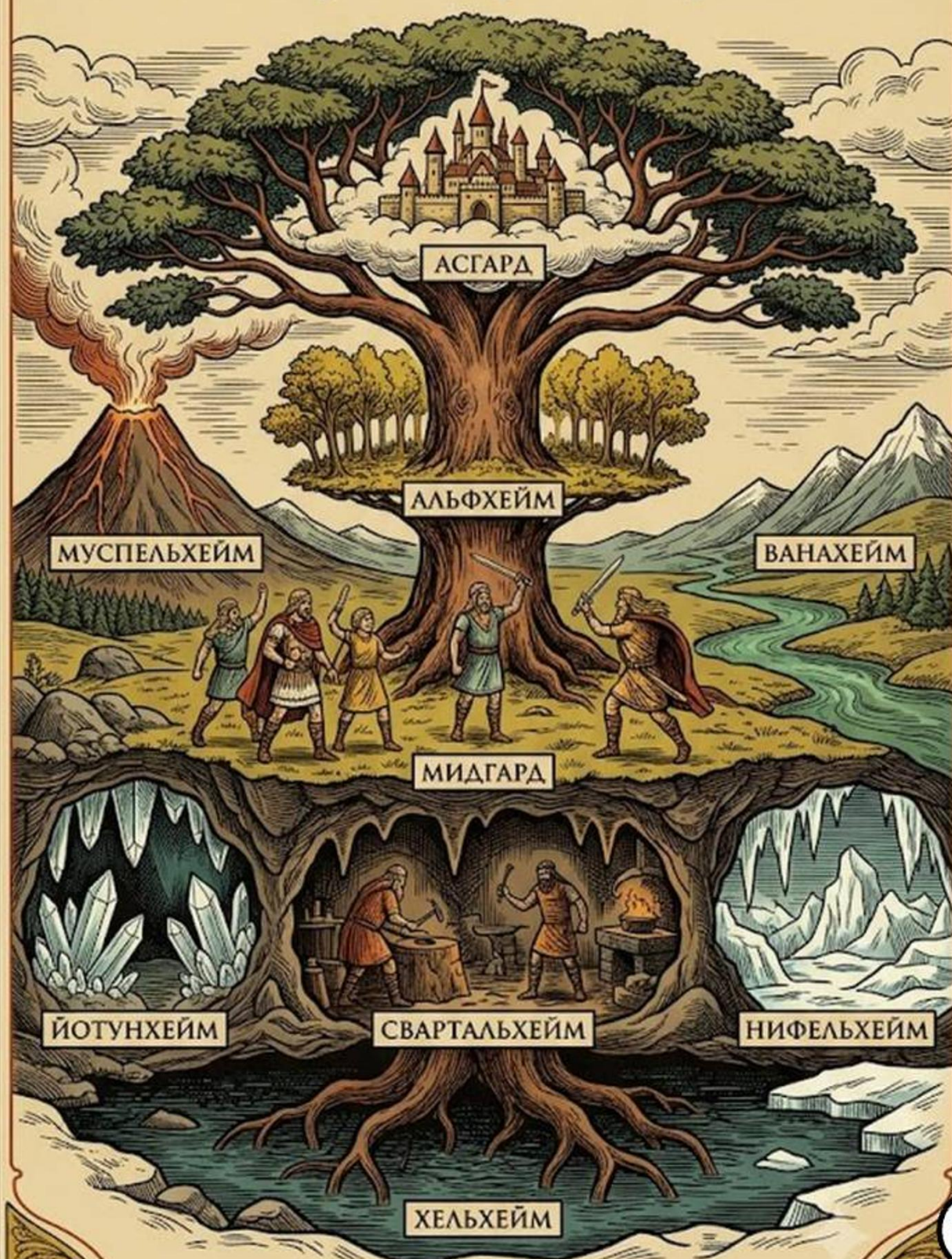


КНИГА ПО МИРАМ ИГГДРАСИЛЬ

девять миров северной мифологии



18+

МАГ ГЕРМЕС



Маг Гермес

**Книга по мирам
Иггдрасиль. Девять миров
северной мифологии**

«Автор»

2026

Гермес М.

