описать действие и объект, объектом будет молоко, которое находится в кружке, описать его рунами например можно так - Лагуз+Феху - жид-

кость помещенная в сосуд, можно и Лагуз+Перто, теперь нужно описать что будет происходить с молоком, для этого возьмем обратную руну, если обычное, свежее молоко у нас было - Лагуз, то скисшее оно будет обозначено как пер.Лагуз, и того формула будет - Лагуз+Перто+пер.Лагуз, наносится на молоко, деревянной палочкой например.

Мантика:

Гадание "Рёкков"

Слово «рёкки» в значении «Боги йотунов» ввела в обиход Эбби Хеласдоттир. Божественный статус этих существ вызывает ожесточенные споры между различными группами рунологов, работающими в Северной традиции. Одни считают их (и даже Хель, грозную силу самой Смерти, которую не способен ни подчинить, ни улестить ни один ас) всего лишь великанами, далеко уступающими асам по значимости. Другие полагают, что это и впрямь божества, но божества злые или слишком опасные, чтобы всерьез им служить или работать с ними. По мнению третьих, на основе имеющихся свидетельств невозможно доказать, что люди когда-то действительно поклонялись этим существам как богам.

К рёккам — йотунским богам — обычно причисляют Локи, Ангрбоду, Хель, Фенрира, Йормунганда и Сурта с Синмарой, дракона Нидхёгга, Мордгуд, Менглёд, Утгарда-Локи и Хюндлу, а также Сигюн (она происходит из асов, но оставила свой народ ради мужа).

Rökr— это сумерки. Рагнарёк — это сумерки богов; тот же смысл заключен и в немецком переводе этого слова, «Götterdämmerung». В данном случае сумерки символизируют закат власти богов, населяющих Асгард: на место асов снова приходят рёкки, боги более древнего пантеона. Таким образом, пантеон рёкков можно интерпретировать как олицетворение ночи, поглощающей асов.

Но точнее было бы рассматривать рёкков именно как духов сумерек. В сумерках богиня ночи покрывает небосвод, и очертания рёкков проступают в звездах и созвездиях, вспыхивающих на ее черном теле. Вечерние сумерки (равно как и утренние, обозначающиеся в немецком языке тем же словом, «dämmerung») — это время, когда все живое приходит в движение. Вечером ночные животные пробуждаются, дневные — спешат истратить остатки энергии перед отходом ко сну; то же самое, только наоборот, происходит на рассвете. И в эти времена ежедневно истончаются завесы между мирами: ночной мир сливается воедино с дневным, свет Золотого Солнца — с тайным сиянием Солнца Полночного. Лучи природного и сверхъестественного светил смешиваются друг с другом, пусть хотя бы на несколько мгновений, — поэтому все краски на закате и на рассвете кажутся такими яркими и «нездешними».

Rökr — это тень. Следовательно, Рагнарёк — это уход богов в тень. С такой точки зрения, рёкков, опять же, можно рассматривать как тьму, поглощающую асов, но вернее было бы сказать, что они и есть тени — каузальные эманации акаузальной тьмы. Только вглядываясь в тень, можно уловить истинный образ Вселенной — черной бесконечности.

Тень — это душа. Это зримое свидетельство того, что сокрыто внутри. Египтяне включили хаибит (тень или отражение как образ личности) в число семи душ, присущих человеку. Отзвуки этих воззрений обнаруживаются и в античной картине мира, где душа мыслится как umbra (тень), переходящая после смерти в Царство Теней. Аналог этой Страны Теней в мире рёкков — Хельхейм, царство Хель, путь в которое лежит через Нифльхейм. «Nifl» — такое же многозначное слово, как и «rökr», и близкое ему по смыслу: оно означает туман и облака, мрак и тьму, и от него произошли слова с теми же значениями в других языках (ср. древневерхненемецкое «nebul», древнесаксонское «nebal» или немецкое «nebel»).

Гадание достаточно несложное, но интересное, гадание проводится только в вечернее или ночное время. Перед самым гаданием потребуется положить рядом с гадающим любой маленький дар - монетку, конфету, не важно главное чтобы маленький дар лежал с рядом с Вами. Потребуется 9 плашек с именами - Локи, Ангрбода, Хель, Фенрир, Йормунганд, Сурт, Синмара, Нидхёгг, Сигюн. Сами плашки могут быть как деревянными, так и глиняными, бумажные подойдут если будут в пластике. Когда все готово плашки складывают в сосуд с водой, можно взять мисочку, произносят над ней все имена, в любом порядке, перемешивают и достают 1 плашку. По ее значению трактуют события, единственный минус гадание чаще всего оно является "предупредительным", обычно его используют, когда чувствуете что что-то не так, но не можете понять что именно или для того чтобы определить есть ли воздействие.

Локи - неудачи, предупреждение об обмане, лжи или предательстве - в негативном аспекте, в положительном аспекте - праздник, радость, веселье или розыгрыш, на вопрос о порче - выпавшая плашка с именем Локи говорит о том, что Вам вредит знакомый человек прикрывающийся маской заботы, в вопросе о здоровье плашка говорит о том, что есть скрытые, не выявленные заболевания на которые нужно обратить внимание, в вопросе отношений плашка говорит о предательстве или лжи.

Ангрбоду - неприятности на работе, с деньгами или детьми, в положительном аспекте плашка говорит о том, что Вы обретете силу, чтобы преодолеть все препятствия и справиться с проблемами, кроме этого плашка говорит о возможном путешествии от которого стоит отказаться. На вопрос о вреде - руна говорит о том, что вред приносит родственник или родственница, в вопросе здоровья - плашка предупреждает о женских заболеваниях или о заболеваниях печени, в вопросе отношений плашка говорит о том, что им вредят родственники или знакомые.

Хель - проблемы со здоровьем, неприятности, возможно травмы. В положительном аспекте плашка говорит о том, что Вам под силу избежать и преодолеть все неприятности, с условием что Вы вовремя отреагируете на опасность. В вопросе порчи или негатива - плашка говорит о наличии порчи, проклятия или сглаза. В вопросах заболеваний плашка - говорит о проблемах с сердцем, кровеносной системой, проблемах с легкими. В вопросе об отношениях - возможен разрыв или развод.

Фенрира - опасный враг, интрига, непонимание, ссора. В положительном аспекте плашка говорит о том, что Вам нужно узнать все подводные камни прежде чем начать действовать и проявить особую осмотрительность, против Вас действуют, но предупрежден значит вооружен. В вопросе о порче - плашка говорит об отвороте, рассорке или небольшом сглазе. В вопросе здоровья - заболевание костей, опорно-двигательного аппарата, суставов. В вопросе отношений - ссора или скандал, которого Вы сможете избежать если не поддадитесь на провокацию.

Йормунганд - козни, преследования, крупные неприятности, увольнение. В положительном аспекте - временность, черная полоса, которая подходит к концу, наличие возможности выхода из кризиса. В вопросе порчи и негатива - магия отсутствует, черная полоса, которую просто нужно переждать. В вопросе о заболеваниях - заболевания желудка, нервной системы. В вопросе отношений - охлаждение и кратковременные ссоры. На вопрос о том, по судьбе ли человек - нет не по судьбе, не Ваш человек.

Сурт - опасность, физические травмы, неприятности со здоровьем. В положительном аспекте - неконтролируемая сила, неправильный выбранный метод борьбы с ситуацией или человек, неправильное применение усилий. В вопросе о порче или проклятии - порча на здоровье, порча на беды. В вопросе об отношениях - ревность, агрессия, возможны ссоры. В вопросе здоровья - заболевания моче половой системы, психические заболевания.

Синмара - травмы, склоки или неприятные разговоры, ложь. В положительном аспекте - раскрытый обман, верная подсказка, успех в творчестве или коллективных мероприятиях. В вопросе порчи - отсутствие порчи или негатива, но возможен легкий сглаз из зависти. В вопросе здоровья - заболевания центральной нервной системы. В вопросе отношений - непонимание, ревность.

Нидхёгг - тайный враг, человек желающий зла, находящийся рядом с Вами, вампиризм в любых аспектах. В положительном аспекте - возможность узнать больше о том, кто приносит вред, возможность противостоять ему, наличие сил. В вопросе здоровья - из Вас тянут силы, как таковых серьезных заболеваний нет, происходящее результат оттока энергии, в вопросе отношений - партнер использует Вас, в вопросе порчи - отнятие удачи, счастья или закрытие дорог.

Сигюн - временные неудачи, потеря себя и своего пути. В положительном аспекте - завершение трудного периода, помощь друга, самопожертвование, результатом которого станет получение чего-то большего. В вопросе порчи - отсутствие негатива. В вопросе здоровья - вирусные заболевания или заболевания крови. В вопросе отношений - верность, понимание, но неуверенность в партнере.

Данное гадание чаще всего используют только в случае необходимости, просто так (когда все хорошо) такую технику не используют.

Используемая литература:

Рейвен Кальдера Книга йотунов: работа с великанами Северной традиции. Перевод – Анна Блейз

Урок 10

Условно магию для лечения можно разделить на несколько видов:

1. Магию от болезней - предотвращение заболеваний:

а) щиты от болезней (общие)

б) формулы, ставы или скрипты от конкретных заболеваний (например во время эпидемий)

в) заклинания, ставы составленные для особых случаев под определенного человека

г) отведение болезней от человека

2. Магию лечебную - непосредственно само лечение заболеваний

а) лечение заболеваний в острой форме

б) лечение хронических заболеваний

в)лечение детей

Также этот вид делится на :

а)лечение вирусных заболеваний

б)лечение раковых заболеваний

в)лечение желудочно -кишечных заболеваний

г)лечение заболеваний дыхательной системы

д)лечение опорно-двигательного аппарата

е)лечение кроносной и сосудистой системы

3.Магию переключков - перенос болезней на субъекты или объекты.

а)переключки на субъекты

б)переключки на объекты

Рассмотрим подробнее - Магию от болезней - предотвращение заболеваний,здесь важно учитывать что основная цель данного направление - предотвратить болезнь,способы могут быть разные,но цель - не дать человеку заболеть.Сами способы для этого делятся на несколько групп:

1) щиты - щиты это заклития ограждающие человека от заболеваний в целом,щиты не убирают существующих заболеваний,не облегчают их,они только защищают от новых болезней.У щитов есть свои плюсы и минусы,к плюсам можно отнести - полное закрытие человека от болезней,к минусам - при неправильном наложении щита Вы можете полностью закрыть человека от любого вида магии,в том числе и лечебного,если например Вы поставив щит,захотите его полечить. Формулы щитов обычно палиндромные,закрытые с двух сторон ограждающими рунами,например - Турисаз+Тейваз (закрытие,защита)+Манназ+ Уруз (здоровья человека)+Турисаз+Тейваз,такой вид формулы является простым щитом.Другая форма щита,которая тоже достаточно часто используется такая форма - ограждающие руны - субъект,данное заклитие может быть например таким - Иса+Альгиз+Тейваз (закрытие)+Манназ+Уруз (здоровья человека от болезней).

2) формулы, ставы или скрипты от конкретных заболеваний (например во время эпидемий), в этот вид формул и ставов обычно включены руны строго ориентированные на какое-то конкретное заболевание, для составления такого заклятия понадобится примерное соответствие рун конкретным заболеваниям, отталкиваться стоит от общего значения руны и соотнесения ее с конкретным органом, как пример может быть такое соответствие.

Fehu заболевание ж-к тракта, вирусные и простудные заболевания, заболевания сердца

Uruz заболевания иммунной системы, заболевания щитовидной железы и гормонального фона, инфекционные заболевания

Ansuz заболевания психики, проблемы с координацией, заболевания центральной нервной системы, нарушение работы речевого центра, ангина и др. воспалительные заболевания.

Kenaz - заболевания крови, вирусные и инфекционные заболевания, заболевания ж-к тракта, заболевания сердца, кроветворящей системы.

Gebo вирусные и инфекционные заболевания

Hagalaz вирусные заболевания, заболевания опорно-двигательного аппарата, заболевания сердца, печени, почек, заболевания кровеносной системы.

Naud - зависимости, легочные заболевания

Isa заболевания иммунной системы, заболевания кровеносной системы, заболевания крови.

Perth - заболевания репродуктивных органов, заболевания передающиеся половым путем, заболевания крови и сердца, женские заболевания.

Algiz - заболевания иммунной системы.

Sowulo - ожоги, заболевания легочной системы

Teiwaz - травмы, ожоги, переломы, вывихи.

Bercana - раковые заболевания, заболевания репродуктивной системы, заболевания органов пищеварения.

Ehwaz - заболевания опорно двигательного аппарата, вывихи, переломы, заболевания почек и печени.

Inguz бесплодие, заболевания репродуктивной системы

Odal - наследственные заболевания

Dagaz - возврат болезней

Второй вариант такой раскладки:

Феху - респираторные заболевания, заболевания костей и суставов.

Уруз - мышцы, мускулатура, а так же все, что отвечает за физическую силу тела.

Турисаз - заболевания сердца, нервной системы, болезни кожи.

Ансуз - гортань, зубы (но зубы так же относятся к прошлому - Отал), речевые проблемы (заикание), стоматит, воспаления десен и .т.п.

Райдо - заболевание ног, суставов, опорно-двигательного аппарата.

Кано - язвы, кисты, абсцессы, нарывы, различные воспалительные процессы, ослабление иммунитета.

Гебо - интоксикация,отравление.

Вуньо - заболевания органов дыхания,проблемы с легкими.

Хагалаз - раны, порезы, повреждения,переломы.

Наутиз - заболевания рук,суставов,простудные и вирусные заболевания.

Иса - потеря чувствительности, обоняния,анемия.

Йера - заболевания пищеварительной системы.

Эйваз - заболевания глаз,болезни костей и опорно-двигательного аппарата.

Перт - гинекологические и урологические заболевания,болезни внутренних органов.

Альгиз - ослабление иммунитета,нарушение мозговой деятельности (нарушение мозгового кровообращения,травмы,гематомы,опухоли).

Соул - ожоги, кожные заболевания.

Тейваз - ревматизмы, артриты,растяжения,травмы.

Беркана - гинекологические заболевания,бесплодие,для мужчин - заболевания нервной системы.

Эваз - заболевания печени,почек.

Манназ - растяжения,травмы,общее ослабление организма.

Лагуз - заболевания почек,сосудов.

Ингуз -заболевания иммунной системы,урологические заболевания.

Отила - наследственные болезни,заболевания крови и органов кроветворения.

Дагаз - псих-неврологические заболевания

Вы можете составить свой вариант или выбрать те руны,которые на Ваш взгляд соответствуют конкретному заболеванию.После того как Вы выбрали руну или комбинацию рун,которая описывает болезнь,записывается заклятие такого вида - "болезнь" -"стоп фактов" -"щит" или "болезнь" - "ограждение",например - Манназ+Лагуз+Иса+Тейваз+Вуньо - как защита от растяжения связок и заболевания сосудов,по второму варианту например так может быть - Соуло+Альгиз+Лагуз+Вуньо, где Соуло - болезнь,а оставшая часть - ограждение.

в)заклинания,ставы составленные для особых случаев под определенного человека

Предположим человек едет в командировку,в какое-либо опасное по заболеваемости место,предположим человек едет в Африку,ему предстоит провести там длительное время,мы не можем заранее узнать какие там точно есть заболевания чтобы использовать,например вариант Б и не может сделать щит от болезней,потому что кто будет его обновлять,если например действие резко выгорит,поэтому здесь нужно заклятие,которое бы имело длительное действие,самовозобновлялось, защищало от болезней в целом и при этом в нем было бы указание,чточеловек едет в какое-то место.Само заклятие будет иметь форму- болезни(в целом)- щит-обновление щита -объект с описание-щит-обновление щита -болезни (в целом),например -Эваз+Иса+Альгиз+Манназ+ Райдо+Вуньо+Альгиз+Иса+Эваз .Что следует учесть - руны для обозначения болезней в целом могут быть разные,но брать слишком сильные руны - Хагалаз, Тури-

сказ, Кенназ - не стоит при таком варианте построения оберега иначе они перебьют действие самого оберега и будут работать наоборот.

г) отведение болезней от человека - такой метод работы также существует и всегда достаточно опасен, потому что для передачи создается открытый с обоих концов канал между объектом и субъектом или субъектами, поэтому что не было брождения болезни от одного к другому, а от негод практику лучше всего создавать любой "очиститель" или "задвигу" на канале. Теперь о том как это сделать на праткике, допустим Вам нужно перекинуть простуду, лучше начать с простого, есть несколько вариантов:

а) мы можем создать структуру где например слева будут руны Аси допустим, с которой мы перекидываем простуду, в середине будет само действие, а справа будут руны обозначающие Валу - на которую мы делаем переклад. Такой вариант позволяет более детально описать "задвигу" в серединной части. Например заклятие может быть такое - Лагуз+Феху+(болезнь Аси и сама Ася)+Соуло (та самая задвигка)+Эваз+Эйваз+Науд+Гебо (принудительно отдаем болезнь)+Беркана (Вале)+Феху (и Валя ее "принимает").

б) можно составить вариант с одним участником - Вале - для этого просто опишем процесс передачи болезни от Аси - Вале - Феху+Соуло+ Эваз+Эйваз+Гебо+Беркана + Феху, здесь немного хуже, "задвигу" поставить не очень удобно, но все же можно.

в) переклад на любой объект - здесь пригодится описание предмета рунами - описываем само действие и предмет - Феху+Соуло+Гебо+Эйваз+Тейваз+Феху, например так можно.

Следует соблюдать общие правила перекладов :

1. На том кто делает должна стоять защита, чтобы не перетянуть на себя
2. Желательно эти методы использовать на убывающую луну.
3. Если Вы делаете переклад болезни на человека, то следует учитывать дни, женщинам делают в женские дни, мужчинам в мужские.
4. Если человек кровный Вам, то перед перекладом ставят защиту чтобы не сошло по крови, но в общем-то лучше всячески избегать такого варианта, потому что кровь - вещь непредсказуемая в работе.
5. Желательно чтобы человек на которого Вы делаете переклад был младше Вас, так же желательно не делать перекладов на тех, кто и так готовится умирать, с морально-этической стороны может быть и лучше, но в плане магии переклад делают на относительно здоровых людей, потому что Вы не просто скидываете что-то, Вы берете взамен часть его энергии к тому же.
6. Касательно перекладов на животных - корова среди животных и курица среди птиц - оптимальный вариант, на кошек и собак - в редких случаях отводят смерть детей и недолговечных, на них не скидывают болезни, потому что не возьмется так как нужно. Крысы - не участвуют в перекладах, поэтому покупать хомяка чтобы сделать на него переклад не имеет смысла, а вот безболезненно для всех попросить съесть крысиный народ болезнь вполне можно - крыскам- мышкам в этом плане ничего не будет, а человек избавиться от заболеваний, но для такой цели их не покупают, используют только на тех что живут на воле.

Думаю сразу затронем тут тему про лечение через мышиный народ. Мышей очень уважали в Исландии, несмотря на порчу имущества и запасов продовольствия (в Исландии существует 2 института, посвященные мышам, еще с 1800 года:))) , в Исландии мышиного правителя называют - *mús konungur*, упоминание этого обращение встречается и в сагах, и в заклинаниях, и в рецептах, к нему обращаются когда нужно уговорить мышей загрызть болезнь, обычно рецепты сводились к следующему, нужно было испечь хлеб, добавив в него травы и пряности, после чего больной должен проспать ночь с таким хлебом (под матрасом или подушкой) отдавая мысленно болезнь хлебу, наутро его обтирали данным хлебом и несли его в сарай/амбар куда угодно где были мыши/крысы, клали на чистое место, кидать такой хлеб в лужу например, считалось смертельно опасным занятием и просили правителя послать свой народец, чтобы загрызли болезнь, после этого уходили не оглядываясь, клали хлеб обычно в северный или южный угол (зависело от типа строения).

Оговорим основные моменты магии лечения:

а) лечение заболеваний в острой форме

Для лечения заболеваний в острой форме помимо самих формул следует использовать общие руны восстановления, также следует лечить заболевания в острой форме в первую очередь, а потом уже заниматься лечением остальных заболеваний. Кроме этого заболевания в острой форме часто сопровождаются наличием температуры и воспалительных процессов, желательно использовать отдельные формулы для лечения симптомов - в данном случае главная задача прекратить обострение заболевания, привести человека в форму, а потом уже заниматься лечением причин и остальным.

б) лечение хронических заболеваний

Хронические заболевания дают практику с одной стороны большую свободу действий, не нужно применять много различных формул, нет повышенной динамичности процесса, с другой стороны, раз заболевание перешло в хроническую стадию значит его так или иначе запустили, не нашли причин, оно не лечится мед. средствами, прошел слишком длительный период времени с момента его появления, и эти моменты существенно усложняют работу практика, потому что нужно не только убрать симптомы, но и докопаться до самих причин. Поэтому здесь будет очень кстати любые формулы для выяснения причин.

в) лечение детей

При лечении детей все обычно усложняется в разы. Потому что Вам нужно использовать сильные методы, но при этом не навредить ребенку никаким образом, потому что любая ошибка может спровоцировать развитие болезни или обострить ситуацию. Выбор рун по большому счету остается за Вами, но крайне нежелательно использовать - Хагал, Турисаз, Кано - это три самые опасные руны в лечении детей, даже та же Иса или Эйваз, не навредит ребенку так как три этих руны. Помимо того, что они сильные сами по себе руны, с не всегда предсказуемым действием, это три руны, которые способны наложить аулег (одну из разновидностей) на маленького ребенка, то есть исковеркать его судьбу так, что болячки отойдут навсегда на второй план и будут меньшей из проблем. Главная опасность которая заключается в лечении маленьких детей - это не только само развитие болезни, но и возможность поменять ребенку судьбу не в лучшую сторону, опасно тем что сразу это не заметно, никаких громов и молний не будет, а потом становится поздно человек вырастает и думает почему у него в жизни все так. Тоже самое касается использования ставов для детей - только в случае серьезной опасности.

На маленьких детей не гадают и не делают им раскладов ни в шутку, ни серьезно. Детей до месяца - двух лучше не лечить без жизненно-важной цели, то есть если у 3 недельного ребенка отрыжка, то лучше обратиться к врачу, чем рисовать ему Турисаз, надеясь что он ее уберет, убрать - уберет, последствия только останутся, которые сразу не проявят себя.

Детей от года до трех лет следует также лечить с осторожностью, здесь вряд ли что -то поменяется, в плане изменений судьбы, но остается риск и большой что сильные руны ослабят маленький организм. Главное в лечении детей определить целесообразность самого лечения, есть заболевания которые вполне можно и нужно лечить с помощью рун, а есть какие-то незначительные заболевания с которыми прекрасно справиться врач, в любом случае руны - это не заменитель врача. Еще одним важным аспектом в лечении детей является выбор подходящих рун и их число, в лечении детей лучше всего использовать самые простые формулы, которые понятны Вам от начала до конца и не вызывают какого-то чувства внутреннего протеста, чтобы Вам не писали на форумах или в книгах, первое на что стоит обратить внимание в лечение это собственное восприятие формулы, если она Вам не нравится (не важно почему - руны, строение или что-то еще) то не нужно заставлять себя ее использовать, значит именно в данном случае она не подходит будь у нее хоть сотня хороших отзывов.

Перед использованием формул вызывающих сомнение для лечения детей сначала попробуйте действие на себе, даже если у Вас нет никаких заболеваний, просто проверьте, Вам ничего не будет, потому что Вы взрослый человек, а формула рассчитана на ребенка, а вот отрицательные моменты в маленьком масштабе Вы сможете определить, но это на случай если Вам например дали какую-то формулу для лечения детей а Вы сомневаетесь. Также следует избегать нанесения формул на тело, в лечении ребенка если они не были заранее опробованы на бумаге. Ставы на детей вообще не наносят (на тело).

Также этот вид магии делится на :

а) лечение вирусных заболеваний

Основной трудностью в лечении вирусных заболеваний является то что, приходится одновременно убирать или лечить симптомы заболевания и устранять непосредственно причину - то есть бороться с вирусом, уничтожать его, потому что если заниматься только лечение симптомов - результат будет очень неустойчивый, пока Вы будет лечить симптомы, вирус будет продолжать воздействовать на организм и как итог все усилия вложенные в лечения пройдут впустую, если же заниматься только лечение причины, то есть уничтожением вируса, то симптомы заболевания будут все также оказывать на организм пагубное влияние и в итоге у человека не будет просто сил, несмотря на Ваше лечение чтобы справиться с болезнью, организм слишком ослабнет и подхватит любой другой вирус сразу как только Вы снимете заклятия лечения. Поэтому лучшей схемой для лечения вирусных заболеваний, будет такая схема :

1. Оберег для того, кто проводит лечение
2. Формулы или ставы для восстановления и поддержания организма.
3. Формулы и ставы для уничтожения вируса/Формулы и ставы для лечения симптомов
4. Формулы для восстановления и укрепления иммунитета
5. Формулы для закрепления результата лечения.

Руны которых следует по возможности избегать в формулах и ставах - Беркана, Йера, Кано

б) лечение раковых заболеваний

! Обязательным фактором является защита проводящего лечение.

В лечении раковых заболеваний существует несколько схем для лечения, основная сложность состоит в том, что у оператора есть ограниченный запас времени, потому что с каждым днем происходит рост раковых клеток, что осложняет картину течения заболевания, помимо роста проявляются сопутствующие виду заболевания симптомы и приходится также бороться с ними, потому что если пустить симптомы на самотек, можно вызвать общее ухудшение состояния. Также лучше всего будет применить формулы и ставы для общего восстановления состояния и формулы для восстановления конкретного органа подверженного заболеванию. Схемы делятся по методам, в первом типе используется "сжигание" для уничтожения раковых клеток, во втором "трансформация". Сама схема может выглядеть следующим образом:

Схема работы подбирается в каждом случае индивидуально, но есть и общая схема, которая подходит для большинства работ. Прежде чем приступать к работе, стоит учитывать, что рак очень "прилипчивое" заболевание, относящееся к тем болезням, которые очень любят перескакивать при лечении, поэтому чтобы избежать проблем в лечении, после лечения как для Вас, так и для больного будет лучше поставить оберег, во первых от перехвата, во вторых от возврата болезни, в данном случае подобные обереги - обязательны. Родственникам нежелательно лечить рак друг у друга, потому что по крови сойти может быстрее всего, но если выхода нет, то ставят оберег от перехвата по крови, обратите внимание, это не общий оберег от перехвата, его Вы также ставите. Схема работы такая :

1. Оберег для того, кто проводит лечение (+дополнительно если лечите родственника ставится еще один оберег)

2. Формулы для поддержания стабильного состояния больного

3. Сам процесс лечения - здесь есть 2 подхода:

а) Вы "выжигаете" опухоль, уничтожаете ее

б) Вы трансформируете раковые клетки, запуская обратный процесс трансформации

в) дополнительно - Вы убираете причину возникновения, если она Вам известна - например, порча.

4. Ставите защиту от возврата больному и используете общие формулы для укрепления организма.

Руны которых следует избегать по возможности - Беркана

в) лечение желудочно - кишечных заболеваний

В лечении желудочно-кишечных заболеваний следует в первую очередь отталкиваться от причины, если заболеванием является отравление, то следует использовать формулы для восстановления и очищения организма, а также для поддержания, наравне с лечебными формулами, если заболевание носит хронический характер, то лучше всего начинать лечение с устранения причины и вместе с одновременным убиранием симптомов. Схема лечения может быть такой если например у человека отравление:

1.Формулы для очищения и восстановления организма

2.Формулы для лечения

3.Формулы или ставы для закрепления результата.

Также следует учитывать, что если у человека интоксикация, то следует использовать отдельные формулы именно от нее.

Рассмотрим пример схемы для лечения, если у человека хроническое заболевание, с сезонными обострениями, например гастрит, для лечения такого заболевания схема уже несколько другой:

1.Формулы для лечения и формулы для восстановления конкретного органа

2.Формулы для восстановления организма в целом

3.Закрепление результата и профилактика.

Каких рун следует по возможности избегать в лечении - Кано, Турисаз, Соуло (если заболевание связано с повреждением слизистых или есть температура)

г) лечение заболеваний дыхательной системы

Лечение дыхательной системы также зависит от конкретики заболевания и формы, если форма заболевания хроническая, то лучше всего будет начать с устранения причины заболевания, с одновременным применением формул и ставов для лечения, также наравне с ними можно использовать ставы и формулы для общего укрепления организма, схема лечения может быть такой:

1.Ставы или формулы для устранения причины заболевания/для лечения конкретного заболевания

2.Ставы и формулы для укрепления общего состояния организма

3.Закрепление результата и профилактика заболеваний

Каких рун следует избегать в лечении - Хагалаз.

д) лечение опорно-двигательного аппарата

Для лечения небольших травм или повреждений обычно используются несложные формулы с временным действием, то есть при составлении оговора к рунам. Вы сразу же указываете, что действие формулы будет рассчитано на короткий период времени, кроме этого сама формула не должна быть сложной по своей структуре. Если же заболевание затрагивает ЦНС, то формула может иметь сложную структуру. В лечении таких заболеваний следует также учитывать сопутствующие заболевания и симптомы, а также саму причину болезни. Если травма легкая, допустим ожог или растяжение, то лечение может иметь такую схему:

Формулы для лечения + формулы для восстановления + закрепление результата

Если же травма тяжелая, например перелом позвоночника и как следствие допустим частичная парализация, то схема будет совсем другой:

1. Формулы или ставы для восстановления ЦНС
2. Формулы или ставы для восстановления общего состояния человека
3. Формулы и ставы для непосредственного лечения опорно-двигательного аппарата
4. Формулы и ставы для закрепления результата

Также обычно при тяжелых травмах в лечении используется формулы и ставы для поддержания морального состояния человека.

Руны которых следует избегать в формулах и ставах для лечения - Турисаз, Феху.

е) лечение кровеносной и сосудистой системы

В лечении кровеносной и сосудистой системы отталкиваются также от специфики заболевания и конкретного случая, также следует учитывать наличие сопутствующих заболеваний и заболеваний в острой форме. Схема работы может быть такой, но опять же, под каждый случай лучше всего подбирать конкретную форму работы:

1. Формулы для поддержания состояния
2. Формулы для лечения
3. Формулы для профилактики

Отдельно стоит оговорить что руна Соуло - не используется для лечения заболеваний, которым сопутствует повышение температуры, так как она может вызвать резкий скачок и без того высокой температуры и головную боль.

Руну Иса - не используется по возможности для лечения людей с пониженным давлением или с малокровием, также ее не используют если у человека пониженная температура, ее специфика очень похожа на Соуло, только наоборот, если Соуло - вызывает скачок вверх, то Иса вызывает резкое падение.

Кано - по возможности не используют в формулах или ставах для лечения ожогов и порезов, а также травм кожного покрова или слизистых оболочек. Так как она может усилить воспаление.

Уруз - не рекомендуется включать руну в формулы для лечения людей с повышенным давлением, так как она может спровоцировать рост давления.

Беркану - не используют категорически! в лечении раковых заболеваний, в лечении инфекционных и вирусных заболеваний, ее действие желательно ограничить соседними рунами.

Хагалаз - не используют ни в каком виде для лечения легочных заболеваний, так как она может вызвать легочные кровотечения.

руну Турисаз - не используют для лечения заболеваний опорно -двигательного аппарата,так как Турисаз превращает обычные переломы в сложные,вызывает неправильное срастание костей,также Турисаз не желательно использовать для людей в ослабленном состоянии совсем.

Следует проявить осторожность в использовании руны Перто - для лечения кровотечений,так как она в разы усилит его,если правильно не ограничить ее действие,совсем уйти от ее использования достаточно сложно,особенно в формулах или ставах для лечения женских заболеваний,но ограничивать ее действие хотя бы той же Альгиз очень желательно.

Можно использовать такие значения рун для лечения:

Лечение:

FEHU - Магическое применение этой руны очень широко. Она привлекает энергию и защищает от болезней. Используется как мощный оберег от различных недугов.

RAIDHO - Помогает при заболеваниях позвоночника.

HAGALAZ - И в магии, и в целительстве у руны одно значение - сильнейшая защита от сглаза, завистников и недоброжелателей.

EIHWAZ - Скандинавские целители рекомендуют носить эту руну людям с нестабильным и скачущим кровяным давлением.

TIWAZ - В магии считается руной воинов, а в целительстве рекомендуется мужчинам и слывёт руной "мужской силы". Помогает повысить потенцию, а также при проблемах с простатой.

LAGUZ - В основном применяется как талисман, помогающий при заболеваниях щитовидной железы.

URUZ - Эту руну обычно называют руной силы. В целительстве используют как талисман, помогающий при лечении заболеваний сердца.

KENAZ - Женская руна, она даёт силу и энергию именно женщинам. Как талисман здоровья помогает также при различных гинекологических заболеваниях.

NAUTHIZ - Руна силы и ума. Помогает концентрироваться, поэтому целители рекомендуют её при нервных заболеваниях, депрессиях, привлечения энергии.

PERTHRO - Используется для улучшения зрения и лечения глазных заболеваний.

BERKANO - Очень часто используется для защиты от колдовства. В любительстве помогает при заболеваниях почек.

INGWAZ - Одна из могущественнейших рун. Магическое применение связано с силами скандинавского бога Фрейра. Руна может быть использована в тех случаях , когда ощущается недостаточность природных сил - при импотенции и бесплодии, а также при хронической усталости.

THURISAZ - Эта руна эффективно помогает при заболеваниях суставов. Талисман защищает от любых видов боли.

GEBO - Руна партнёрских отношений, поэтому в целительстве может быть рекомендована как мужчинам, так и женщинам. Помогает в решении сексуальных проблем. Силы руны возрастает, если талисман носят при себе оба партнёра.

ISA - С помощью этой руны можно приостановить и "заморозить" влечение к алкоголю и никотину.

ALGIZ - С этой руной связана помощь ангелов. В целительстве применяется при бессоннице.

EHWAZ - Эта руна великолепно помогает при головных болях. Шаманы советуют её носить каждый раз, когда внезапно начинается сильная головная боль.

OTHALA - В целительстве эту руну используют только для лечения заболеваний печени.

ANSUZ - Эту руну скандинавские шаманы рекомендуют главным образом детям. Мощный детский оберег.

WUNJO - Магическое назначение этой светлой руны - вызывать радость, прилив энергии, а в целительстве она используется как сильный талисман для укрепления иммунитета.

JERA - В магии руна применяется для достижения успешного результата в каком-нибудь важном деле, а в целительстве - в основном для быстрого выздоровления.

SOWILO - Эту руну рекомендуют как талисман, помогающий снизить вес и нормализовать обмен веществ в организме.

MANNAZ - Мощная руна, помогающая при выпадении волос, а также отвечающая за все органы чувств человека: зрение, обоняние и слух.

DAGAZ - Помогает при заболеваниях желудка, а также при лечении застарелых недугов.

Sowulo- общее исцеление, использовал при простуде.

Fehu- снятие усталости, стрессов

Ansuz- препятствует развитию слабоумия, лечит душевные болезни

Uruz- повышение иммунитета, придание жизненных сил, открытие внутренних резервов при нехватке физических сил, слабости.

Naud — при отравлениях, для снятия симптомов.

Raido-простуда, вирусные заболевания

Isa- затормаживает развитие заболевания, опухолей.

Kenaz- лечение импотенции. Улучшение состояния больного, придание тонуса.

Algiz- повышение иммунитета

Teiwaz- исцеление травм, ожогов, и пр.

Bercana- исцеление инфекционных заболеваний, удаление инородных объектов, снятие ломки.

Inguz- исцеляет женское бесплодие.

Dagaz- придает жизненную силу, руна жизни.

Но в идеальном варианте лучше всего составить свою таблицу соответствий и исходить из нее. Лучше всего конечно подбирать в каждом случае конкретное лечение под конкретное заболевание.

Практика:

Составим заклятие,самое простое для лечения скажем простуды,сам процесс можно разбить на несколько частей,во первых - общее состояние организма,во вторых - симптоматика,в третьих результат - выздоровление.Можно брать отдельные руны под каждое действие,а можно использовать формулы,под каждое действие здесь как удобнее.Если составляется общая 1 формула,то тогда выбираем руны:

-Уруз или Дагаз - чтобы восстановить состояние организма в целом

-Симптоматика допустим насморк и кашель ,поэтому выбираем те руны которые смогут помочь их убрать - Лагуз и Эваз

-И наконец завершаем действие Альгиз и Тейваз- победой над болезнью.

В итоге получаем:

Уруз+Лагуз+Эваз+Альгиз+Тейваз

Это мы описали лечение,рассматривая симптоматику,а если отойти от нее и рассматривать не симптоматику а устранение болезни в целом,то могли бы получить такую формулу:

Лагуз+Эваз+пер.Уруз+Кано+Тейваз+Соуло

И здесь мы уже не лечим отдельные симптомы,а избавляемся от болезни в целом.

Можно взять отдельные формулы:

Допустим для поддержания состояния,для придания сил -Уруз+Тейваз

Для лечения симптомов - Лагуз+Соуло (от насморка) и Эваз+Тейваз (от кашля)

И наконец сама победа над болезнью,результат - Альгиз+Соуло

Такие вязи можно применять как вместе,так и разбивать по действию,то есть Вы можете применять рун.формулы для восстановления сил - все время болезни,руны от симптоматики скажем день-два,а формулы для конечного результата,когда уже будут улучшения.

Рассмотрим подробнее способы применения формул:

а)можно нанести на продукты и отдать больному

б)можно нарисовать на воде и умыть/напоить

в)можно сделать временный или постоянный талисман на носителе

г)можно начертать руны на одежде,пост.болье.

д)очень популярно было начертание рун на ногтях

е)можно использовать пепел от сожженных формул и ставов

ж)можно наносить на фото

д)можно визуализировать или работать с фантомом.

Метод лечения (дистанционное применение рунных скриптов или ставов)

Предположим, у вас нет доступа к человеку, на которого требуется воздействовать. Тем не менее, есть способ воздействие оказать. Техника похожа на техники создания вольтов, но мягче.

Вам, в любом случае, потребуется нечто, принадлежащее объекту воздействия, или фотография, подойдет в качестве вещей что угодно - хоть фантик или кусочек бумаги, который он держал в руках. Можно использовать "нарисованного" человечка, но в данном случае целительство будет долгим.

Подготовка к ритуалу.

Во-первых, скрипт имеет смысл составить самостоятельно. Конечно, можно воспользоваться и готовыми скриптами, если вы уверены, что автор скрипта был хорошо знаком с предметом. В противном случае, действие может быть отличным от желаемого, перепроверьте скрипт или формулу по возможности, ответственно к ее выбору.

Тщательно подберите материал для создания формулы или става. Если вы будете резать на деревяшке, имеет смысл подобрать породу дерева в соответствии с замыслом. В каких-то случаях вы можете посчитать более удобным использовать кору дерева, толстую кожу, глину, камень - выбор материала остается за Вами, можно и бумагу использовать.

Вам понадобится - коробочка, любая.

Коробочка - пространство магического воздействия - должна быть ровно такой, чтобы в нее поместился предмет, связанный с объектом воздействия, дощечка/бумага с формулой и, может быть, дополнительные ритуальные ингредиенты, если сочтете необходимым их поместить в коробку. То есть Вы может добавить камни или лечебные травы.

Постарайтесь, чтобы цвета и запахи тоже соответствовали вашему замыслу, здесь это достаточно важно. Подумайте, как вы будете оживлять/заряжать формулу или скрипт: своей кровью - нежелательно.

Ритуал

Возьмите в руки коробочку. Она будет символизировать пространство, в котором будет работать скрипт. Сосредоточьтесь на этом, почувствуйте, представьте, ощутите вашу коробочку тем самым "пространством" в котором должен работать ваш скрипт. Аккуратно вложите в коробочку то, что свяжет это пространство с объектом воздействия, т.е. вещь человека, фотографию и т.д. Фактически, вы создаете подобие, выстраивая и фиксируя канал между подобием и оригиналом. В былые времена маги, желая, скажем, наслать град или засуху на какую-то территорию, не ленились слепить из глины макет этой территории, чтобы добиться большего подобия и лучшей связи.

