

АУЧЕВАР

РАТИБОРА



ПУТЬ БОГОВ

В



ВЕВЕРНОИ:ТРАВИЖНИ



Лучезар Ратибора

Путь богов в Северной традиции

<https://litres.ru/74334184>

SelfPub; 2026

Аннотация

Руны — это ступени Лестницы Восхождения в рамках сурового нордического пути. Путь богов — это одна из возможностей для человека достичь божественности через использование рун Северной Традиции.

В данной книге впервые так подробно на русскоязычном пространстве рассмотрено Древо Иггдрасиль в качестве Микрокосмической схемы духовного восхождения героя. Рунный круг Футарка представлен логически выстроенной цепью этапов развития человека от неопита до уровня Мастера и выше.

Этот труд будет интересен прежде всего неопитам и адептам для картографирования своего собственного маршрута Восхождения через описания Северного Мифа в понимании автора.

Содержание

Предисловие	5
Утарк или Футарк?	14
Проживание рун	20
Необходимость посвящения в Северной	24
Традиции	
Древо Иггдрасиль	31
Конец ознакомительного фрагмента.	58

Лучезар Ратибора

Путь богов в

Северной традиции

Взаимодействие с энергетикой идёт на столь тонком уровне, что любое описание служит лишь для расстановки опорных точек. Реальные процессы не доступны нашему восприятию, а работа с энергией идет через посредничество наших представлений о ней.

А. Пряников

Предисловие

Про Путь Героя по арканам, про путешествующего Шута, про архетипы арканов и их влияние как этапов развития писали многие и очень многие. Известные и неизвестные, русские и зарубежные авторы. Навскидку память мне подкидывает Дион Форчун, Майкла Грира, Хайо Банцхафа, Дороти Моррисон.

Но вот более-менее полную карту Пути Героя по рунному Древу, по рунному кругу я не встречал. Даже по проживанию рун, которое является, по сути, сценарием прохождения данного пути от человечности до божественности, я встречал очень немного живого материала, живого личного опыта.

Хотя развитие в русле Северной Традиции не менее эффективно и сильно, нежели развитие в рамках каббалы. Просто кому-то более подойдёт один путь, кому-то другой, в зависимости прежде всего от наработок в прошлых воплощениях. Рождённый в человеческой расе имеет шанс достичь божественности при жизни или в посмертии, и прохождение Рунного Круга, восхождение по Древу Иггдрасиль посредством вживания, впечатывания в себя вселенских потоков Мироздания — рун — это один из мостов между человеческой формой и богом, трамплин для прыжка в Вечность.

Герой в представленном мною смысле — человек, Пут-

ник, неофит, вставший на путь духовного и магического развития, стремящийся стать магом, стремящийся стать Вознесённым, вырваться из обязанности воплощаться в Круге Сансары на уровне Земли в человеческой форме, стремящийся стать Богом и выйти за все мыслимые пределы и ограничения. И Путник движется к своей цели, проживая руны, воплощая и раскрывая их в своём бытии и сознании. И этот путь вперёд и вверх бесконечен. Наивно полагать, что проработав единожды каждую руну по двадцать четыре дня или по месяцу, мы сразу так быстренько сгорим Огнём изнутри и эволюционируем в энергетическое существо без твёрдой плоти. Это дорога длиною во много жизней. И рунный круг на самом деле оказывается рунной спиралью. Мы проходим виток за витком, поднимаемся вверх, с каждым новым витком повышая свой уровень, приближаясь к Освобождению, с каждым разом раскрывая в себе всё больше и больше граней всевозможных потоков Мироздания.

Путь Героя на Древе Сефирот может проходить разными способами, по разным дорожкам. Всем нам известны Путь Строгости (Малькут-Ход-Гебура-Бина-Кетер; идущий путями Страшный Суд-Повешенный-Колесница-Маг), Путь Милосердия (Малькут-Нецах-Хесед-Хокма-Кетер; идущий путями Луна-Колесо Фортуны-Иерофант-Шут), Путь Мудрости/Равновесия или Путь Стрелы (Малькут-Йесод-Тиферет-Кетер; идущий путями Мир-Умеренность-Верховная Жрица) и Путь Змеи (Малькут-Йесод-Ход-Нецах-

Тиферет-Гебура-Хесед-Бина-Хокма-Кетер; идущий путями Мир-Солнце-Башня-Смерть-Сила-Правосудие-гипотетический путь от Хесед к Бина-Императрица-Шут).