Книга по мирам Иггдрасиль. Девять миров северной мифологии /
М. Гермес — «Автор», 2026

В северной мифологии вселенная держится на одном дереве — Иггдрасиле, и на его ветвях разложены девять миров. Хельхейм, Свартальхейм, Муспельхейм, Ванахейм, Мидгард, Йотунхейм, Нифельхейм, Альфхейм, Асгард — каждый со своими обитателями, своими законами и своим местом в общей картине. Эта книга проводит читателя через все девять миров, главу за главой. От тёмной нулевой точки, из которой стартует всё, до высокого Асгарда, где живут боги. От первой искры творения в Гинунгапе до последней битвы Рагнарёка — и до того, что наступает после него. Каждая глава — самостоятельный рассказ, спокойный, как повествование на ночь, и в то же время плотный по смыслу. Каждый мир раскрыт с двух сторон: как место в великом сказании и как уровень, через который проходит сознание живого человека. Двадцать семь иллюстраций в стиле винтажной гравюры на пергаменте сопровождают текст.

© Гермес М., 2026

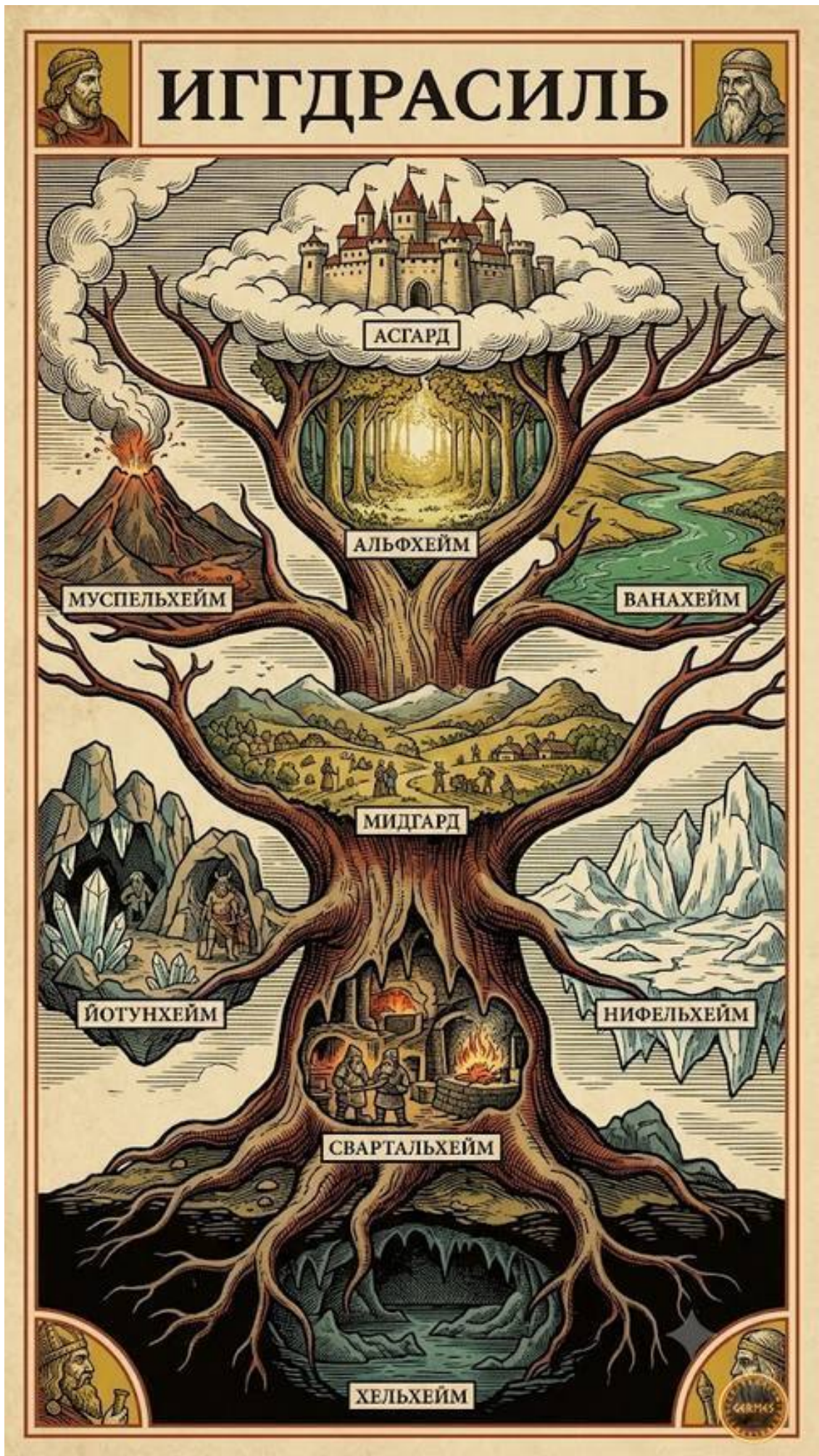
© Автор, 2026

Содержание

Введение	5
Глава 1. Хельхейм	15
Глава 2. Свартальхейм	22
Конец ознакомительного фрагмента.	23