Отставьте коробку в сторону.

Возьмите тот материал, на котором вы хотите написать скрипт/став/формулу. Начертите ее карандашом, чтобы быть уверенным, что вся надпись "влезет" и будет смотреться гармонично (это важно: надпись, свободная с одной стороны и ужата с другой может именно так и сработать - хорошее начало и смятый, скомканный, несовершенный конец действия). Теперь тщательно прорисуйте все тем способом, какой вы выбрали - вырежьте, выжгите, вылепите и т.д.

Оживите руны тем способом, который вы выбрали.

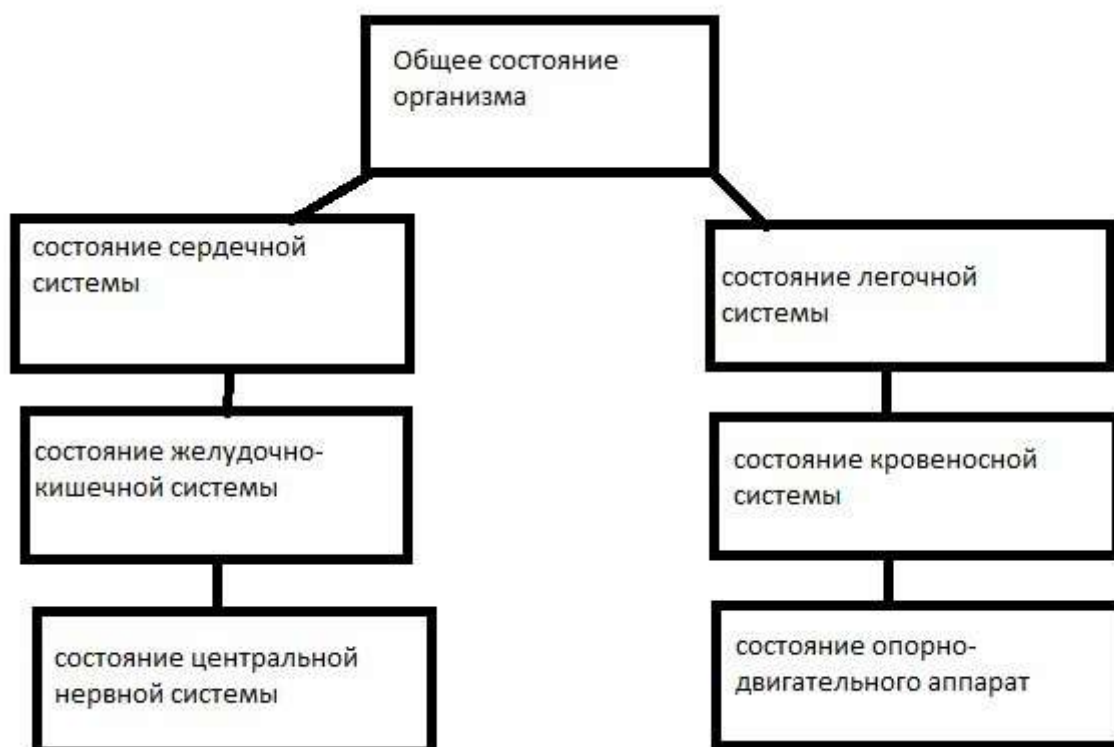
Оговорите действие рун, от начала и до конца.

Вложите формулу/скрипт/став в коробочку, четко ощущая, что вкладываете его туда, где он должен производить желаемые изменения. Закройте коробочку и запечатайте ее (заклейте, завяжите бечевкой и залейте узел воском и т.д.), произнося при этом ту формулу, которую вы обычно используете при окончании.

Коробочку следует надежно убрать, чтобы она не была случайно кем-то вскрыта до того, как вы получите желаемый результат. Когда результат будет получен, вы можете вскрыть коробку и уничтожить саму коробку и ингредиенты обычным для вас способом. Лучше всего будет - сжечь или закопать.

Мантика:

Расклады:







Расклад выбирается в зависимости от цели и состояния человека, он может состоять из множества рун, а может ограничиваться тремя. Сложность трактовки зависит от того, что состояние человека во время заболевания часто меняется, на него воздействуют различные факторы, как положительные (медикаментозное лечение например), так и отрицательные (например порча), важно уловить константу заболевания, определить основные границы его протекания, основные факторы влияющие на здоровье человека, тогда картина заболевания раскроется и сам расклад будет более понятным. Главные вопросы, которые нужно раскрыть в раскладе на здоровье:

1. Причины заболевания (а - магические, б - обычные)

Если заболевание относится к порче или сглазу, то как правило выпадают руны - Эйваз, Хагалаз, пер. Лагуз, Турисаз с Кано, Кано и Беркано (если речь идет о ребенке), Эваз+пер. Лагуз, Соуло+пер. Перто, Кано+пер. Эваз, Турисаз+пер. Феху и другие.

2. Варианты протекания заболевания и факторы, которые влияют на них, в этом пункте факторы важнее, чем общее течение заболевания, которые Вы можете просмотреть по первым рунам, к факторам могут относиться и обычные негативные/положительные факторы, такие как верно выбранный препарат например - Ансуз и магические такие например как лечение с помощью магии - Лагуз+Дагаз, Дагаз+Соуло и др.

3. Результат. Последний пункт как правило самый нестабильный и меняется. Каким бы не был негативный расклад в любом случае остаются какие-либо неучтенные и положительные факторы, которые смогут помочь Вам изменить всю картину расклада на положительную, главное суметь их определить именно в контексте результата. Так например, если в конце у Вас выпадает Хагалаз, то имеет смысл уточнить - а) каким образом произойдет кризис заболевания б) какие меры можно предпринять, всегда есть возможность исправить текущую ситуацию, главное понять по какому пути стоит идти. Если же у Вас выпадает излишний радостный результат на это тоже стоит обратить внимание, возможно Вам не открыта вся картина заболевания и Вы не видите неустойчивого психического состояния человека, поэтому тоже лучше уточнить все моменты.

Урок 11

Поговорим в этом уроке о сущностях. Начнем с определения самой сущности и вариантов работы с ней. Понятие «энергетической сущности» употребляется в самом широком смысле.

Обычно под энергетической сущностью понимают нечто, почти живое или полуживое, обладающее «энергетикой» и какой-то техникой, моделью поведения, но лишенное материального тела в привычном для нас виде. При этом обычно понимается, что у сущности в отличие от духа нет собственного разума/мнения/сознания.

«Анатомия» Сущности такова: у Сущности есть дух, Жизненная сила и материальное тело, к которому эта сила привязана. Соответственно, дух Сущности мог бы получать информацию из материального тела — но, т.к. это тело не устроено соответствующим образом (у него нет глаз), то оно не способно воспринимать информацию и «передавать» ее духу. Следовательно, дух Сущности вынужден искать другие пути получения информации посредством своей Жизненной силы, которую он «подключает» к живым существам (людям и т.п.). При этом сущность модифицирует свою жизненную силу в явную точно так же, как человек или предмет могущества. Сущность является неким «информационным вампиром» — стремясь к получению информации, и, будучи не способна получить эту информацию от своего тела, она «кормится» информацией от тех живых существ, которые ее окружают. Кроме того, сущность может воздействовать на живые существа при помощи своей Силы (как минимум ее запаса, который имеется у каждой сущности). Например, Сущность способна вызвать радостное, или, наоборот, грустное настроение.

Поскольку Сущность не связана со своим телом так сильно, как живое существо, она может (в принципе) это тело поменять. Но какой-то объект, к которому привязана Сущность, обязан остаться — ведь дух должен что-то наблюдать, иначе он окажется развоплощенным. То есть, предположим что есть Сущность А она привязана к Васе посредством талисмана, обмен информацией, заданием происходит именно через внешний носитель к которому привязана сущность, поэтому передавая талисман от Васи например к Асе мы передаем с талисманом и сущность, которая будет подчиняться Асе также как и Васе, так как привязана не к человеку, а к конкретному носителю через который происходит обмен информацией и получение заданий.

Сущность не может появиться из ниоткуда в нашем мире, она не может быть создана и существовать в материальном мире в нашем мире, так как чтобы создать и материализовать сущность, которая бы отвечала параметрам реального тела придется не только собрать много органического материала из которого и будет создано "тело" сущности, придется еще и вложить много собственных сил, при этом зафиксировав в любом случае привязку, что уже не является отдельным рождением. Фактически у нас нет таких сил и материи, которые могли бы полностью, с нуля создать сущность "нашего мира".

Существующие сущности (именно сущности, а не духи) являются "побочным продуктом деятельности живых существ", в первую очередь человека. Допустим, у вас в квартире расположен шкаф, который поставлен так неудобно, что вы постоянно об него ударяетесь (допустим, передвигать шкаф вам лень). Ударяясь о шкаф и произнося волшебное слово, вы «лепите» раз за разом образ шкафа — и вот этот образ уже вполне самостоятелен, он исполнен лишь одной мыслью: «причинить боль», а поскольку этот образ связан со шкафом, вы неосознанно воплощаете его — точно так же, как воплощаете дух в предмет могущества. И в результате в вашей комнате селится Сущность, которая хочет причинить вам боль. Влияя на вас, она слегка корректирует вашу траекторию, и вы ударяетесь о шкаф уже чаще. Более позитивным примером сущности может служить картина, которая связана у вас с чем-то радостным. И точно также в картине — со временем — селится сущность, которая доставляет вам радость. То есть можно сказать, что первый вид сущности, это сущность порожденная эмоцией или всплеском силы, изменениями в эмоциональном состоянии, при этом сущность может иметь привязки как к объекту - предмету, который связан с эмоцией или чувством, так и к субъекту - как к самому оператору, так и к тому на кого направлены эмоции. Такой вызов сущности как правило является не осознанным и контролю не поддается, потому что оператор не делает оговоренной привязки, а просто

призывает или формирует "нечто" без собственного ведома.

Создание, вызов и уничтожение сущностей

Преднамеренное создание сущностей происходит точно так же, как создание предмета могущества, потому что ПМ является, в принципе той же сущностью. Можно пойти по пути построения: в этом случае будет необходимо создать дух требуемой сущности, а потом привязать его к какому-либо материальному телу. Это будет первым способом создания сущности, Вы не можете полноценно создать ее с материальными факторами, но можете создать бестелесную сущность из собственных или чужих эмоций и энергии.

Если же использовать практику поиска нужного объекта, то получится схема создания сущности, которая классически называется вызовом. Здесь речь идет уже именно о вызове сущности, то есть Вы ничего не создаете, а призываете то что уже существует.

При вызове таких сущностей следует учитывать:

- 1) для успешного вызова личная сила мага должна быть на хорошем уровне + мага не должно быть проблем со здоровьем, усталости и т.п. Важно помнить, что для того чтобы привязать дух сущности к материальному телу, необходимо вложить свою жизненную силу, и — чем могущественнее сущность — тем больше требуемый потенциал для ее воплощения.
- 2) сущность не обязана желать воплотиться. То есть конкретная сущность не обязана появиться и подчиняться. Если вы уверены в своих силах — можете ее заставить, привязав к материальному телу насильно, если не уверены — оставьте ее в покое.
- 3) сущность может причинить вам существенный вред, несмотря на оговоры и руны. Поэтому не вызывайте сущностей сильнее себя самого, и в любом случае примите меры предосторожности, поставив хорошую защиту, в том числе и от подселенцев.

Для чего вообще вызывают сущностей:

Отнюдь не для того, чтобы удостовериться в своем могуществе. Вызов сущности — это альтернатива «стандартному» магическому воздействию заклинанием или рунами. Например, вы хотите, чтобы ваш неприятель испытал мигрень. Вы можете направить на него действие рун и заставить почувствовать боль. А можно создать сущность, причиняющую боль, и поместить ее в какой-нибудь ящик стола у неприятеля — результат будет тем же. Таким образом, вызов сущности — это общий вариант достижения цели, и применять его можно в самых различных ситуациях.

Параллельно с вопросом о вызове сущностей встает и вопрос об их удалении. Это актуально не только тогда, когда на вас наслали сущность, но и для очистки от «непреднамеренных» сущностей. Например, если вы переезжаете на новую квартиру (но не во вновь построенном доме), то, скорее всего, она будет переполнена «сущностями» и их влияние на вашу жизнь может оказаться очень неприятным.

Как удалять сущность:

- 1) Можно попробовать ее найти (если есть подозрения, но нет уверенности). Поскольку сущность обладает жизненной силой найти ее можно при помощи стандартного механизма "детектирования".
 - а) Можно создать определенный щит и очиститель пространства. Выглядит это примерно так: предмет, в котором обитает сущность, окружен определенной силой. Если приглядеться, то можно увидеть что структура силы будет существенно отличаться от общей энергетической картины помещения. Далее составив заклятия щита можно а) выжечь все ненужное, необъяснимое отгородив его от остальной части, например, :
Лагуз(поиск)+Эйваз+Феху(сущности)+Иса(закрываем ее)+Кано (выжигаем)+Соуло+Одал = получаем чистое помещение.
- Но так как кусочки могут все равно остаться, используем очиститель например, :

Лагуз(вымываем все скопившееся)+Науд+Эйваз+(описываем что именно вымываем из помещения,что это именно негативное)+Соуло (чистим все)+Альгиз (ставим защиту).

Руны могут быть разные,их может быть больше,но общая схема примерно такая.

б)Можно также постараться развоплотить сущность. Для этого надо детально изучить материальное тело и обнаружить тот «канал», который связывает материальное тело и дух. То есть Вам нужно обнаружить ту нить,которая связывает талисман например,и саму сущность.Обнаружение надо производить одновременно и в Сфере Духа, и Сфере Материи, поскольку канал связывает эти сферы. Обнаружив канал, надо перерезать его — тогда сущность исчезнет сразу же. Однако этот метод сложен на практике, поскольку «перерезать» узы, связывающие тело и дух, всегда очень трудно.И все же это вполне возможно ,используем для этого такую схему:

Лагуз (ищем)+Феху (материальные)+Эваз (энергетические)+Эйваз(узы)+Хагалаз (разрушаем их)
+Турисаз+Иса (отрезаем все каналы и закрываем возможность возобновления).

в) Третий вариант — перенести сущность в какой-нибудь предмет (ловушку), а потом тихо ее выкинуть. Этот прием сработает с мелкими сущностями, созданными непреднамеренно, но против специально вызванных сущностей он бессилен по большей части.Для отлова можно использовать такую схему:

Перто +Науд+Эйваз (приманиваем сущность)+Иса (фиксируем ее,грубо говоря захлопываем наш медвежий капкан)+Эваз+Одал+Иса (помещаем ее в закрытое пространство) +Лагуз (заметаем все следы нашей деятельности,на случай если Вы хотите подарить ее потом "другу").

г)Последний вариант — окружить сущность «барьером». Природа барьера — это щит явной силы, который препятствует прохождению сущности. Сущность может жить очень долго и не умирать. Щит можно использовать в сочетании с предыдущим методом. Можно использовать щит и для других целей, в частности, для транспортировки сущности — легенды о джиннах в бутылке появились не просто так.:

Для воплощения сущностей также можно использовать порталы. Принцип действия портала для сущности целиком аналогичен принципу действия портала для силы руны. Здесь дух вызываемой сущности аналогичен силе руны, а воплощенная сущность — соответствует характеристикам руны. То есть,Вы открываете грубо говоря дверь для сущности,при этом дверь имеет свойства турнекета и пропускает только ту сущность,которая соответствует заданным параметрам,а сами параметры задаются руной.Представьте что у Вас есть круг,цвет круга может быть любым,например Феху - будет желтым кругом,Вуньо - розовым,Лагуз - зеленым и т.д.,круг может пропустить через себя только "нечто" такого же цвета,будь то сила или энергия или сущность.Если в самой сущности заложен "желтый" то руна Феху пропустит допустим сущность к Вам и дальше уже будет работать та часть заклатья,которая отвечает за принуждение и использование, если же в свойствах сущности нет этого желтого,то сущность не пройдет через круг Феху.

Итого,существует 2 вида сущностей (если обобщить):

- 1)Сущность,которая вызвана неосознанно,спонтанно
- 2)Сущность,которая вызвана намерено

Теперь поговорим о стихийных и прочих духах.

Стихийные духи

Под стихиями обычно понимаются следующие — огонь, вода, воздух, земля.

Особенность стихийных духов состоит в том, что их образы и характеры глубоко архетипичны, то есть они закреплены в подсознании человека. Например, огню человек традиционно приписывает энергию, опасность, но тепло. Земля может быть охарактеризована как «сильная, пассивная, незыблемая», вода — «мягкая, таинственная», воздух — «легкий, веселый»,все это конечно приблизительные характеристики.

Однако определение Стихий расплывчато, поскольку очень трудно сказать, что является огнем, и что им не является. Например, костер – это, безусловно, экземпляр огня, но является ли огнем ультрафиолетовое излучение? Поэтому сами стихии не могут быть призваны как сущности — именно в силу своей «неоформленности». То есть вызвать настоящую, изначальную силу огня, не оформленную в дух Вы не можете, потому что данная сила имеет слишком неограниченное действие, одним словом она не будет подчиняться полностью человеку.

Образ стихии складывается из более «маленьких» (и завершенных) образов — образ конкретного пламени свечи, конкретного костра, конкретного очага. Например, сидит человек перед костром и думает: «как хорошо, какой огонь теплый, добрый, веселый» — и таким образом создается информационный образ духа этого костра — стихийного духа. Если человек достаточно силен, может так случиться, что он невольно призовет этого духа — и тогда он действительно получит Сущность, являющуюся «стихийным духом».

Следует отметить, что в одной и той же стихии духи могут быть весьма различны — в том же совокупном образе огня наверняка присутствуют дух костра, спасшего жизнь заблудившемуся, дух теплого камина, дух свечи, но и одновременно дух пожара, дух молнии, и т.д. Поэтому стихийные духи обеспечивают многообразие сущностей «примерно одного состава», но самых различных по спектру воздействия и свойств.

Отдельно стоит отметить очень важный пункт, стихийные духи, как и остальные создания относящиеся к Духам имеют свой собственный разум, свое создание и свою манеру поведения, вплоть до полностью сформированного самостоятельного характера.

Стихийные духи отличаются от прочих сущностей еще и тем, что природа их материального тела более определенная. Дух воды всегда будет воплощаться в чем-то жидком, дух земли — в камне или в почве.

Стихийные духи имеют следующие "традиционные" названия: духи огня — саламандры, духи воды — ундины, духи воздуха — сильфы, духи земли — гномы. Призывать их можно, однако воплощать следует в привычную для них форму. Так, при вызове ундины нужно использовать чашку с водой, при вызове саламандры — какой-нибудь огонь, при вызове сильфа - подойдет перо или дым, при вызове гнома - земля или камушек.

Ни одна из этих сущностей (естественно) не может воздействовать мгновенно на материальный мир: вызов саламандры не заставит свечу сразу же загореться, вызов сильфа к бури не приведет моментально, сначала духу придется осовеститься в мире и начать рассчитывать свою силу и воздействие. Стихийные, как и любые другие сущности могут использоваться в тех же самых магических отраслях, в которых работает человек.

Природные духи

Природные духи — это духи леса, поляны, моря, ручейка и так далее.

Духи леса не имеют ничего общего с духом конкретного дерева. Дух дерева — это вполне определенный объект, который управляет жизнью определенного дерева и он связан с деревом естественной жизненной силой. Соответственно, «мыслить» он может на уровне дерева — с точки зрения человека — практически никак. Кроме того, очевидно, что дух дерева не может «выйти» за его пределы и пойти прогуляться, если человек отсоединит такого духа от дерева то результатом будет:

- а) гибель дерева
- б) развоплощение духа.

Но можно обойти данное затруднение несколькими способами, переселив например духа из дерева А в дерево Б, положив рядом с деревом Б привязку к дереву А, можно создать отдельную небольшую модель

дерева в котором живет дух и пересилить дух в модель,получив того же духа и то же дерево,но последнее в миниатюре.

У лесных существей есть несколько важных отличий:

Во-первых, они играют роль своеобразных сожителей с лесом.Допустим создали мы сущность — и ей надо куда-нибудь поселится. Поскольку «селим» ее мы обычно в живой объект (в лесу достаточно трудно найти объект, который бы не был живым), то у естественного духа этого объекта появляется «сожитель» — Дух. За счет естественной Жизненной Силы окружающих объектов, природные Духи способны жить гораздо дольше, чем, например, стихийные. Кроме того, эти духи «блуждают» по своим владениям, чтобы не истощить своих хозяев.

Еще одна отличительная черта таких природных духов: эти сущности способны плодиться, поскольку жизненной силы в лесу хоть отбавляй. Способны они и общаться между собой. В принципе, природные духи настолько же полноправные обитатели природы, что и звери, птицы, насекомые.

Природные духи в практической применении удобны тем, что их много (и создавать их специально не надо, они и так уже существуют),есть выбор, они легко доступны и достаточно развиты. Их преимущество в том, что они могут выполнять любые функции — если их как следует попросить. Природные духи живут долго, общаются между собой, поэтому могут выполнять разнообразные действия. Встречаются среди духов «злые» и «добрые»,со своими характерами.

Первых надо искать в мрачных, угрюмых местностях — на болоте, в лесу ночью, в горных расщелинах — то есть тех местах, которые обычно не вызывают приятных ассоциаций. Вторые — наоборот, на лесных полянах, среди цветов, деревьев и прочего,однако место никогда не гарантирует,что дух будет именно нужным,оно просто дает такую вероятность,призвать природного духа можно и на собственной кухне.

Для того чтобы уговорить (заставить можно,но очень сложно) природного духа помочь, необходимо придти в место, где они обитают (опять же, в зависимости от того, какой дух вам нужен). Необходимо прочувствовать окружающую природу, звуки, цвета, шорохи, расслабиться и настроиться на восприятия духа. Если дух пожелает (а они часто расположены контактировать) то он к вам обратиться, говорить с ним можно практически так же, как с человеком, но, естественно, без слов — все общение происходит при помощи мысли или рунических формул. Далее с ним можно просто пообщаться (духи могут знать, например, о будущем), а можно попытаться уговорить сделать какое-нибудь дело. Если дух согласится, то помощь от него будет такая же, как от любой вызванной сущности — т.е. довольно значительная, а договориться с природным духом гораздо проще, чем призывать какую-либо сущность. Дух может (в виде развлечения для него) последовать за вами и помочь в деле «на месте». Особо мощные духи могут даже поделиться с вами своей силой.

Также духи способны помочь, находясь на своем месте обитания. Они могут принять участие в том или ином ритуале, поспособствовать при создании предмета могущества, например. В «любимых» колдовских местах духов больше, чем где бы то ни было, и именно этим объясняется высокая эффективность ритуалов, проведенных в таких местах.

Однако для того, чтобы добиться от духов понимания, необходимо хорошо понимать их и говорить с ними на равных,при этом без какого-либо превосходства. Дух разумная сущность,со своими привычками и характером,многие сущности в разы сильнее магов и могут весьма неприятно отреагировать на заявления,что маг в лесу сильнее всех:)

Полностью разумные духи

К данным духам относятся создания совершенно разных "народов",начиная от эльфов заканчивая двергами и щитоносицами.Такого духа нельзя призвать в полном понимании этого слова,к таким духам можно обра-

таться,а отреагирует дух или нет на Ваш призыв -решение останется за ним,подчинить такого духа невозможно.Весь процесс состоит в том,что Вы как бы оставляете заявку на действие,например,Вам позарез нужен эльф и только эльф,Вы рисуете формулу, например- Лагуз (ищем определенного эльфа)+Ансуз +Гебо (просим его хотя бы прийти)+Вуньо (не за просто так), когда дух придет,Вы почувствуете,что на Вашу просьбу откликнулись,что может произойти и не сразу,то Вы уже действуете дальше озвучивая свою просьбу,опять же рунами и словами,мыслями, просите конкретной помощи и обещаете конкретный дар,который в данном случае обязателен,то есть не просто "эльф,помоги мне,хочу много всего и я тебе что-нибудь подарю",а "эльф помоги мне в достижении моих желаний,в обмен на (называете на что именно)".

Не нужно также увлекаться с дарами,иначе начав с малого Вы будет платить все больше и больше каждый раз,даже за мелкую услугу,выбирайте дар соответствующий услуге.Также вызывая разумных духов всегда желательно обращаться по именам,если они известны,дело не только в том,что Вы проявит таким образом уважение к духу,Вы конкретизируете призываемого духа,что позволит улучшить результат вызова и призывать именно того,кто Вам нужен.Подобные имена можно почерпнуть в сагах,легендах и преданиях.Например это могут быть такие имена :

дух дающий здоровье- Hûredhiel - Hoor-eh-thee-ell

дух дающий рост- Adlanniel -Ahd-lahn-nee-ell

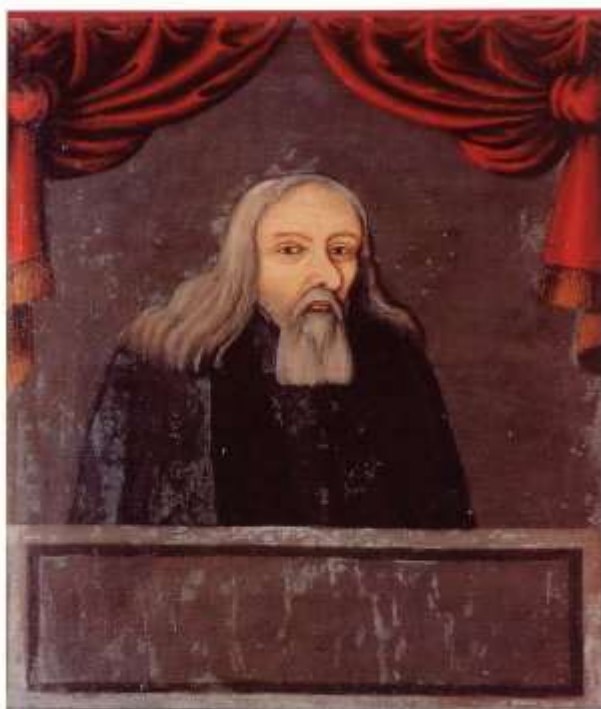
дух дающий счастье -Erulassë - Air-oo-lahs-say

дух,который может стать другом - Mellimeldisiel - Mehl-lee-mehl-dee-see-ell

Как вывод можно сказать,что сущности и духи два совершенно разных создания,сущности не обладают разумом в отличии от духов,если в вызове сущности обычно используется подчинение,то в вопросе с духами имеет смысл именно обратиться с просьбой или на равных.

По большому счету не имеет значения с помощью каких именно рун Вы будете призывать духов,с помощью обычных сканлинавских или с помощью эльфийских или рун карликов-двергов,их можно использовать к качестве дополнения,можно использовать самостоятельно,можно вообще не использовать для вызова это не играет никакой роли по большому счету,рунами Вы формируете только сам момент призывания,все остальное зависит от воли,характера,оператора.Если Вы совмещаете одновременно вызов и единую просьбу длительного действия,то имеет смысл использовать руны для описания цели,отдельно от действия это может быть как заговор,так и обычное заклятие,записанное рунами.

Образ существ,которые как считалось сопровождали ведьмам,работавшим с рунами,человек на рисунке - судья в Исландии.



Magnús Magnússon who was sheriff in the northern part of the Westfords probably had to deal with more cases of witchcraft than any of his colleagues. He was a member of the most influential family in the Westfords and worked as a young man for Hans Nansen, mayor of Copenhagen. After returning to Iceland he served as sheriff but is also known as the author of one of the annals written in the 17th century.

Painting by Hjaldr Þorsteinsson pastor in Varnsóðar.
Photo: The National Museum in Reykjavik.



Photo of AM 738 4to from Jón Helgason: *Handritaspjall*.

Names of members of the family also crop up constantly in the history of Icelandic manuscripts. They collected and preserved invaluable manuscripts of Old Icelandic literature, paid scribes to copy others that since have disappeared. An example is an illustrated manuscript of ancient poetry that was the property of Ingibjörg Jónsdóttir, granddaughter of Magnús the Polite, who was married to Þorleifur Kortsson, the sheriff most often blamed for being the witch-hunter par excellence. The pictures present scenes from the old mythology, the one on the left shows Valhalla and the one on the right the great worm that encircles the earth.

Magnús Jónsson the Polite and his brother Staðarhóls-Páll, who both moved from the Eyjafjörður region to the Westfords and shared between them all the secular offices around 1600. A large part of the members of this family had studied abroad, not only in Denmark but also in northern Germany, especially in Hamburg, Lübeck, and Rostock. The family must have been acquainted with the witch-hunts in Europe long before the craze reached Iceland.



In the Learned's Natural History is richly illustrated. Among the pictures is this one of an opob or lampis guttatus which he says is the most beautiful of all fish.

Photo: The National Library in Reykjavik.

34

The Westfjords

When the distribution of witchcraft cases in Iceland are viewed on a map it becomes evident that the bulk of the cases originated in the Westfjords with the adjoining areas coming second. Farther to the south and east the cases are much fewer and very few cases originated in the east of the country. However, when reviewing only the cases of the first half of the 17th century the picture is very different. Two small clusters appear, one in the north and another in the south-west. During this time very few cases surfaced in the Westfjords. The events leading up to the time when the cases were most numerous are not to be found in this area though that changed when the craze reached its height.

No single explanation has been put forward to explain why the Westfjords became the center of witch-hunting. In some ways this area has always differed from other parts of the country, it is geographically more isolated and ancient knowledge might have survived there longer than in regions closer to the seats of Iceland's two bishops. In the 17th century the Westfjords had more contact with foreign fishermen and whalers and possibly the competition for leasing land might have been harder while more people moved to the seaside because of the great fishing grounds off the shore. Influential clergymen undoubtedly increased the hysteria with their writings against witchcraft where they introduced European views, e.g. the ideas of the *Malicious maleficium*. Most of the clergymen and all of the sheriffs serving in the Westfjords during the seventeenth century were members of the same family of semi-nobles. They were all descendants of

35

(рисунки из книги «Angurgapi» Magnus Rafnsson)

Огненный Дух-Помощник (пример)

Дух-Помощник - очень полезное создание. Во-первых, это лучший охранник. Способен не только напугать, но и физически обезвредить того, кто будет угрожать вашему благополучию. Может добывать для вас нужную информацию, в том числе на достаточном удалении от вас. Может выполнять функции хранителя круга при проведении магических ритуалов. Может быть даже вашим "секретарем", накапливая информацию. Его можно сотворить не только огнем, но огонь удобнее.

Первое и самое главное, чем вам потребуется обзавестись, это прозрачный драгоценный камень хорошего качества и достаточного размера, подходящий той стихии, с помощью которой вы собираетесь творить своего духа. В данном случае, поскольку мы говорим об огненном духе, подходят рубины (но дорого), красные турмалины, благородная шпинель красного цвета... любой другой камень огненно-красного цвета, кроме гранатов. Камень должен быть непременно натуральным. Огранка значения не имеет. Этот камень будет "домом" вашего помощника, его телом в материальном мире. Вы сразу должны решить, в какой форме вы будете носить камень - серьга, кольцо, браслет, подвеска... и подобрать металл, из которого будет изготовлена оправа. Традиционно используются три металла: медь, золото и серебро, или их сплавы. Кроме этого, вам нужно найти ювелира, который согласится сделать предмет по вашему рисунку и вы сможете быть уверены, что изготовит он украшение из вашего металла. По опыту могу сказать, что это - самая трудная часть. Ювелир может согласиться работать именно с вашим металлом, но использовать свой собственный. Также следует заранее подобрать и составить формулу которая будет нанесена на круг кольца, руны должны смотреть вверх, от Вас на кольцо.

Пока вы ищите камень и металл, вы можете заняться узнаванием образа вашего будущего творения. Для

этого можно использовать сновидения, медитации, мантику. Любой способ, и любое сочетание способов - приветствуется. Попробуйте нарисовать те образы, что приходят к вам. Такое упражнение поможет вам не только четче представить и удержать в памяти очертания вашего будущего творения, но и подобрать форму украшения, в котором Дух будет жить.

Получив готовое кольцо, выберите подходящий день. Для огненного Духа: воскресенье, если вы женщина, четверг, если вы мужчина. Приготовьте все необходимое для ритуалов очищения и освящения. Проведите сначала очищение камня и металла. Завершив ритуал очищения, сразу произведите освящение предметов силой четырех стихий. В процессе освящения вы должны четко представлять себе образ того Духа, который будет сотворен в украшении. Проговорите намерение к выбранной формуле и визуализируйте исполнение задуманного.

Ваш Помощник уже создан, но еще не жив, если Вы хотите получить живого Духа, а не несознательную сущность. Храните его пока, завернув тщательно в шелк, но ежедневно доставайте его, разворачивайте и общайтесь с ним. Сейчас он - "нерожденный младенец."

Теперь необходимо дождаться грозы, когда увидите ее приближение оставьте кольцо на открытом месте (можно хоть на подоконнике), кольцо или талисман должен пролежать на открытом месте все время пока длится гроза. Теперь вам остается только обучить помощника самому необходимому. Для общения с Помощником вам не потребуется никаких ритуалов или медитаций - вы будете его ощущать и слышать в своих мыслях.

Для создания Помощника стихии воздуха вам потребуется оживить его в ветре, выбрав для кольца подходящие руны, стихии земли - закопать; стихии воды - опустить в реку или в водоем.

Такой дух будет совершенно разумен и обучаем. Силен изначально настолько, насколько сильна стихия, давшая ему жизнь, но с течением времени может еще набрать силу. Верен своему создателю, или тому, кому создатель обяжет его быть верным, т.е. "переманивание" и "перепрограммирование" вашего Помощника исключено. А главное - практически вечен, т.к. питается изначальной силой породившей его стихии в любом проявлении этой стихии. Т.е. теоретически может существовать столько, сколько существует проявленная Вселенная, главное правильно оговорить намерение к рунам на кольце. Также стоит отметить, что каждой стихии соответствует свой набор рун, Вы можете выбрать их по своему усмотрению или воспользоваться приведенным ниже:

Огонь - Феху, Кано, Тейваз, Соуло, Уруз, Наутиз

Воздух - Ансуз, Вуньо, Эйваз, Хагалаз, Дагаз, Эваз

Вода - Лагуз, Эваз, Гебо, Райдо, Перто, Иса, Беркана, Наутиз

Земля - Ингуз, Йера, Манназ, Турисаз, Альгиз, Одал, Беркана

Духи мертвых

Если можно вызвать духов стихий, разумных духов, то можно вызвать и духов мертвых с помощью рун.

1) Первый подход состоит в следующем. Дух мертвого находится в некой сфере, месте, примерно так же, как и дух спящего человека. Соответственно, этот дух можно привести в сон, как и любого спящего человека. Строго говоря, это можно проделать с любой вызываемой сущностью, однако в других сущностях нам более интересно то, что они делают в реальности, а в духе мертвого нас более всего интересует какая-то информация.

2) Способ второй — вызов духа мертвого подобно тому, как вызывается любой дух, далее с этим духом ведется диалог.

Первая разновидность сущностей, которых ошибочно причисляют к духам мертвых — это природные духи, обитатели, например, кладбищ. Кладбище — место довольно печальное, там собирается очень много человеческих эмоций — и поэтому природные духи, населяющие кладбища, тоже не самые радостные существа.

Однако они не являются духами мертвых — это просто природные духи.

Примерно то же самое может остаться в доме умершего — домашний дух, созданный "печалью". Тоже достаточно обычная сущность, которую иногда ошибочно принимают за дух мертвого.

Однако изредка духи мертвых все-таки появляются — в том числе и непреднамеренно, если очень сильны эмоции вызывающего и велик потенциал силы. В этом случае действительно возникает сущность, которая является «призраком», духом мертвого. С такими сущностями достаточно трудно бороться, однако методы борьбы остаются те же самые, что и при борьбе с остальными видами сущностей.

Что следует учитывать:

Если Вы вызываете сущность, все нюансы прописываете в словесной формуле к рунам. Формулы просто вызывают сущность, в их характеристиках может быть заложено какая именно это сущность, а может быть и не заложено, не обязательно что формулы для вызова сущности описывают саму сущность, иногда это нужно оговаривать в словесной формуле к рунам.

Независимо от цели вызова сущности на Вас должна присутствовать защита от подселенцев и общая защита, плюс помещения (если Вы проводите работу в помещении) должно быть защищено злом.

Если Вы работаете с вызовом мертвого духа, то помимо обычной защиты на Вас должна быть защита от некротических связей и привязок. Также после ритуала вызова мертвого следует очистить помещение в котором проводился вызов. Не следует вызывать малознакомых духов покойных, не следует подселять духа покойного на постоянной основе если привязка или носитель не долговечны.

Чего НЕ следует делать:

1. Подключать сущности к единичному, целевому, привязанному одновременно к Вам источнику энергии.
2. Подключать сущности к себе или к другим живым существам.
3. Программировать сущности на отсутствие в будущем возможности их откорректировать.
4. Отдавать "свои сущности" в чужие руки или пользоваться сущностями, созданными другими людьми для своих личных целей.
5. Призывать сущностей, с которыми вы не совладаете. Вообще в случае с призыванием сущностей всегда стоит трезво оценивать свои силы.
6. Заключать в амулет или талисман насильно разумную сущность. Такой амулет скорее всего просто отомстит рано или поздно.
7. Создавать сущности для мести или наведения порчи, если отсутствуют защиты или Вы сомневаетесь в контроле над сущностью.
8. Воображать себя творцом и создавать супер-сложные самообучающиеся сущности, если вы еще только начинаете этому учиться. Не перемудрите.
9. Задавать неясную цель, которая можно быть понята сущностью превратно.

Примерный порядок работы может быть такой :

1. Выбираете нужную формулу, чтобы она учитывала свойства сущности и сам вызов.
2. Рисуете формулу на предмете (любой, какой удобнее), пока рисуете говорите МФ, она может быть такой: "Пусть силой рун будет вызвана необходимая сущность, которая будет безопасна для меня и сможет выполнить необходимое требование(я), пусть сущность полностью подчинится мне. Пусть я смогу обратиться к сущности, позвав по имени (называем имя) , в любой момент, взяв в руки предмет на который нанесены руны. Пусть связь с сущностью через этот предмет будет двухсторонней и я смогу узнавать о продвижении дел. Пусть сущность возвратится в свой мир по моему первому требованию, пусть действия сущности будут ограничены рамками задания." Теперь вторая часть МФ, взяв предмет с рунами в руки произносится вторая часть МФ, а именно задание сущности - "(имя сущности) силой рун связываю тебя и заклинаю отправиться к (имя объекта) чтобы (задание сущности)".
3. Убираете предмет с рунами в отдельную коробочку, шкатулку и т.п. При необходимости предмет берется в

руки и сущность зовется по имени, далее говорится что нужно от нее (если например захотите поменять задание).

Малых ритуалов не нужно, т.к. формула рабочая, а не талисман, поэтому ни освящение, ни ритуалы необязательны. Обратитесь к Богам можно и даже желательно, перед началом работы и после, чтобы поблагодарить. Будет сущность "одноразовой" или "постоянной" решает практик, оговаривая МФ. Если Вы делаете талисман, тогда проводит полноценное освящение.

Руны пишут на любом предмете - на камне, на дереве, на бумаге, на глине, на кольце т.д. Предмет это передатчик как бы, если говорить образно, то это компьютер, а сущность - программа, с помощью предмета на который нанесена формула, Вы управляете сущностью и ее действиями. Не нужно писать Эйваз или другие руны после нанесения формулы, просто берете в руки предмет с формулой и называете, например другую задачу для сущности.

Практика:

Создание простой формулы для вызова сущности.

Прежде всего потребуется определить какие именно задачи Вы хотите решить с помощью сущности, это может быть защита, может быть удача, может быть успех, также стоит заранее решить будет ли сущность подселена в предмет и в какой именно, будет ли она подселена напрямую к объекту или к субъекту заклęcia, будет ли сущность взаимодействовать с магом напрямую или будет находится постоянно возле объекта, также нужно выбрать руны необходимые для призыва нужной Вам сущности или определиться с тем духом, которого Вы призовете. Подготовительный процесс можно условно разделить на несколько частей:

1. Постановка задачи, цель заклęcia. Рассмотрим на примере есть девушка Ася она хотела бы призвать сущность, которая бы обеспечивала ее удачей на определенный период времени. Следовательно нам понадобится сущность способная "создать" удачу для Аси.