Как видим на данной, оставленной нам мистиками прошлого, карте Путь Строгости, Путь Милосердия и Путь Стрелы вмещают в себя прохождение лишь нескольких сфир через соответствующие пути. Здесь как крайние полярности, так и тотальное равновесие, синтез полярностей в Срединном Пути. Шествуя Путём Змеи, маг проходит постепенно поочерёдно все эманации Божественного Духа. Но во всех этих вариантах дорог нет необходимости использовать все пути-переходы, обозначенные на карте старшими арканами Таро.

Глядя на представленную схему пути восхождения — Древо Эц Хаим — мы можем идти более созвучной нам тропинкой, включая в себя нужные нам энергии и эманации и исключая ненужные.

На Древе мы имеем две пропасти и завесу. Известные также как Кешет, Парокет и Техом. Кешет, Первую Пропасть, неофит пересекает при вхождении в мир магии, это полный и безоговорочный вход, практически Прыжок Веры в неизвестность. Это его первая смерть и возрождение, распад и реинтеграция. Эта пропасть встречается и при переходе из Малькут в Йесод, Ход или Нецах.

Завесу Храма — Парокет — соискатель пересекает при подъёме из Йесод, Ход или Нецах в Тиферет, а также при

подъёме из Ход или Нецах в Гебуру и Хесед соответственно. Парокет — не пропасть, но распад личности, разрушение и сборка элементов в новой конфигурации и сочетании там тоже присутствуют.

Вторую Пропасть маг пересекает при подъёме из Гебуры в Бина, из Хесед в Хокма, из Тиферет в Бина, Хокма или Кетер. Эта пропасть совпадает с состоянием Даат, невидимой сфирой. Вторая смерть адепта. В случае успешного прохождения это мощнейший скачок в эволюции, становление Мастером, законодателем своей реальности.

Северная Традиция нам оставила свою карту, которую тоже можно успешно рассматривать и применять — это Футарк. Единственно, что у нас тут нет вариантов путей, как достичь Освобождения различными способами, используя короткие полярные пути или срединный путь, взращивая в себе лишь часть предоставленных в Мироздании энергий. У нас есть лишь линейная последовательность из двадцати четырёх шагов, если рассматривать рунный ряд на плоскости. Даже если не рассматривать на плоскости как последовательность двадцати четырёх ступеней, то неофиту, чтобы достичь Асгарда и выйти за пределы необходимости родиться в человеческой расе, всё равно придётся взрастить, проработать в себе качества всех рун, иначе просто никак. Перепрыгнуть или срезать путь не получится.

И если на Древе Сефирот мы имеем 10 сфир как стадий, как состояний, и 22 пути между ними, 22 перехода, то в Фу-

тарке у нас есть 24 руны, отображающие как стадии, так и переходы. И это логично и справедливо. Изначально, в теории, меня ввели в блудную арканы Таро как переходы между сферами, представленные в моей голове как нечто более кратковременное, чем нахождение на уровне той или иной сферы, того или иного более стабильного состояния и уровня. Но на практике соискатель может пребывать в аркане между сферами очень длительное время. Это ли не состояние, это ли не стадия?

Однозначно мы можем сказать, что на Пути Богов странник, живущий рунами, встретит свои две пропасти и завесу. И местонахождение этих преград нам подсказывают сами руны, разбитые на три атта. Ключевые точки переходов, «пропасти» находятся между аттами, а если говорить точнее, то на стыке аттов — это рунные «рубиконы» Хагалаз и Тейваз. Турисаз не стоит на стыке аттов, но это, скажем так объективно и субъективно, наиболее лёгкая и простая преграда, рубеж на Древе Восхождения. Здесь, рассматривая данную гипотезу, предпочитаю пользоваться тем взглядом, что эзотерический путь восхождения героя начинается с Уруз и заканчивается Феху — так называемый Утарк.

Каждая преграда, каждая очередная смерть несёт на себе отпечаток двух рун, между которыми и находится. Поскольку восхождение — процесс циклический и непрерывный, то Первую Пропасть я помещаю между между Уруз и Ансуз — это будет рубежная стадия Турисаз.

Интересующийся магией ещё не вступил на Путь, нужен смелый и решительный шаг вперёд. Обычно этот дополнительный стимул, дополнительный толчок кто-то даёт: какой-то адепт, «случайный» человек, Мастер, место силы, в редких случаях это нечто из тонких планов, импульс от невидимых проводников, учителей прошлого или хранителей Рода. Этот первичный импульс Силы (Феху) получает человек и встаёт на Путь. Конечно, хоть он и получил Толчок Силы, но ему всё равно придётся пережить социальную смерть, что несколько болезненно для наполненной разрушительными шаблонами психики Личности, для кишасей паразитами энергетике. И далее, ощущая привкус энергии Уруз, неофит сначала почувствует некое опьянение Силой. Мощь и успех будут поначалу переполнять его. Он ощущает вкус и могущество магии. И на ускорении от данной силы он переживает первую социальную смерть, пересекает условную Первую Пропась Турисаз.