Маг Гермес
Книга по мирам Иггдрасиль.
Девять миров северной мифологии

Введение



Иггдрасиль · мировое древо

Эта книга — пересказ великой истории, записанной в северных землях много веков назад и дошедшей до нас в двух собраниях, которые называются Эддами. Старшая, или поэтическая Эдда, представляет собой собрание древнескандинавских поэм и песен, сложенных примерно с восьмого по десятый век. Эти произведения передавались устно, от поколения к поколению, и были записаны лишь в тринадцатом веке в Исландии. Авторы этих поэм остались неизвестны, однако именно в них содержатся наиболее старые и аутентичные версии мифов о богах и героях. Младшая, или прозаическая Эдда, была составлена исландским историком и поэтом Снорри Стурлусоном около 1220 года. В ней мифы были бережно пересказаны простым и понятным языком, чтобы сохранить древние легенды и помочь новым поколениям понять их значение. Благодаря труду Снорри многие мифы, которые могли бы быть навсегда утрачены, дошли до наших дней.

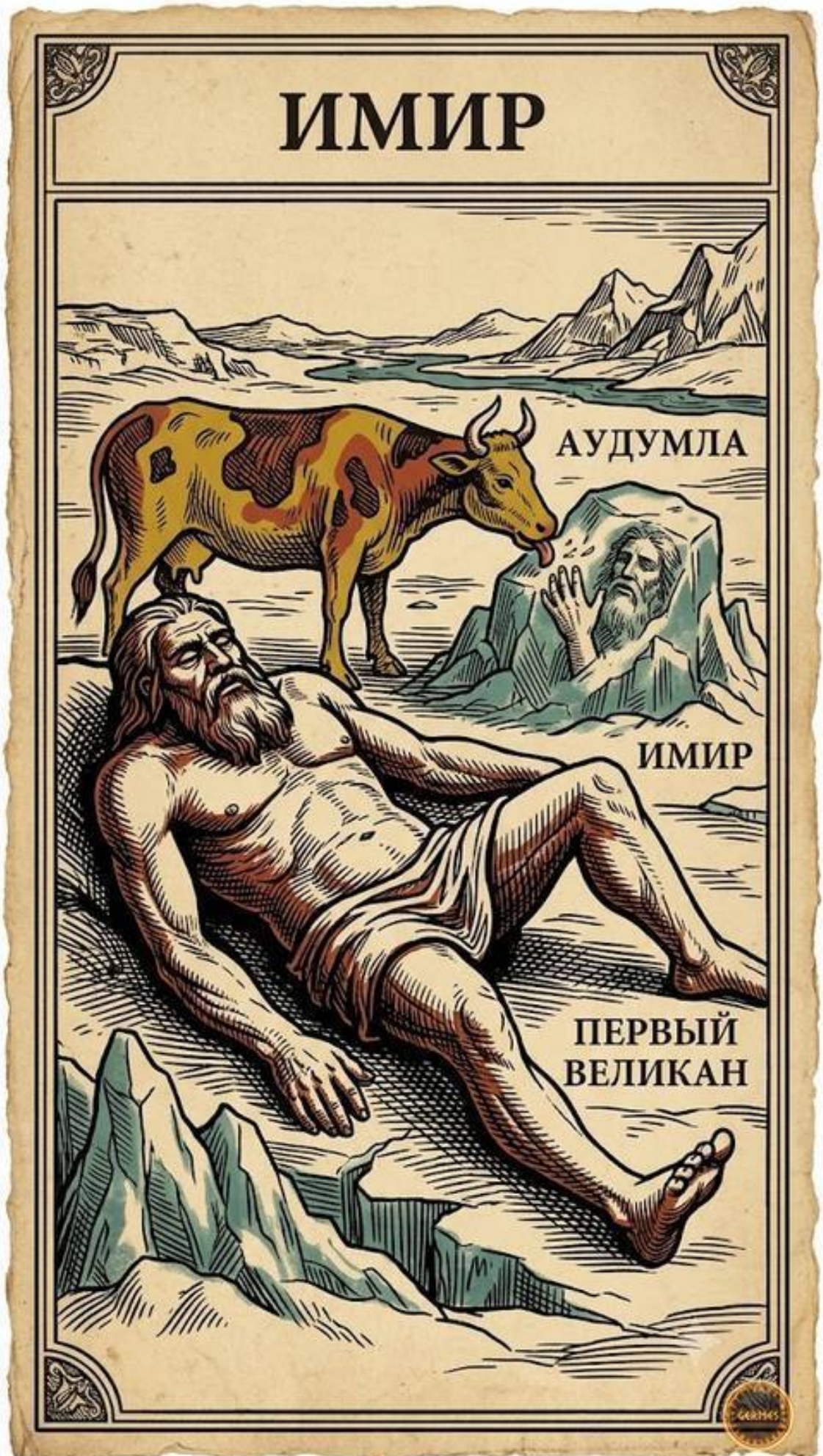
Наше путешествие начнётся с самого начала. С того момента, когда не было ещё ни одного из девяти миров, ни богов, ни людей, ни животных, ни даже неба и земли. Была только тьма. И молчание. И абсолютная неподвижность.