Сущность должна отвечать следующим требованиям - она должна быть: а) безопасна для самого оператора б) она должна суметь исполнить задание, проще говоря нет смысла призывать сущность которая по своей природе приносит несчастья, для того чтобы наделить Асю удачей.

в) сущность должна быть послушна воле оператора.

г) она должна иметь имя, если это дух, то у него есть свое имя, а если это просто сущность, то Вам нужно назвать ее - любым именем, просто для удобства управления и чтобы сущность была более менее разумной.

2. Когда основная цель определена, определены качества сущности, нужно подумать куда ее можно подселить, вариантов несколько:

а) можно подселить сущность рядом с Асей (не подселение в полном смысле, а скорее привязка сущности к Аси)

б) можно подселить сущность в предмет который Ася будет постоянно носить

в) можно подселить сущность в предмет, который просто будет служить "центром" управления".

3. Когда определен предмет, пусть в примере это будет кольцо, можно переходить к выбору рун. Так как задача у нас удача в целом, то руны можно взять такие:

Лагуз - как удача, Ансуз - как вызов, Перто - как дверь с помощью которой мы запустим или создадим сущность, Эйваз и Науд - как руны связи и контроля, управления сущностью. И возьмем допустим Йеру чтобы

оговорить время действия.Теперь можно составить саму формулу,для этого помня про порядок в формуле просто выстраиваем руны как нужно по смыслу заклѣтия:

Перто (открываем дверь)+Ансуз(вызываем нужную сущность)+Лагуз (а именно сущность,которая сможет надѣлѣть Асю удачей)+ Эйваз+Науд (связываем сущность,подчиняем)+Йера (на определенный период,после чего сущность отправиться обратно.)

Если заклѣтие рассчитано на духа,то тогда никакого принуждения,что несколько усложняет формулу и вместо Науд нам понадобится Гебо или Вуньо:

Перто (опять же открываем дверь)+Ансуз (призываем духа)+Эйваз+Гебо (налаживаем с ним контакт на добровольной основе)+Йера (на определенный период времени).

3.Теперь переходим к нанесению,вырезаем руны на кольцо например,проговаривая МФ к формуле,при желании освящаем и используем,то есть носим.

МФ: Пусть силой рун будет создана/призвана (смотря что нужно) сущность,пусть сущность будет иметь определенные качества (называете прямо списку).Пусть силой рун сущность будет подчиняться мне (имя) и откликаться на имя (имя сущности).Пусть сущность будет полностью подчинена мне,будет исполнять любые мои желанѣя в рамках заданной задачи и развоплотится/уйдет по первому моему требованию.

С духом также только на добровольной основе без момента принуждения.

По использованию если сущность подселена в предмет лежащий например дома:

Предмет с формулой берется в руки и называется задача для сущности и соответственно Вы называете ее имя,которое указываете при создании МФ.Четко сформулированная и понятная.Потому что сущность не всегда может понять,что именно Вам от нее нужно,что дает сбои в результате.

Возьмем второй пример,допустим Ася хочет подселить сущность не в предмет,а в живой субъект,например в Васю,чтобы Вася слушался Асю.Для этого используем тот же основной порядок:

1.Выбираем точно цель - подчинение Васи,значит нужна сущность,которая бы смогла подчинить Васю,следовательно сущность должна обладать таким талантом и силой,но она должна в свою очередь подчиняться Асе,быть безопасной для нее,выделяем 4 требования,основных:

- а)сущность должна быть сильной ,слабая сущность не подчинит Васю
- б)сущность должна уметь подчинять субъектов
- в)сущность должна быть безопасной для Аси
- г)должна подчиняться Асе

Можно добавить еще по своему усмотрению.

2.Сущность будет подселена в Васю,здесь речь идет именно о полноценном подселении ,а не привязке.

3.Теперь к формуле,выберем нужные руны,например такие - Лагуз - чтобы скрыть свое намерение,нам ведь не нужно,чтобы Вася все почувствовал и обратился к магу, Туриса+Альгиз - разбиваем Васе защиту ,все равно что делаем небольшую трещину в ней,далее используем основное заклѣтие подселения -Перто+ Эйваз+Науд (это сам вызов нужной сущности) + Гебо+Манназ (селим ее в Васю)+Феху+Йера (на постоянной основе).

Для подселения наносится формула может на :

- вольт
- фото
- предмет одежды объекта
- любой предмет,который будет вручен объекту.

Наносим на предмет формулу и говорим МФ уже немного другого вида:

МФ: "Пусть силой рун будет призвана сущность.Пусть сущность будет отвечать заданным требованиям.Пусть сущность полностью будет подчинена воли (имя) и будет исполнять все ее требования.Пусть сущность вызванная Асей,названная (имя) войдет в Васю не встретив сопротивления.Пусть Вася полностью подчинится сущности и станет управляем ею.Пусть силой рун Ася сможет управлять Васей через сущность,назвав ее имя и задачу.Пусть сущность будет уничтожена без вреда (или с вредом,тут как хочется) для Васи при произнесении Асей фразы (называете любую фразу ключ) или уничтожением носителя заклатья"

Храним вещь с формулой в отдельной коробочке.

Задание - составить простую формулу для призыва сущности.

Мантика:

Работа с оракулом эльфов

Оракул эльфов особенно интересен так как помогает не только выяснить ответ на интересующий вопрос,но и может помочь обрести контакт с духами и использовать их для своих целей.В общем-то поэтому он и отнесен к уроку посвященному сущностям. Для создания такого оракула Вам понадобится любой материал,это может быть бумага,может быть дерево или глина,также понадобятся украшения и природные материалы для будущего оракула,например высушенные ягоды,цветы или листья,подойдут также желуди,камни или семена растений.Создать оракул не сложно,все что требуется это вырезать своеобразную "дверь".





Но важно учесть, что дверь должна быть обязательно красиво оформлена, в ход могут пойти любые натуральные украшения, можно брать и искусственные, запретов каких-то тут нет и в общем-то не может быть, но так как работа происходит именно с духами природы, то материал лучше выбирать натуральный. Также на дверь можно нанести руны, это будет только плюсом, но именно 1-2 руны, не больше, Вы не создаете великий портал для вызова демонов, а просто делаете оракул, из рун лучше всего выбирать - Перто, Ансуз, Гебо, Эйваз. Руны наносятся на середину дверцы, но они не должны слишком сильно выделяться или привлекать внимание, нужно чтобы они компактно и гармонично вписались в картину двери. Размер двери может быть абсолютно любым. Вы можете создать талисман в данной форме, а можете сделать полноценную маленькую дверцу.





В принципе в первый раз лучше всего создавать "дверь" среднего размера, примерно 15х10 см., то есть совсем небольшую. Дверь можно разместить на полу, на подоконнике или на столе, можно спрятать в темном уголке или положить под подушку если это талисман.





Когда Ваша дверь будет вырезана,но еще не украшена,Вам нужно будет очистить ее,чтобы убрать возможные чужие негативные влияния или эмоции.Очищение происходит также как в рунах в 4 этапа,сначала Вы очищаете дверь огнем,потом водой,после воздухом и наконец землей,порядок может быть любой.Вы можете произнести любую ритуальную фразу,например - "Я освящаю тебя силой земли..или огня и т.п.",а можете провести все молча,здесь зависит только от Вашего личного ощущения.После того как Вы провели освящение можно нанести руны на дверь или магические знаки,глифы,литеры,если Вам нужны конкретные духи или существа,Вы просто заранее выбираете нужные руны,которые смогут вызвать для Вас определенных существ,но перебарщивать со знаками не нужно,пара рун,или несколько символов,глифов вполне достаточно.

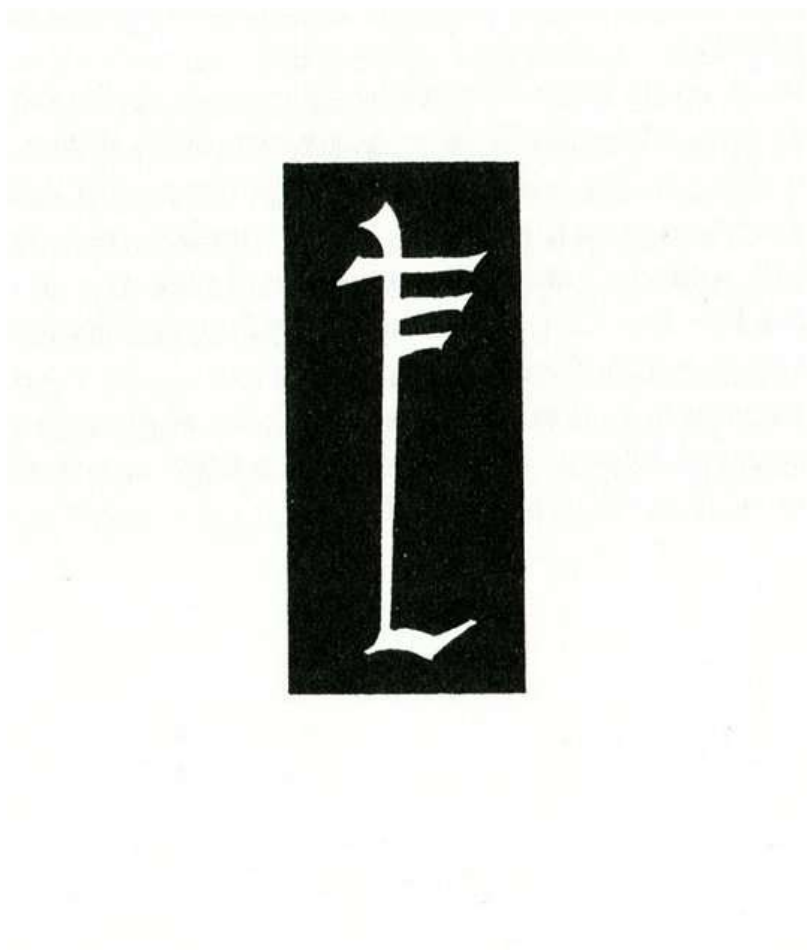




Когда нанесли руны на дверь, обязательно скажите кого именно Вы хотите видеть, каких духов, не нужно называть их поименно, просто в общих чертах опишите действие. После этого дверцу можно завернуть в ткань или просто убрать на день-два, а дальше можно использовать для совершенно разных целей, но чаще всего такие дверцы используют именно для предсказаний.

Для предсказания, лежа спать нужно будет поставить дверцу возле себя или в той комнате в которой спите, и проговорить то что нужно узнать, при этом обязательно нужно оставить какой-нибудь маленький (совсем маленький) дар, конфетку или кусочек яркой ткани, все что угодно, желательно поярче (если Вы приносите в дар например монетку или конфету), также можно оставлять сладкое, но никакого мяса или крови (своей или чужой). Во сне духи дадут Вам ответ на вопрос.

Для вызывания духов с определенной целью, дверь ставится на постоянное место, это может быть любой уголок в доме, но ее уже не перемещают и не тревожат лишней раз, изредка оставляют маленькие дары перед ней, когда необходимо вызвать духа или кого-либо из маленького народца Вы становитесь возле дверцы, склоняясь к ней и говорите все что нужно, духи все сделают, только не забудьте про подарки! Также Вы можете использовать другой способ, для того чтобы временно "активировать" дверь можно нанести такой став водой или просто нарисовать в воздухе:



(рисунок из книги - ***Bruka galder*** och väcka gästär: Isländska sägner om trolldom. Ottman, Stefan.)

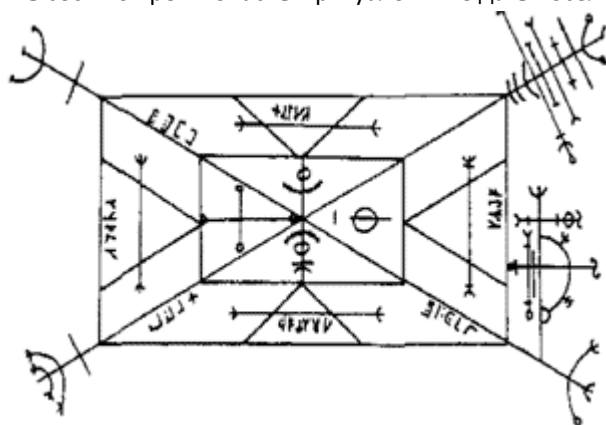




Правила безопасности при работе с оракулом:

1. Если Вы используете оракул первый раз и никогда не работали с подобными техниками поставьте себе защиту. Став Гальдра Холл отлично подойдет для этого.

Став "Galdra-holl" для защиты помещения в котором проводятся черные магические операции, чтобы защитить себя во время опасных ритуалов и не дать поселиться злему духу в доме при ошибке в ритуале.



(рисунок с портала - <http://fornsed.es>)

2. Перепроверьте оговор и задание духам. Перепроверьте все перед тем как призывать кого-либо или обращаться к кому-то.

3. Не забудьте оставить подарки духам или маленькому народцу, если Вы забудете плохого ничего не будет, но духи, как и маленький народец шутники и Вы потом можете долго искать потерянные вещи.

4. Если создав дверь Вы чувствуете страх, она приносит тревогу или порождает плохие предчувствия - уни-

чтожъте дверь,с помощью сжигания,не терпите,не ждите что устанкнется,несмотря на внешнюю простоту техники,она достаточно опасна.

Расклады :





1.Безымянный «Школа магии рун»

2. **Bruka galdar** och väcka gastar: Isländska sägner om trollldom. Ottman, Stefan

Урок 12

Магия рун для удачи и денежная магия.

Поговорим в это уроке о магии для удачи и обретения материального положения. Начать следует с того, что удача в понятии скандинавов вещь очень обширная, она имеет несколько разновидностей, может передаваться по наследству, в ее состав может входить и здоровье и деньги, и счастливый брак, с удачей могут происходить различные совершенно действия, ее могут отнять, могут выкупить, ее можно подарить или вызвать. Что сказывается и на практической части рунической магии, в частности на гальдраставах, далеко не всегда став "для удачи" подразумевает то что мы под ней сейчас понимаем, так например использовав став для "удачи" и надеясь на выигрыш в лотерее вполне можно получить не приз, а например внезапно прошедшую простуду. Поэтому в МФ(словесных формулах к рунам) лучше всего или избегать слова удача или конкретизировать ее, чтобы не получить неизвестный результат. Чтобы понять какие ставы и для чего использовались, как в целом происходила магия удачи нужно разобраться в самом понятии. Вот что нам известно об удаче:

1.Удача может состоять из нескольких элементов

- а)здоровье
- б)материальное положение
- в)успех в целом
- г)успех у противоположенного пола (удачный брак, рождение детей)

2.Способы обретения удачи

- а)наследование
- б) получение в дар
- в) заработанная удача
- г)колдовство

Здесь также существует важный момент, скандинавы не считали, что удача дается человеку с рождения, ее можно было только заслужить определенными поступками, получить в дар от того, кто ее уже обрел или по наследству, а также приманить колдовством, но удача не может быть вечным спутником человека сама по себе. В представлениях скандинавов о судьбе и удаче отражается их отношение к самим себе, их самосознание, они активно применяли магию или добивались удачи другими способами, но это сила отличная от самого человека, не являющаяся частью него, поэтому и выступает "удача" в облике "хранительницы" - fylgja или hamingja.

Наследование удачи достаточно противоречивый метод, потому что не всегда удача может "прижиться", но он использовался достаточно часто, для передачи удачи обычно использовали напиток, металл или растения, пряжу, именно через растения или воду чаще всего получали удачу по наследству. Также считалось, что любые заклания лучше всего переходят от кровного человека к человеку именно посредством этих трех возможностей, связано это в первую очередь с мифологией, напиток или вода, неоднократно упоминается как "дар", а значит может служить контейнером для перемещения другого дара, металл символ силы, чаще

всего использовался для передачи проклятий и не по роду, а просто между людьми, но иногда использовался и как способ передачи власти, но считалось это не совсем гуманным способом, потому что через металл проходила не только удача, но и негатив, который был на человеке, а трава, растения символы Богини Фригг и как считалось, она может помочь передать удачу по роду, пряжа же использовалась крайне редко, практически никогда, только в случае если передавали через одежду, потому что был риск не только исковеркать судьбу, но и призвать зловредных духов неаккуратным действием, что могло испортить всю последующую жизнь человека.

А вот как описывается процесс передачи удачи:

"...Низкорослый и горбатый конунг Инги Харальдссон едва мог самостоятельно передвигаться из-за того, что одна нога у него была сухая. Эти физические недостатки, как передают, он приобрел в двухлетнем возрасте, когда один из предводителей взял Инги в битву и держал его на руках; стоя в разгар боя близ знамени, этот предводитель подвергался большой опасности. Сага сообщает, что противники Инги обладали численным превосходством и тем не менее потерпели поражение. Участие в бою малютки-конунга могло иметь один смысл: оно должно было дать победу его сторонникам, ибо в особе конунга заключена «удача», необходимая для достижения успеха..."

Но удачу можно получить и не через вещи, а непосредственно, в силу выраженного благого пожелания, как своего рода благословение:

"..Удача Олава Харальдссона в течение долгого времени была столь велика и очевидна для всех, что он сумел заручиться поддержкой бондов, и люди верили в его способность сообщать частицу своего счастья другим. Приближенный Олава, говоря о предстоящей миссии в Швецию, сопряженной с большой опасностью, подчеркивает:

- Но удача конунга велика.

Он просил у конунга его удачи для этой поездки, ибо очень в ней нуждается («чтобы ты вложил свою *hamingja* в эту поездку»). Конунг ответил, что удача посланца во время его миссии может подвергнуться большим испытаниям, и поскольку он близко к сердцу принимает это дело, то посылает вместе с ним и его людьми свою *hamingja*. Посланец выражает надежду, что удача конунга поможет и в данном случае, поскольку до этого удавались все его начинания (01. *helga*, 68, 69)..."

Здесь речь идет уже о самих свойствах удачи, а именно:

1. Удача может быть заразна (она может передаваться от одного человека к другому, как бы побуждая другую хранительницу удачи прийти уже для другого человека).
2. Удача может быть управляема в разумных рамках (как дух например)
3. Удача может быть потеряна
4. Удача одних может влиять на удачу других (например гибель удачливого человека могла принести несчастье всему роду)
5. Удачей могли наделять Боги, но как правило такой вид удачи был недолговременным и неуправляемым, дарованная Богами хранительница удачи только в очень редких случаях могла быть послана на помощь кому-то.
6. Удача понятие временное в большинстве случаев, но есть и исключения. Двойник, который существует бок о бок с самим человеком, таинственным образом связанный с ним может ему являться и не покидать его, а умирать вместе с ним или переходит «по наследству» к его потомку, в случае если подобного рода дух сам выбирает человека.

Удачливость или невезение проявлялись не только в делах человека, но и в речах и физическом облике. Неудачливый человек замечается сразу. "...О Скарпхеди-не, герое "Саги о Ньяле", приехавшем на тинг, спрашивали: "Кто этот человек, что зашел пятым, а сам высок ростом, бледен лицом, неудачлив с виду, суров и зловещ?" А затем вообще сказали прямо в глаза: "...человек ты, по-видимому, суровый и заносчивый. Но я вижу, что удача скоро изменит тебе, и недолго тебе осталось жить" ..."

Человеку, которого оставила удача, отказывали в помощи, так как боялись нарушить что удача отвернется и от них, а вот "удачливому" помогли бы многие, надеясь на поощрение от его хранилища. Наравне с восхвалением качеств купца или воина всегда отмечали удачливость этого человека. Ведь удачливому человеку всегда везло даже в самых опасных предприятиях: человек не только оставался живым, но еще возвращался и с большой добычей.

В зависимости от представления об удачливости человека скандинавы могли поддерживать, отвергать или открыто враждовать с ним: ".....Думаю, что на этот раз будет правильно пойти тебе навстречу и позволить тебе поступить по-своему, ибо похоже на то, что тебе будет удача" ("Сага о Херде и островитянах")...". Считалось, что неудача являлась следствием злых поступков: каждая из враждующих сторон в этой же саге считала, что удача отворачивается от противоположной стороны "из-за их злых дел". В "Саге о Торстейне Битом" один герой советует другому: "Было бы плохой сделкой обменять удачу на преступление".

Но удача может и покидать людей. Конунг Харальд Сигурдарсон был, несомненно, в высшей степени удачливым в своих военных походах и в захвате добычи. Большой популярностью пользовались рассказы о его подвигах в викингских экспедициях и на службе при византийском дворе. Воинская удача этого конунга вознаграждалась огромными богатствами, а обладание драгоценностями служило залогом верности вождю его дружинников. И тем не менее во время похода на Англию счастье изменило Харальду. Снорри пишет, что перед битвой при Стэмфордбридже, в которой решился исход этого предприятия, под Харальдом неожиданно упал конь.".. Конунг, вставая на ноги, сказал:

- Падение - знак удачи в поездке!

Но английский король Харальд (Гарольд), которому в этот момент показали норвежского конунга, оценил его падение иначе и явно ближе к истине:

- Рослый и статный человек, но, видно, удача его покинула (Haf. Sig. 90)."

Олаву - самозванному конунгу, который стал во главе повстанцев, выступивших против ярла Эрлинга и его сына конунга Магнуса, «как говорят», не было удачи в битве, и они упустили Эрлинга, едва не попавшего к ним в руки. Из-за этого «величайшего невезения» Олава с тех пор прозвали неудачником (ogaefr), а его отряд - Колпаками (Hettusveinar) (Magn. Erl. 33).

Датский конунг Свейн, потерпев поражение в битве с норвежцами, явился под чужим именем (он назвал себя «Находящийся в беде») к ярлу Хакону и просил помочь ему спастись. Ярл послал его к своему другу, бонду Карлу, и тот хорошо его принял. Карл узнал конунга, но не подал вида, жена же его, не ведая, кого она принимает, стала распространяться о том, что у них, дескать, несчастливый конунг, хромой и трус к тому же. Находящийся в беде возразил ей: если конунг невезучий в битвах, это не значит, что он трус. Трусость - личное качество, тогда как везение, счастье не зависят от одного человека и могут ему изменить, несмотря на его волю и мужество. Трус достоин лишь презрения, а человек, от которого отвернулась судьба, заслуживает сочувствия, ибо утрата удачи ставит его в трудное положение (на что и указывает принятое Свейном имя Находящийся в беде). Счастье может еще и вернуться. Когда жена Карла отняла у гостя полотенце, серединою которого он вытирал руки, обвинив его в грубых манерах, Находящийся в беде воскликнул:

- Я еще вернусь туда, где смогу вытереть руки серединою полотенца! (Haf. Sig., 64).

Когда это действительно произошло и Свейн вновь утвердился на датском престоле, он наградил Карла и сделал его «большим человеком», но отказал ему в просьбе оставить при нем его прежнюю жену, сказав, что даст ему лучшую и более умную. Если ситуация, в которой оказался конунг Свейн, оценивается как отсутствие удачи, то о ярле Хаконе, спасшем его от смерти, говорили, что на его долю выпала величайшая удача.

Одного и того же человека могут попеременно постигать удача и неудача. Так было с ярлом Хаконем, который правил Норвегией до приезда в нее Олава Трюггвасона. Снорри пишет, что ярл был настоящим предводителем, удачливым в достижении победы и уничтожении своих врагов. Когда ему удалось разгромить викингов из Йомсборга, один из них, спрятавшись на корабле, застрелил из лука сидевшего рядом с ярлом знатного человека. Стрелявшего нашли: он стоял на коленях, так как ступни ног у него были отрублены. Он

спросил, в кого попала его стрела, и узнав, что убитый не ярл, воскликнул:

- Значит, моя удача меньше, чем я желал. Его убили со словами:

- Достаточно большое несчастье, и большего тебе уже не причинить (Ol. Tr., 42).

Посланная в ярла стрела не попала в него, такова была его удача.

Снорри добавляет, что, как «рассказывают» (тем самым он не ручается за достоверность сообщения), для достижения победы и обретении удачи в невозможном деле, в том чего нельзя достичь, всегда требуется соразмерная жертва.

(описание из саг частично взято у А. Я. Гуревич Диалектика судьбы у германцев и древних скандинавов)

Теперь перейдем ближе к хранительницам удачи, хотя и все же больше, просто основные виды:

hamingja

Само слово hamingja означает «счастье, мир, замужество», это женский дух удачи и принадлежал он изначально по большей части только женщинам, в еще более раннем переводе он означал "чары и защиту тумана." Оно состоит из слов hamur, что означает "мех, кожа", в более ранней версии "духи" и viðliðnum - пришедшие из лугов (пустошей), именно из-за связи с вечно туманными пустошами такой вид духов часто связывают с водой или с воздухом, но здесь идет просто указание на место из которого они приходят. Кроме этого слово часто связывали с родовой оболочкой, считалось, что тот кто сможет добыть родовую оболочку животного (вспомним отсылку на мех в значении) и заковать ее сможет "породить" своего духа, и отсюда путаница с двойниками. hamingja - это дух пришедший из определенного места, а 'fósturhimna fylgja' - это двойник, которого создает сам человек из плоти животного.

fylgja

Это мужской термин удачи и означает в переводе "плечевую кость", также слово переводится как "следует" (в значении сопровождения), но и этот дух чаще всего относился к "женским" первоначально, здесь речь идет об очень специфической удаче, fylgja - это "животная удача", перенятие качеств, определенного животного, чаще всего лисицы или змеи, подобный дух-хранитель различался по силе, он быть мог и слабым и сильным, в зависимости от качеств животного и связи, фигурки таких хранительниц вырезали из костей, и обычно соотносили с Богом или Богиней, чье покровительство желал обрести человек, часто такие хранительницы совмещали в себе качества различных зверей. Такие хранители часто оставались незамеченными и проявляли себя только в момент ухода, что чаще всего означало гибель владельца такого духа:

"В скандинавском язычестве присутствие духа-хранителя часто оставались незамеченными до момента смерти: в Эдде Helgaqviða Hjörvarðssonar(a), например, женщина опекун героя Хельги по духу (fylgior) Ап-пель (имя) в образе женщины верхом на волке со змеей промчалась вдоль Рейна.. в момент смерти "(38)

eftirfarandi

Женщина-хранительница удачи. А вот здесь уже все спорно. Такая женщина могла быть как духом удачи, так и обычной женщиной с силой, которая принимала на себя обязательства по сохранению чьей либо удачи, что было явлением крайне редким, так как подобная жертвенность была не моде, принимая на себя обязательства по сохранению удачи такая женщина могла лишить весь свой род удачи на многие поколения, если не смогла сохранить чужую удачу, не говоря уже о том, что наказание за это было соответствующее. И тем не менее такие примеры можно найти и в сагах и в преданиях.

"..Он видел женщину, которую называл лучшей и видел много других находящихся там. Рядом с ней он видел огонь и число костров, погаснув последний из них забрал его удачу.. обратив женщину в прах. ("að goðsógn á árangri")

Вообще следует заметить, что удача так или иначе всегда была связана именно с женским образом, кроме типа "боевой удачи" - berjast velgengni, по сути данный тип духов удачи уже относится к Валькириям, а не к обычным духам.

Последний из наиболее известных духов удачи это "двойник",обычно подобный дух удачи в отличии от любого другого следует за человеком постоянно,но при этом не теряет качеств присущем другим духам,то есть в случае если дух разгневаается человека будет преследовать неудача очень долгий период времени и избавиться от нее не будет возможности,потому что по сути такой дух - отражение человека.Подобного духа призывали,можно даже сказать создавали из отражения,оно могло быть как отражением на воде,так и отражением от любого предмета,зеркала были роскошью и поэтому далеко не всегда человек мог воспользоваться им.Подобный дух помогает человеку,но как правило он очень изменчив.

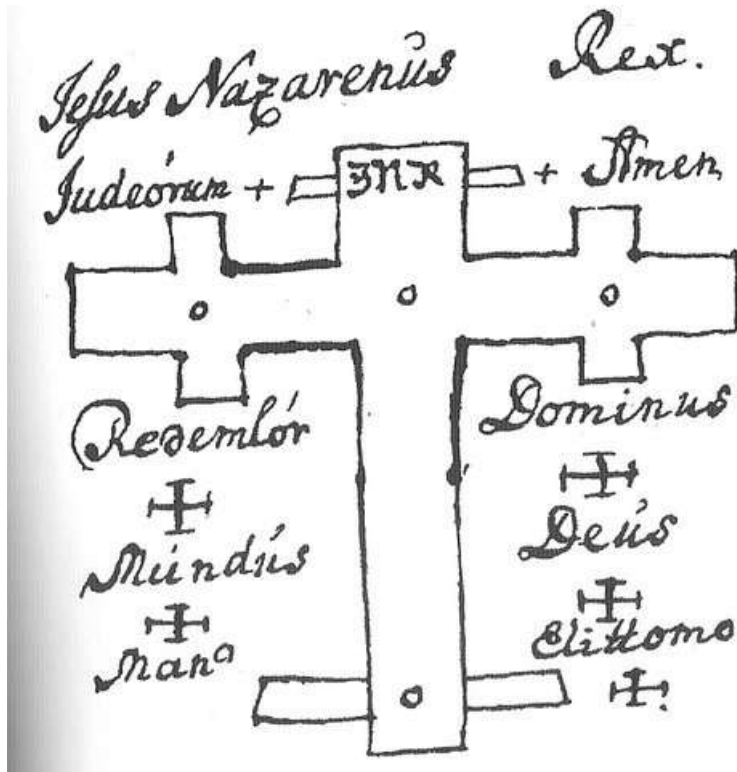
Теперь касательно фэтчей,фэтч - существо ирландской магической традиции и отношения к рунической магии не имеет.Фэтч - злой двойник,тень человека, приносящая несчастья,в очень редких случаях фэтч может принести "добро",в частности убив например врага,но платить за это будет не фэтч,а тот кто его вызовет. Фэтч посылался для проклятия на расстоянии,когда нужно было наказать большое количество людей,появился он в маленьком кочевом племени Ирландии, которые подобным способом наказывали за казни и притеснения своего народа,а не вредную соседку например,согласно легендам Фэтчей призвал слугитель Хармс из нижнего мира,куда их вернули друиды,каждый их Фэтчей может принести по одной беде и по 1 исполнению желания,то есть Фэтч это не мелкий дух и тем более никакого отношения к удаче не имеет,потом уже образ фэтча плотно вошел в магию Ирландии.Фэтч напрямую связан с душой человека,в Ирландии его часто "травмой" в переводе на русский,потому что Фэтч неотъемлемо связан с повреждениями тела человека.Кроме этого фэтчем называют неприкаянные души пришедшие за душой живого человека,которому настает пора умирать.

Магические техники привлечения удачи разделялись на несколько видов (удачи,а не духов удачи):

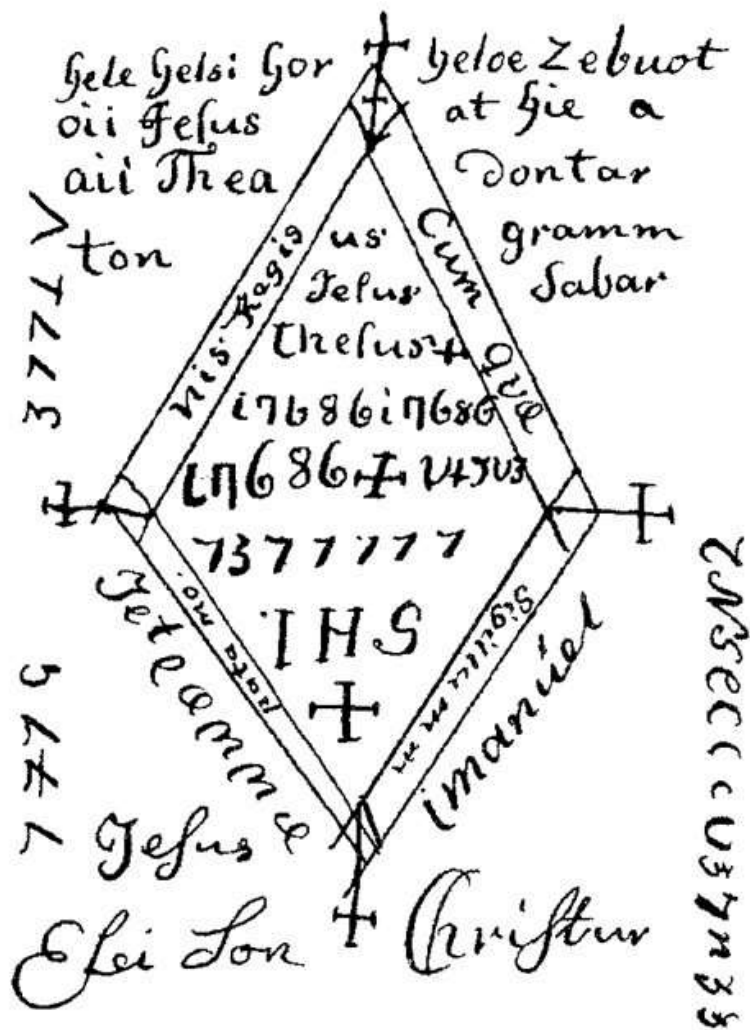
- 1.Знаковые ,это руны,гальдраставы и др.
- 2.Растительные это травы и камни,взятые из определенных мест
- 3.Ритуальные это песнопения и проведение магических обрядов.

Сами гальдраставы чаще всего тоже делились на несколько видов,самым распространенными и популярными были ставы для удачи в рыбной ловле,на втором месте находились ставы для обретения материальных благ и на третьем месте были общие ставы (для удачи во всем).Ставы для привлечения духов удачи входили в отдельный раздел магии гальдраставов.

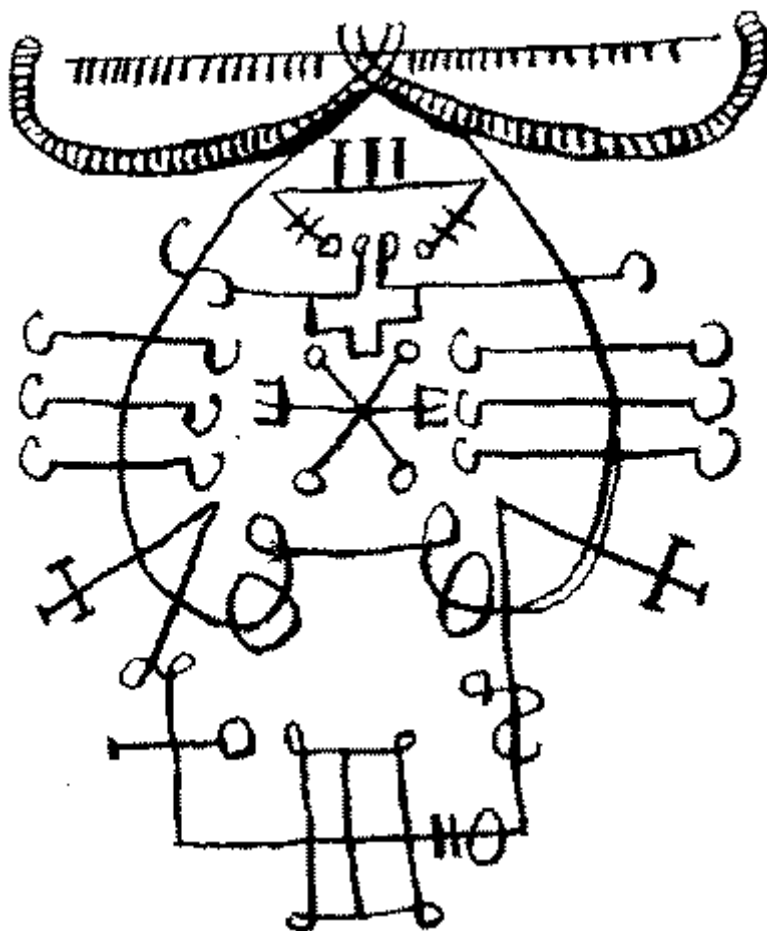
Став для общей удачи:



Гальдрастав "Filie" - для притяжения удачи, в том числе и духа удачи, нанести на золотую пластинку (заранее), в воскресенье, нужно чтобы воскресный день совпал с полнолунием, окропить отваром исландского мха (есть в аптеке или можно заказать по интернету) и нанести 1 каплю своей крови в центр, с обратной стороны свое имя рунами и имя Ньерда, также рунами.



Гальдрастав "Arons Vondur" - жезл Аорона, используется для продления жизни, для излечения, для исполнения несбыточных желаний, для охраны, защиты и уничтожения колдунов (при условии, что колдун/колдунья Вам вредит, может лишить маг. силы нападающего, при правильном подходе).



(рисунки взяты из книги «Tvær galdraskræður»)

Обратите внимание на саму структуру става полностью повторяющую защитный шлем, а также на знаки внутри става.

Следует отдельно отметить что существовала группа так называемых "узлов" удачи, которые олицетворяли нить судьбы на которую нанизывались события, тем самым формировалось удачное стечение обстоятельств, но не удача в полном смысле слова, поэтому при применении эти знаки не всегда срабатывают как хотелось бы.

Для обретения отдельно материально благополучия чаще всего использовались руны ряда Феху

adur þrýðeillur, 2 þar mæð i annan máta, ad þrjár mer-
kingar eru Almene legast, þóndu upá Gvödu Staf, edur
hót nafn, sem þó þliðda; þú er franda Rög, þýrda
gaman, og Graf seydes gata; Nu, Skjagvitur, Skara
ferrar, oc Byrdars Batur; þú, er kvæna kvæ. Eka
tta búa, oc varden þer og þó framveiges. Þess all
þrýðeillur, ad þrýðeillur merkingar, er ey þarf þíar in
ad setia, því þar eru af flastu lunnugar; Þíer fínast
og þíar of flayre m'kingar upá Stapa hópnar, sem eru
fím, oc kallast þá fím deilur, ítem þíá deilur, eirnar 2
deilur fínast þíer, 2 10. deilur, þíar allar skýttot þíker
ad kúna, þeim er Skalld vilia þeita, og nochurt lofasi
þíe Bragðmíld þar; því þessar m'kingar, þíena mast til
þess ad bynda dulad nafn mána, oc vil es nu þessum
þíu tala oc sýna, hvort þess þrýðeillur skal ni
dur setia og mynda, eptir adur nafndu 10. Stafa St
aproc i danskro Tungu.

fid. att.

Haysals.

att.

Types of ft.

nyan tux, og piar kan, for ær papir, staper samant iaf.
 hader, og i stungen, ad for ær lyker, hafa lykara. Glöd.
 en adrer staper, hvor vid anan. 3 og 2, 3. og 4. i og a. 2.
 ddar staper, Stam B. og H. 3. 23. Bvdt sem hær um
 hær vill lapa, på skode, en Bökeng. Skalldu, en ept papir
 bestu myndum malrunana, in sa þry skiptast, ær þessi
 mæra staptu toket, sa sem og þess nafn allmæra þess
 nda



В составлении формул на удачу самое главное что Вам нужно учитывать это даже не сами руны, можно взять Перто и получить удачу, а можно взять и Кано и тоже получить удачу, главное все равно остается за формулировкой, удача очень обтекаемое понятие, Вам может повезти и Вы даже не будете об этом знать, МФ же даст гарантию что результат будет именно тем, каким Вы ожидаете, вторая особенность формул на удачу, в них не принято указывать точное время до часа и минуты, можно, но не приветствуется, удача в любом случае подразумевает хорошее стечение обстоятельств, но иногда указание часа влияет таким образом, что удача просто не может "дойти" к Вам, так как выбрано по сути несчастливое время.

Основными рунами для обозначения удачи являются руны Перто, Лагуз, Кано, Феху, Гебо и Эйваз, остальные руны тоже могут быть использованы в качестве рун для удачи, просто эти руны представляют из себя удачу "как есть", то есть полный набор "удачи", а оставшиеся характеризуют только ее часть (например здоровье, бизнес и т.п.).