Преграду, аналогичную Парокет, Тёмную Ночь Души, сопровождающую эту перестройку, я помещаю между Вуньо и Наутиз — рубеж Хагалаз. Неофит приближается к окончанию Первого Атта, по логике пути испытывает мощное разрушение ценностей, потерю ориентиров, целей, дезинтеграцию, опустошение. Чтобы перейти на следующий уровень, личность путника снова должна умереть. И потом возродиться в обновлённой форме. Путь уничтожает старое, в таком «разобранном» виде неофит пересекает Парокет/Хага-

лаз и становится адептом. Но не так всё быстро и радужно, чтобы мы сразу же после сильного разрушения Хагалаз и Тёмной Ночи Души вышли под сияние Гармонии, Красоты и Света, нет и нет.

Неофит стал адептом, он обновился. Но будто новорождённому, ему необходимо посидеть, проанализировать, выстроить в себе новые цели, новые приоритеты, новые задачи, переосмыслить и разобраться со своим новым составом личности (это всё стадия Наутиз).

Преграда между Хагалаз и Наутиз, как видим, несёт отпечаток обеих рун: это мощное разрушение старого и длительная изоляция, переосмысление нового и знакомство с ним, определение дальнейшего вектора Пути.

Следующая преграда — Вторая Пропась, Бездна, Техом. Располагаю её между Соулу и Берканой — рубеж Тейваз. Самопожертвование, жертва Тюра, отдача себя для обретения баланса и возрождение. Снова распад, снова восстановление, уже полного равновесия в себе, встреча и принятия всего себя до остатка, полный синтез, реинтеграция и продолжение Пути в новой Личности на кардинально новом уровне, по большому счёту который уже почти за пределами этого мира. И это самопожертвование глобальное. И я бы соотнёс его с жертвой Тюра не только в том моменте, что он отдал свою руку Фенриру, чтобы восстановить баланс и справедливость, отдал часть, чтобы сохранить целое. При пересечении данной Пропasti мы отдаём часть, конечно, мы жерт-

уем имеющейся личностью, рискуем воплощением, для нашего Духа это действительно лишь часть из сотен воплощений. Но для нас, для конкретной личности конкретного воплощения это куда бо́льшая жертва. Сравню это именно со смертью Тюра в битве с псом Гармом в Рагнарёке. Это глобальная полная максимальная жертва и отдача себя.

Здесь, теоретически, тоже можно описать более подробно. Потом добраться и до Огня Вознесения Феху при переходе на следующий эволюционный уровень развития, при выходе из Человеческой Формы. Но оставим это для отдельной главы «Дагаз».

Конечно, я ещё отнесу и сам первичный импульс — руну Феху — к важнейшему рубежу. Просто как стадия преодоления она проходит мимо человеческого сознания. Это первичный стимул, огонь, толкнувший человека на путь магии и развития. Это скорее ощущается даже как нечто приятное и сильное — люди вообще субъективно чувствуют большой поток Силы как приятность и удовольствие, причём неважно, входящая это сила, наполнение, или исходящая, опустошение. А ещё раз в человеческой жизни этап Феху наступает уже за пределами этой самой человеческой жизни — когда Маг возносится выше, достигает уровня Асгарда и сгорает огнём изнутри.