Гинунгап · первая искра творения

Прошли бесчисленные века. И в этой бескрайней пустоте постепенно начали появляться два совершенно противоположных по своей природе мира. На далёком севере образовался мир вечного льда и тумана, названный Нифельхейм. Это была мрачная и бесцветная ледяная пустошь, окутанная плотным туманом. На противоположной стороне, на крайнем юге, возникла полная противоположность ему — огненный мир Муспельхейм, в котором бушевало пламя и текли реки лавы. Между ними двумя долгое время существовала огромная, ничем не заполненная пропасть, которая называлась Гинунгап.

Постепенно эта пропасть стала сужаться. Холод Нифельхейма и жар Муспельхейма потянулись друг к другу. Когда холодные потоки севера наконец встретились с огненными языками пламени с юга, в самом сердце Гинунгапа возникла первая искра творения. От столкновения двух противоположных стихий растаял лёд, и из его капель родилось первое живое существо — великан по имени Имир.



Имир и корова Аудумла

Размеры Имира были настолько колоссальны, что представить себе их было почти невозможно. Когда великан спал, из его пота под левой рукой появились мужчина и женщина-великаны, а его ноги породили ещё одно существо — великана Трудгельмира с шестью головами. Таким образом, Имир стал прародителем всех великанов, или йотунов, населивших позднее мир Йотунхейм.

Однако Имир был не единственным живым существом, родившимся в тот момент. Вместе с ним из ледяных капель образовалась огромная корова по имени Аудумла. Она кормила своим молоком великана Имира, а сама в свою очередь питалась тем, что лизала солёные ледяные глыбы, которые окружали её в Гинунгапе. И вот однажды, когда Аудумла лизала лёд, из него постепенно начал проявляться силуэт нового существа. Сначала появились волосы, затем голова, а вскоре изо льда полностью вышел высокий и прекрасный первый бог по имени Бури. Он стал прародителем династии богов, которых мы знаем под именем асы.

У Бури был сын Бор, который женился на великанше Бестле. От их союза родились три сына — Один, Вили и Ве, три великих бога, которым предстояло сыграть важнейшую роль в формировании царства богов и в устройстве всей вселенной.

По мере того как сыновья Бора выросли, они замечали, что великан Имир и его потомки отличаются жестокостью и неуправляемой мощью, и с ними невозможно было мирно сосуществовать. Тогда трое братьев приняли решение избавиться от Имира. Они напали на огромного великана, и в жестокой битве убили его. Кровь Имира хлынула с такой силой, что затопила всю пустоту Гинунгапа, уничтожив почти всех великанов. Выжил лишь внук Имира, великан Бергельмир, которому удалось уплыть вместе с женой на лодке, сделанной из выдолбленного ствола. От него и пошли все следующие поколения йотунов.



Боги творят Аска и Эмблу из брёвен

После победы над Имиром братья взялись за дело. Из тела великана они построили весь мир. Из его плоти они сделали землю. Из его костей вышли высокие горы и утёсы, а из зубов — камни и скалы. Кровь Имира превратилась в моря и реки, а его череп был поднят высоко вверх и стал небесным сводом, который поддерживали четыре гнома, расставленные по четырём сторонам света. Волосы Имира стали деревьями и лесами, а мозг, выброшенный в воздух, превратился в тяжёлые облака и тучи. Чтобы осветить этот мир, боги поймали искры и огненные языки из Муспельхейма, поместив их на небесный свод, создав звёзды и светила.