Практика:

Составление простой магической формулы для удачи

Предположим что есть девушка Ася, которая является самым обычным человеком со средним уровнем удачи, допустим, что ей нужно увеличить уровень удачи и притянуть в свою жизнь больше положительных событий. Для того чтобы создать подобного рода формулу нужно сначала выделить руны, которые подошли бы для этой цели, а именно, определить ту руну, которая бы отвечала за саму удачу (как в теории написано), например пусть это будет руна Перто, потом нужно определить и выбрать руну, которая бы отвечала за процесс увеличения, например Феху, и дальше остается только описать самого человека, потому что мы знаем что Ася конкретный человек, мы с ней знакомы - Манназ и поставить в формулу временную руну, так как нам нужен постоянный амулет - Йера. Можно отталкиваться и начиная с составления МФ. Главное учитывать в данном случае что удача у Аси уже есть в какой-то мере и нам не нужна "новая" удача. Пишем МФ - пусть силой рун удача Аси (Перто) будет увеличена (Феху), таким образом что Аси (Манназ) будет постоянно сопутствовать повышенный уровень удачи (Йера).

В данном варианте допустимо использование слова удача отдельно, без описания, потому что подразумевается, что удача у Аси уже есть.

Рассмотрим другой вариант, предположим, что Асе нужна конкретная удача, Ася хочет выиграть в лотерею, чтобы добиться этого ей нужна формула. Начинаем с МФ или с выбора рун, потом этот выбор всегда можно будет подправить по ходу заклатья. Раз Аси нужна конкретная удача, то нет смысла брать ее полное значение, можно обойтись конкретной руной, а именно нам нужен выигрыш, выигрыш это реализация случайно предположительной возможности, поэтому берем 2 руны Лагуз как руну возможностей, случайностей и

удачных шансов и Кано как руну их реализации. Теперь описываем что из себя представляет сам выигрыш, потому что 5 руб. тоже будет считаться выигрышем, допустим выигрыш путевка, берем руну Райдо как руну физический путешествий, у нас есть реализация, есть описание выигрыша, но нет руны, которая бы подтверждала фактическое обладание, выигрышем, поэтому берем руну Феху. Теперь нам нужно указать временные рамки, без конкретики, но примерно, чтобы не растягивать действие формулы, пусть это будет например Уруз. Манназ для обозначения Аси. Теперь составляем МФ и подставляем руны в порядке очереди, по значению: Пусть силой рун возможности стечения удачных и выигрышных обстоятельств будут реализованы (Кано+Лагуз) для Аси (Манназ), пусть силой рун Ася выиграет и получит желаемый приз (Райдо+Феху), пусть это произойдет при ближайшем розыгрыше (Уруз).

Теперь предположим, что Ася неудачлива и ей постоянно не везет. Соответственно Асе нужен талисман чтобы обрести удачу сначала (с условием что просто так сложились обстоятельства и на Асе нет порчи, ей просто катастрофически не везет.)

Сначала нам нужно "поймать" удачу для Аси, поэтому берем Лагуз, а если бы Асе нужна была удача от Богов, более кратковременная, взяли бы Ансуз, потом берем руну самой удачи, пусть это будет Перто, притянули удачу, теперь нужно оговорить кому и зачем, то есть Манназ (Асе), Феху (принадлежность) и Вуньо (чтобы Ася была счастлива, удачлива и довольна, так как речь идет об общей удаче), все хорошо, но видно что чего-то не хватает, а именно времени, мы знаем что удача не постоянно, но нам нужно чтобы она пробыла у Аси максимально долго, поэтому Йера+Дагаз. Теперь пишем МФ - Пусть силой рун будет найдена удача для Аси (Лагуз+Перто), пусть она станет Асиной (Манназ+Феху) и пробудет с ней максимальный период времени (Йера+Дагаз).

Задание - составить простую формулу для удачи в любой вариации.

Мантика:

Костяные оракулы

Костяные оракулы были весь распространены у совершенно разных народов, они использовались и в техниках шаманизма, и в ритуальной магии, абсолютно разные направления магии находили соприкосновения с подобными техниками. Изготовление представляет некоторую трудность. Для создания подобного оракула понадобятся очищенные косточки, подойдут также клыки или когти диких животных, понадобится несколько кусочков меха, желательно натурального, несколько речных или морских камней, несколько символов (в идеале они вырезаются из кости, но в виду того, что это достаточно сложно сделать, вручную, то можно использовать в оракуле самые обычные символы, из металла например).

Это первый вид оракула, на севере он назывался рока af beinum þekkingu, что в переводе означала "мешок костей знаний", работа с таким оракулом может быть достаточно сложной, потому что кость это далеко не дерево и не глина, материал с одной стороны мертвый, потому что животное как ни крути умерло, с другой стороны он живой, потому что держит связь со своим обладателем. Смысл подобных оракулов заключался в том, что они считались наиболее точными, найдя подход к своему материалу колдун как шаман посылал духов зверей на "разведку", они приносили ответы, а кости объяснили их колдуну через призму символов.

Подобные оракулы использовали и черные колдуны, но кости были не животного происхождения. Существовал целый свод правил по изготовлению подобного оракула, но так как в настоящее время это противозаконно и вообще ни к чему хорошему не ведет, рассмотреть создание подобного оракула можно

только теоретически. Для его создания колдуну требовалось пребыть в полночь к курганам, совершив ряд ритуалов, он мог приступить к "раскопкам", предварительно призвав своих помощников, надо заметить, что копал колдун отнюдь не собственноручно, лопаты он с собой не носил, да и раскопать землю Фьордов занятие далеко не самое простое, он читал заклинание, которое открывало землю и рисовал специальный знак на земле, который открывал двери, надо заметить, что подобный знак не относится к ставам "открывающим" холмы, это совершенно другая разновидность гальдраставов.

После нанесения он проливал на землю кровь, в открывшуюся дыру и карлики выносили ему "грубые" как их называли кости, при этом колдун не имел права шевелиться раньше времени или брать кости руками, их можно было взять только обернув сперва шкурой внезапно умершей овечки, после того как рецепт открытия земель был утерян люди стали копать вручную, соответственно кости уже были далеко не те и использование их в гадании весьма спорно. Морально-этическую сторону вопроса тут не рассматриваем. Поэтому сейчас говорить о создании полноценного черного оракула костей невозможно. Вернемся к обычному варианту оракула костей. Когда все ингредиенты собраны их требуется очистить, кости высушить и прокалить, лучше конечно не в духовке, но если больше нигде, то можно и там, температура должна быть большая, но по времени минут 10-15. Камни нужно промыть как следует под холодной водой, клыки или когти обтереть солью.

После того как все готово на материал наносятся руны, можно нанести обычный футарк, можно нанести руны на выбор, то есть использовать не полный футарк, что обычно приветствовалось в подобном оракуле, колдун выбирал только те руны, которые открывали ему нужный уровень "связи", в дополнение используя такие символы как - звезда, месяц, круг, квадрат и треугольник. Мелкие выпавшие элементы, например когти или клыки, без рисунков означали мелкие хлопоты дела не заслуживающие внимания, крупные кости со знаками имели свое значение согласно трактовке символов, если выпадала крупная кость, а вокруг нее выпадали мелкие руны, то трактовали как повышенное внимание к проблеме или событию, если выпадали клыки, когти или кости, если же выпадали камни, то трактовали наоборот как трудности на пути к цели. Стоит отметить, что гадали в большинстве случаев на крупные будущие события, оракул не давал ответов на вопросы любит или нет, или покупать или не стоит, он предназначался для более крупных целей, впрочем в случае поиска потерянных вещей или людей использовался часто.



Второй вид гадания на костях тесно связан с самим материалом, так как он считается наилучшим проводником для духов. Данная техника основана больше на шаманском ответвлении традиции, для создания оракула понадобятся кости от 4 разных животных или птиц, из каждой косточки делается отдельная "конструкция", обтачивается или обрамляется по желанию практика, если кость трубчатая, полая, ее наполняют смесью

трав для гадания или прорицания, часто такие трубочки были просто заполнены исландским мхом, хорошо просушенным, кости также прокаливали и тщательно высушивали, шкурили. После всех подготовительных моментов на кости наносились символы. Данные кости использовали только бросая и в такой набор не добавляли никаких посторонних символов, футарк также должен быть полным, независимо от того используете Вы старший Футарк или другую разновидность рун. Такие кости не хранили в мешочке, их хранили завернутыми в узел, в полотне, также запрещалось ношение подобного вида оракула при массовых скоплениях людей, то есть на большое мероприятие брать с собой оракул нельзя, иначе как считается духи потеряются от обилия живых. Кроме этого существовала традиция наречения костей, каждой кости в дополнение к рунами давалось свое имя, которое могло означать имя покровителей или имена духов, волшебных созданий и т.д., но это уже более поздняя традиция.



Третий вариант костяного оракула, это костяная маска. Изготовить ее дома можно, но достаточно сложно и опасно для жизни и психического состояния неподготовленного человека. Маска вырезается по размерам чуть меньше чем лицо того, кто будет гадать и данная техника относится к черным прорицаниям вельв по большей части. Для создания понадобится достаточно большая кость, желательно дикого животного, домашнее не использовали, использовали черепа крупных птиц, срезая заднюю стенку черепа или крупные кости диких животных. После того как кость была добыта, ее очищали и высушивали, после этого вырезали на ней знаки, ставы или руны, которые помогали путешествовать на спине мертвого животного, так как считалось, что им легче перебираться по мирам, чем людям, маску одевали на себя и пели определенные песни, к сожалению ни маски, ни песнопения не сохранились до настоящего времени вообще, все что есть сейчас это современные практики, для примера можно посмотреть на восточную маску, практически идентичную северной, но с существенным отличием на ней другие символы:



В древнее время подобных масок было достаточное количество, к сожалению в период охоты на ведьм, те немногие сохранившиеся экземпляры были уничтожены, очень многие сведения, в том числе и настоящие песни вельв сгорели в пожаре в Копенгагене, тогда было уничтожено очень много рукописей и потеряно не меньше ритуальных предметов.

Используемая литература:

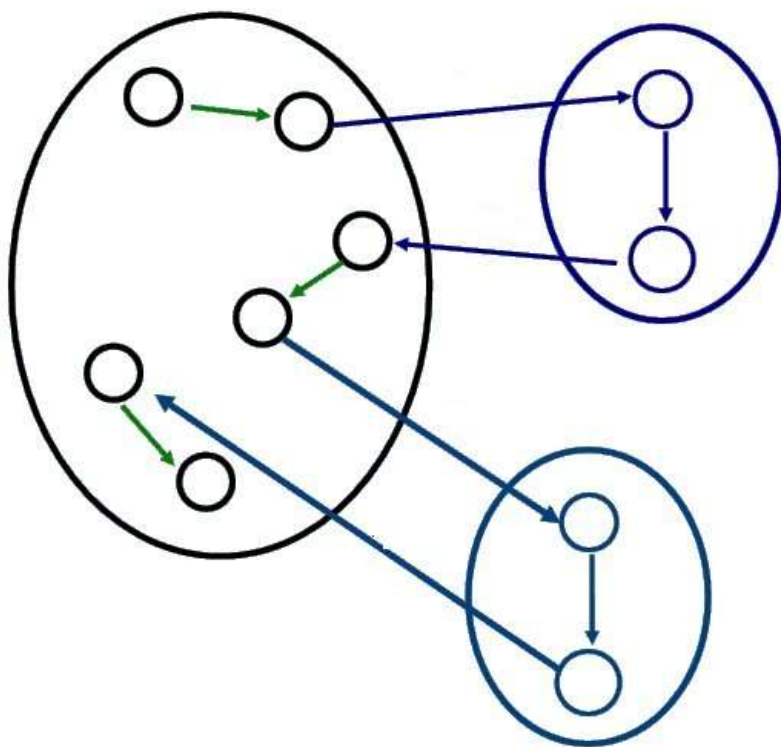
Magnus Rafnsson «Tvær galdraskræður»

Урок 13

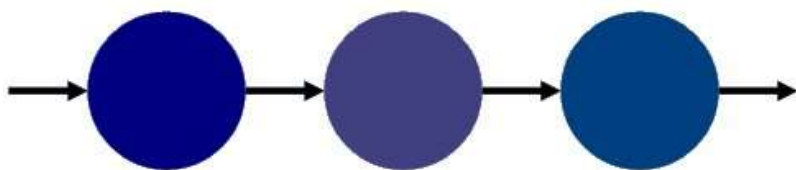
Поговорим в этом уроке об использовании магии рун для сновидений, снах и создании кругов силы.

Миры снов.

Человек в жизни наблюдает не только Материю – иногда «фокус» наблюдателя смещается и он видит другие иллюзии, в частности, сны. Сны играют важную роль в магических практиках. Для систематизации магической практики в этих областях чрезвычайно удобно считать все варианты видений образами неких миров. На протяжении наблюдательного процесса, таким образом, наблюдатель переходит из одного мира в другой. Это можно схематически изобразить так:



Или, еще более схематически, можно записать порядок следования наблюдателя по мирам, вот так:



Затем, мы можем сказать, что на самом деле, все «пройденные» конкретным наблюдателем миры объединяет одна общая черта – они были «просмотрены» наблюдателем. А раз они имеют нечто общее, то будет оправданно применить к пройденным мирам операцию суммы. Результатом сложения всех пройденных наблюдателем миром по определению является мир Снов. Проще говоря чаще всего мы так или иначе во время медитативных состояний оказываемся в мирах сна или в мирах так иначе связанных со сном.

Мир Снов, таким образом, является максимально большим миром. Мы наблюдаем весь мир Снов, но ничего больше мы точно не наблюдаем - одновременно, поэтому мир Снов достаточно велик (потому что не возникает потребности из него выйти), но и избыточен (потому что весь его мы пройдем, в том плане что досмотрим сон до конца).

Осознанные сновидения

Выбор сна

Каким образом осуществляется выбор того сна, куда мы попадем — выбор сна, в который попадает человек после засыпания. Существует несколько условий в зависимости от которых человек может попасть в то или иное место.

1) Прежде всего, это желание духа. Дух тянется в те миры, куда он не осознанно хочет попасть. Подсознание активно влияет на выбор сна, и человек обиженный, например направляется в то место, где его форма при-

мет такой вид или сможет стать достаточно сильной, чтобы отомстить или изменить ситуацию.

2) Для того чтобы выбирать мир сна сознательно, необходимо «сформировать программу» подсознания. Но наше материальное тело построено так, что засыпание тела влияет на дух и гасит сознание. Если этот процесс предотвратить, то тогда возможно выбирать мир по своему желанию, и, кроме того, становятся осознанными сновидения.

Методы удерживания сознания во сне и практики осознанных сновидений довольно подробно описаны в различной литературе, нас интересует более конкретное применение в магии рун. Можно, например, изготовить талисман для контролируемого сновидения — он будет в известной степени способствовать состоянию управляемого сновидения, можно использовать руническую формулу без материального носителя, визуализируя ее перед сном, допустимо и приветствуется использование рунических заговоров, кроме этого в техники для осознанных и вещих сновидений часто включают работу с травами и камнями.

Начнем с составления формулы, прежде всего нужно оговорить какие руны вообще подходят больше всего для погружения и работы со сновидения. В первую очередь это конечно руны связанные так или иначе с подсознанием, а именно: Перто, Лагуз, Ансуз, Эйваз, Дагаз, Эваз — это руны, которые помогут войти в нужное состояние, погрузить человека в сон и направить в нужное место. Но кроме самого сна важным фактором является его запоминание, потому что часто мы не запоминаем сны, для того чтобы запомнить сон и проснувшись осознать что и как было увиденно лучше всего применять — Соуло, Кеназ, Ансуз, Феху, Тейваз, Йера. Но и это не ограничивает проблематику работы с ОС или вещими снами, мало запустить сон нужно помнить еще и о том, что ОС в отличии от обычных сновидений всегда несут некую опасность для практикующего, ее можно разделить на 3 вида:

а) психические травмы — здесь достаточно просто Вы можете испугаться во время ОС, проснуться, забыть о своем опыте в ОС, но при этом воспоминание о пережитом страхе никуда не денется из памяти, оставшись в запаснике и сработав она может в самый неподходящий момент, вызвав приступ паники например.

б) физический вред — некоторые ОС могут быть опасны для Вашего здоровья и травмы полученные в ОС будут спроецированы в реальность.

в) Вы можете потеряться в ОС — это достаточно распространенная опасность и ее значение несколько приуменьшают, потерявшись в ОС Вы рискуете остаться там духом, оставив свое тело на земле в вегетативном состоянии. Соответственно когда Вы вернетесь обратно неизвестно никому и путь Вы можете найти уже после смерти физ. тела.

Соответственно перед тем как начать практиковать ОС желательно составить защиту, которая бы отвечала всем трем пунктам, а именно — защищала тело, защищала псих. здоровье и защищала Вас на тех дорогах по которым Вы ходите а) от нападения б) от невозврата.

Для того чтобы создать подобную защиту стоит заранее расписать какие руны в нее могут входить :

для защиты тела — Уруз, Альгиз, Соуло, Кано, Турисаз, Гебо, Тейваз.

для защиты духа — Эйваз, Эваз, Альгиз, Соуло, Кано, Перто, Вуньо, Лагуз, Беркана.

для защиты от нападения — Хагалаз, Соуло, Тейваз, Кано, Турисаз, Иса.

для того чтобы не потеряться — Наутиз, Лагуз, Эваз, Райдо, Соуло, Кано, Ансуз, Одал, Ингуз.

Когда руны выбраны можно составить защиту. Понятно что заранее сказать куда именно Вы попадете и кто-Вам там встретится сложно, поэтому лучше составлять защиту с общей формулировкой, которая предоставит возможности действия рунам. Например — "Пусть силой рун я буду защищена во время путешествий во сне от чего и от кого угодно, кто может или захочет причинить мне вред..."

Защиту кладут возле себя, под подушку, а еще лучше одевают на себя или пишат на теле.

Путешествие по мирам без сна

Выше шла речь о сне в его традиционном смысле — как сон физического тела и сопутствующие этому видения. Но сон, вообще-то, определяется несколько шире: можно рассматривать его как отражение некоего мира, который доступен не только во время сна физического тела. В состояниях медитации, транса или гипноза дух также, как и при сне физического тела, может отделяться и переходить в другое место или мир. Эти явления часто называют астральными путешествиями. Главная опасность которая всегда есть при подобных практиках это 1) невозможность вернуться - никто не даст Вам гарантии, что Вы сможете вернуться в свое тело 2) Вы можете получить псих.заболевание неправильно применив неизвестные практики, поэтому перед тем как что-либо практиковать, ставы, руны или трансовые состояния попробуйте почувствовать знак или технику, мысленно примените ее к себе, поэтапно, как она описана и представьте себе возможный результат если техника вызывает сомнения или негативные переживания не используйте ее.

Для подобного путешествия можно разбить руны также на несколько групп :

- 1) нужен выход из тела, следовательно толчок - Ингуз, Кано, Уруз, Соуло, Лагуз, Тейваз.
- 2) нужно попасть туда куда задумали - Лагуз, Науд, Эваз, Эйваз, Райдо, Феху, Гебо.
- 3) нужно иметь защиту во время путешествий - Иса, Альгиз, Эйваз, Соуло, Ансуз.
- 4) нужно вернуться обратно - Науд, Одал, Гебо, Соуло, Эйваз, Феху, Беркано.

Знаки и вещие сны

Знаки и их толкование — это еще один способ получать информацию о чем-либо. Он достаточно тесно связан с ясновиденьем, однако здесь все ассоциации выстраиваются неосознанно.

Иллюстрацией может служить известный пример — «вы выходите из дома, такая вся довольная и счастливая, и первое, что вы видите, ярко — надпись «Вася...и далее». Забавно но с другой стороны, если у Вас есть знакомый Вася Вы спешите к нему на встречу чтобы заключить "выгодную" сделку и натываетесь на надпись которая буквально кричит, то дело явно не только в творчестве тех кто пишет на заборах.

То есть фактически, вы «выхватываете» из внешнего потока информации какой-то кусочек, и он врезается в ваше восприятие, вследствие его родственности каким-то вашим внутренним ощущениям (ассоциациям, мыслям).

Помимо этого, знаки могут быть указателями на мучащие вас проблемы и методы их решения, на какие-то ваши страхи или навязчивые идеи — т.е. существует связь между знаками, психикой и подсознанием.

Рунологи часто видят знаки в виде рун — в очертаниях, в рисунках, в каких-то предметах и так далее. Это понятно, так как у рунологов наработана ассоциация между руной и ситуацией (руна указывает на ситуацию), и поэтому их сознание «выхватывает» не надпись на заборе, а руны.

На знаки следует обращать внимание и стараться понять их смысл. Некая информация может считаться знаковой, если она ничем, казалось бы, не выделяется в ряду другой, однако же, сильно заняла ваше внимание или въелась вам в память.

Знаки часто толкуются «сами» — вы смотрите на знак и ясно понимаете, его значение. При отсутствии подобного «озарения», можно проводить анализ значения при помощи гадания, мантики, предсказаний. Также полезно систематизировать расшифрованные знаки и вести дневник этой практики.

Существуют различные системы толкования знаков от психологических до оккультных.

Знак можно иногда «призывать» осознанно. Т.е. сказать -: «пусть произойдет что-нибудь, что подскажет мне выход» — и это «что-то» происходит. Грубо говоря Вам нужно сосредоточиться на проблеме и открыть сознание для отгадки. Можно использовать для этого руны, задач будет 2:

1) Вам нужен знак, который бы давал ответ на мучающий вопрос

2) Вы должны суметь понять этот знак, иначе нет смысла затеваться

Из этого следует что нужно выделить 2 ряда рун, первые бы можно было использовать для знака, вторые для расшифровки, потом связать из них формулу или став. Руны берутся по одной или по несколько, просто приведены руны, которые можно было бы использовать для этой цели:

1) для знака - Ансуз, Лагуз, Перто, Кано, Гебо, Хагалаз, Вуньо, Эваз, Эйваз.

2) для того чтобы знак был понятным - Соуло, Феху, Ансуз, Наутиз, Манназ, Одал, Дагаз.

Вещие сны

Вещие сны – это вариация на тему знаков. Здесь выхватывается не кусочек информации из общего потока, а какой-то один сон из мира снов. Если перед вами стоит какая-то проблема, то можно "придумать" такой сон, который поможет вам эту проблему разрешить. Приснившейся сон наложит отпечаток на реальность и решит проблему.

Можно попасть в вещий сон и осознанным образом – т.е. в управляемом сне «заказать» себе еще один сон с ответами на ваш вопрос.

Как и знаки, вещие сны могут быть не только вестниками будущего или советами, но и указателями на мучащие вас проблемы, страхи и т.п.

Как и со знаками, подозрительным на вещий считается необычно яркий, сильно запомнившийся и «цепляющий» сон. Как и со знаками, толкование сна либо очевидно, либо домысливается при помощи ясновидения, или извлекается из сонника. Как и со знаками, при обнаружении склонности к вещим снам, необходим системный подход и ведение записей.

Вещие сны – это знаки, и именно поэтому они имеют столь много общего. Только выхватывание происходит по-другому – в знаках «фильтруется» информация из материального мира, а в снах – из мира снов.

Магический круг

До сих пор мы рассматривали только действия, совершаемые одним магом. Но магические действия могут совершаться и несколькими людьми. Объединение магов, которые сообща создают магическое воздействие, называется Кругом. Круг — это небольшое сообщество магов, хорошо знакомых друг с другом. Круг должен быть устойчив, т.е. по возможности менять свой состав как можно реже. Важна внутренняя сплоченность, взаимное доверие между участниками круга.

Механизм работы Круга

Рассмотрим ситуацию: один человек хочет создать магическое действие. Он создает форму и наполняет ее, в зависимости от желания. Почему нельзя создать форму и наполнить ее желанием помочь другому? Разумеется, можно. На этом нехитром принципе и строится Круг.

Необходимо взаимное доверие, чтобы отдать свою силу кому-то «в аренду». Необходимо небольшое количество человек для создания такого внутреннего климата, при котором доверие будет. Все они должны быть магами, потому как колдовство им создавать все-таки придется.

В составе Круга должен всегда быть лидер или Первенствующий, который создает так называемую «несущую форму». Все остальные члены круга должны всего лишь поддерживать несущую форму своей силой. Иными словами, они должны создать форму из своей явной силы, передать ее Первенствующему, который наполнит эту форму и завершит действие.

Кто должен становиться Первенствующим-или самый опытный, или самый заинтересованный в совершении

действия, или тот, кто сильнее остальных по магической силе. От ритуала к ритуалу Первенствующий может меняться.

В работе круга часто используется объединяющий символ, на котором концентрируют внимание все участники. Это помогает ускорить процесс объединения потоков.

Рассмотрим на примере, есть девушка Ася, у нее есть 2 подруги, все они практикуют магию, но случается такая ситуация, что Ася рассердила колдуна Алексея и началась война мелких масштабов, Ася понимает, что сама она ну никак не одолеет Алексея, тогда она обращается за помощью к своим подругам, для того чтобы создать круг и угомонить Алексея им понадобится талисман, в состав которого могут входить такие руны:

- 1) руны для объединения сил - Феху, Манназ, Эйваз, Гебо, Науд, Дагаз.
- 2) руны для реализации сил - Кеназ, Соуло, Тейваз, Турисаз, Хагалаз, Йера, Ингуз.
- 3) руны для сохранения, на случай если что-то пойдет не так - Эйваз, Соуло, Кано, Эйваз, Тейваз.

Теперь им нужно изготовить либо 3 амулета, чтобы каждая могла иметь свой при себе, либо единый амулет, образ которого буду визуализировать 2 подруги, пока Ася будет действовать, либо отдать 1 талисману свою привязку, кровь например. Когда все будет готово Ася должна направить действие трех сил против Алексея с оговором.

Пример 2

Пусть у вас есть несколько знакомых, с которыми вы исповедуете общую религию, хотите совершить общее магическое действие и во всем остальном ваша компания удовлетворяет требованиям Круга. Вы должны выработать систему своего ритуала, т.е.:

Выбрать место. Это может быть квартира или место на природе, но важно, чтобы оно было по возможности постоянным.

Выбрать Объединяющий Символ. Это может быть какой-то символ или рунескрипт. Желательно чтобы он оставался неизменным, для простоты работы.

Выбрать атрибутику круга, если это необходимо. Заранее распределите роли, выберите Первенствующего.

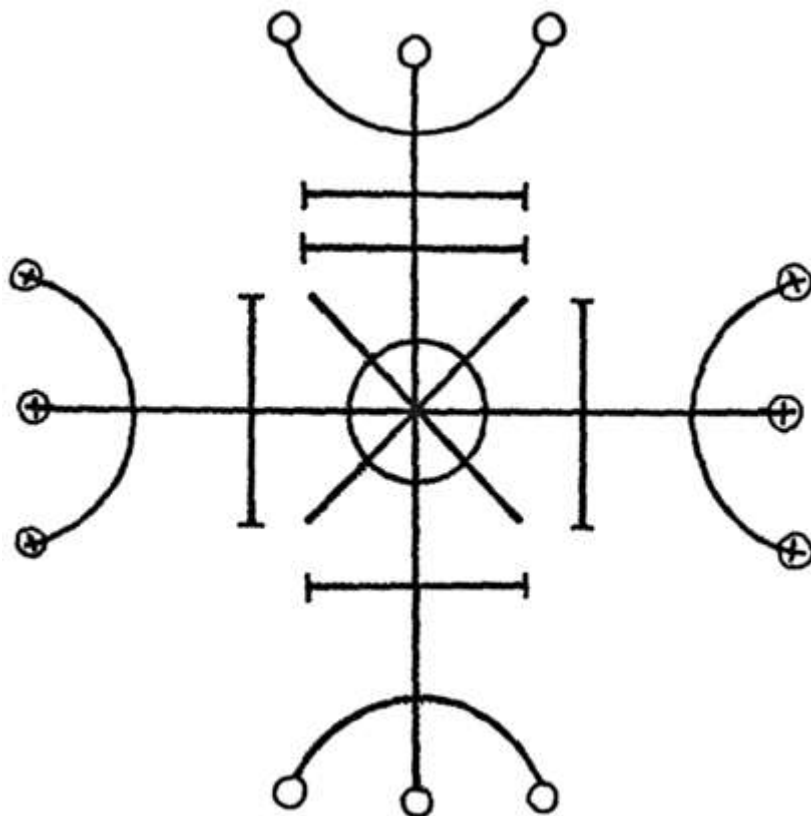
После приготовлений начинайте создание действия. Член Круга (не Первенствующий), после команды Первенствующего, должен создать форму. Все его желание — это помочь Кругу, отдать силу своему первенствующему для совместной работы. Участник посылает свой поток к объединяющему символу и удерживает там визуально. Важное обстоятельство — рядовой участник ни в коем случае не должен сам пытаться совершить какое-то действие, его желание — это чтобы Первенствующий совершил действие.

Первенствующий должен отдать команду и начать использовать объединяющий Символ. Он должен увидеть там силу чужих потоков, должен почувствовать их. Потом он должен создать несущую форму и включить в нее чужие потоки, например, представить, как несущий поток охватывает все остальные, как остальные потоки вливаются в его поток и т.д. После того, как первенствующий ощутит, что сплетение потоков стало единым целым, он должен наполнить форму и дальше действовать так, как будто эта форма — его собственная. То есть он должен, на примере талисмана вложить всю силу в руническую формулу, которую выбрал для колдовства и активировать.

Что касается практической стороны в рунической магии, ставы для ясновидения были достаточно распространены, разделить их можно на несколько видов:

- а) волшебные палочки или посохи гандры (это деревянные палочки с нанесенными на них рунами, ставами)
- б) самостоятельные гальдраставы
- в) диво-камни

Среди посохов можно например привести такой:



(рисунок взят с портала – handrit.is)

Став для полета-езды на "гандре" составлен из "Шлема устрашения" с рунами "м" (maður) и "с" (sol), примитивного Солнца или же круга, креста и маленьких католических крестов.

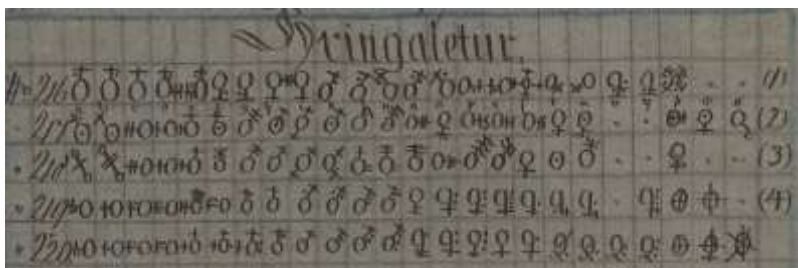
Исландский магический термин gandr связан с "астральным" полётом человека.

1. во сне (см. "Сага о побратимах");
2. в состоянии колдовской (шаманской) комы (см. "Историю Норвегии");
3. обозначает просто полет ведьм по небу на посохе (см. "Старшую Эдду", мифологические "Саги о древних временах");
4. при помощи особой gand-узды ведьмы и сверхъестественные создания ездят на других людях (см. н-исл. фольклор);

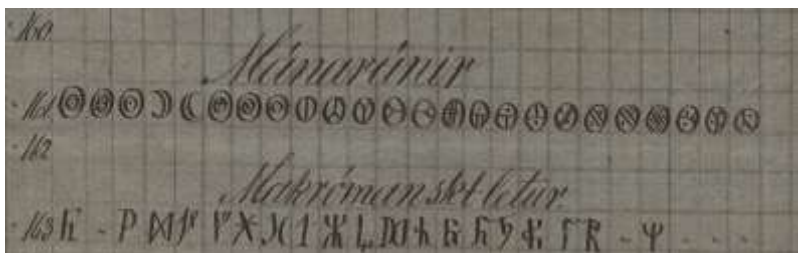
Также на gandr'e гадают, его "вызывают", он входит в описание опасной злобы ворожеев — отсюда, вероятно, его древнее значение в поэзии скальдов "волк", "враг", "огонь", "ущерб" (см. "Круг земной"). Поездкой на гандре (gand-reið) в "Саге о Ньяле" называют видение всадника с факелом, скачущего по небу и предвещающего дурное. Позже gandrur в н-исл. языке появляется иногда как синоним прилагательного от galdur в значении "магический, чародейский" (ср. galdra-fluga "колдовской овод" = gand-fluga), что возможно возвращает нас к его исходному значению, которое встречается на одном руническом камне — un-gandir "не подверженный влиянию враждебной ворожбы".

Для ясновидения чаще всего использовались Ганд руны:

"Нагрудные" руны:



Мана руны и руны Макроманстет:



(рисунки взяты с портала handrit.is)

Практика:

Попробуем составить заклятие для осознанного сновидения. Допустим, что у нас есть девушка Ася она хотела бы увидеть во сне определенный мир, допустим она хотела попасть к эльфам наша задача составить талисман, который направил бы Асю к эльфам во сне. Для составления заклятия нам понадобится выбрать руны:

1. Руны которые будут описывать путешествие Аси
2. Руны которые будут описывать мир в который отправиться Ася
3. Руны которые будут описывать что Ася будет в мире эльфов
4. Руны которые опишут безопасность путешествия и возврат Аси, то есть пробуждение.

Получается:

1. Для первого пункта возьмем две руны - Перто - она откроет врата и Эваз она укажет дорогу, для кого - для Аси, следовательно Лагуз.
2. Для второго также выберем руны допустим - Эйваз (отправляем Асю к светлым эльфам, описываем мир) + Вуньо (причем к тем которые будут доброжелательно настроены к появлению Аси).
3. Допустим Ася идет за знаниями, это и описываем - Гебо + Феху + Ансуз - берем Гебо как руну взаимной заинтересованности, Феху - как руну получения и Ансуз - как руну знаний.
4. А потом Аси нужно вернуться домой из сна, поэтому - Дагаз + Науд + Райдо + Одал, но мало ли вдруг Ася забудет сон, поэтому вписываем Соуло, чтобы Ася все помнила, а для обеспечения защиты закрываем формулу Альгиз.

Итого получаем:

Альгиз + Перто + Эваз + Лагуз + Эйваз + Гебо + Феху + Ансуз + Дагаз + Науд + Райдо + Одал + Соуло + Альгиз

Формула получилась достаточно сложной, но такая вариация позволяет описать все моменты действия.

Возьмем другой вариант, предположим Ася хочет увидеть вещий сон. Значит формула будет уже другого вида. Например так:

1. Описывается место или мир откуда будет идти информация - Перто
2. Теперь нам нужно обозначить что информация нужная и именно так, которая сможет помочь Асе - Лагуз (нужная информация)+Ансуз(сама информация)+Науд (необходимая)+Феху (и Ася ее получает)
3. Остается описать момент пробуждения и запоминания, понимания, для этого берем Соуло.

Получается - Перто +Лагуз+Ансуз+Науд+Феху+Соуло.

Эта форма заклинания получается проще, потому что мы используем только общие составляющие и не описываем мир.

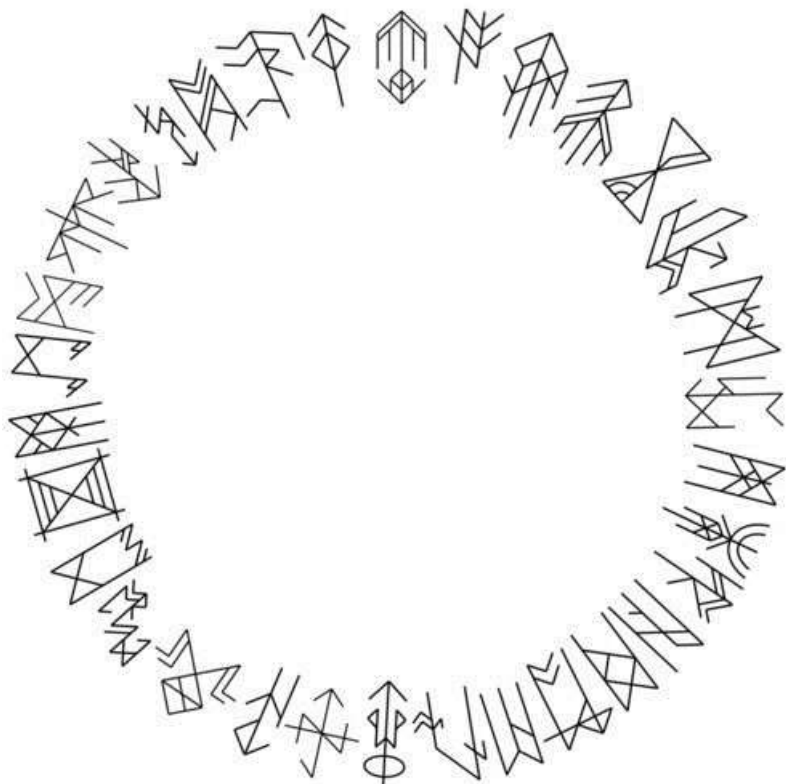
Задание: Составить любую формулу или став для осознанных сновидений или вещих снов.

Мантика

Гадание на глифах, использование глифов в рунической мантике.

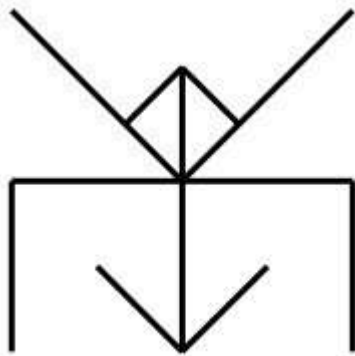
Наряду с обычными наборами рун, часто использовались наборы содержащие те или иные символы, как правило они показывали наиболее важные периоды в жизни человека или описывали событие более точно, данная практика пошла из искусства сейдра, где было не совсем принято использование стандартных наборов рун.

Для гадания потребуется мисочка с таким рисунком:



Он понадобится для того чтобы объединить действие знаков и символов и чтобы получить наиболее точные ответы, символы кладутся в такую мисочку и оставляются там, их не вынимают из нее и мисочку особо не переносят, она просто стоит в том месте где гадают.

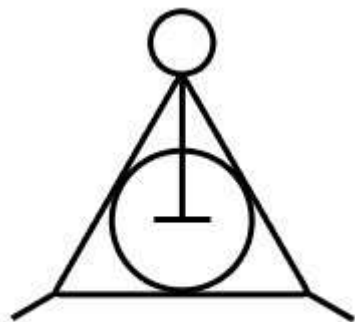
А символы берутся такие:



Этот символ означает устранение тревог и успокоение,забирание с человека всего,что его беспокоит.Он делается на отдельном материале и кладется в мисочку к рунам.Символ собирает с того для кого гадают (если например нетерпеливый, дерганный клиент) ,а также с того кто гадает все переживания и успокаивает человека,вселяя в него уверенность.В гадании символ означает период тревог,который скоро подойдет к концу.



Второй символ означает Красоту человека.Этот символ означает природное обаяние и красоту,которая дана человеку от рождения.Символ используется чтобы выявить проблемы человека,помочь ему обрести гармонию с собой.В гадании символ несет в себе значение гармонии,которую скоро обретет человек.Кроме этого символ сделанный в виде талисмана поможет человеку справиться со своими внутренними или старыми переживаниями.



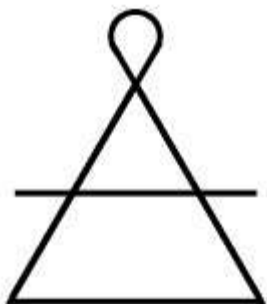
Третий символ означает создание и устранение препятствий.Он дает человеку силы и пути для выхода из кризиса и застоя,помогает справиться со сложными жизненными переживаниями и открыть в себе новые

способности. Символ выхода на новый уровень, будь то бизнес или саморазвитие. В гадании символ означает преодоление, возможности для выхода из ситуации.

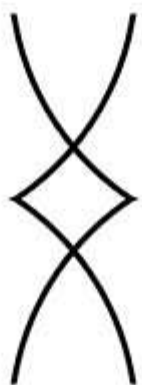


Ветер исцеления.