Когда мир был полностью сформирован, боги решили его населить. Они шли по морскому побережью и увидели два бревна, выброшенных на песок. Бревно ясеня и бревно вяза. Боги решили вдохнуть в них жизнь. Один вдохнул в эти брёвна дух жизни и дал им дыхание. Вили подарил им разум и чувства, способность мыслить и двигаться. А Ве дал им внешность, речь, слух и зрение. Так появились первые мужчина и женщина, которых назвали Аск и Эмбла, что буквально переводится как «ясень» и «вяз». Богам они показались прекрасными, и они поселили их в центре нового мира — в Мидгарде, земле людей, окружённой огромным океаном и защищённой от великанов-йотунов могучими стенами и крепкими горами.

Так завершилось творение. Но чтобы удержать в единстве столь разные миры, нужно было нечто особенное. Таким скелетом всей вселенной стало огромное священное дерево, известное под именем Иггдрасиль. Иггдрасиль — это величественный ясень, мировое дерево, возвышающееся над всей вселенной и объединяющее девять отдельных миров. Оно настолько велико, что его корни и ветви проходят сквозь все миры, связывая их в одно целое. Ветви Иггдрасиля высоко вздымаются в небеса, а его три могучих корня уходят далеко вниз, охватывая разные части вселенной.

Под каждым корнем расположены особые места и источники. Один корень уходит к источнику Урд, рядом с которым живут три норны, богини судьбы. Их зовут Урд, Верданди и Скульд, что переводится как Прошрое, Настоящее и Будущее. Эти могущественные богини плетут нити судьбы всех живых существ, как богов, так и людей, определяя события прошлого, настоящего и будущего. Каждый день норны поливают корни дерева священной водой из этого источника, и благодаря этому Иггдрасиль продолжает жить, несмотря на постоянные посягательства на его кору и листву.

Другой корень достигает источника Мимира, который скрыт глубоко под землёй у самых истоков мудрости и памяти вселенной. Мимир — это древнейшее существо, страж источника и обладатель бесценного знания обо всём, что когда-либо происходило и произойдёт в мире. Вода этого источника несёт мудрость и прозрение, и каждый, кто отважится испить из него, обретает способность видеть скрытое, понимать глубокие тайны бытия и владеть великим знанием о мире. Именно к этому источнику пришёл когда-то Один и отдал свой глаз ради того, чтобы испить из него.

Третий корень мирового дерева простирается в мир мёртвых, в Хельхейм, и его постоянно грызёт дракон Нидхёгг. На самом верху Иггдрасиля сидит мудрый орёл, который наблюдает за всеми мирами. А по стволу вверх и вниз бегают белки по имени Ратаоск, перенося злобные и насмешливые слова между орлом наверху и змеем Нидхёггом внизу. Четыре благородных оленя поедают листья и молодые побеги Иггдрасиля, но дерево всё равно продолжает расти и расцветать.