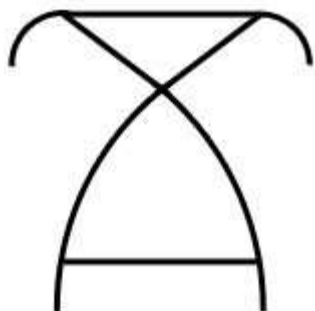
Данный символ означает одновременно и опасность (в гадании) и исцелении в практике. Противоречивость символа связана с тем, что он предзнаменует болезнь, но в тоже время в состоянии справиться с ней. Он говорит о том, что человек преодолеет заболевание, даже если оно будет серьезным, но у него уйдет много сил на это. Ветер исцеления по преданиям предлагает свою помощь тем, кому предсказана болезнь. Символ используется чтобы убрать любые болевые симптомы. Символ лечит и психические и физические заболевания.



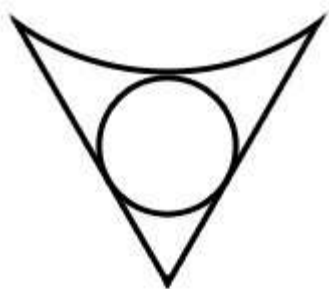
Физическое исцеление. Данный символ служит для исцеления физических болезней. В гадании как правило означает болезнь, не связанную с магией, означает легкий выход из ситуации, положительное лечение, так же означает что больной поправиться. В практике символ используется для лечения несложных заболеваний, например простуды или порезов.



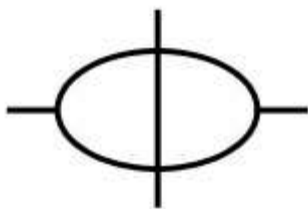
Этот символ означает эмоциональное исцеление. Это символ говорит не о крупных потрясениях в эмоциональной среде человека, а о небольших травмах, усталости, переживаниях. Он служит для отпускания обид и переживаний, для устранения травм, также прекрасно подходит для лечения последствий срывов, депрессий или расстройств. Знак помогает справиться с той ситуацией, которую нельзя изменить и принять ее. В гадании он означает, что боль человека пройдет и он сможет взглянуть на мир по новому, его переживания пройдут.



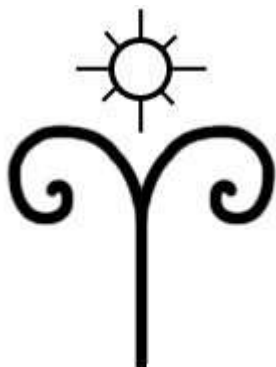
Данный символ служит для обозначения очень долгого эмоционального переживания. Здесь имеются в виду травмы детства, сложные психические заболевания и т.д. Знак помогает пережить боль, которая не поддается лечению другими средствами, в отличие от первого знака, связанного с эмоциями, он не только притупляет боль человека, он заставляет человека самому научиться бороться с ней. Знак применяется также и при тяжелых психических заболеваниях, чтобы вывести человека из кризиса и вернуть ему разум. В гадании знак означает старую травму или серьезную опасность для разума.



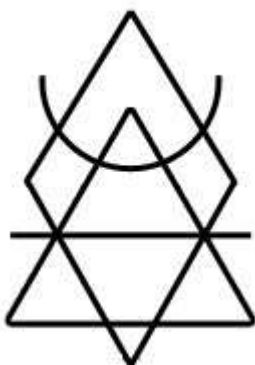
Психическое исцеление. А этот знак применяется только для лечения сложных психических заболеваний, таких как шизофрения например. Он применяется также чтобы вернуть разум омероченным, опоенным и т.д. В гадании знак означает угрозу потери разума, проблемы с психологической стороны, часто может означать омерочку и принуждение.



Знак воли над человеком. Если в первом случае речь шла о легких вариантах оморочек, то здесь речь идет о полном порабощении человека. Человек уже находится под серьезным контролем с чьей ли не было стороны, продолжительное количество времени, что вызвало в нем тяжелые психологические травмы. Если речь идет о магии, то знак в гадании означает любые формы подчинения. Если речь идет об обычной жизни то знак означает что человеком кто-то управляет, он не отвечает за свои действия. Кроме этого знак часто говорит о наложенном черном привороте, с разрушением воли.



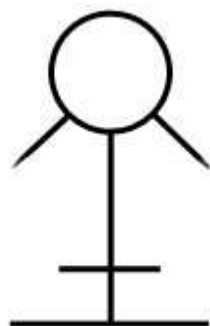
Этот знак означает облегчение. Он говорит о выходе из кризиса о начале новых дел, о новых начинаниях и благополучном периоде в жизни человека.



Этот знак означает доверие. Если речь идет об отношениях знак означает полное понимание и поддержку. В магии чаще всего знак используется для создания связи с кем-либо, может использоваться для телепатии или взаимовыручки в сложной ситуации, в гадании означает полное доверие и понимание.



Знак потери контроля над собой. В практике используется для проникновения в защиту человека. А в мантике означает, что человек не отдает отчета своим действиям, также знак может означать неразумный поступок. Может означать прошлую ошибку или серьезный проступок. Часто такой символ говорит об алкоголизме или наркомании человека.



Знак достижения целей и успеха во всех делах. Знак используется для того, чтобы достигнуть цели и получить желаемое независимо от того, что именно это материальные ценности или свадьба например. В гадании знак означает, что человек получит желаемое.



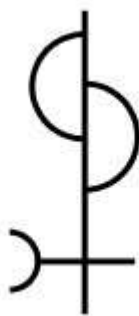
Знак магической силы. Символ говорит о том, что в человеке заложена магическая сила. Знак может применяться для увеличения своей силы или для усиления своей работы. В гадании знак означает, что человек имеет отношение к магии и занимается магическими практиками.



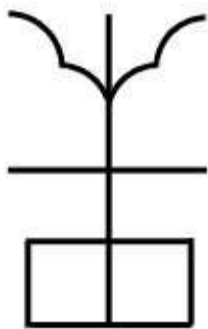
Знак означает счастье во всех аспектах, чего бы не хотел человек, он обязательно это получит. В практике знак используется для исполнения желаний. В мантике подобный знак чаще всего означает исполнение всех желаний и счастье, может означать скорое бракосочетание или существенный выигрыш.



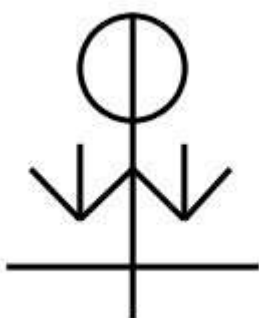
Знак лидерства и лидера. Знак применяется в практике для твердости и придания лидерских качеств, а в мантике говорит о властном, сильном человеке который может как противостоять Вам так и быть на Вашей стороне.



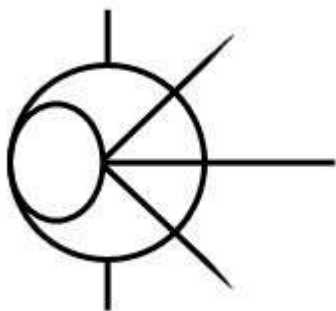
Знак избежания болезней. В практике используется как отводящий знак против болезней и бед, в мантике означает что человек сможет обойти беду или не заболеть, хотя угроза этому будет. Также знак говорит о болезненных, напряженных отношениях между людьми.



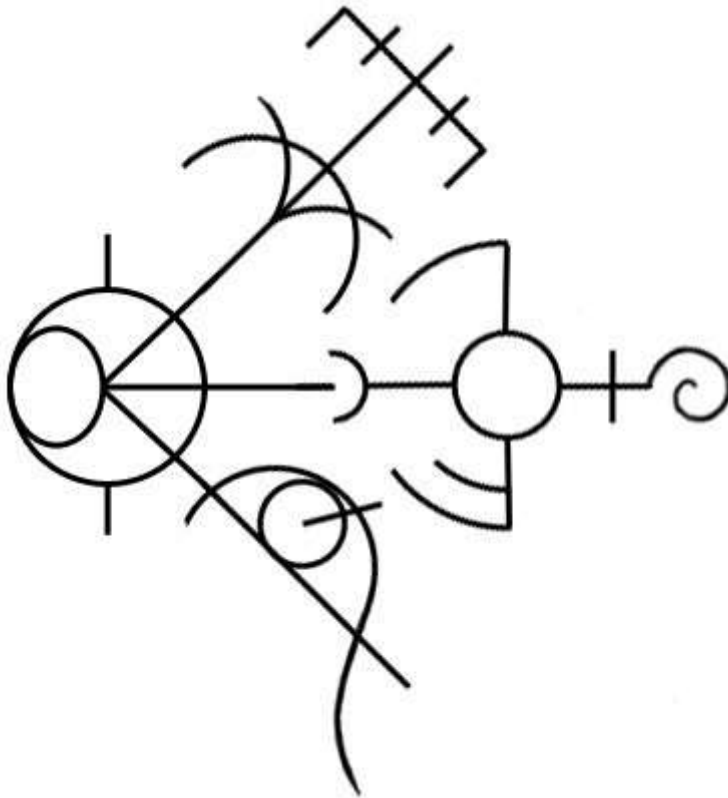
Знак против злых духов. Знак для экзорцизма. Применяется в практике чтобы изгнать злых духов, в мантике наоборот говорит о том, что человеку либо вредит злой дух, либо есть подселение.



Символ таланта человека. В практике применяется для раскрытия талантов в человеке. В мантике говорит о том, что у человека есть талант к чему-либо.



Символ притяжения, в практике используется для притяжения чего или кого либо. В мантике говорит о том, что для достижения результата или желаемого к проблеме требуется привлечь внимание.



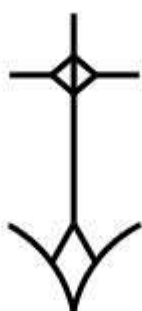
Удача во всех аспектах. Как в гадании так и в практике знак означает удачу, в состав которой входят и благополучие и радость, и любовь.



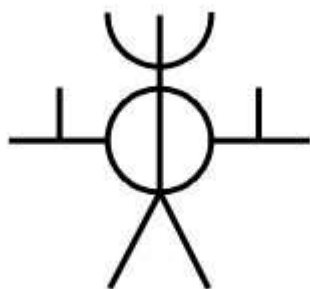
Второй вариант знака удачи, но более маленькой, означает внезапный выигрыш или неожиданное получение средств.



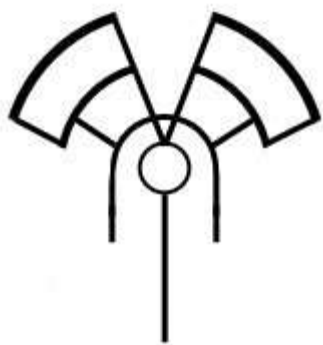
Любовь. В практике используется для приворота. В мантике означает хорошие крепкие отношения между людьми. Семью.



Защита от кражи. В практике применяется против воров. В мантике означает возможность ограбления или воровства и советует проявить осторожность.



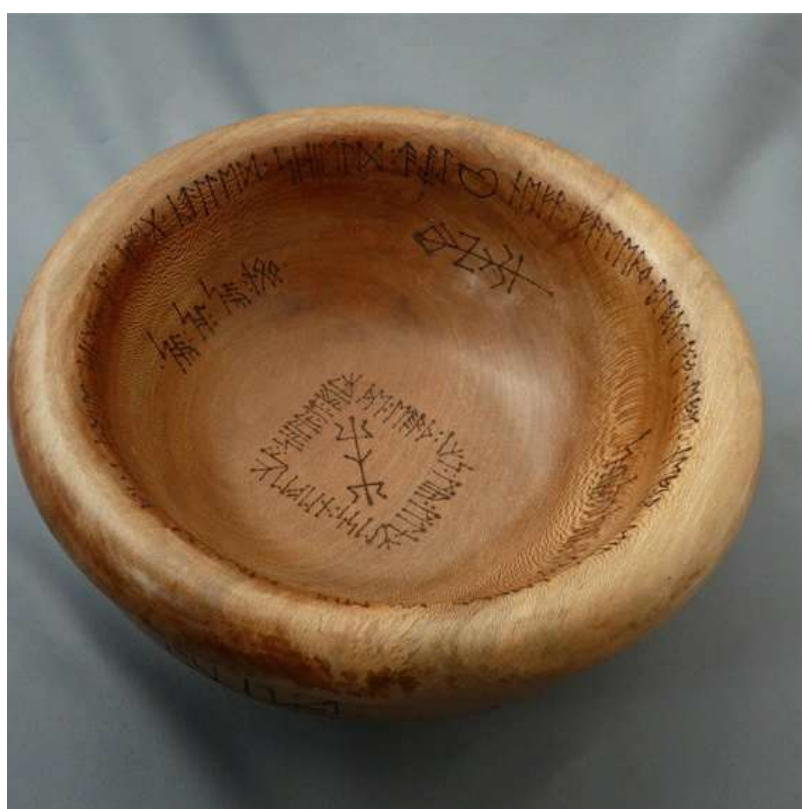
Защита от нападения. Знак предупреждает об опасности нападения или физических травм. В практике используется против нападения. В мантике означает угрозу.

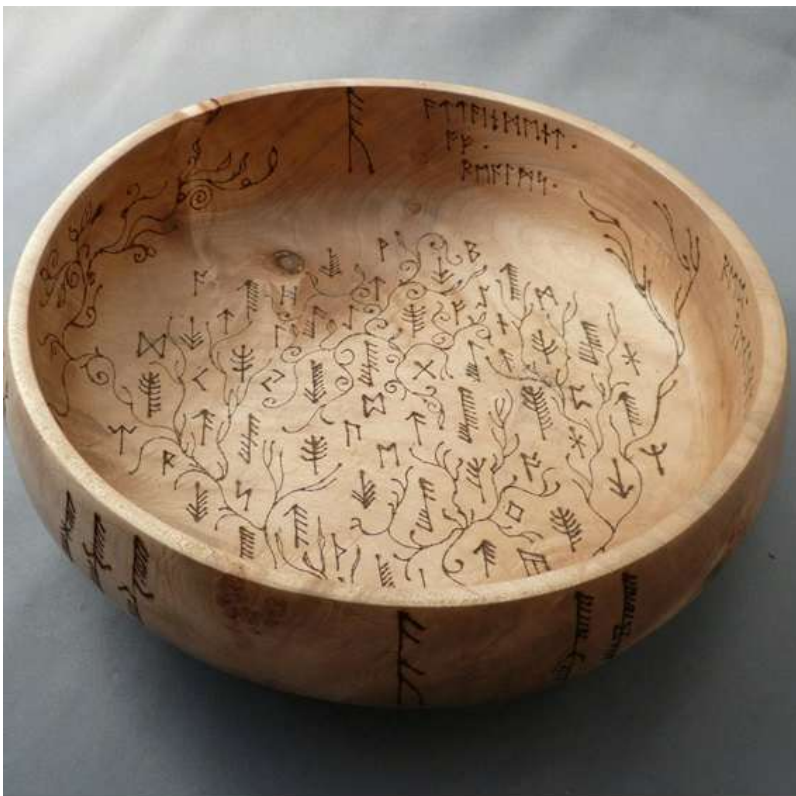


Знак означает опасность, которая может носить как магический, так и обычный характер.

(знаки взяты с портала alchemylab.com)

Знаки на мисочке банд-руны и рунескрипты,они усиливают действие знаков и помогают лучше наладить контакт между практиком и самими знаками,использованы знаки для открытия ясновидения,для успешного считывания информации,для сохранения силы знаков и их очищения от чего-либо нанесенного,потому что иногда руны или знаки дают плохие ответы или врут именно потому что "понацепляли" чужого,также использованы скрипты для успешного гадания,для раскрытия силы и значения рун,для сохранения их как бы в магическом вакууме,чтобы не сглазили набор например.Такие знаки могут быть совершенно разные,мисочки используются и для обычных рун:





Желательно из дерева,но если дерева нет под рукой,то можно сделать и из глины,можно сделать на подобии торбы из кожи,сам материал для знаков - дерево или глина,но можно в общем-то любой абсолютно брать,в зависимости что лучше именно у Вас работает.

Используемая литература:

1.Безымянный «Школа рунической магии».

Урок 14

Ирландские руны.Огам.

Существует четкое разделение между огамом и ирландскими рунами,несмотря на то что огам часто приравнивают к рунам,это не совсем так,ирландские руны также как и скандинавские например,были распространены практически во всех слоях общества,в то время как огам использовался в основном только для ритуальных целей и определенной группой людей - друидами для магических целей,не для предсказаний. Цели — изменить ситуацию, обстоятельства. Это делалось таким образом: создавался алтарь, например каменный. На алтаре чертили модель мироздания, состоящую, скажем, из трёх кругов. Эти круги представляют из себя три мира: нижний, наш мир воплощённых и мир высший. Соответственно маг должен был внести определенные огамические письмена в каждый из трех кругов,чтобы достичь гармонии между тремя мирами и исправить недостатки или неприятности в каком-то конкретном мире.Существовало также отдельная ветвь огама - огамическое письмо,оно достаточно часто использовалось наравне с рунами и представляло из себя некий магический зодиак,потому что основные значения в нем оттачивались от привязки к звездам и положению планет.Итого можно выделить 3 основных направления:

- 1.Непосредственно сам огам,который использовался для магических целей.Старший огам.
- 2.Огамическое письмо,которое использовалось как письменность и как знаки для гадания или например талисмана.Младший огам.
- 3.Отдельно от этого существовали ирландские руны.

Начнем с последних,о них нам в основном известно из трактата OGAM найденного в Дублине в 14 веке,основные рунические ряды данных рун,происходят от двух скандинавских рун старшего футарка,Дагаз и Гебо (второй ряд,начало) и от рун "klapp-rúnir"(первый ряд),то есть от рун хлопков.Есть также отсылка к ряду Dimmrúnir (вторая строка,в конце),к ряду рун Иссы и к гренландским литерам.

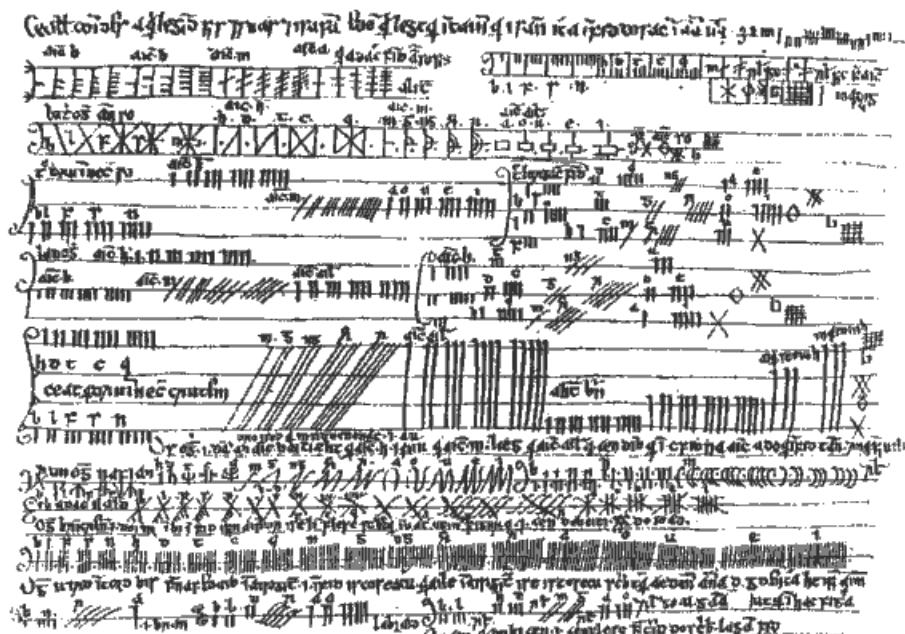
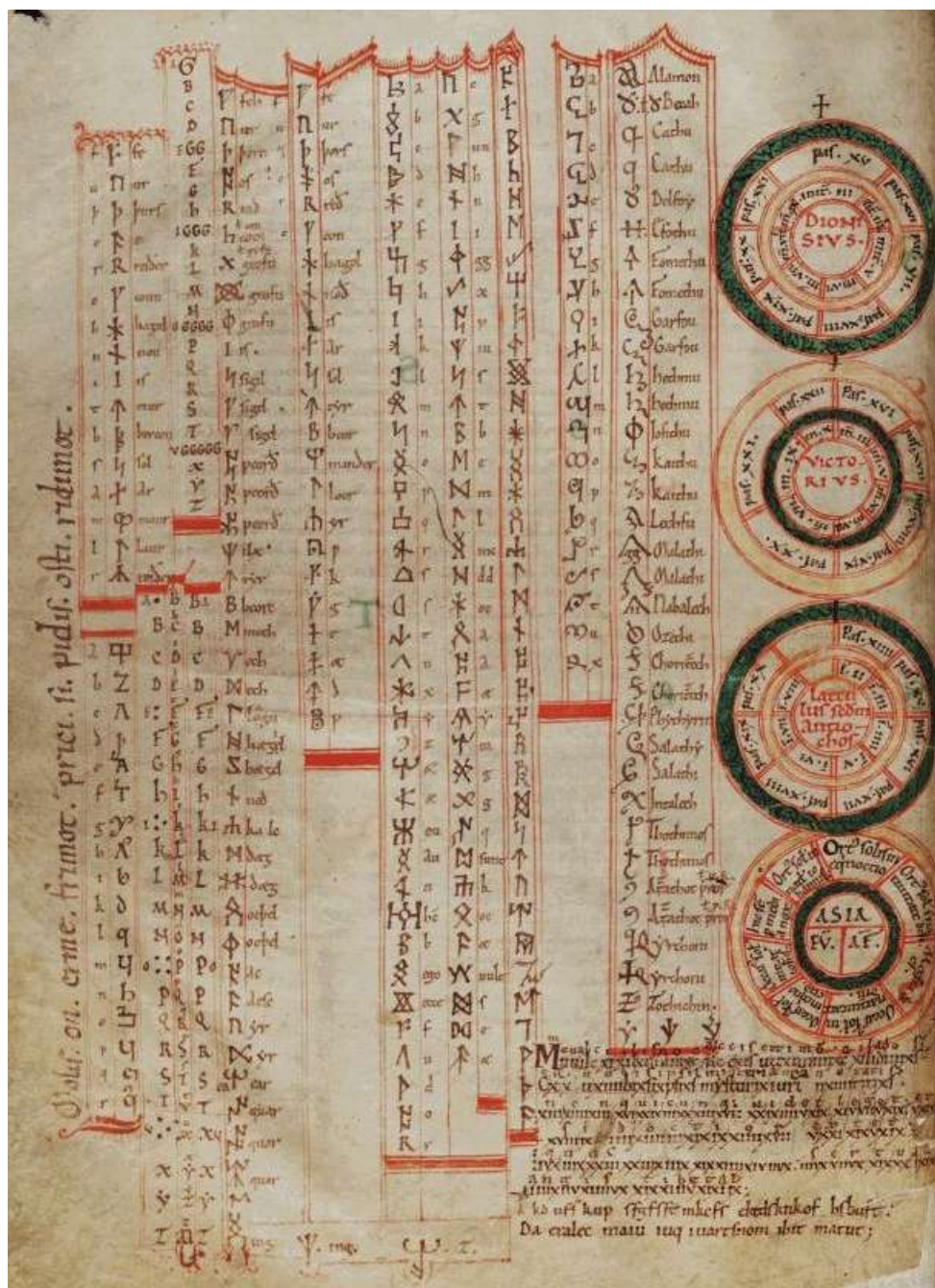


Figure B. A portion of one of the folio charts in Ogam Tract.

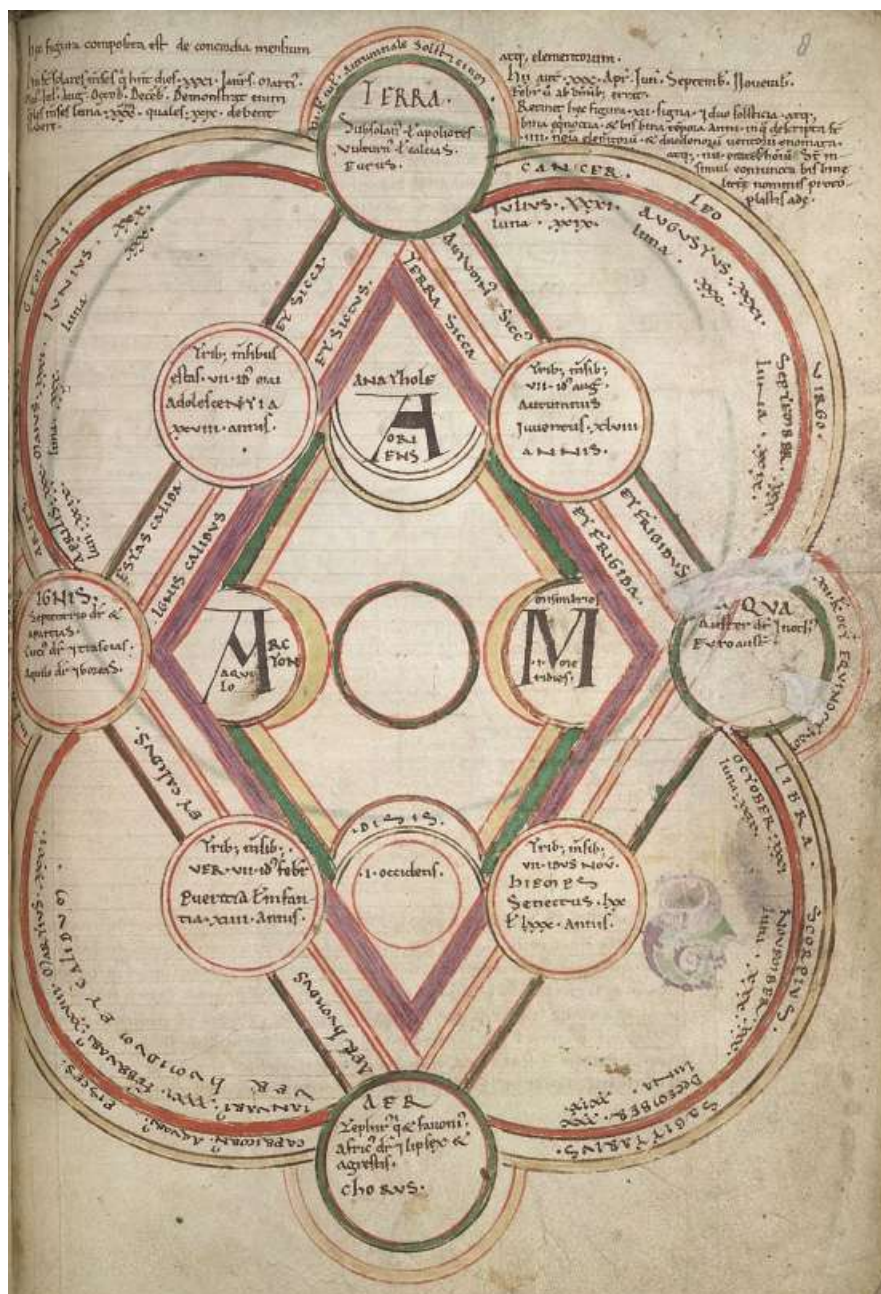
(рисунок взят с портала - runewebvitki.com)

Ирландские руны вырезались на камнях или использовались в качестве алфавита,но особой популярности они не приобрели.Они представляли собой достаточно сложную систему совмещавшую руны,буквы,знание о

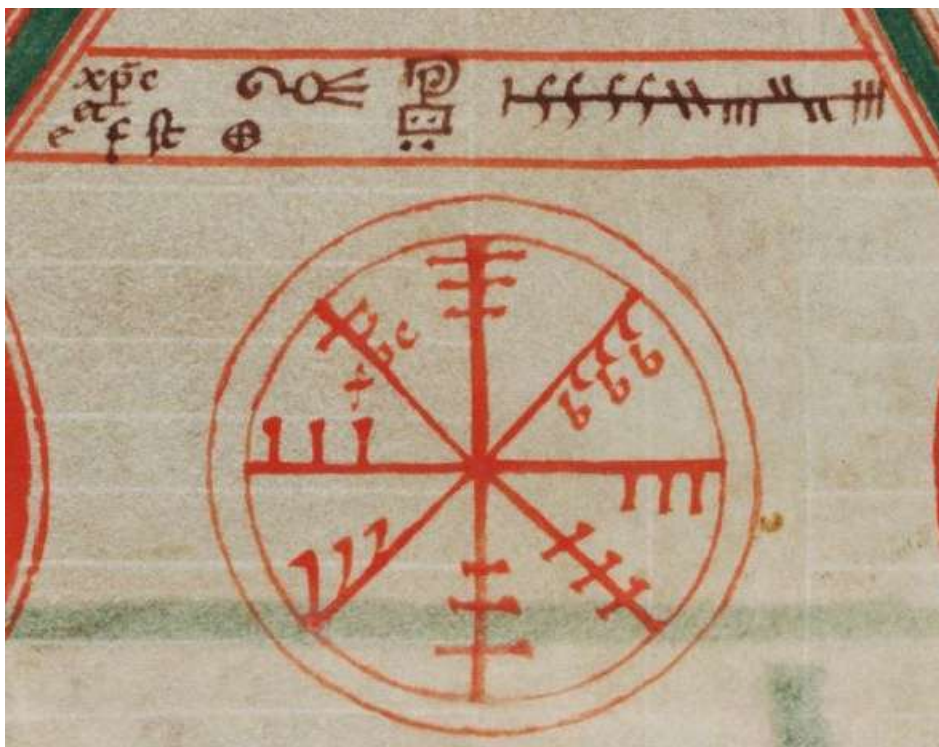
положении планет, имена Богов, звездные дома и другие сведения. Ниже приведены полные варианты ирландских рун:



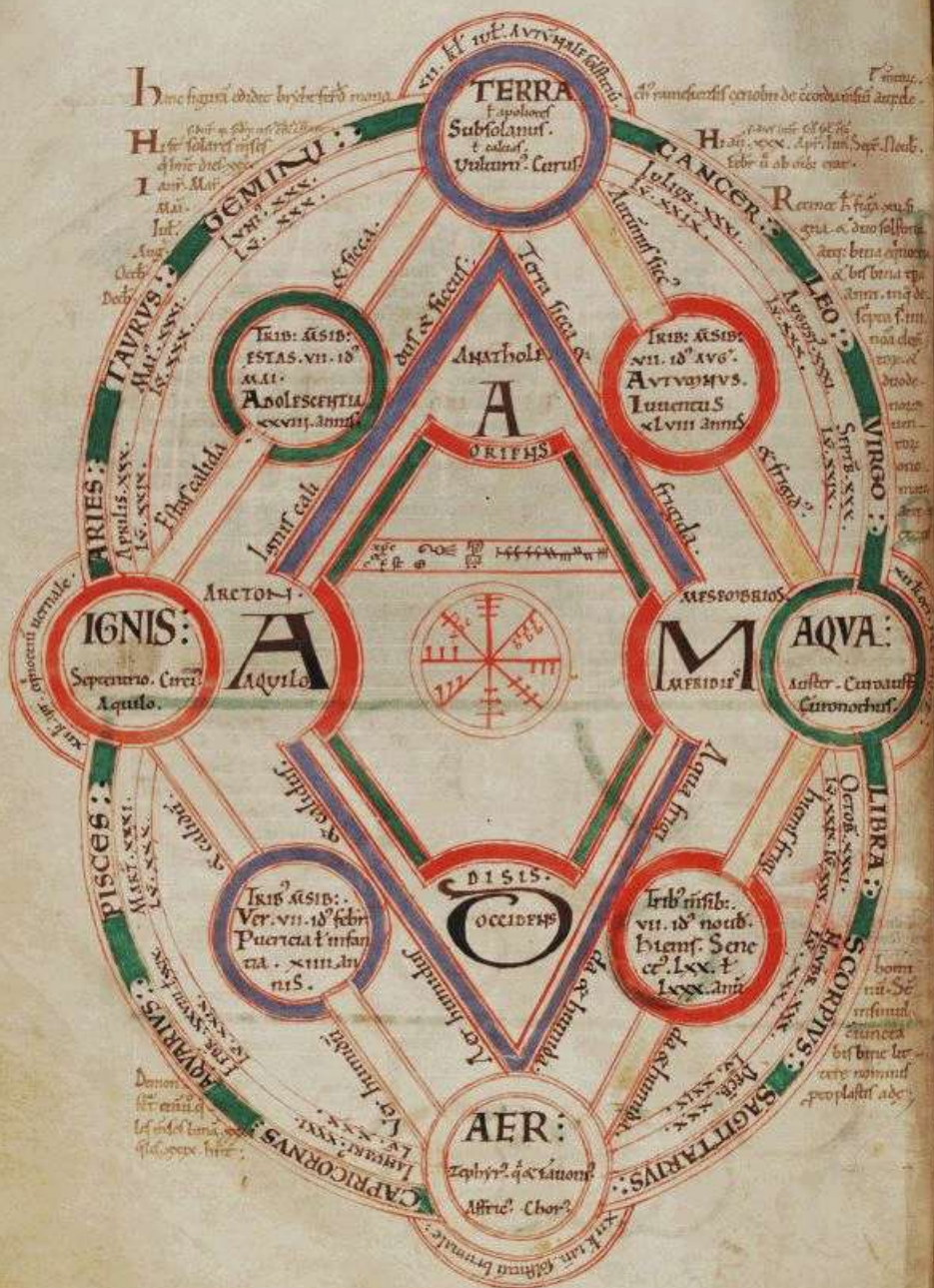
Их использовали нанося на схематические модели мира и исползовали как обычный алфавит.



Также из них составляли талисманы и специальные магические знаки, в которых могли быть задействованы и руны, и огамическое письмо.

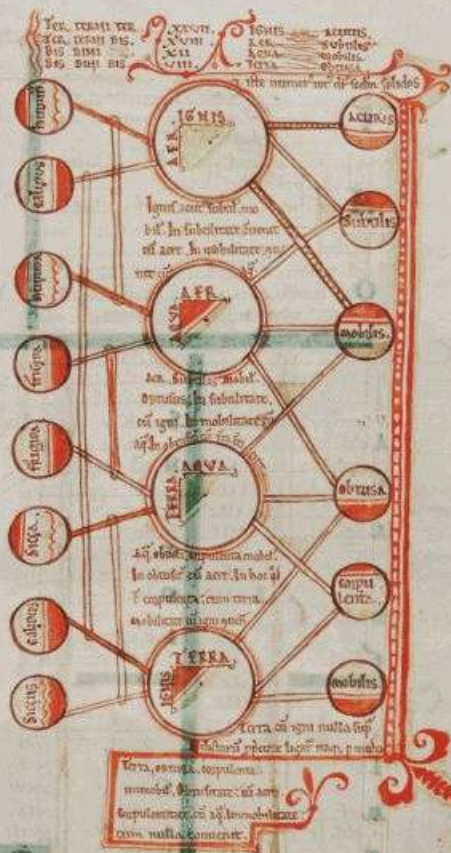


Модели используемые для работы с огамом: каждый круг означал определенную стихию или мир, в зависимости от того что нужно было изменить в жизни в круги вписывались рунические символы или огам.



sua deū apud romanos incipiant. & usq; ad
 diuinū annu ratiō atq; incinerato ordine
 percurrant. Que uerba intelligenda sūt. ut
 anni nri pncipia ueluti romani sumantur.
 a k ianū. ex qb diuina supmū sacra-
 ta: & finem in. ii. k ianū. qd ultmū
 illoz dies. Hec saltem uerba sūt. plecta
 a nob. si pā affectu dista. qd potuit
 acce de ad honorem concilii. Creden-
 di ē ut his q arduuallat fuerat oppsi-
 one corpori. dūq; multibū pspicere
 meruit moremact spē. multo magis
 iam gloriā meritoz lucris merat
 gratulabund. cernere dū deoz infon-
 que mīthica mēpatione speculario dī.
 Enim uero gratia dī grām flagitem
 si meruit. ut quicq; eam ineffabilib
 donis dūcat. nob saltem mualle hui
 patris degenat. pbeat celestis delictū
 dulcedinem. ut fontem ueri luminis
 qui dī ē finet. pudica racione cer-
 nere ualeam.

Post hui deniq; epilogi dēcriptionē
 liber articulum flectit ad totū
 libri recapitulationē: quia p hui ter-
 minationem constanc abbonis sephi-
 ste dīto alumpi benedicti patris. p
 cui uoluntatē. pcepim hui rei
 intelligentiā. nec non aliarū rerū
 piam. Discretissimū uiri itaq; heri-
 tici expositiones. ultima pars huius
 codicis concludit benedictissime.



А так выглядели классические кельтские круги для расчёта важных дат и астрологических аспектов:

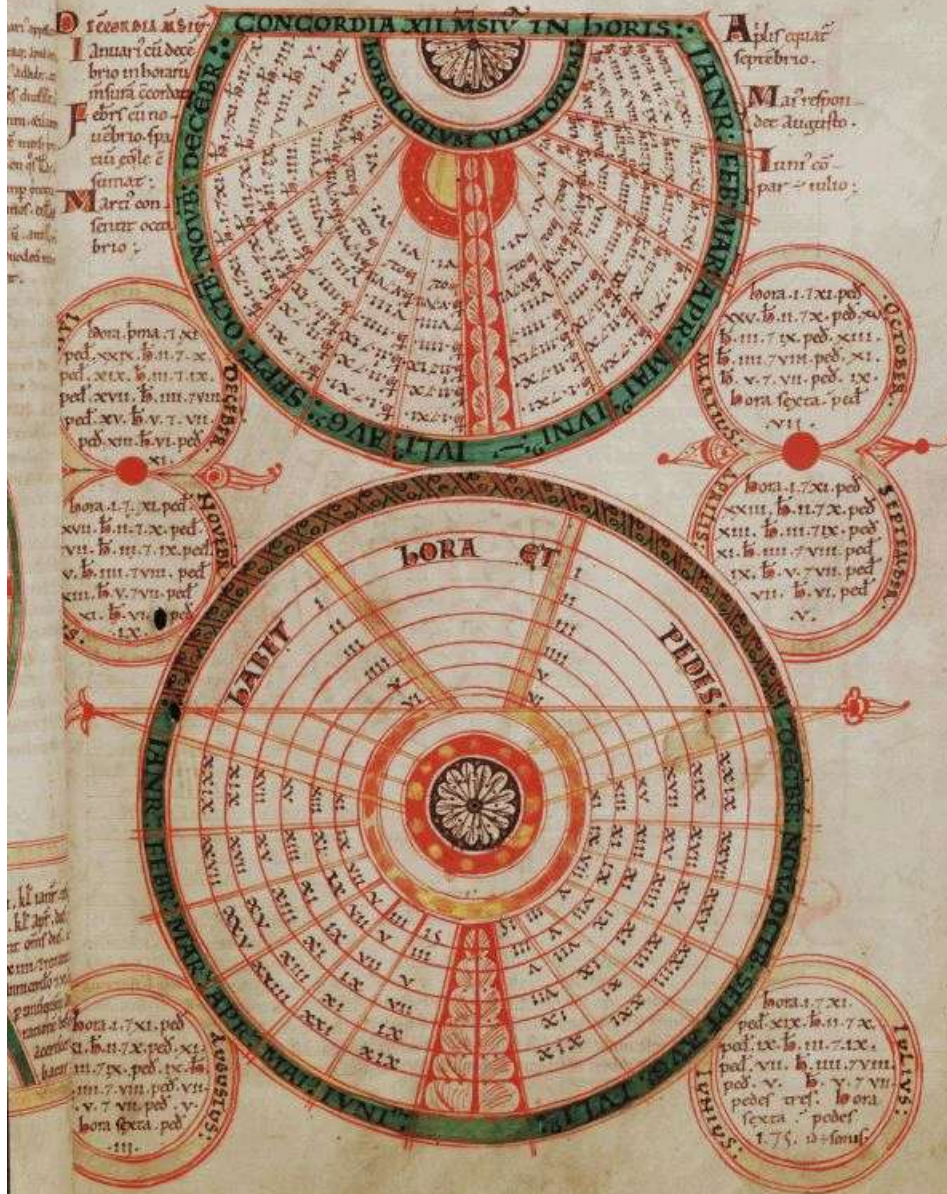
D ICTIONARIUM MSIO-

Inuarii cui decet
brius inborari
in fura concordia
Febrii cui non
debet in spuri
cui colle e
fumar:
Marti con
fatur occu
brio:

Aplis equat
septembrio.

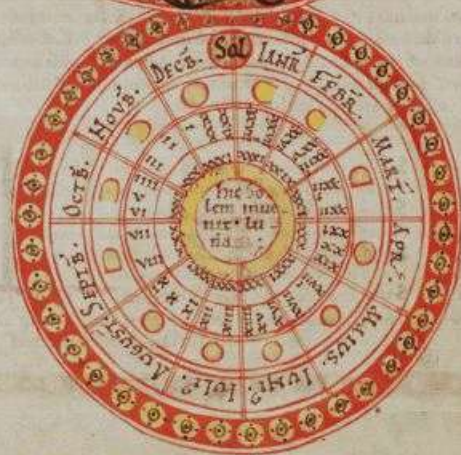
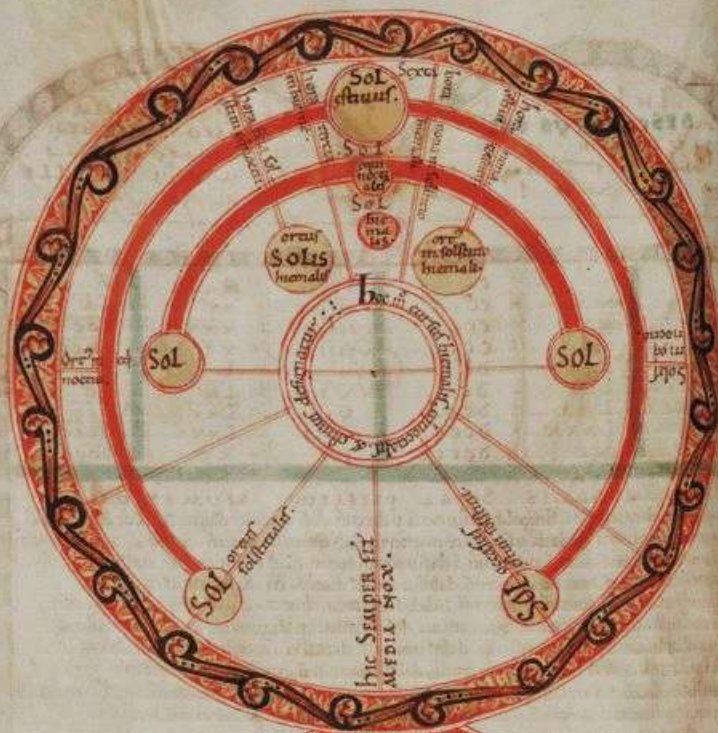
Ma' respon.
det Augusto.

Tum? cō-
par? iusto:



Dicon di
Innuati o
briio m
infura c
Febri cu
uabrio
tiu co
fama
Marci
fenu
brio :





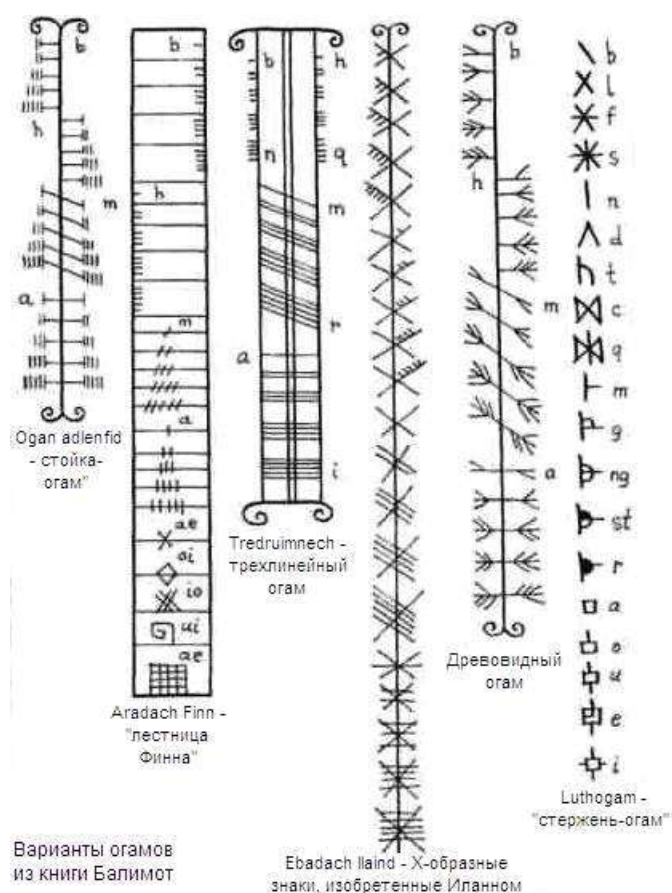
Tradit
inducit
inquit
paris spe
vin. Pare
est luce
at horat
Purme p
ris reco
quid dno
a cor de
crepand
Purbe q
de xpo
die. Heri
longe cu
dant, cu
longitud
Liter
ena. i.
pundit
ha non s
cur. In
terat.
na ign
pundit
xxx. f
et m
viden
Purbe
elongat
thm.
an. aloc
donec re

Modis
cor
Oleum
quid e
exorcu
et. ardi
runt ge
runt a
ris unu
quid e
quid sape

ясными генетическими связями, структурно оно близко к скандинавским рунам. Название этого письма (древнеирландский *oghram*, среднеирландский *ogot*, *ogum*) происходит от имени ирландского бога красноречия Огмы. Изобретение огамического письма очевидно восходит к 1 в.

Древнейшие надписи датированы 3-4 вв., большая их часть – восходит к 5-6 вв. (к т.н. «огамическому периоду» ирландского языка), а самые поздние – к 9-14 вв. В основном это краткие эпитафии, граффити. Обнаружено около 500 таких надписей, содержащих главным образом антропимы, теонимы. Известно также около 20 латино-огамических надписей из Южного Уэльса и Корнуолла. Впервые надписи выполненные огамским письмом собрал и опубликовал S. Ferguson. Другая версия гласит, что Огам был назван в честь друида Огмиуса, который и изобрел его.

Есть несколько разновидностей Огама:



(рисунок взят с портала - knowledge.kamrbb.ru)

Как видно из последнего рисунка огам полностью повторяет несколько ранних рунических рядов.

Самая ранняя письменная ссылка на Огам в качестве магического знака встречается в литературных источниках 13-14 века, это магическая надпись, переводимая как "Сион", что означает

"предупреждение", согласно тексту рукописи она была нанесена в качестве упреждающей защиты от мага, который собирался приворожить чью-то жену.

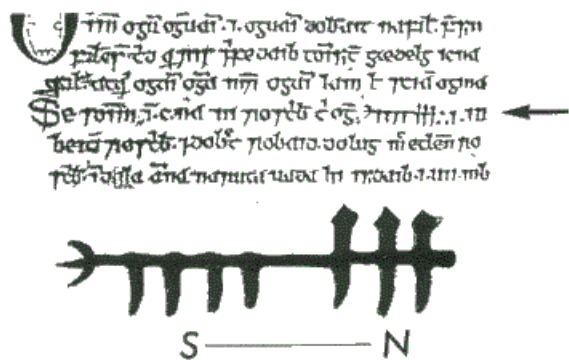


Figure C. A warning sent to Lug from a magician named Ogmios reproduced in the Ogam Tract.

Несмотря на многочисленные расшифровки знаков старшего и младшего Огама, большинство надписей так и остается загадкой по сей день, так например в большинстве своем не расшифрованы магические надписи на камнях в Тироне, в Северной Ирландии.

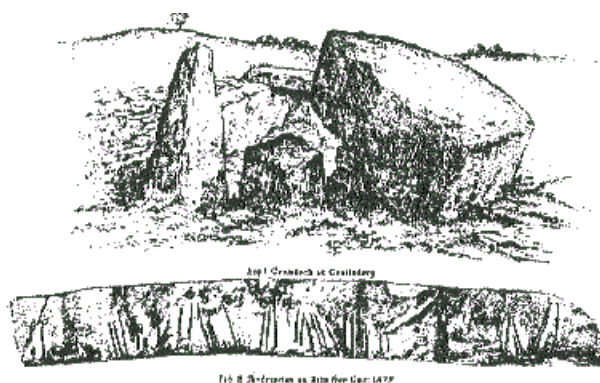
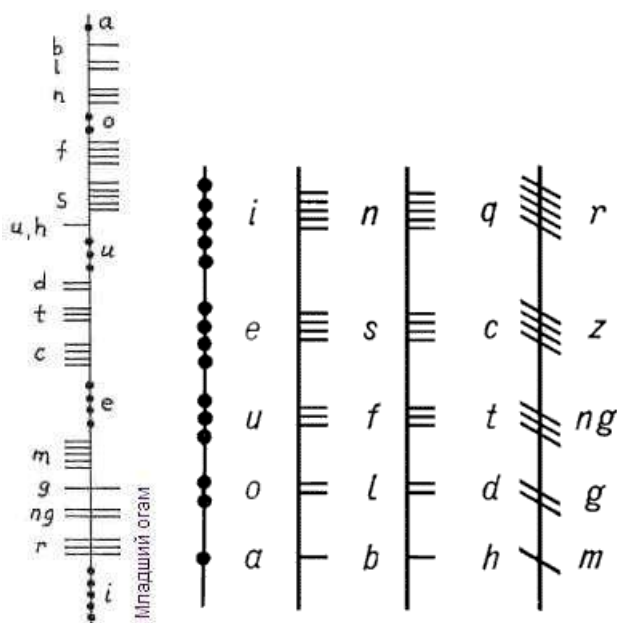


Figure D. An Ogam Consaine inscription cut on an ancient tomb at Castlederg in County Tyrone, northern Ireland. Like North American Ogam, there are no vowel points

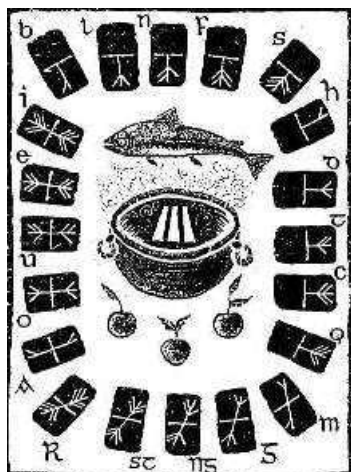
Всего насчитывается 20 основных знаков, соответствующих буквам, такой вид огамического письма называли Младшим поздним огамом (вариант):



(рисунок взят с портала - knowledge.kamrbb.ru)

Буквы для согласных младшего огама отображали 13 месяцев нового календаря друидов. Пять гласных («изгибов бытия») служили для обозначения кварталов года, причем «а» обозначала нулевую точку отсчета, которая смыкается с «и» (подобно тому как круг соединяет собой начало и

конец). Этот календарь известен по песням Эмергина «Сладкий котел пяти деревьев», 4-5 вв. В уже упоминавшейся «Книге Балимот» сказано: «Откуда же взяты образы и имена, изъясняемые буквами B, L и N? Они родом от веточки и ветвей дуба: ветви подсказали мысли, которые они выразили в звуках. От ствола дерева, как от самой благородной его части, было образовано семь главных образцов – семь гласных: A, O, U, E, I, Ea, Oi... а затем было образовано три прочих, каковые прибавили в помощь первым семи по разные стороны линии: Ui, Ia, Ae... Ветви дерева служат образцом для всех веточек и ответвлений огамических линий, каковая господствует надо всеми». Огам часто представляется как прообраз Мирового Древа (Crann bethad). По ирландским легендам известна игра фидхел («Знание дерева»), придуманная чародеем Лугом. Центр доски означал столицу, а по сторонам находились 4 короля. Средневековый трактат «Auracept na n-Éces» содержит такую метафору: «На огам взбираются так же, как на дерево...»



Магическая "схема" из "Книги Балимот".
знаки огама сгруппированы вокруг
Лосося Мудрости, Котла Вдохновения и
Молодильных Яблок.

Интересно, что даже после введения латиницы буквы продолжали называться именами деревьев, только т стала именоваться aiteand (утесником), о - gilcoch (раkitник), а - leam (вязом).

Огам иногда представлен и как иерархическая система, поделенная на три части по 8 знаков: 8 вождей-деревьев Ocht n-airigh fedha (ольха, дуб, орех, виноград, плющ, терн), 8 крестьян-деревьев Ocht n-athaigh (береза, рябина, ива, ясень, боярышник, падуб, яблоня) и обычные кусты-деревья Ocht fidlosa. Согласно ирландскому закону (Irish Brehon Law IV.147) знаки огама и соответствующие им деревья делились на четыре категории ценности, что непосредственным образом отражалось на наказании за их вырубку. Метафорические характеристики деревьев содержится в валлийской поэме «Битва деревьев» (Cad Goddeu) из «Сказания о Талиесине»:

"У меня было много облиций, Прежде чем появилось нынешнее...

Я был словом в книге, Я был книгой в начале.

Я был светом в лампаде...

Равнодушные барды делают вид Будто они чудовище с сотней голов

И прискорбным недовольством В глотке и на языке.

И еще одна битва внутри головы. Жаба, на лапках которой Сто когтей,

Пятнистая с капюшоном змея...

Я не предсказываю зла. Четырежды 20 колец дыма

Всем, кто унесет их с собой: И миллион ангелов

На острие моего ножа..."

Именно он делился в соответствии с магией растений и деревьев:

1. Цель воплощения, причинный уровень, потенциал в чистом виде, зерно, формирование зерна.

Растение: Сосна (Ель, Пихта, Кедр). Чертят букву «А»

Кернуннос, верховный бог, Бог леса и животных, «он жертва, он же и охотник».

Росток, вектор, начало движения в заданном направлении.

2. Растение: Берёза. Чертят букву «Б»

Мабон – «юный», божество, связанное со стихией воздух. (стихии не стоит рассматривать в установившемся сегодня японском понимании и вообще в традиционном смысле, так как тут речь идёт именно о стихийных духах, а не о принципах, которые так или этак проявляются в людях).

Зону символизирует Богиня, переплывающая на лодке озеро, разделяющее два мира — наш мир и мир потусторонний. В своей лодке она переозит в наш мир души всего, чему/кому суждено родиться.

3. Растение: Рябина. Чертят букву «Л».

Матс — Богиня. Связана со стихией «воздух», «небо». (У коз и овец — окот, снова после зимы появляется

молоко, значит масло, сыр, мясо...)

Свободное движение и бессистемное восприятие, заявление о своём присутствии и активное волеизъявление, которое и есть цель.

4. Растение: Ольха. Чертят букву «Ф» «V»

Бран. Огненный Бог.

Земные дары и силы природы в полноте и совершенстве. Чуткое восприятие окружающего пространства, навык улавливать и впитывать. Установка адекватности окружающему на бессознательном даже уровне. Интуитивна восприимчивость.

5. Растение: Ива. Чертят букву «С»

Эпона — белая кобылица. Богиня, связанная со стихией воды.

Сила. Выявление внешней индивидуальности, на которой и основана Сила. Наше «Я».

6. Растение: Вереск. Чертят букву «У» «W»

Блоддвед. Стихия воздух.

Система навыков, обучение. Вдохновенный прорыв. Накопление, ведущее к осознанию или осознание, ведущее к накоплению.

7. Растение: Ясень. Чертят букву «Н».

Гвидион. Стихия воздух.

Созревание, радость, «совершеннолетие», пора цветения, свобода выбора, выбор партнёра. Снятие запретов. /выгон стад на поля...

8. Растение: Дрок. Чертят букву «О».

Ллеу Лло Гифс (Луг). Огонь.

Преодоление сопротивления, самореализация. Бракосочетание.

9. Растение: Боярышник. Чертят букву «Х» «Н»

Рианнон, стихия огонь.

Самоутверждение, крепкая жизненная позиция с обоснованными взаимосвязями. Совершенство в действии. Передача генетической информации, взаимосвязь «Верхнего» и «Нижнего» именно в этой зоне «Пылающая Дверь». «Законный наследник». Мужская потенция.

10. Растение: Дуб. Чертят букву «Д».

Белинус, Бел. Стихия огонь.

Глубины. Подсознательное, скрытое, «переход на тёмную сторону моста через поток жизни». «Бастард». Осознание теневой стороны бытия, внимание к внутренним проблемам.

11. Остролист (Падуба). Чертят букву «Т»

Ку Чулайн (Кухулин) (?). Огонь.

Дар Богов — поэзия и пророчество. Получение глубинного знания извне. Творческое сознание. Мудрость и понимание языков зверей и птиц — то-есть понимание не только себя, но и окружающего, слияние с миром. Эмпатия. В этом есть защита.

12. Растение: Орешник. Чертят букву «К» «С»

Бренвен (по Монро, вообще, как и в случае с Кухулином — тут пробел в знаниях). Стихия воды.

Урожай, реальные плоды от деятельности или бездеятельности. «Праздник зерна». Женская потенция. Щедрость, полнота, совершенство, естественность. Одарённость, обладание.

13. Растение: тис. (Позднее система претерпела сокращение, тис исчезает, как и многие растения из этой системы, или даже тис перекечевал в зону Скорпиона, где стал кладбищенским растением). Чертят букву

«Й». Тис звучит на кельтском как «Йохо», то-есть звук «Й» явно озвучен, а ведь «Й» и в скандинавских рунах означает «Урожай».

Самхан — по Монро. Ясно, что это из поздней системы, он так же относится к периоду Скорпиона, где смерть и уход в подземный мир. Так что, к сожалению, здесь имеем пробел в знаниях. Стихия земля. Материнство, женское начало, здоровый инстинкт, жизнеспособность, плодородие, самоотдача, милосердие, отдача генетической информации, зрелось, долг.

14. Растение: Яблоня. Чертят букву «К» «Q»

Керридвен. Стихия вода.

Экстаз, прозрение, преображение, понимание сути бытия на уровне ощущения. Снятие напряжения. Желания сочетаются с возможностями. Выдержка и свобода. Кристаллизация. Ягоды впитали в себя энергии солнца и луны и созрели, произошёл процесс трансформации и они стали чистым золотым и алым и изумрудным вином жизни. Хаома, Сома.

15. Растение: Виноградная лоза (Ранее — Ежевика). Чертят букву «М».

Бригантия (в другой традиции это конечно Дионис). Стихия вода.

Власть. Власть быть или не быть. Зеркало, раковина, море... Контроль над стихиями с помощью внутреннего равновесия, или бесконтрольная стихийная сила, хаос и бездна. Харибда. Заход солнца, осознание бренности и течения времени. (В этой зоне много самоубийц).

16. Растение: Осина. Чертят букву «Е».

Ллир, Ллер ар Мананнан. Стихия вода.

Значение слова, создание мыслеформ. Вербальная магия. Слова сплетаются в ветви и устремляются вверх, к цели. Так обретается новая устойчивость и система продвижения..

17. Растение: Плющ. Чертят букву «Г» «G»

Огма. Стихия земля.

«Вращающаяся дверь Арианрод», ведущая в мир без времени, в мир блаженства и забвения. Зазор между мирами. Поиск вечного, поиск выхода из замкнутого круга. Преодоление завес. (Загон овец и коров в хлев).

18. Растение: Тростник. Тростник приравнялся к деревьям из-за его мощных корней и назывался «скрытая дриада». Чертят букву «NG» «Ж»

Арианрод, богиня, связанная с воздухом и ветром.

Независимость и свобода. Представляет собой не то, чего ожидаешь. Возвращение из потустороннего мира, преодоление смерти, познание смерти. Самосовершенствование, самопознание. Состояние без возраста, совмещение в себе всех форм. Самодостаточность. Победа над страхом.

19. Растение: Терновник, Тёрн. Чертят букву «З» «Z»

Талиесин. Земля.

Подведение итогов и сознательный естественный уход. «Золотой столп распада». Развоплощение. Запредельное сознание. Текучесть сознания, независимость от материи, трансформация.
















20. Растение: Чёрная Бузина. Чертят букву «Р».

Морриган. Стихия земли.

По легенде этот алфавит принёс людям бог Огма.

Если нанести в определённом виде (неравномерно, а по системе) все эти буквы-зоны на эклиптику, то будет видно, что зон не 20 и не 21, а 28 — число Лунных стоянок. Число же 20 соответствует Луне нумерологически. Таким образом эта система совмещает в себе как солнечный цикл, так и лунный. Так же будет заметна система в распределении стихий по кругу.

Старший же огам представлял из себя исключительно магические знаки.Его можно разделить на 5 частей, по манере нанесения знаков: справа от грани, слева, поперек и "вокруг".

	Ailm	ель, декабрь, ясновидение
	Ohn	утесник, дороги, ведущие к единому концу, связан в Лугом, считалось, что цветы этого растения отгоняют колдунов.
	Ur	вереск, цветок страсти, гор и пчел.
	Edhadh	тополь, старение, защитное, оберегающее слово.
	Ioho	тис, погребальное дерево, на нем писали письма мертвым и сжигали, символизирует вечность, продолжение циклов жизни, то, что связывает жизнь и смерть.
	Beith	береза, ноябрь (начало кельтского года), символ нового начинания, возвышения.
	Luis	рябина, декабрь, защита против волшебства, дерево жизни.
	Fearn	ольха, январь, духовная защита.
	Saill	ива, февраль, символ ночи, лунных циклов.
	Nion	ясень, март, символ возрождения и изобилия моря, христиане срубали эти деревья в знак победы над друидизмом, но они снова проросли.
	Huath	боярышник, апрель, сила весны, ведущая к священному огню Бельтейна.
	Duir	дуб, май, плодотворная сила весны, защита и сила.
	Tinne	остролист, июнь, равновесие, дает силу в битве, существовало поверье, что на Бельтейн всадник Дуба и Остролиста сражаются между собой.
	Coll	орешник, июль, покровительствует поэзии и интуиции, связан с медитацией, мудростью, источником скрытого знания, дерево магов и жрецов.
	Cuert	яблоня, источник вдохновения поэтов, связана с красотой, помогает сделать выбор.

	Muin	виноград, август, пророчество, честность, духовность, вечность, как в материальном, так и в духовном плане.
	Gort	плющ, сентябрь, лабиринт, поиск самого себя, блуждание души, проводник мистической связи.
	Ngetal	тростник, октябрь, символ победы над хаосом, способность к духовной борьбе.
	Straif	терновник, сила судьбы и внешних влияний, сила противостоящих сторон.
	Ruis	бузина, ноябрь, символ круга жизни и смерти, конца и возрождения. Из нее изготавливались различные подвески магического назначения.

	Koad	роща, священное место, содержащее знание.
	Oir	гром и удар, трудное дело, то что честно заработано.
	Uilleann	жимолость, помогает отличить правду от лжи, символизирует оракул.
	Phagos	бук, книга, история, письменность.
	Mor	море, символ Маннана, бога моря и скрытого знания.

(рисунки взяты с портала - knowledge.kamrbb.ru)

Ирландская мифология обнаруживает аналогии со скандинавским эпосом: одноглазость, как плата за мудрость; поэзия, музыка и письмо – краугольные камни колдовства; уподобление знаков праалфавита струнам арф, нитям судьбы, ветвям Мирового Древа, пряже (руну); почитание камней и деревьев; связь отрезанной головы с потусторонним миром.

Кельтологи Р. Макалистер и И. Уильямс доказывали, что огам – это секретный код друидов (жреческой касты ирландцев), называемый иначе *duíl laithne* (тайный язык жестов), или *berla fene* (жреческий язык). Дело в том, что огам антропоморфен: 20 его букв можно понимать как 20 пальцев на руках и ногах человека. Друиды для тайного общения меж собой прикладывали 5 пальцев в том или ином сочетании к носу или ноге.

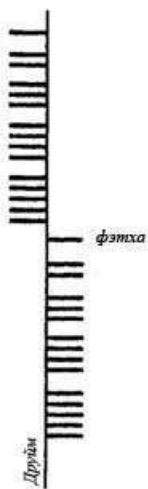
Очевидна связь огама с сакральной традицией бросания жребия *crann-chur* (буквально «бросать дерево») и знаками, которые вырезались на деревянных палочках.

Возможно, что огам является разновидностью рунического шифра *isaruniR*, основанном на руне 'isa'. По крайней мере, Д. Дирингер указывает, что «в целом огамические письмена и руны представляют в некотором отношении родственные системы». Огам он считал вторичной системой по отношению к рунам. Между тем, бросается в глаза: огам примитивнее рун.

Огам не похож на большинство других алфавитов и не имеет уникального начертания каждой буквы.

Этот алфавит состоит из пяти типов букв, представленных одной, двумя, тремя, четырьмя и пятью линиями

(или, в четвертом семействе, точками), пересекающими базовую, которая называется «дрим» или «друим» (Druim). Если Огам начертан на камне, то его обточенный край формирует базовую линию, и тогда она называется «Арэрис» (Arris). Огам – это общее название алфавита, каждая буква в отдельности называется «Фэдха» (Fedha), «Фэда», или на другом наречии гэлика - «Фьюз» (Fews).



(рисунок взят с портала - knowledge.kamrbb.ru)

Таким образом, написанные на Огаме слова представляют собой как бы ветку дерева со своеобразными «листочками» или ствол с ветвями.

Первоначально Огам включал 20 букв. Причем четвертое семейство (все 5 гласных букв алфавита) в своем самом древнем варианте выглядело как точки, а позже их заменили на укороченные черточки. Возможно, тот факт, что четвертая семья отрисовывалась точками, говорит о том, что гласные буквы не считались полноправной частью алфавита, но тем не менее были включены в набор, чтобы писать слова, начинающиеся с гласных; особо это касалось имен богов и правителей. Остальные слова скорее всего писались в укороченном варианте согласными буквами, что характерно для архаичной письменности индоевропейских народов, где главную смысловую нагрузку в корнях слов несут согласные звуки, гораздо меньше подверженные изменениям, чем гласные. Даже то, что позже четвертая семья писалась укороченными чертами (в 2-3 раза короче черточек согласных), намекает, что это как бы «недо-буквы».

В средневековых грамматических трактатах, в частности в «Руководстве для ученых», составленном в XI веке, дается подробное описание этого алфавита, состоящего все еще из 20 букв. В этом же трактате описана структура Огама и названия его букв, а сверх того – еще около ста разновидностей Огама, которые не использовались, а разрабатывались средневековыми схоластами в качестве криптографического средства.

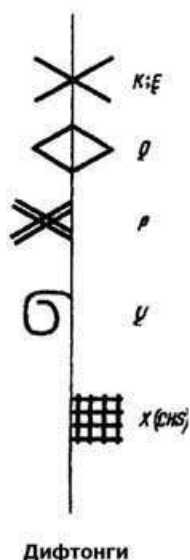
При написании буквы пишутся слева-направо (более поздний вариант) либо, если на вертикальных плитах и камнях, снизу-наверх. Читаются соответственно по тем же правилам. Если надпись была длиннее, чем ребро, то надпись читалась снизу-вверх и, далее, через вершину по другому ребру камня, вниз.



Для надписей, высекаемых на камнях, острое ребро камня специально обрабатывалось под прямым углом; черточки высекались, вырезались или вырубались на соответствующих плоских гранях по обеим сторонам ребра. То есть изначально сама ветвь Огама не прорисовывалась.

Каждая фэдха имеет свое название, соответствующее названию дерева, но большинство этих названий сегодня в ирландском языке не встречается и известны только из глоссариев, а происхождение их остается неясным. Скорее всего, они представляют собой реальные названия деревьев, но настолько древние, что сохранились в неизменном виде только в именах фэдх. Есть и другое мнение – что названия деревьев были искажены, а частично додуманы поздними исследователями.

Добавленная уже в VII-VIII века последняя пятая семья называлась *forfeda*- «добавочные буквы». В рукописях эта семья используется для обозначения дифтонгов, а в надписях они могут заменять гласные и согласные буквы. Причина появления этих дополнительных знаков неизвестна. Предположительно, они использовались, чтобы передавать иностранные слова и имена, где были звуки, эквивалента которых в классическом Огаме не нашлось. Пятая семья сильно отличается от остальных по начертанию, что тоже указывает на ее инородность.



(рисунок взят с портала - knowledge.kamrbb.ru)

Возникшая как дополнение к Огаму, она никогда не несла в себе того священного магического значения, как остальные фэдхи, а служила лишь средством коммуникации с соседними народами. Именно поэтому мы с Шеллир не включаем группу дифтонгов в классический Огам.

Итак, Огам состоит из 20 фэдх, составляющих 4 группы по 5 фэдх в каждой. Прежде всего хочется отметить важность числа 5 для древней Ирландии. Число пять пронизывает все мифологическое пространство Ирландии – это и пять священных дорог в Тару, пять провинций, пять священных деревьев Ирландии и, наконец, пять фэдх в семье Огама.

Число пять структурирует пространство Ирландии, а каждая семья – это тоже свое собственное пространство. То есть деление по пять для древней Ирландии было наиболее естественным.

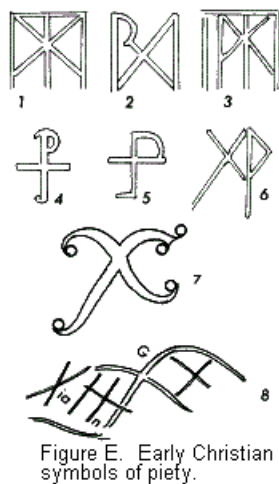
Распределение букв по группам основано, по одной из версий, на классификации деревьев по их юридическому статусу, т.е. на принципе благородства деревьев (деление деревьев на вождей, крестьян, кусты и стелющиеся деревья), однако эта версия не подтверждается ни Кад Годдеу (Песней о Битве Деревьев), ни «Разговорами старейших», ни другими письменными источниками, где упоминается это деление.

Вторая версия – фонетическая. Предполагается, что создатель Огама группировал буквы по принципу их фонетических пар. Выбрав а и b категоризирующими буквами (сигналами начала группы), он путем отбора фонетических пар d-t, c-q механически получил новые категоризирующие буквы – h и m и фонетическую пару г-нг, буквами l, v, s, n, z, r он заполнил оставшиеся «пустые клетки», уже не заботясь об их классификации. И все бы хорошо, все логично в этой теории, если бы не одно «но» - Огам имеет очень гармоничную внутреннюю структуру. Все его фэдхи связаны между собой в пределах одной семьи, а семьи в свою очередь друг с другом. Что это? Просто совпадение и везение неизвестного друида или нечто большее? Сомнительно, что столь стройная система могла возникнуть случайно, механическим методом. Даже если однажды она привиделась некоему друиду во сне, можем ли мы утверждать, что это было "всего лишь случайностью".

Древнеирландская литература определяет основной функцией огамического алфавита магическую: вырезанные обычно на дереве отдельные знаки или слова служат для заклятья, предупреждения несчастья или колдовства.

Так же есть другое использование камней с огамическими надписями. В комментариях к текстам древних законов неоднократно упоминается о том, что документом о праве на землю является "огам на вертикально стоящем камне". Т.е. камни служат неким памятным межевым столпом, по мнению исследователя Ч.Пламмера, это подтверждается в тех случаях, когда в огамической надписи фигурируют два лица. Суще-

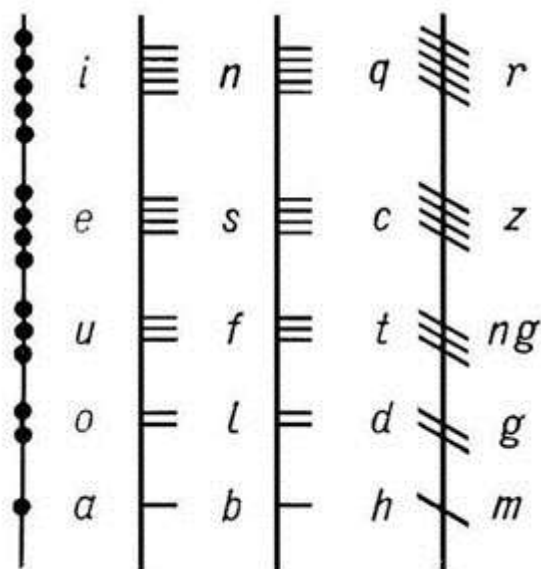
стует версия что именно ирландские руны и огам послужили прототипами ирландского христианского креста:



(рисунок взят с портала - knowledge.kamrbb.ru)

Практика:

Рассмотрим теперь подробнее как можно использовать знание об огаме и огамическом письме непосредственно в практике. Предположим, что нам нужно создать талисман, который включал бы в себя не только силу рун, но и силу деревьев например, для усиления или в связи со спецификой вопроса. У нас есть огам, можно взять Младший, можно Старший. Рассмотрим обе техники использования. Начнем с Младшего огама:



(рисунок взят с портала - knowledge.kamrbb.ru)

Предположим у нас стоит задача сделать амулет на счастье, чтобы человек носящий амулет обрел свое сча-

стве. Первое что делаем - выбираем руны, которые могут в этом помочь, допустим пусть это будут - Вуньо и Лагуз, для простого става 2 рун в дополнение вполне достаточно. Теперь нам нужно выбрать слово, которое бы описывало то что нам нужно, слова лучше брать или на английском или на валлийском, рассмотрим несколько вариантов на валлийском:

rob lwc - удача

hapusrwydd - счастье

ffyniant - достаток

lles - благополучие

cariad - любовь

iechyd - здоровье

adferiad - выздоровление

gwybodaeth - знание

grym - сила

hud - магия

Выбираем слово hapusrwydd, то есть счастье теперь записываем по существующим буквам в графической форме, можно пойти 3 путями - 1) исключить буквы не имеющие огамической вариации, это вполне допустим 2) подобрать близкий по звучанию огам, первые два варианта достаточно простые, мы пойдем по третьему пути и компенсируем недостающие буквы ирландскими рунами:

h - огам

a - огам

p - Перто

u - огам

s - огам

r - огам

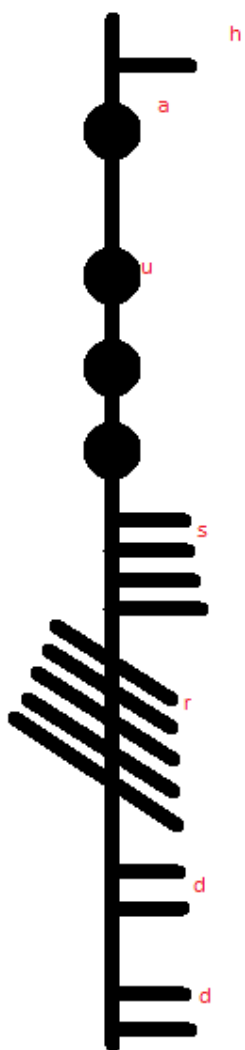
w - Вуньо

y - Уруз

d - огам

d - огам

После того как все распределено можно приступать к созданию става. Структуру можно взять любую и круглую как в лекции например и абсолютно иную. Для удобства возьмем столбик в качестве структуры и нанесем в начале огам:

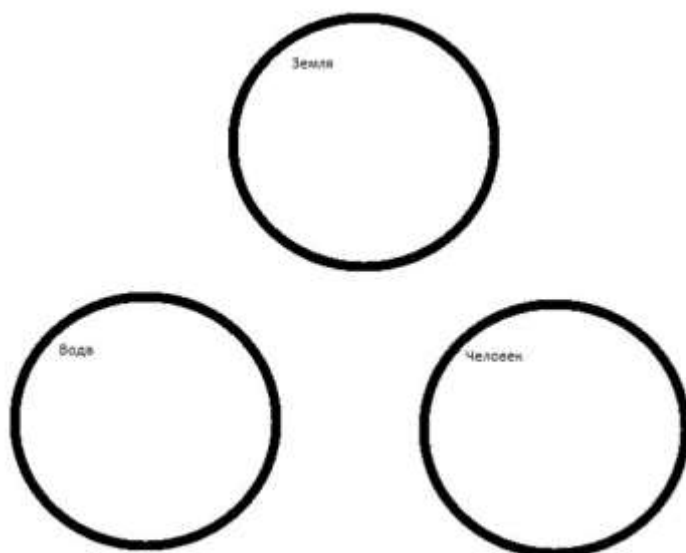


Теперь дополним его рунами,которые мы выписали и Лагуз,которая была указана вначале:



Теперь просто стилизуем при необходимости или желании и амулет готов. Наносим на дерево, если чувствуете необходимость освятить можно освятить 4 стихиями. Когда все готово, оговаривает своими словами действие.

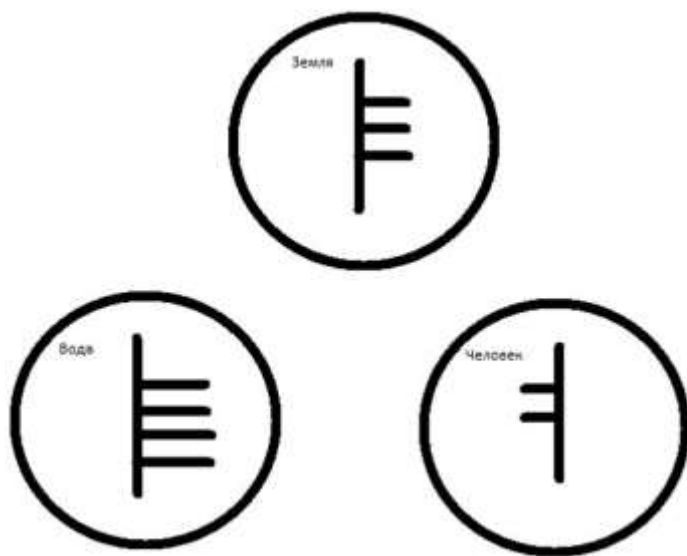
Вторая техника касается магической работы с кругами. Предположим есть все та же девушка Ася, так случилось что Асе предназначено например быть небогатым человеком, и пользуется Ася талисманами, и колдуем мы для нее, а толку мало, Ася как была небогатой так и остается, результат минимален, чтобы исправить данную ситуацию и изменить некоторые не зафиксированные судьбоносные моменты в Асиной жизни воспользуемся кругами. Для этого возьмем несколько кругов, начинать лучше с малого, возьмем круг земли, так как он отвечает за богатство, возьмем круг воды и круг человека. У нас получится три круга, нарисуем их на бумаге например.