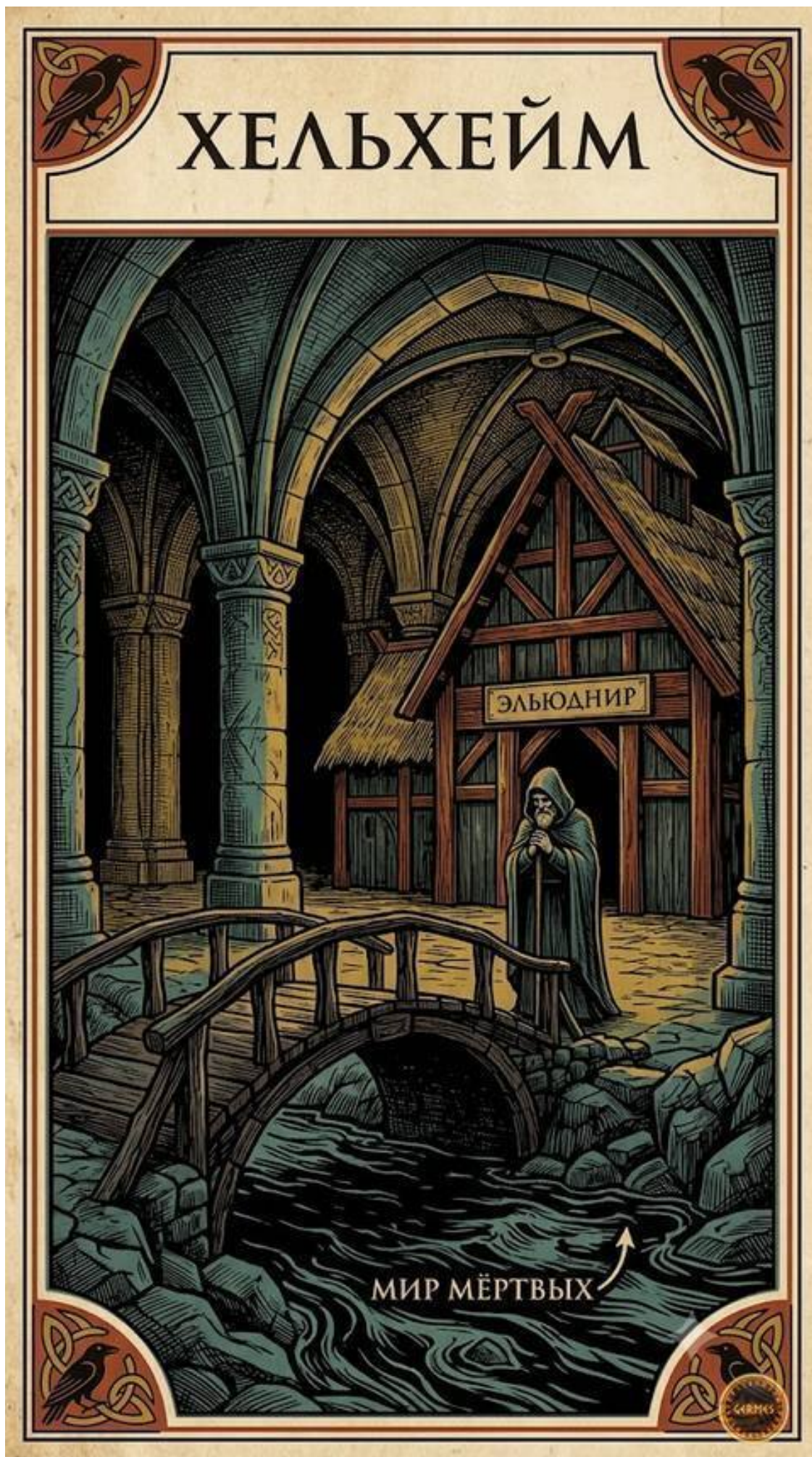
На разных уровнях и ветвях Иггдрасиля расположены девять отдельных миров, каждый из которых населяют особые существа со своими законами и обычаями. Они и есть содержание

этой книги. Каждому из них посвящена своя глава. Все вместе они образуют ту картину, по которой древние скандинавы описывали устройство всего сущего.

Здесь, во введении, стоит сказать ещё одну вещь, прежде чем переходить к главам. Девять миров — это не просто декорация старых сказок. Это карта, на которой записано устройство и человеческой жизни. То, как человек проходит свой путь от первой смутной идеи до зрелого мастерства, от полной безвестности до известности, от одного дела до целой эпохи, — все эти этапы укладываются в карту девяти миров так же точно, как укладываются в неё боги и великаны. Поэтому, читая эти главы, стоит держать в уме сразу два слоя. Первый — старые сказания, такие, какими их знают все. Второй — карту собственного пути, которая, как окажется, описывается теми же названиями.

С этого начинается наше путешествие. И первая остановка — в самом нижнем из миров, в том, который старые сказители боялись описывать, и в который Маг Гермес, в чьём курсе эта карта была передана нам, советует входить первым. В Хельхейм.

Глава 1. Хельхейм



Эльдунир · чертог Хель

В самой нижней части мирового древа, ниже корней, дальше, чем может уйти взгляд живого, лежит мир, в котором всегда тихо. Туда не доходит свет Асгарда. Туда не падают искры Муспельхейма. Туда не долетает шум Мидгарда, где люди живут, ссорятся, женятся, торгуют и воют. Этот мир называется Хельхейм, и правит им богиня по имени Хель.