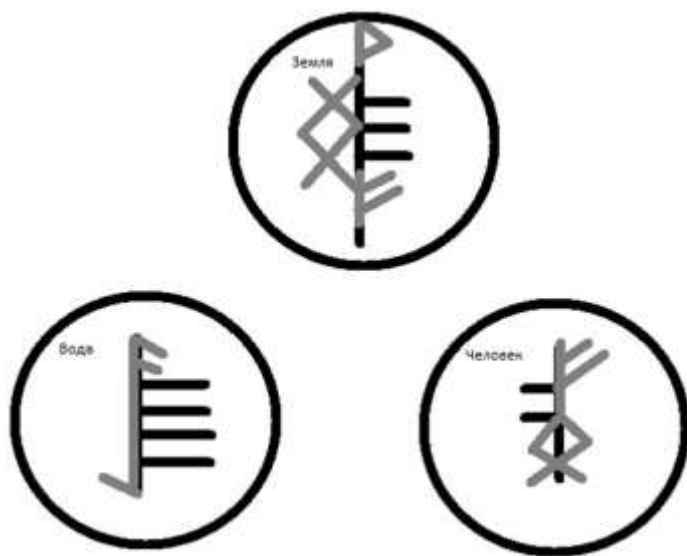
Теперь возьмем нужные нам Старшие огамы,выбираем отталкиваясь от значений.Возьмем например для круга земли - 3 Огам (f),для круга Воды - 4 огам(s),для круга человека - 7 (d) огам,теперь занесем знаки в круги:

1	2	3	4	5	6
	b	bethe	1	береза	
	l	luis	2	вяз	
	f	fernn	3	ольха	
	s	saille	4	ива	
	n	nim	5	ясень	
	h	huath	6	боярышник	
	d	duir	7	дуб	
	t	tain	8	кипарис,бузина	
	c	coll	9	орешник	
	q/p*	quert	10	яблоня,осина	
		pethbol		калина,рябина	
	m	mediu,muinn	11	лоза	
	g	gort	12	плющ	
	ng	ngetal	13	тростник	
	st,z	draighean	14	терн	
	r	ruis	15	бузина	
	a	ailm	16	ель	
	o	onn	17	шиповник,брак	
	u	un	18	вереск	
	e	eadha,edaz	19	тополь	
	i	ida,ioda	20	тис	

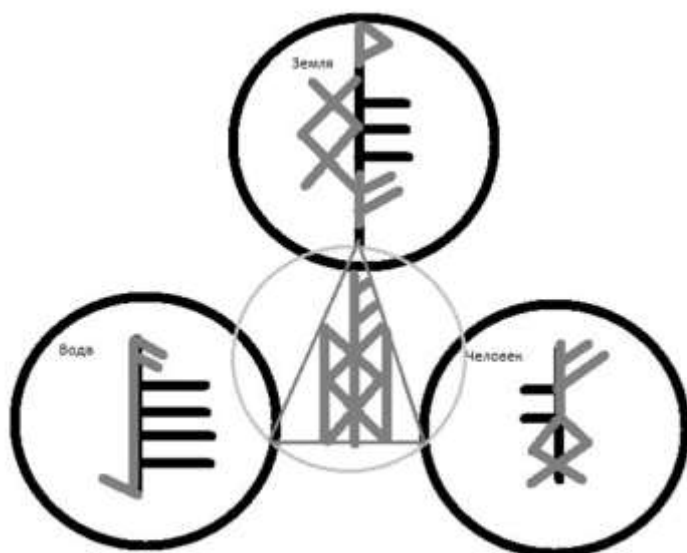
(рисунок взят с портала - knowledge.kamrbb.ru)



Теперь дополним рунами круги,можно в строчку,можно по кругу,можно дополнить и сделать став:



Теперь у нас почти готов амулет для того чтобы изменить негативные аспекты влияния в судьбе Аси,теперь нужно объединить символы кругов и запустить весь механизм.Рисуем еще один общий круг,вписываем в него либо руны для изменений,либо простейший скрипт,чтобы поменять ситуацию:



Все амулет готов. В идеале вокруг кругов нужно вписывать дату рождения (в круге человек), дату начала изменений (выбиралась по благоприятному положению планет, вписывается в круг воды например) и дату окончательного результата (в круг земли), сразу поменять судьбоносные аспекты невозможно, можно только запустить процесс и дать ему время на развитие. Система на самом деле не сложная и работает хорошо. Единственный момент это материал, для создания полноценного талисмана нужен в идеале только камень, но если с камнем работать сложно то подойдет любой. Круги могут быть совершенно разные, их может быть больше, но минимум три, выбираются в зависимости от цели талисмана.

Задание : попробовать составить самый простой талисман с огамом.

Техника гадания на Огаме

Одной из основных функций Огама наряду с магией были предсказания. Причем если писать на Огаме могли только просвещенные слои кельтского общества (друиды, барды, реже-короли), то гадали на Огаме не только они, но и сельские колдуньи (об этом упоминает Королев в «Древнейших памятниках ирландского языка»), несмотря на то, что часто они не знали саму письменность, для них Огам был священной системой символов, а не алфавитом.

Существует множество подтверждений того, что Огам использовался в предсказаниях.

Так, «Книга Бэллимонт» пишет, что с помощью Огама определяли пол еще не рожденного ребенка. В других источниках упоминается об использовании Огама при рассмотрении дел в суде: бросали на пол деревянные чурки с вырезанными буквами Огама и по результатам судили о виновности или невиновности человека, подозреваемого в совершенном без свидетелей преступлении.

В отрывке книги «Seanchus Mor» речь идет о втором методе гадания на судах. Если возникали какие-то сомнения, вопрос решался при помощи трех деревянных жребиев. Из складывали в мешок, а потом доставали по очереди, на основании того, как они выкладывались, и выносилось решение.

На гадания указывают также выражения *crann-chur* (ирл.), *prenn-denn*, *teuren-prenn* (брет.), которые переводятся как "гадать", но в подстрочном переводе означают "бросать дерево".

Способов гадания на Огаме существовало несколько. Вероятнее всего они возникали в разное время, но использовались так или иначе все.

С уверенностью можно сказать, что в гадании на огаме никогда не участвовала только одна фэдха. Видимо потому, что это дает слишком большой пласт информации, который нечем скорректировать. Как видно из примеров гадания в судах, использовались как минимум три фэдхи, поскольку три – минимальное число,

дающее достаточно уточнений и дополнений. А если мы вспомним, что могут выпасть две фэдхи, одна из которых дополняет вторую, и которые читаются как одна фэдха, число три становится еще более понятным и целесообразным. Использование одной фэдхи было характерно только в магии, так что при всей кажущейся легкости, не советую вам вытаскивать в гадании только один став. Чтобы верно прочитать одну единственную фэдху мастерства нужно больше, чем для чтения целых пяти.

Итак, я опишу известные способы гадания на Огаме в порядке их предположительного возникновения. Повторюсь, что они все рабочие, вопрос в том, какой из них покажется более удобен лично вам.

Первый способ, он же предположительно самый древний. Говорить об этом с уверенностью трудно, поскольку отсутствуют письменные источники старше средневековых трактатов и огамических камней 1-2 веков, которые о гадании не говорят вовсе.

Самым первым и древним этот способ считается потому, что Огам представляет собой не набор обработанных и подобных ставов, а срезанные наискось ветви деревьев, на срезе фэдхи и вырезались. Во время гадания веточки помещались в сосуд, который потом энергично встряхивался, чтобы несколько фэдх выпали. А после этого смотрели как и какие фэдхи выпали. Скорее всего именно этим способом пользовались в древнях, хотя подтверждений этому нет.

Чтобы сделать такой огамический набор, брались ветви тиса, березы или по ветке каждого из деревьев Огама.

Наборы могут выглядеть по разному:



Следующие способы связаны с использованием огамических ставов – обработанных кусочков дерева, одинаковых по размеру и чаще всего березовых, реже тисовых. Если с веточками проблема верха и низа фэдхи не стояла, но со ставами она появляется. Переворачиваясь, первая семья запросто становится второй и сложно понять, что же выпало – Боярышник или Береза. Чтобы не путаться, многие гадающие на Огаме делают засечки сверху става. Это делается не для того, чтобы определить прямые и перевернутые значения, их в огаме нет, а для того, чтобы узнать, какое перед нами дерево.



Некоторые исследователи утверждают, что первые ставы выглядели как 4 чурочки с 4 гранями, причем одна грань была пустой. Это значит так же и то, что при гадании использовалась только семьи согласных фэдх. Итак, второй способ гадания на огаме, с использованием ставов описан в примерах о судебных разбирательствах. Или вытягивание из мешочка фэдх по очереди, при этом смотрят, какая выпала первой, какая за ней, какая последней. Принцип тот же, что и при составлении огамических связок. Соответственно значение первой фэдхи является базовым, остальные ее корректируют.

Третий способ – из мешочка берется горсть ставов, и они бросаются, смотрят, какие оказались открыты и как они расположены относительно друг друга. На мой взгляд этот способ не очень удобен, поскольку трудно определить ведущую фэдху и принцип коррекции ее значения.

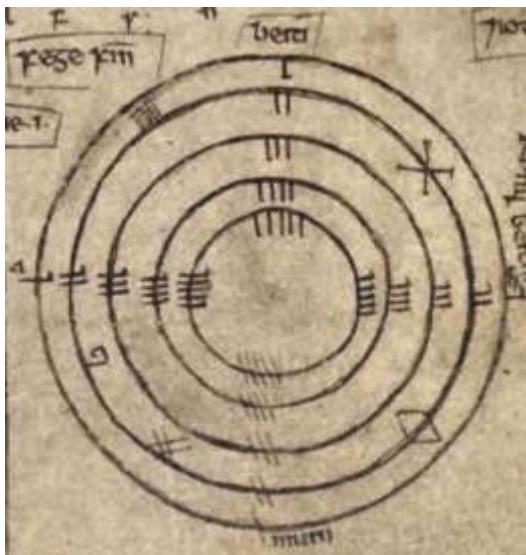
Четвертый способ. Его можно назвать модификацией третьего. Здесь ставы тоже берутся горстью. Впрочем, при бросании могут использоваться и веточки, а не только ставы.

Итак, ставы тоже выбрасываются, но падают они не просто на землю, а на гадательный круг, разделенный на 4 сектора. Другие названия этого круга – окно и колесо, чье существование подтверждается историческими источниками.

Известно, что Друид Мог Руитх в своей прорицательской деятельности пользовался колесом, от которого происходит его имя: "Мог Руитх, откуда взялось это имя? Об этом сказать нетрудно. Ротх, сын Риголла, вырастил его, и этот Ротх был знаменитым друидом, оттого его звали служителем Ротха. Или, скорее, Мог Руитх означает "жрец колес", потому что с помощью деревянных колес он делал свои друидические предсказания" (с) Coir Anmann

Эти колеса упоминаются в др. источниках как roth ramhach - суковатые колеса. Суковатые или деревянные колеса вероятно могут означать как само физическое колесо, разделенное на сектора, так и указание на дерево Огама.

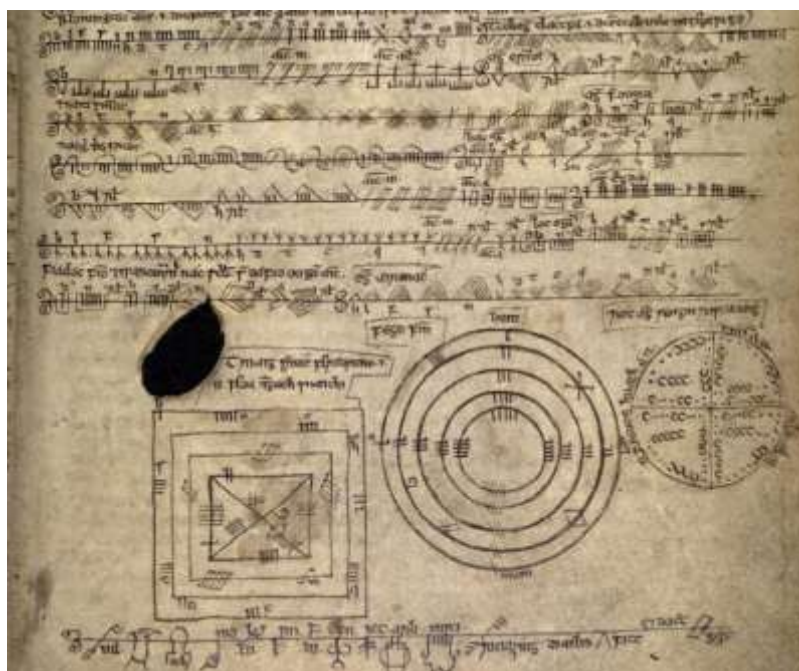
Этот круг или колесо отражено в так называемом окне Фиона из книги Бэллимонт:



(рисунок из книги «Баллимот»)



(рисунок из книги «Баллимот»)



(рисунок из книги «Баллимот»)

Вся беда окна Фиона в том, что оно стало предметом домыслов и разнообразных теорий. Нигде не написано, что с ним делать и как. Но учитывая сведения об использовании колеса при гадании, которое представляло собой круг, поделенный на сектора, мы создали свою собственную теорию, которая кажется нам наиболее близкой к оригиналу.

На окне Фиона изображены фэдхи группы дифтонгов, которые в огаме появились довольно поздно, если уж гласное семейство кажется лишним и утяжеляет систему, то дифтонги и подавно, поэтому мы исключили дифтонги из гадательного круга.

Еще одна беда окна Фиона – современными практиками (вроде Грейвса) главные семейства огама ориентированы по таким праздникам как Йоль, Мабон, Лита и Остара, а главные кельтские праздники (Самайн, Белтайн, Имболк и Лугнаса) отданы в ведение дифтонгов. Претензий много к этой теории. Йоль и прочие – не исконно кельтские праздники, а Огам не завязан на Колесо года в такой степени. Он связан только с двумя поворотными точками, когда смешиваются миры – Белтайн и Самайн.

Итак, в круге 4 зоны, в том числе и зона дополнительной гласной семьи. Значение фэдхи корректируется в зависимости от того, в какой сектор упадет фэдха.

Понять эту хитрую схемку проще всего на примерах.

Возьмем фэдху Бьех.

Для фэдхи «родной» сектор – верхний правый. И в этом секторе фэдха приобретает исключительно положительные значения – начало нового периода, рост, развитие, жизненная сила, выздоровление и т.п.

Второй сектор – зона Боярышника. В целом движение по кругу происходит по часовой стрелке, и если Бьех попадает в зону Хуах, то мы видим движение как бы «от» Бьех, таким образом в зоне Боярышника для Бьех и прочих деревьев ее семейства получаем значения, направленные вовне человека, то есть значения, которые касаются социума и внешней стороны его жизни, не всегда положительные при этом – новое дело, новый период в жизни, смена социального статуса и так далее.

Третий сектор – зона семьи Муин, а для семьи Бьех этот сектор противоположен, поэтому в этой зоне мы имеем весь набор отрицательных значений Бьех - Препятствие развитию, цепляние за прошлое и/или привычное, нежелание перемен, отсутствие роста, сниженный иммунитет и так далее.

Четвертый сектор – зона Алма. Из этой зоны мы движемся уже «к» зоне Бьех, поэтому в этом секторе на первый план выходят внутри личностные значения фэдхи Бьех – здоровье, трансформации, личностный рост, взросление и т.п.

Соответственно описанная схема зон действует для всех семей, меняются только внутренние, внешние и негативные стороны в зависимости от семьи.

Так, для Боярышника негативная зона – зона Альма, зона внешнего – Муин, зона внутреннего – Бьех.

Для Муин негативная зона – зона Бьех, зона внешнего – Альм, зона внутреннего – Хуах.

Для Альма и его семьи негативная зона – Хуах, зона внешнего – Бьех, зона внутреннего – Муин.

Кроме того, если фэдха попала в центр круга, то читается ее трансцендентное значение.

При выпадении нескольких фетх сразу первым делом делается коррекция на зону для каждой фэдхи, а потом их взаимосвязь, начиная с наиболее гармоничной фэдхи и далее по часовой стрелке.

(частично использован материал Darasidhe)

Кельтское гадание "Коелбрен"

Коелбрен — это мантический инструмент кельтских жрецов-друидов. Это сакральный предмет, поскольку в его основе лежит тайный алфавит Огам, на котором выстраивается большая часть друидической доктрины. Поскольку в кельтской традиции деревья наделялись разумом, то каждое из них могло давать определенные пророчества, отражающие тот или иной аспект космического порядка, воплощенный в деревьях-вождях или деревьях-простолюдинах.

Изготовление инструмента

Чтобы использовать данный метод получения пророчеств, необходим соответствующий инструмент— ко-

елбрен. Вам понадобится 20 палочек размером с палец, вырезанных из какого-нибудь мягкого белого дерева, например ясеня. В идеале, коелбрен желательно изготавливать из двадцати видов деревьев, которым соответствуют огамические знаки, однако эта задача довольно сложная и занимает много времени — пока вы не соберете кусочки древесины требуемых пород. В любом случае сразу определитесь, будет ли ваш коелбрен весь из одного дерева или из различных. Если вы остановились на последнем варианте, то очень нежелательно замещать отсутствующие растения какими-нибудь другими.

Тщательно отшлифуйте палочки и с помощью металлического предмета выжгите на них буквы Огама. В друидической традиции при изготовлении священных предметов (именно таковым является коелбрен) всегда использовали «живой» огонь, то есть полученный при помощи трения или взятый с того места, где от удара молнии загорелось дерево, но можно использовать и обычный. Храните коелбрен в мешочке или сумочке из натуральных материалов (предпочтительнее всего кожа, окрашенная в синий цвет).

Основные правила пользования коелбреном

Чтобы правильно проводить гадания и получать максимально точные предсказания, вам следует придерживаться следующих правил.

Во-первых, никому не одалживайте свой набор гадательных палочек. Он должен всегда находиться в ваших руках. Его желательно прятать от посторонних глаз и не хвастаться ими. Если даже случайно к нему прикоснется кто-то другой, то этими палочками гадать нежелательно. Нужно делать новый набор, в противном случае все предсказания будут неверны, а в некоторых случаях духи пророчеств так сильно обижаются на подобное отношение к гадательным инструментам, что намеренно искажают предсказания. Будьте осторожны, относитесь к своим гадательным вещам с благоговением.

Прибегайте к пророчествам только 1 раз в течение суток. Гадать можно в течение дня лишь на одного человека и 1 раз. Ритуал вопрошания рекомендуется проводить в одиночестве.

Не пользуйтесь коелбреном в нетрезвом виде или находясь в неуравновешенном эмоциональном состоянии (в гневе или депрессии).

Краткое описание ритуала гадания

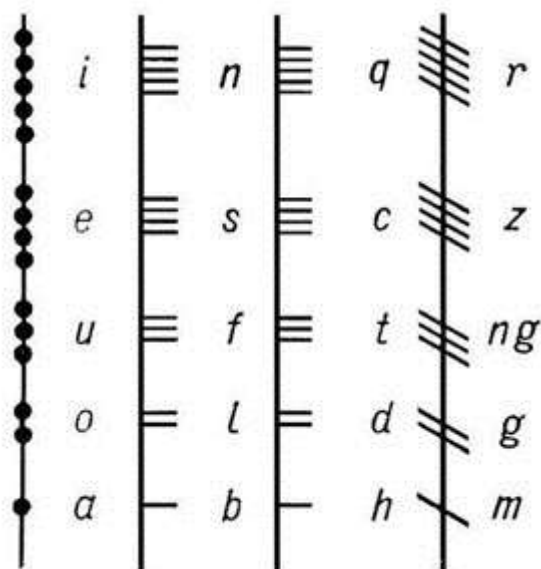
Прежде чем обратиться за ответом к коелбрену, желательно за день до гадания провести ритуальное очищение. — частичное воздержание от мяса и спиртных напитков. Непосредственно перед вопрошанием предлагается ополоснуть под проточной водой лицо, руки и стопы — это тоже часть ритуального очищения. Ритуал лучше всего проводить на природе, в уединенном месте, где «встречаются» две «стихии» — на берегу реки или озера (земля — вода), на окраине леса (чаща — открытое место), на холме (возвышенность — низина) и т. д. Удачное место для ритуала — укромная поляна со старым дубом, ольхой или ивой.

Разведите небольшой костер, и когда дрова прогорят, бросьте на тлеющие угольки несколько щепоток из смеси равных частей полыни обыкновенной и полыни горькой либо горсть шишечек можжевельника. После этого сконцентрируйтесь на своем вопросе, стараясь «отключить» остальные мысли. Когда вы почувствуете, что настал момент получить пророчество, опустите руку в сумочку и вытяните одну палочку коелбрена.

Постарайтесь истолковать выпавший символ применительно к вашему вопросу, полагаясь в большей степени на интуитивные догадки, а не на рациональные объяснения. Для обострения интуиции древние кельты использовали смесь из полыни обыкновенной и полыни горькой, бросая щепотку измельченных трав на горячие угли.

Покидая место, где вы проводили ритуал, обязательно убедитесь, что костер погашен.

Огам:



(рисунок взят с портала - knowledge.kamrbb.ru)

Первой буквой или фетхой Огама является Beth, означающая березу (*Betula pendula*) и звучащая как [b]. Береза не зря стоит первой буквой огама, ведь это дерево-пионер, которое первое начало расти на безлесых пустошах, оставленных отступившим ледниками в конце последнего оледенения. Береза первая среди летних деревьев леса распускает листву. Но важнее то, что, по легендам, береза первой предоставила древесины для записи огамического текста.

Данной букве соответствует число 5 – число Богини Матери, так же ей соответствует белый цвет, а из царства птиц соответствует фазан – «наилучшая птица среди летающих».

Магическое значение буквы Beth – защита против всех несчастий, физических и духовных. С ее помощью противостояли плохому ходу дел и способствовали избавлению от них, положив начало новому циклу, неотягощенному недоделками, ошибками и незавершенностью предыдущего предприятия.

Второй буквой огама является Luis, означающая рябину (*Sorbus aucuparia*) и звучащая как [l]. К рябине в Англии относятся очень трепетно и считают очень сильным магическим деревом. Иногда рябина носит такие названия, как «горный ясень», «лучезарное дерево», «дерево жизни». Посаженная у входной двери рябина охраняет дом от злых духов, темных сил и порчи. Магические свойства рябины подтверждаются и в традиционном шотландском напеве:

Rowan tree and red thread
Gar the witches tyne their speed
Что в переводе означает:
Рябина и красная нить -
Ведьмам палка в колесо.

Под «ведьмой» здесь понимается все вредоносные силы, а не обладатели магических знаний.

Еще считалось, что рябина обладает родством с металлами, поэтому ее применяли в качестве «волшебной лозы» для поиска сокровищ.

Буква Luis может защитить от психического нападения, развивает способности человека к ясновидению и защищает от наветов. В гадании эта буква служит предупреждением о вмешательстве на психическом уровне, но при принятии мер предосторожности данное вмешательство вреда не принесет. Данной букве

соответствует утка (Lachu), плавающая в половодье над местом своего гнездования. Кельты относились к утке как к священной птице, находящейся под покровительством речных богинь. В нумерологии Luis соответствует число 14. По цвету, данной букве соответствуют оттенки серого – смесь белого и черного, света и тьмы, напоминающие цвет неба в месяц Рябины.

Fearn является третьей буквой Огама, передает звук [f] и означает черную ольху (*Alnus glutinosa*). По британской мифологии ольха считается священным деревом и олицетворяет обожествленного короля Брана. Почитание кельтами своих героев и святых, возможно, выглядело бы несколько странно для современного человека – голову этого короля после его смерти забальзамировали и пронесли по всей Британии, а затем захоронили на Брин Гвин – там сейчас находится Норманская Белая Башня Лондонского Тауэра. Считается, что верхушка ольхи – это «поющая голова» Брана, которую особенно видно зимой, когда на ольхе лишь черные шишки и сережки, окрашивающие густую крону в пурпурный цвет.

Ольха считалась «кровоточащим» деревом, поэтому рубить ольху было запрещено, иначе можно навлечь пожар на жилище того, кто ее срубил. Кроме того, Fearn связана с духом «Fear Dearg», «Рыжий Человек». По легендам, «рыжие люди» помогают людям возвращаться с того света. Обижать их нельзя, иначе обидчику не видать удачи.

Fearn соответствует число 8, которое, по кельтской мифологии, является числом человека. Цвет, который соответствует этой букве, называется fliann – кроваво-красный или ярко-малиновый, соответствующая ей птица – чайка (faelinn). Fearn является символическим мостом, соединяющим нижнее подземное царство с надземным царством воздуха, так как из ольхи иногда делали сваи. Начертание этой буквы служит для личной защиты в конфликтных ситуациях и освобождению от любых наветов.

Следующая буква – Sail, звучащая как [s]. И деревом ее является белая ива (*Salix alba*), которая связана с Луной.

Этой букве соответствует число 16, цвет - sodath, т.е. «блестящий» или «яркий», и птица – сокол (Seg). Sail является символом текучести воды и находится в гармонии с ходом событий. С помощью нее устанавливают время приливов и отливов, а в народной медицине составляют средства от болезней, вызванных сыростью. В гаданиях Sail сильнее ночью, за исключением случаев, когда Луна видна днем, а сила буквы колеблется в зависимости от лунных фаз. Sail способствует гармонии с условиями окружающего мира.

Последней буквой из первой пятерки Огама является Nuin или Nion, звучащий как [n]. Деревом этой буквы является ясень черный (*Fraxinus excelsior*). Ясень - дерево обновления и возрождения, символ связи того, что сверху, с тем, что внизу, а так же связи духовного мира с миром материальным. Это дерево считалось коридором между внутренним и внешним мирами. А гроздь ясеневых плодов, похожие на связки ключей, подразумевают силу, способную приоткрыть дверь в будущее, но раскрытие будущего может потребовать длительного времени.

Этой букве соответствует «ясный» цвет, число 13 и птица бекас (naeseu).

Следующая группа начинается с Uath, иногда упоминаемая как Huath. Фонетическое значение этой буквы – [h]. Соответствующее дерево – боярышник колючий и круглолистный (*Craetegus monogyna*) – дерево богини плотской любви. У боярышника есть и другое название – «майское дерево», так как месяц боярышника по календарю друидов начинается с середины мая.

Букву Uath называют «ужасной» - это служит напоминанием о «злой ведьме» - разрушительном аспекте Трехликой Богини. Поэтому считалось плохой приметой принести в дом цветы «майского дерева». Это дерево считалось «заколдованным», и любой, кто посмеет уничтожить боярышник, будет наказан. Но, как дань уважения и почитания, к ветвям боярышника привязывают цветные ленты в качестве приношения Богине.

Uath – это магическая защита от всех зол, она привлекает силы потустороннего мира. Этой букве соответ-

стует багровый цвет, или еще его называли «ужасный», а соответствующая ей птица – ворона, «которая каркает по ночам» (hadaig). Так как буква является символом устрашающих сил Иного Мира, то она не имеет числового значения.

Седьмое священное дерево огама – дуб обыкновенный или черешчатый (*Quercus robur*), который в огаме обозначен буквой Daur (или Duir), звучащей как [d]. У всех народов Европы дуб почитался, как самое могущественное дерево и посвящался главному богу неба. Дуб был священен для друидов, его ветви, веточки, желуди имели ритуальное значение.

Название буквы родственно ирландским словам «твердый», «стойкий», «тайный». Цвет, соответствующий букве – черный. Птица – королек (droen) – самая маленькая птица из обитающих в Северной Европе и самая священная у друидов.

Эта буква является важным источником силы и ее можно использовать в качестве «двери» к приобретению внутреннего опыта и знаний. Именно Daur дает возможность видеть невидимое и становиться невидимым, она пускает тех, кто должен войти, и останавливает тех, кто заходить не должен. Соответствующее этой букве число – 12.

Следующая буква – Tinne, которой соответствует звук [t]. Эту букву ассоциируют в основном с падубом остролистным (*Ilex aquifolium*), реже с кипарисом (*Cypressus sempervirens*). Эта буква родственна словам «tine» – огонь, и «teann» – сильный или отважный.

Буква магически приносит силу и власть в разумных пределах, покровительствует отцовству и способности душ к последующему новому рождению. Соответствующая птица – скворец, цвет – серо-зеленый или темно-серый, а числовое значение – 11.

Девятая буква – Coll, фонетическое значение которой звук [k] или твердый [o]. Эта буква символизирует лещину или орешник (*Corylus avellana*). Считается, что орешник способствует обнаружению скрытых предметов. А для друидов белые жезлы из орешника являлись символом их сословия и способности быть оратором. На войне орешник использовался в качестве магической защиты.

Соответствующее этой букве число – 9, «сила трех, взятая трижды». Цвет буквы – ореховый (cron), а птица – журавль.

Последняя буква второй группы – Quert, деревом которой является дикая яблоня (*Malus sylvestris*). Ей соответствует звук [qu]. В символике яблоня является деревом возрождения и вечной жизни и связана с островом Авалон у кельтов. Так как дикая яблоня имеет колючки, то она является еще и деревом защиты, подобным терновнику или боярышнику.

Quert олицетворяет вечную жизнь. Соответствующий ей цвет – цвет зеленых яблок или мышиный. Птица – курица.

Следующая группа начинается с буквы Muin или Min, обозначающей звук [m]. С ней соотносят виноградную лозу (*Vitis alba*), хотя слово «muine» на ирландском языке обозначает любые колючие заросли, поэтому Muin считают больше деревом, чем лозой.

Этой букве соответствует число 6, среди птиц – синица, так как любит селиться в непроходимых зарослях. Магически эта буква способствует духовному развитию путем расширения кругозора и лучшему усвоению информации.

Двенадцатая буква Огама – Gort, обозначающая звук [g]. Она ассоциируется с плющом (*Hedera helix*) в период его цветения. Плющ – символ превращения: он возникает как слабый и маленький росток, напоминая

щий травинку, но после длительного роста становится толстым, отвердевшим змеевидным деревом. В гадании Gort символизирует «вторую жатву» или сбор фруктов, но в неблагоприятной позиции может означать скудость и неспособность вспаханного поля обеспечить ожидаемый урожай. Буква ассоциируется с голубым цветом. Птица – лебедь-шипун (geis), число – 10 (число завершения цикла). Gort означает изменения, которые необходимы для произрастания, и требование, чтобы все существующее не теряло своей связи с Землей.

Ngetal – это 13-я буква Огама, передающая звук [ng]. Дерево соответствующее этой букве, так же является не совсем деревом – это тростник или камыш (gioleach). «Деревом» тростник считается из-за твердости и стойкости своих стеблей, из которых изготавливали писчие перья. Нужно помнить, что в прошлом любое растение с твердым стеблем могли называть деревом. Тростник служил для изготовления своеобразной бумаги, похожей на папирус, называемого plagawd (в первой лекции по письменности упоминался этот материал), а так же из него делали измерительный прибор «род», равный примерно пяти метрам и применяемый для измерения святилищ.

Букве соответствует число 1, а птица – гусь (др. ирл. Ngeigh)

14-я буква – Straif, обозначающая звук [z] или в некоторых вариантах дифтонг [st]. Дерево-символ – терновник (Primus spinosa). Терновник – одно из самых магических растений. Его иногда называют «карающим бичом» и «распрей». Из терновника делали магические жезлы, которые носили ведьмы, колдуны и чародеи. Из ягод терновника изготавливали терновый джин, который считался священным, живительным и восстанавливающим средством.

В магии Straif является символом силы как в видимом, так и в невидимом мирах. Силы, необходимой для того, чтобы выстоять и победить неприятности, и помогающей взять под контроль или отвести враждебные сверхъестественные и экстрасенсорные силы.

Соответствующая данной букве птица – дрозд (smolach), который ловит улиток и нанизывает их на колючки терновника. Цвет – багрово-черный.

Последняя буква данной группы – Ruis, обозначающая звук [r] и символизирующая бузину (Sambucus nigra). В странах Северной Европы бузину почитали как волшебное дерево, которое может быть как деревом-покровителем, так и весьма опасным для живых существ деревом. Бузина – двойственное растение. С одной стороны ее цветы и кора целебны, но с другой стороны испарения, исходящие от этого дерева, являются болезнетворными и смертельными для тех, кто слишком долго находился под его сенью. С одной стороны, древесину бузины нельзя было сжигать в доме, так как это приносило несчастье, но с другой стороны, ветви бузины хороши для отпугивания мух из конюшен и коровников. Бузина была посвящена мрачной ипостаси Богини-Матери – злой ведьме.

Ruis обозначает три аспекта времени, воплощенные в Троицкой Богине, вечную триаду существования: начало, середину и конец. Это знак неразрывного единства времени.

Цвет буквы – rosnat, один из оттенков красного, иногда описываемого как «цвет шерсти козули-самца».

Птица – грач.

Группу гласных открывает Ailm, вяз низкорослый (Ulmus minor), или «корнуольский вяз», иногда отождествляют с пихтой белой (Abies alba). Буква передает звук [a].

Ailm – это олицетворение божественной силы, в которой нуждается человек, чтобы возвысится над превратностями судьбы и создать мировоззрение более высокого уровня. Еще это способность восстанавливаться, подобно вязу, пускающему новые побеги из старых корней даже в том случае, если его срубят.

Букве приписывают голубой цвет, но иногда черный и белый. Птица, которая соответствует букве – чибис.

17-я по счету буква – Op или Oop, означающая звук [o]. Соответствующее этой букве растение – утесник обыкновенный (*Ulex europaeus*).

Так как цветы на утеснике можно найти круглый год, эта буква символизирует длительное и неистощимое плодородие, продолжение деятельности, невзирая на окружающие условия. Op магически олицетворяет процесс сосредоточения и сохранения силы вопреки превратностям судьбы. Цвет, соответствующей букве – золотисто-желтый, шафрановый, серовато-коричневый или песочный. А птица – большой баклан.

Следующая буква Uг, передающая звук [u]. Растением ее является вереск (*Erica sp.*). В народе вереск считали деревом (хотя это кустарник), приносящим удачу, и часто использовали в талисманах.

Буквальное значение слова «Uг» - «свежий», «новый» или «влажный», что связывает эту букву с утренней росой.

Uг обладает магией приносить удачу и свежесть в любое смелое предприятие, в которое эту букву вовлекают. Она может указать путь во внутренние миры. Цвет буквы – багровый, как и цвет цветков вереска, и связанный с богиней тьмы, иногда этой букве приписывают и светло-зеленый цвет. Соответствующая птица – жаворонок.

Деятнадцатая буква огама – Eadhа, означает звук [e] и связана с осиной или белым тополем (*Populus tremula*). Осина – очень выносливое дерево, растет и во влажных низинах, и на открытых уступах гор. То есть ей свойственно упорное сопротивление явно невыносимым условиям.

В магии осина считается средством, отгоняющим смерть, и способствует проявлению внутренних целительных сил человека, обеспечивая доступ к подлинной сути человека, которая порой скрыта за внешней оболочкой. Это еще и дух, который животворит плоть, а в своем крайнем проявлении – это могущество силы воли и способность ума превзойти инертность материи и преодолеть смерть.

Цветом данной буквы является серебристо-белый или иногда светло-желтый. А птица соответствующая Eadhа – лебедь-шипун.

Последняя буква группы гласных - Ioho, Idho или Iubhar, передает звук [i]. Дерево, соответствующее Ioho – тис (*Taxus baccata*). Так как тисовое дерево считается в Европе самым долговечным и вечнозеленым, то оно стало символом вечной жизни, атрибутом святости различных божеств и святых, властвующих над смертью и возрождением к жизни.

Ioho символизирует единство смерти и жизни, воскресение, которое следует за смертью. Эта буква представляет собой волшебный жезл (или лучину), вырезанный из тиса в надлежащее время и служащий защитой от всех зол. Цвет, соответствующий букве – темно-зеленый с коричневым оттенком, как цвет листьев тисового дерева, хотя иногда ей приписывают «королевский багрянец» и «кроваво-красный» - по цвету нижнего слоя коры и тисовой камеди. Птица – орленок.

Использованная литература:

Дирингер Д., Алфавит; Огам // Лингвистический энциклопедический словарь; Руны, М., 1998; Огма // Мифологический словарь, М., 1991; Степанов Ю.С., Проскурин С.Г., Константы мировой культуры. Алфавиты и ал-

фавитные тексты в период двоеверия, М., 1993; Предания и мифы средневековой Ирландии, М., 1991; Калыгин В.П., Язык древнейшей ирландской поэзии, М., 1986; Королев А. А., Древнейшие памятники ирландского языка, М., 1984; Ирландский язык // Энциклопедический словарь Брокгауза и Ефрона, СПб, 1894, т.XIII; История лингвистических учений Средневековой Европы, Л., 1985; Ирландские саги, М.-Л., 1961; Ирландские легенды и сказания, М., 1960; Широкова Н.С., Кельтские друиды, Л., 1984.

Ссылки:

<http://www.evertype.com/standards/og/ogmharc.html>

The Ogam scales of the Book of Ballymote

<http://www.proel.org/index.php?pagina=alfabetos/irlandes>

Памятники

Алфавит деревьев // Роберт Грейвс, Белая богиня. Историческая грамматика поэтической мифологии (<http://www.drui.ru/content/view/190/39/1/0/>)

Дуглас Монро, Утерянные книги Мерлина. Друидическая магия времен Артура (<http://www.drui.ru/content/view/141/39/>)

Дуглас Монро, Двадцать один урок Мерлина. Магические знания друидов (<http://www.drui.ru/content/view/142/39/>)

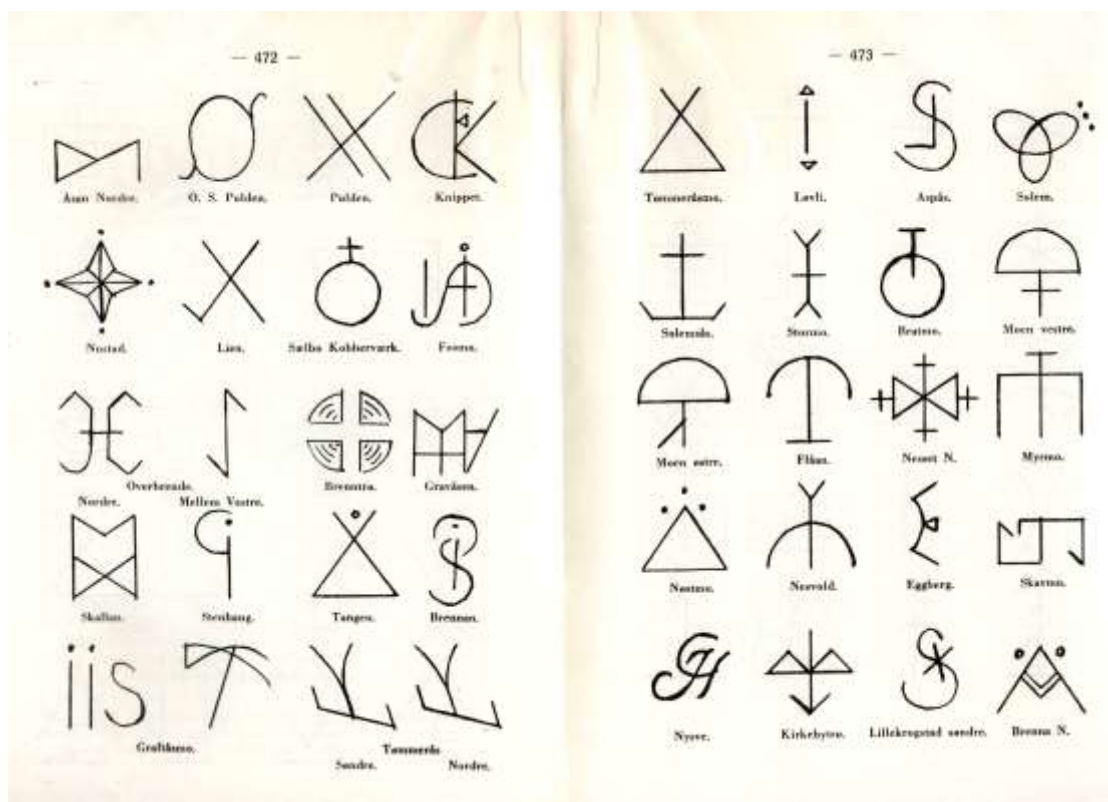
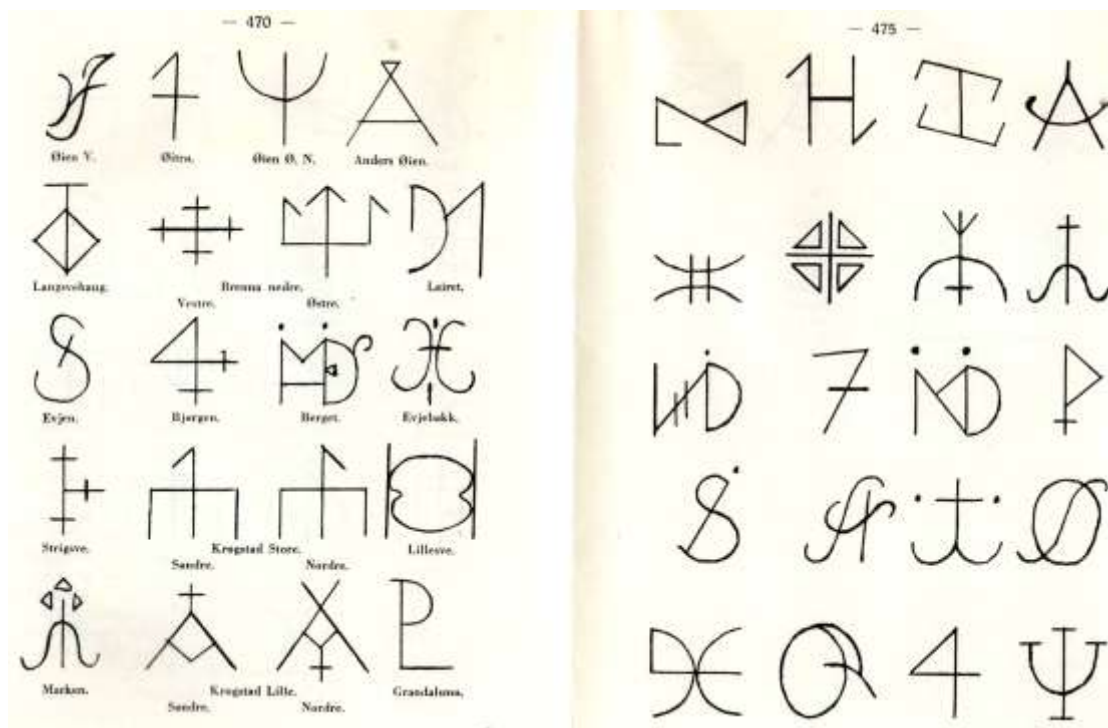
Урок 15

Поговорим в этом уроке о сочетаемости рун и других языковых и графических систем и об использовании рун в различных алфавитах. Начнем с латыни.