Хель родилась от союза Локи, бога обмана, и великанши Ангрбоды. С первых дней её жизни боги увидели, что эта дочь не похожа ни на одного из них. Одна половина её тела была живой, цветущей, прекрасной. Другая — серой, мёртвой, тронутой тлением. Из-за её внешности боги почувствовали к ней отвращение и страх, решив, что среди них ей нет места. По приказу Одина Хель была отправлена в далёкий и мрачный подземный мир, где стала править умершими, чьи души не смогли попасть в Вальгаллу. Она получила власть надо всеми, кто умер не в бою — над теми, кого забрала болезнь, старость, случайность.



Богиня Хель

Резиденция богини называлась Эльюднир, что в переводе означало «брызжущий дождём». Это был огромный мрачный дворец, окружённый высокими стенами и железными воротами. Перед входом, на мосту через ледяную реку, стояла страж — дева по имени Модгуд. Она строго следила за тем, чтобы никто из живых не проник в царство мёртвых и никто из умерших не мог его покинуть. Внутри дворца тянулись многочисленные залы и покои, пустые и холодные, заполненные лишь тихим шёпотом душ и едва различимыми тенями. В одном из таких залов располагалось место для пиршеств. Стол стоял полным еды, но блюда на нём всегда оставались нетронутыми. На стенах висели тяжёлые ткани, выцветшие от времени, и в самих коридорах не было ни единого источника света, кроме тусклого мерцания, исходящего непонятно откуда.

В чертоге Хель служили существа, на которых не хотелось задерживать взгляд. Среди них выделялись её слуга по имени Ганглати и служанка по имени Ганглёт. Медлительные, мрачные и молчаливые, они передвигались по залам с невероятной заторможенностью, создавая ещё более гнетущую и безысходную атмосферу в этом царстве. Время в Хельхейме шло иначе, чем во всех других мирах. Здесь не было дней и ночей. Здесь не было лет. Здесь не было нужды торопиться, потому что некуда было идти и нечего было делать.

Глубоко в недрах этого мира, среди серых равнин и неподвижных рек, лежал корабль. Назывался он Нагльфар, и был он построен полностью из ногтей умерших людей. Считалось, что каждый человек, который при жизни не остригал ногтей перед смертью, давал кусок материала для постройки этого судна. Века за веками Нагльфар прибавлял в размерах. Когда наступит срок, говорили мудрые, этот корабль выйдет в плавание и понесёт мёртвых на последнюю битву мира. Но пока он стоял неподвижно, тёмный и огромный, и ничто не нарушало его покой.

Неподалёку от пределов Хельхейма обитал дракон, которого звали Нидхёгг. Он питался телами умерших, пожирал души тех, кто оказался в этом печальном царстве. Но главная его работа была другой. Нидхёгг постоянно грыз один из корней Иггдрасиля, мирового дерева, ослабляя его и приближая разрушение мироздания. Это было занятие медленное, бесконечное, и оно никогда не прекращалось.

Хельхейм считался одним из самых пугающих мест во всей скандинавской мифологии. Там царил вечная тоска и безнадёжность, а также самая жестокая и таинственная богиня, чей облик внушал страх каждому. Когда боги говорили о смерти, они вспоминали этот мир, и голоса их становились тише. Когда смертные слышали о нём в сказаниях скальдов, они вздрагивали и придвигались ближе к огню. Хельхейм был концом. Туда уходили. Оттуда не возвращались.

Но был у этого мира ещё один лик, о котором мало говорили в открытых сказаниях, и который знали только посвящённые. Хельхейм был не только миром смерти. Он был одновременно миром жизни. И через него проходили не только души тех, кто закончил свой земной путь, но и души тех, кто только должен был на земле появиться.

Когда человек рождался в среднем мире, душа его приходила сюда — из Хельхейма. Не из ниоткуда, не из пустоты, а из этого тихого и тёмного места. И когда человек заканчивал жизнь и уходил в мир смерти, он снова попадал в Хельхейм. Вход и выход были одной дверью. Цикл замыкался и тут же открывался снова. Эту истину знали древние жрецы и хранили её про себя, потому что обычному смертному было трудно увидеть в одном и том же месте начало и конец.

В Хельхейме оценивалась каждая прожитая жизнь. Душу, приходившую сюда после смерти, считывали. Опыт оценивали по поступкам и по эмоциям. Времени для этой оценки здесь не было — оно останавливалось, превращалось в полный ноль. Сколько длилось это считывание по меркам Мидгарда, не знал никто. Но когда оно завершалось, душа снова отправлялась в путь. И путь этот вёл обратно — в новое тело, в новую жизнь, в новый круг.