По мнению Я. Б. Шницера, сторонника латинского происхождения рун, Существуют буквы, которые по начертанию своему ничем почти не отличаются от соответственных букв латинского алфавита, например, заглавные В, R, I, S, H и M.

Отсюда он выводит заключение, что руническая система возникла и выросла на почве латинского алфавита, причем из последнего германцы заимствовали его звуковой принцип и некоторые начертания, остальные же начертания они взяли из двух символических черточек, которые существовали у них с давних времен для целей прорицания.

Очень спорно на данный момент рассматривать происхождение рунических символов на основе латыни, в первую очередь, стоит рассмотреть другой аспект, больше практический нежели исторический. Помимо обычных букв и знаков в латыни часто использовались полноценные ставы и рунические символы, которыми дополняли текст или использовали для различного рода "заклятий", например рисунки ставов часто можно встретить в книгах по экзотизму, такие виды ставов по сути перестали считаться магическими знаками, став религиозными и ритуальными символами, относящимися к католицизму, хотя они и имеют магическое происхождение. Примеров достаточно много, рассмотрим наиболее "популярные" в поздний период в Швеции, Норвегии и Дании.

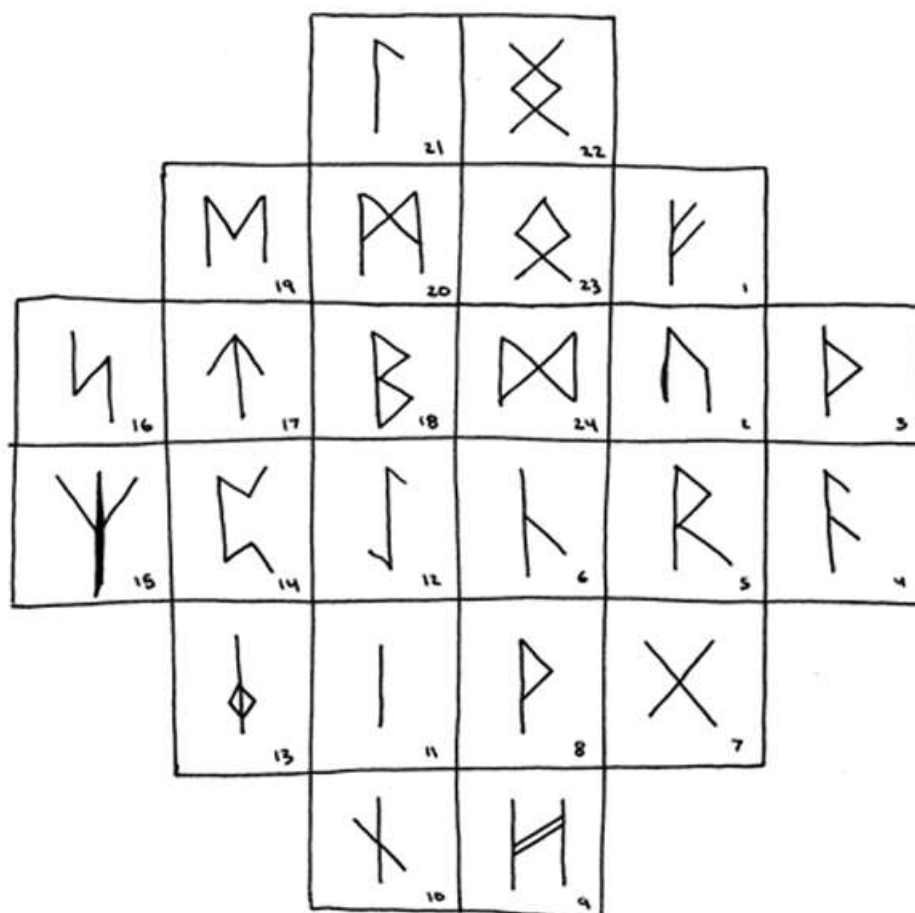
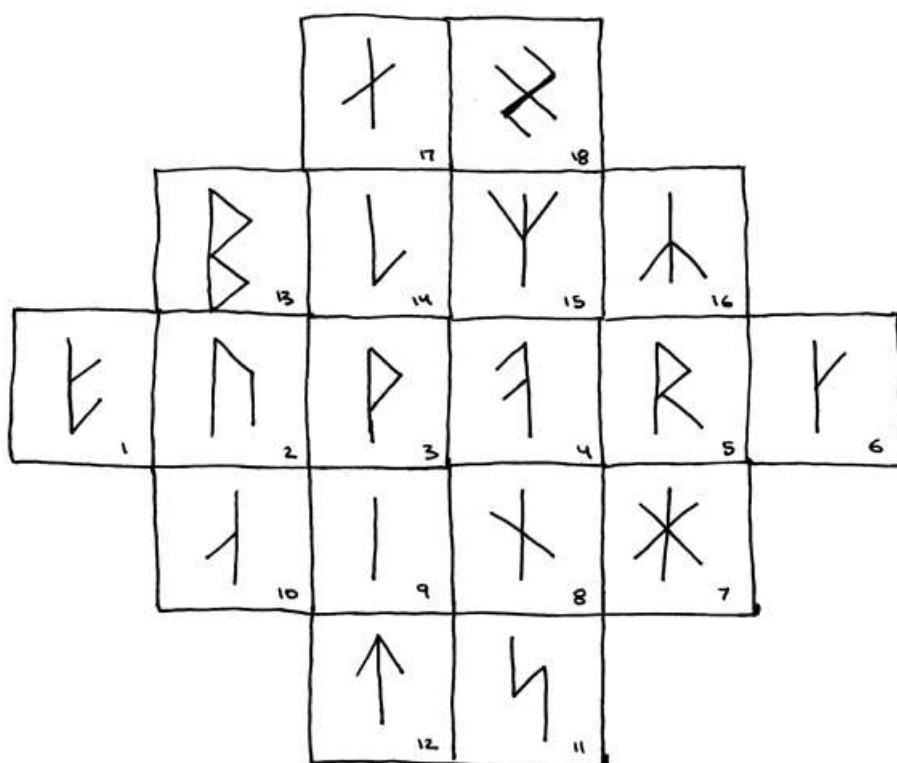


(рисунки взяты с сайта – latinsquares.com)

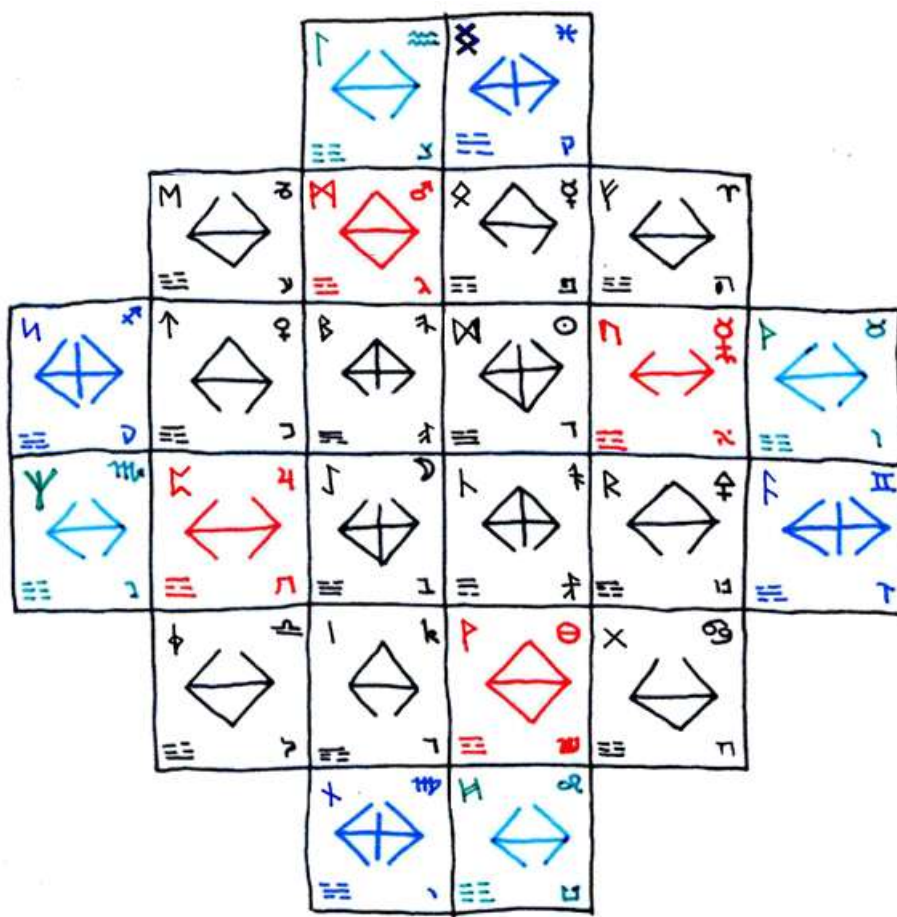
Как видно многие символы, практически в точности повторяют ранние рунические символы, хотя при этом их относят уже не к скандинавской традиции и по сути они теряют свое магическое значение, становясь святыми и "личными" знаками, среди приведенных выше символов можно наблюдать не только рунические символы в чистом виде, но и литеры, и глифы, что позволяет предположить с большей вероятностью, что они являются компиляцией, по сути многие из символов заимствованы из совершенно других течений, образовав собой смесь христианских верований и языческих символов. При этом подобные знаки использовались до-

статочно часто, в том числе и католическими пасторами. Руны имеют множество совпадений с латинским и греческим алфавитами. В 1899 году норвежский языковед Софус Бугге выдвинул теорию, позднее развитую шведским ученым Отто фон Фризенем, о том, что ранние германцы заимствовали руническое письмо у греков, а те в свою очередь уже у ранних скандинавов, но за время использования греками рунических и руноподобных алфавитов, их собственные мировоззрения наложили серьезный отпечаток на изначальное значение алфавита, по мнению Бугге именно за счет слияния разных алфавитов и культур мы можем найти столько похожести между рунами и латинскими буквами, не говоря уже о том, что множество литер полностью повторяют латинские буквы. Произошло это, скорее всего, когда германцы в третьем столетии нашей эры начали контактировать с греками на Каспийском море. В 1928 году норвежский ученый Карл Марстрандер представил северноэтрусскую версию происхождения рун. По этой теории, руническое письмо возникло на основании алфавитов, которые использовались народами, жившими на севере Италии и в Альпах. Она действительно объясняла некоторые особенности рунического письма, а именно то, что руны могут читаться блоками — сначала слева направо, затем справа налево и т. д. (бустрофедон). Более того, есть несколько очевидных сходств между некоторыми рунами и символами из североитальянских алфавитов, в 1874 году датский ученый Людвиг Виммер опубликовал тезис латинского происхождения рунического письма. Особенно заметными являются сходства между рунами: fehu (f), berkana (b), raidho (r), isa (i) и mannaz (m) — и соответствующими латинскими буквами: F, B, R, I и M. Правда, серьезная проблема здесь видится в том, что рунические надписи читаются последовательно слева направо и справа налево, как упоминалось выше, а латинское письмо утратило такую особенность еще до начала первого столетия. Кроме того, порядок следования рун не такой, как в латинском алфавите. Для обозначения системы рунических символов не стоит употреблять термин «алфавит», поскольку это не алфавит (Alphabet), так как не начинается с букв a(lpha), b(eta). Порядок рун также не совпадает с последовательностью алфавитов. Таким образом, в то время как некоторые руны имеют очевидные сходства с латинскими буквами, существуют и совершенно не совпадающие с ними руны. Зажиточные слои населения Дании могли ввозить и покупать римские товары. На сосудах, найденных археологами, обнаружены надписи на латинском и даже на греческом языках. Некоторым германским солдатам в составе римского войска, вероятно, было известно значение этих символов. Возможно, они даже сыграли определенную роль в распространении латинской письменности на исконно германской территории.

В 1979 году в хранилище музея в Северной Германии была обнаружена фибула, датированная I веком н. э. Надпись на ней, по мнению одних ученых, выполнена рунами, по мнению других — буквами латинского алфавита. Надпись на фибуле германского происхождения — либо hiwi, либо idin, в зависимости от чтения по правилам рунического или латинского письма. Самые ранние рунические надписи имеют особый характер — это, как правило, имена, нанесенные на украшения, оружие и т. п. Именно это напоминает нам о римских обычаях. Вероятно, не случайно в торфяных залежах Торсбергского болота (Шлезвиг-Гольштейн, ранее датская территория) найдены предметы с надписями как руническими, так и римскими. Но вернемся к практике. В результате «влияния латыни» появляются магические квадраты, не такие как sator например, а совершенно европеизированные, такие квадраты больше всего схожи на обычные магические квадраты европейской традиции, то есть вместо букв (как в квадратах Сатор) используются цифры, обозначенные рунами):



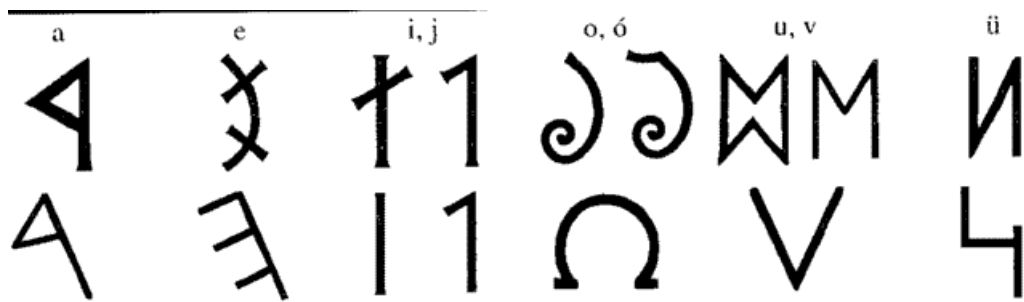
Помимо этого также а подобные квадраты часто вписывали астрологические символы:



(рисунки - © 2007 - Jonathan Barlow Gee)

В подобные квадраты заносились не только руны и "стандартные символы" как обозначение луны или солнца, но и гексаграммы например как в приведенном выше примере. Кроме этого за основу могли брать отдельный символ римского происхождения, как тот что повторяется выше, в измененном виде. Существовали и отдельные алфавиты связанные с латинскими символами:

a Anas, anya „mother“	4	gy Egy „one, only“	#	n naggy „great“	5	i tengely „axis“	Y
á	4	li hal „fish“	X	ny nyugat „west“	D	aty anya „father“	X
b Ból, bolaf „Bel god, innert“	X	i Isten „God“	†	oldal „side“	o	aty Eszék „Atilla“	X
c celáke „branch“	↑	i	†	ó	o	u ut (út) „couldrou“	X
cs csap „tap“	H	j jó „good“	1	ü ökör „Ox“	X	ü	X
d Du, Dana „Danube“	+	uk partok „brook“	1	ó	X	ü üdd * ü agy **	X
e	X	ek kebel „beet“	o	p pócs „feather“	X	ü	X
é Égész „sky, Heaven“	5	l lé „lawn“	Λ	r ré „meadow“	H	r ras „iron“	M
f Fold „Earth“	⊗	ly lyuk „hole“	o	s sarok „corner“	Λ	s süg „muske“	⊗
f fé, ág „sky, v“	Λ	m magas „high“	Λ	sz szár „stem“	I	sz szenge „meadow“	Y



Среди относительно простых символов можно найти и сложно составные фигуры, часть из которых является латынью, а часть рунами (к латыни в подобных знаках обычно относят прямую палочку - I)



(рисунки взяты с сайта – latinsquares.com)

Как можно заметить многие символы являются католическими, но в тоже время тесно переплетаются с исконно руническими символами. Также часто с помощью рун записывали латинский текст или заклинания, приравнивая руны к святым буквам латыни:



MS 2240
Læge og Hæsekunster og Trolddom (Svartebog).
Denmark, 18th c.

(рисунок взят с портала <http://www.schoyencollection.com/>)

Также с рунами связывают и многие алхимические символы, но из-за сложности деления алхимических школ по направлениям нельзя с точностью сказать какие именно руны и в какой период времени послужили толчком к развитию рунической письменности именно в алхимии. Однако несмотря на неточности существует даже отдельные алхимические руны, предназначенные для гадания:

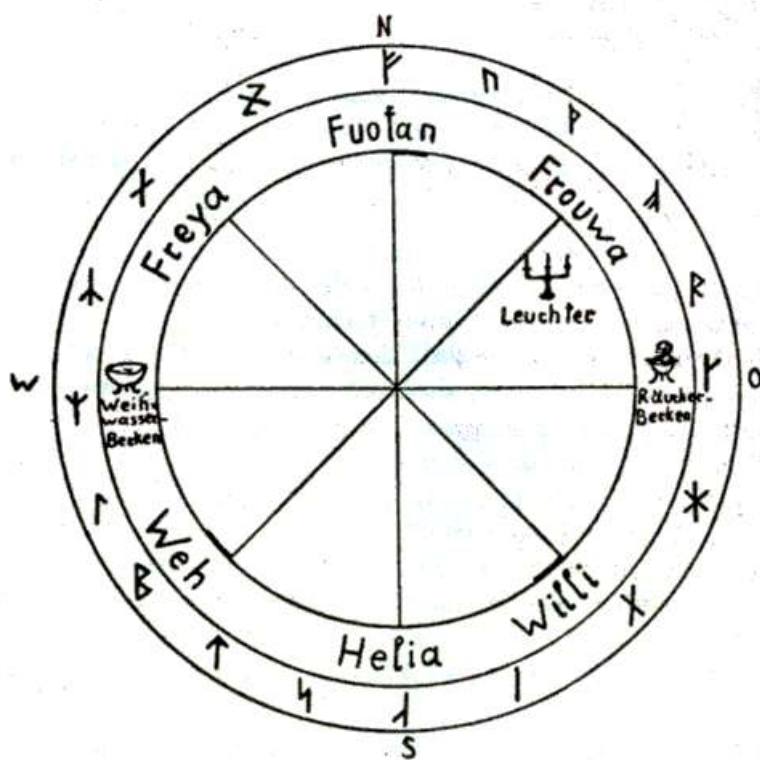
Руны использоались в алхимических школах и для того чтобы обозначить стихийные элементы и для того, чтобы задать действие определенным силам алхимии полагали что руны являются тонкими регуляторами определенных сил и энергий, поэтому часто включали их в печати или глифы, которые использоали в работе, многие символы алхимических школ содержат руны как связывающий элемент между действиями определенных энергий, металлов, стихий.

Рассмотрим подробнее несколько таких символов:

Первая печать относится к общим печатям управления элементами:

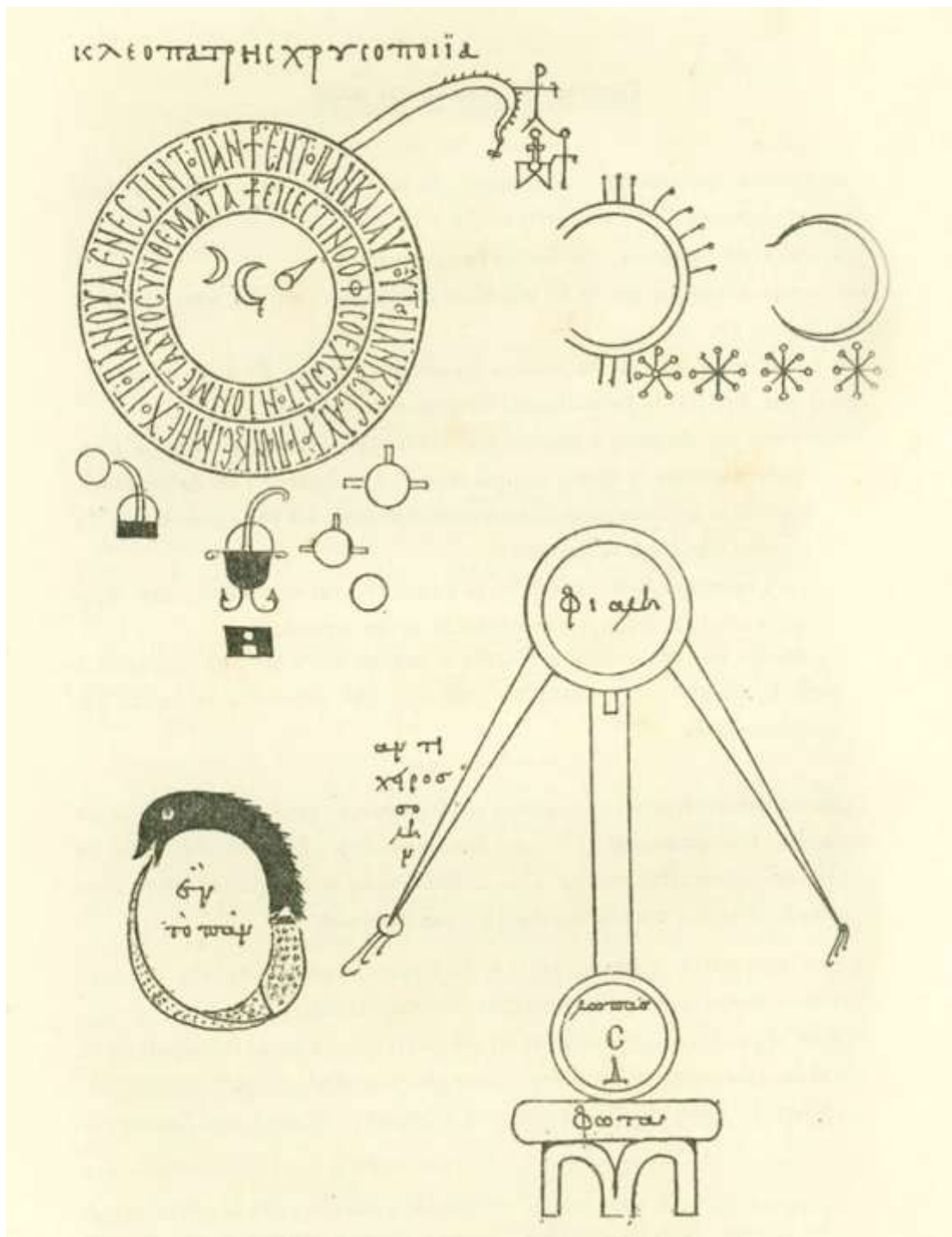


Второй пример представляет собой сумму элементов, записанных рунами, имена Бого и Богинь и несколько алхимических символов, описывающих процесс.



(рисунки взяты из- книги «Рунная магия»,Зигфрид Адольф Куммер)

Еще один пример представляет собой комбинацию рунических и алхимических символов,а также алфавитную надпись,описывающую конкретное действие суммы этих элементов.



(рисунок с портала <http://www.schoyencollection.com/>)

Следующий символ представляет собой алхимический крест, вверху 3 символа власти и мудрости, в кресте руны и символы, такой знак называется Крестом Йоханесса, подобные модели могут быть разные:



(рисунок с портала <http://www.schoyencollection.com/>)

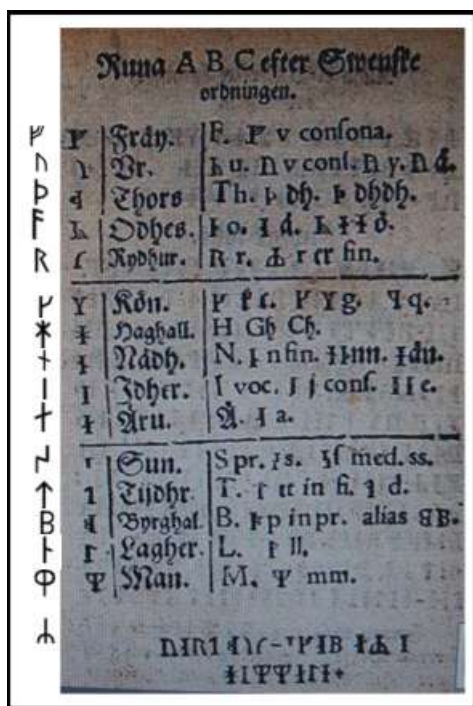
В тоже время крест представляет собой числовую сумму, такая конструкция тоже достаточно часто использовалась, рунами могли записываться не только слова, но и числа при этом алхимическое значение такой суммы в этом примере равно магическому числу власти:

5
10
300-9-7-50=30=90-1-3-700
900
70
100
500

Чтобы не путаться в том, какие руны какие цифры обозначают существовала специальная таблица, так как алхимикам нужно было учитывать еще и планетарное значение чисел, а не только сумму и действие рун:

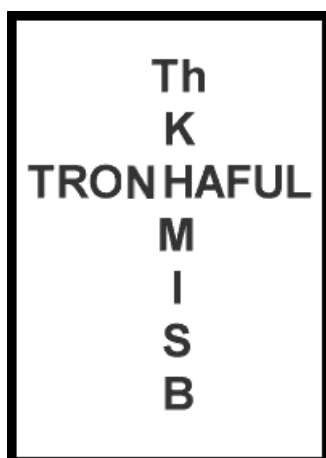
Fräy	1	Kön	10	Sun	100
Ur	3	Haghall	30	Tydhr	300
Thors	5	Nådth	50	Byrghal	500
Odhes	7	Idher	70	Lagher	700
Rydhur	9	Åru	90	Man	900

(рисунки взяты из- книги «Рунная магия», Зигфрид Адольф Куммер)



(рисунок с портала <http://www.schoyencollection.com/>)

В тоже время если перевести руны в слова, то получится вполне читаемая надпись, призывающая величие и славу для своего обладателя:



(рисунки взяты из- книги «Рунная магия», Зигфрид Адольф Куммер)

Tron - означает веру, Haful - означает заместника Бога, его правую руку, честь и почет, Thk - сокращение обозначающее лавровый венок, Misb - благодать и славу.

Также руны расшифровываются так:

Торс-руна - Th - золото, четверг;

Фрай-руны, F - венера, пятница;

Lagher-руна - L - сатурн, суббота;

Sun-руна - S - солнце, воскресенье;

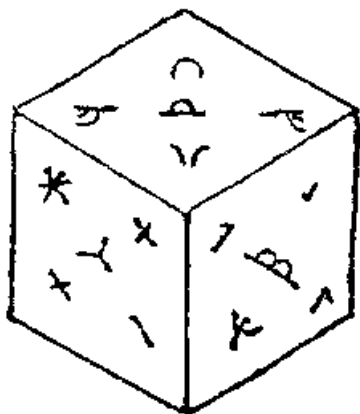
Man-руны - М - луна, понедельник;

Tydh-руна - Т - марс, вторник;

Odhes - О - меркурий, среда.

Соответственно символы представляют собой проводников энергии различных планет, другими словами обладатель талисмана получал силу во все 7 дней недели.

Отдельно стоят рунические кубы, здесь уже больше наблюдается связь каббалистических учений и рун:

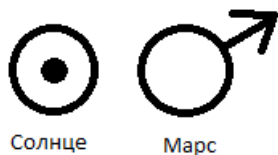


(рисунки взяты из- книги «Рунная магия», Зигфрид Адольф Куммер)

Подобные кубы были малораспространенными и представляли из себя своеобразную модель мира, только если друиды например рассматривали их как круги, то в данном случае идет проецирование модели мира на куб. Каждая стороны куба представляет из себя одну из сторон жизни -

удачу, знание, здоровье, любовь, долголетие, фин. состояние. Плохие значения для данных моделей не брали. Как считается первооткрывателем такой структуры был Йоханесс Бареус (по чьму имени назван крест выше), именно он вплотную в 1580 году начал заниматься разработкой и изучением подобных техник, обнаружив 15 благородных рун (нарисованы выше), 16 руна означала смерть. Согласно истории первый камень Лиа (рунический камень кубической формы) был обнаружен на территории Швеции примерно в 1585 году. Он послужил "источником" и началом для работ Бареуса. Стоит отметить, что Бареус придерживался 3 основных направлений в своих магических техниках и трактатах - каббалистической науки (из нее он взял цифровые значения, рассчитав и разложив рунические знаки на определенные виды энергий), алхимии (откуда он взял символизм и астрологические значения) и непосредственно рунологию. Создавая свои работы Барнеус учитывал 3 фактора - время и дату создания талисмана, числовую сумму и астрологические соответствия, и руническое значение. Кроме этого Бареус часто использоал латинские надписи преобразовывая их в руны и включая их в готовые рунические конструкции. Теории Бареуса получили не такое широкое распространение как другие ответвления рунологии, но остаются популярны до сих пор в странах Англии и Германии.

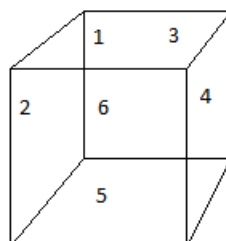
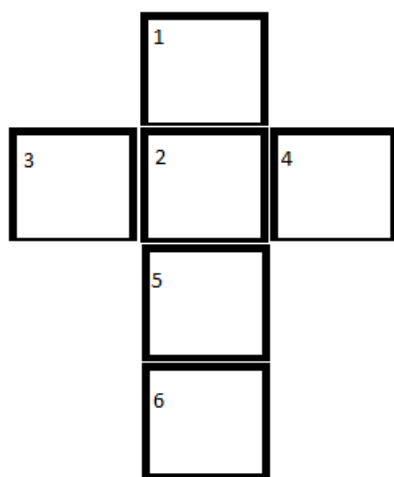
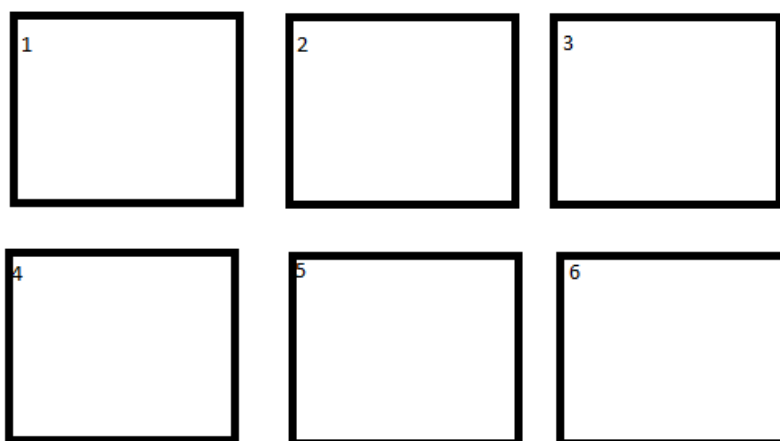
Составим заклятие которое бы включало в себя алхимические символы, руны и структура которого была бы кубом. Допустим к нам обратилась девушка Ася, которой необходима комплексная помощь в ряде проблем, а именно Ася хотела бы получать хорошую зарплату, найти свою любовь и в общем выстроить свою жизнь в соответствии с ее личными представлениями о счастье. Определимся в начале с выбором рун и символами, допустим Ася родилась 15 июля 1970 года и управляющей планетой у нее является солнце, конечно в идеале все это нужно высчитывать с помощью астрологической карты, но можно обойтись и без этого, указав общие знаки. День рождения Аси был во вторник, следовательно ее планета марс, выделим эти знаки:



Отложим их пока. Теперь выбираем руны, которые подойдут для работы и выбираем квадраты, квадратов 6 соответственно нам нужно 6 "заготовок" с рунами в квадратах.

6 квадратов - удача, знание, здоровье, любовь, долголетие, фин. состояние.

Чертится 6 отдельных квадратов или единая модель куба (как удобнее):



Теперь под каждый квадрат выбираются соответствующие задаче руны:

Удача - Перто+Лагуз+Вуньо

Знание - Ансуз+Соуло+Эваз

Здоровье - Соуло+Тейваз+Уруз

Любовь - Вуньо+Гебо+Лагуз

Долголетие - Йера+Вуньо+Дагаз

Фин. состояние - Феху+Тейваз+Соуло

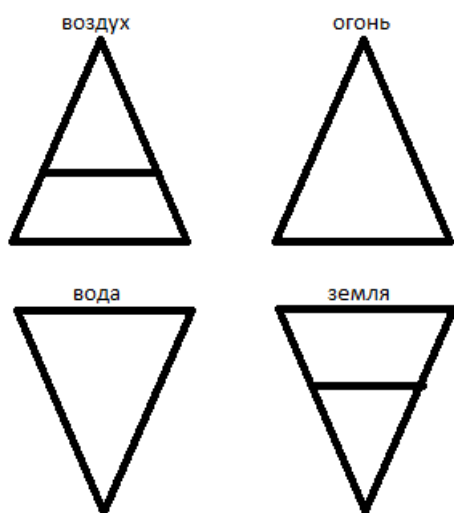
Теперь расписываем руны по квадратам:



Теперь у нас есть 6 сторон куба с расписанными для примера рунами,но этого недостаточно для создания действенной модели,она получается слишком общего действия,а нам нужно направить силу рун на конкретную ситуацию,на жизнь Аси,поэтому вписываем выбранные заранее символы в квадраты:



Теперь амулет почти готов,осталось добавить последнее,а именно стихии,их выбираем также основываясь на знаках Аси,в данном случае это будет огонь и огонь (и солнце,и марс).



Вписываем знаки в квадраты:



Теперь склеиваем бумагу или вырезаем руны на кубе, положение рун (прямое или перевернутое значение не имеет). Освящается талисман также как и любой другой рунический талисман.

Как мы знаем с рунами можно работать различными техниками. Одной из такой техник является работа с рунами с помощью маятника. Обычно для маятника выбирают природные камни или дерево, наносят на его поверхность определенные руны и используют в различных гаданиях.

Считается, что через маятник с нами разговаривают духи.

Маятник лучше всего изготовить любого природного материала, но вполне допускается использование металла. При этом желательно, чтобы он был конусовидной или каплевидной формы с заостренным концом, не больше 10-18 граммов. А вот длина нити зависит не только от веса самого маятника, но и от величины локтя его "хозяина": в любом случае она должна быть не больше 18 сантиметров. Нить лучше взять шелковую и сделать несколько узелков на ней, чтобы уменьшить осевое вращение, вполне можно использовать и металлическую цепочку.



(рисунки взяты с портала - <http://castastone.com>)

Маятник также может иметь отдельную часть,находящуюся на другом конце цепочки,как правило руны вырезанные на пластине с другого конца прикладывают к предмету перед его поиском например или к фото,если Вы работаете с фотографией.



(рисунки взяты с портала - <http://castastone.com>)

Во время работы с маятником локоть должен удобно опираться на стол или подлокотник кресла, нить с маятником - висеть свободно, пальцы, как удерживающие нить, так и неработающие, как можно меньше напряжены.

Прежде чем приступить к общению со своим невидимым собеседником, поговорим о правилах, которые надо соблюдать.

Правила:

1. Не давайте маятник в руки посторонним людям
2. Не требуйте открыть информацию, если после 3-6 раз не получается, отложите вопрос.
3. Как можно точнее формулируете свои вопросы, чтобы на них можно было ответить либо «да», либо – «нет». Допустим, вы, имея какую-то сумму денег, задумали положить ее в банк. Для начала спросите, следует ли это делать. Затем, если ответ положительный, медленно, с паузами перечисляйте названия банков, которые вам приглянулись. И следите за маятником - он подскажет, на каком банке остановиться.
4. Прежде чем приступать к работе со своим невидимым собеседником, следует договориться о системе связи: что будет обозначать «да», а что «нет». Если Вы не используете специальную доску. Подобные доски могут быть любые, например такие:



(рисунок взят с портала - dragonoak.com)

Сядьте удобно за стол, возьмите нить в руки так и постарайтесь максимально успокоиться и сосредоточиться на вопросе. Затем мысленно попросите маятник показать, как он говорит «да». Это могут быть колебательные движения взад-вперед или описываемые им круги по часовой стрелке, направление на доске и т.д. Точно так же определяем ответ «нет», и лишь потом можно не торопясь приступать к этому своеобразному разговору, состоящему из достаточно простых вопросов и ответов.

Если же Вам нужно что-то найти или например решить где проводить отпуск.

Расстилаем на столе карту интересующего вас региона и просим маятник указать, какое место наиболее благоприятно для вашего отдыха. Помогайте вашему "собеседнику", медленно водя рукой над картой. Очень хорошо, если она будет топографической, в этом случае маятник перестанет колебаться и замрет над вполне конкретным местом - городом, островом, селом. Но если в вашем распоряжении обычная, да еще мелкомасштабная карта, попросите маятник просто сделать круг над местом, подходящим для вашего отдыха. Затем выпишите на длинный лист бумаги названия всех интересующих вас географических точек. Расстелите лист по верх карты и медленно ведите над ним маятником, внимательно отслеживая, когда появятся колебания, соответствующие слову «да». Ваш маятник изберет такое место, где вы не просто хорошо отдохнете и поздоровеете, но и где над вами не будут висеть никакие опасности.

Если у вас проблемы со здоровьем, а в диагнозе, поставленном врачами, вы сомневаетесь и точно так же сомневаетесь, следует ли вам обратиться к другому специалисту, спросите совета. Только не забывайте, что вопросы необходимо постепенно сводить к «да – нет». Маятник - прекрасный помощник тем, кто любит копаться в земле и выращивать на своей даче овощи, фрукты, просто цветы. Он безошибочно определит еще до посева качество семян или рассады, удобрений, ядов от насекомых. А тем, кто любит собирать травы, укажет действительно полезные и обладающие ожидаемым целительным воздействием. Поиск людей, геопатогенные зоны и многое другое. Также в работе с маятником используют своеобразные доски ведьм:



(рисунок взят с портала - dragonoak.com)

Ошибки в ваших измерениях могут быть связаны с:

- рассосредоточенностью, невниманием;
- неточной настройкой на нужного человека;
- недостатками самого маятника.

Выявить причину ошибок бывает не просто, но если продолжать практику то со временем маятник станет отличным помощником в гадании. Кроме того, выяснив причину ошибок и устранив ее, вы научитесь работать правильно.

Для определения качества контакта с подсознанием необходимо протестировать ответы на вопросы <да-нет>, ответы на которые вы можете узнать и из других источников. Подсознание может не понимать вас, если вы не обладаете концентрацией мышления, поскольку при этом вы не сможете полностью сосредоточиться на искомом, а будет перескакивать с одного на другое.

Чтобы определить, правильно ли вы настраиваетесь на конкретного человека, следует, держа маятник над чистым столом, дождавшись его неподвижности, произвести такую настройку, при этом маятник должен выйти из устойчивого равновесия.

Правильная настройка чувствительности маятника проверяется следующим образом. Инструмент держат над чистым столом, останавливают внутренний диалог и смотрят на него. Пока внутренний диалог остановлен, инструмент должен оставаться неподвижен.

Протестируйте свой маятник и добейтесь их неподвижности при остановленном внутреннем диалоге. Это в достаточной мере застрахует вас от ошибок при измерениях.

Что касается недостатков самого маятника то здесь важно выбрать и материал из которого будет изготовлен маятник и длину цепочки,какой бы она не указывалась подбирать в конечном итоге все равно придется индивидуально.Желательно перед началом использования маятника освятить его четырьмя стихиями,а также регулярно проводить чистку маятника с помощью воды или огня,но при этом важно не переусердствовать,так как маятник привыкает к хозяину,а слишком частные чистки могут сбить связь между хозяином и маятником.

Использованные источники:

Kurze Geschichte der Runen

Copyright deutsche Fassung: GardenStone, 1999.

Quelle der Überarbeitung:

"Runen" von M. Philippa & A. Quak

Mit Dank an Merlynn für die Korrektur

Перевод на русский язык – «Бюро переводов «Прима»»

«Рунная магия»,Зигфрид Адольф Куммер