С тем же законом было связано и нечто иное. Хельхейм был не только местом, через которое проходят души. Он был и тем местом, через которое проходят все начинания. Любое дело, которое человек собирался начать впервые, — будь то ремесло, торговля, искусство, путь воина или путь жреца, — рождалось именно здесь. В этой нулевой точке, где ещё ничего не было, кроме первого тонкого чутья.

Тот, кто только думает о своём деле, и есть житель Хельхейма. У него ещё нет ни опыта, ни связей, ни накопленного. У него ещё нет покупателей, нет учеников, нет имени. Он не может ничего продать. Он не может никого привлечь. Его никто не слушает. У него только идея — и тонкое чувство, что это его дорога. Этим чувством наделён каждый человек с рождения, и называется оно интуицией. Это и есть единственная сила, на которую можно опереться в нулевой точке. Других сил здесь нет.

Интуиция в этом мире имела не один уровень, а множество. Самым простым был тот, на котором человек просто чувствует, что ему чего-то хочется. Захотелось пойти именно в эту сторону. Захотелось взяться именно за это дело. Захотелось остановиться у этого порога, а не у соседнего. Это было базовое чутьё, и им жили все. На следующем уровне интуиция становилась осознанной. Человек уже не просто чувствовал — он понимал, что чувствует, и слушал это чувство как голос. Ещё выше интуиция превращалась в способность угадывать, что произойдёт через мгновение, через день, через год. Мать угадывала, что ребёнок сейчас упадёт, и подхватывала его за миг до падения. Опытный торговец угадывал, что этот гость не купит товара, ещё до того, как тот произносил слова. Стратег угадывал, что войско его дрогнет, прежде чем войско само это понимало.

На самом высоком уровне интуиция становилась пророчеством. Провидец, обладавший таким даром, мог чувствовать, что через несколько веков падёт эта земля, что эта река высохнет, что этот род прервётся. И всё это было одним и тем же даром, рождённым в Хельхейме, в той самой нулевой точке. Просто прокачанным до глубины.

Поэтому Хельхейм был не местом, через которое проходят один раз и больше не возвращаются. Он был навыком, который оставался с человеком навсегда. С каким уровнем интуиции человек выходил из Хельхейма в первый раз, с таким и проживал свою жизнь, пока не возвращался сюда и не учился слушать дальше. Все девять миров впереди — Сваргальхейм мастеров, Муспельхейм огня, Ванахейм воздуха, Альфхейм волшбы, Асгард богов — все они опирались на это одно тонкое чутьё, развитое здесь, в первом мире.

Но в Хельхейме не было опоры. У всех других миров была своя руна, которая удерживала практика на достигнутом уровне и не давала ему скатиться вниз. У Хельхейма опоры не было, и не потому что её забыли поставить, а потому что в нулевой точке держаться буквально не за что. Ни знаний, ни опыта, ни друзей, ни средств. Один на один с тонким голосом интуиции — и больше ничего. Это было одновременно и самое лёгкое, и самое тяжёлое место во всех девяти мирах. Лёгкое — потому что ничего ещё не нужно беречь, ничего ещё не нужно защищать. Тяжёлое — потому что без опоры легко стоять на месте годами, не двигаясь никуда.

Из Хельхейма был только один способ выйти, и связан он был с руной по имени Манназ. Эта руна была законом этого мира, и закон должен был быть пройден. Манназ означала осознание. Не пока человек крутил идею в голове, не пока мечтал, не пока представлял, как это могло бы быть. А пока он сказал себе твёрдо: мне это надо. Я выбираю это. Я беру на себя.

Без этого осознания человек так и оставался в нулевой точке, питаясь интуитивными импульсами, но не превращая их в действия. Один импульс сменял другой. Сегодня казалось

одно, завтра другое, послезавтра третье. И так проходил год, и пять лет, и десять. Хельхейм отпускал только тех, кто сказал себе «да». Всех остальных он держал — мягко, без насилия, просто потому что им было некуда идти.

Те же, кто сказал «да», поднимались из тёмных коридоров Эльюднира — не наружу, не в свет Асгарда, а в подземный мир мастеров. Туда, где в пещерах горели кристаллы. Туда, где звенели молоты по наковальням. Туда, где собирали первое богатство. В Свартальхейм. И именно туда мы отправимся в следующей главе.

Глава 2. Свартальхейм

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

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

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