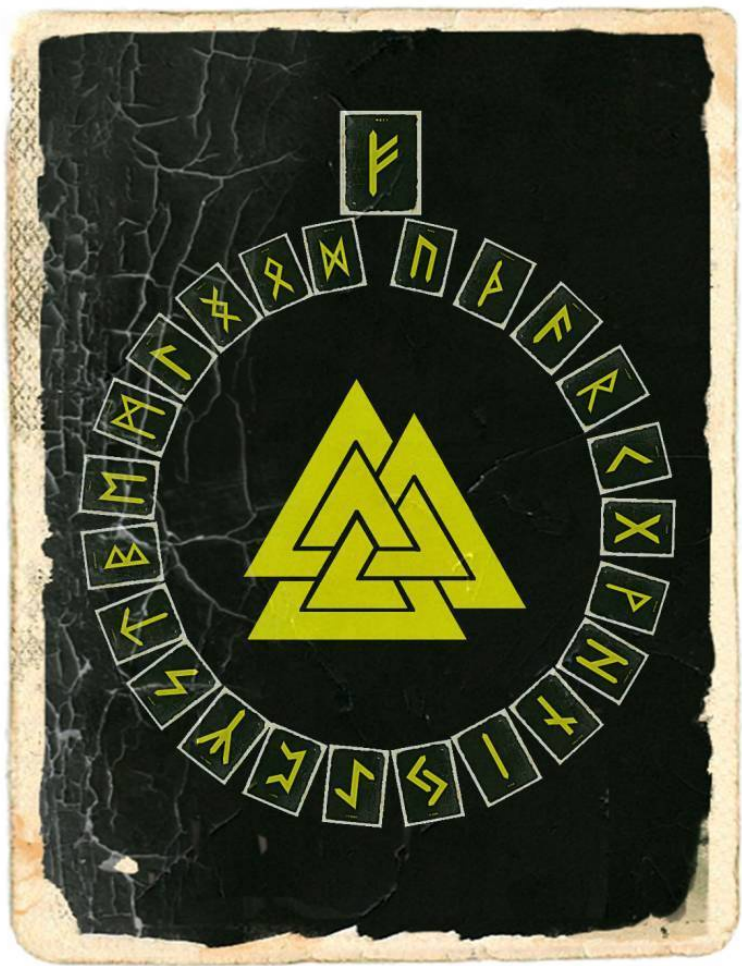
Кстати, ведя полемику о справедливости существования Утарка или Футарка — какой же из них более верный порядок, я более склоняюсь к Утарку, когда первой руной жизни

и активного движения является всё-таки руна Уруз, но при этом признаю, что привычное нам расположение рун в Старшем Футарке даёт хорошее представление о рунах Феху, Хагалаз и Тейваз как важных рубежных символах, они и расположены друг под другом, отображая тем самым переходы на разных уровнях бытия и восприятия.



Утарк или Футарк?

Хотел бы дополнительно поделиться своим мнением об Утарке, или о Футарке. Названия здесь не столь важны на практике, но каждое из них имеет свой теоретический оттенок значения. Вся суть в положении Феху — мощной инициатической руны, первой руны, руны-символа Первичного Огня. Как Дурак/Шут — первый и последний аркан среди старших арканов, так и руна Феху — первая и одновременно последняя руна рунного круга. Поэтому старший рунный известный нам ряд можно назвать Утарком, можно и Футарком — это не будет иметь для практики принципиального значения. Потому что есть варианты проживания рун, начиная с первой руны по последнюю, а есть варианты проживания рун случайные, когда мы вытаскиваем руны для предстоящего цикла практики из мешочка наугад, мысленно направляя намерение, что выпадет руна, наиболее необходимая для проработки в настоящий период. Да, мы должны внести в себя все потоки Мироздания для выхода из Человеческой Формы, все двадцать четыре священных знака. Но это путь длиною в тысячи жизней. Поэтому даже проживание рун постоянно в течение одной жизни по какой-либо одной строгой схеме не даст вам гарантии Освобождения в этом воплощении.



Есть версия, что в эзотерическом плане при рассмотрении рунного круга и рун как этапов Пути первой руной следует считать Уруз, а не Феху. И в этом есть своя логика. Футарк, применявшийся в том числе и как алфавит, имеет внешнее эзотерическое значение и руну Феху в своём начале. Порядок же рун тайный, скрытый, отображающий Северный миф сотворения, становления и разрушения мира, имеет своим началом руну Уруз.

Также порядок рун под названием Утарк более логично отображает Путь становления героя, Путь Развития, или просто Путь Героя. Ещё есть название для этого процесса — Путь Богов. Потому что в конце пути странника ждёт награда: стать божественным, подобным асам, обрести радужное тело. В этом наименовании — Путь Богов — сразу заложена конечная цель путешествия. Конечная для этого мира, потому что путешествие духа — бесконечно. Это цель для тех, кто стремится к Освобождению, к побегу из человеческой формы. Конечно же, большинство не ставит подобных ориентиров, гораздо интереснее утилитарное применение могущества рун для изменения окружающей действительности с целью получения благ и даров Мидгарда. Отсюда и наблюдаем так много новоиспечённых гальдраставов и рунескриптов по всей сети, и так мало информации практиков по своему личному проживанию рун, по вопросам изменения сознания и вообще своей сущности.

Вернёмся к порядку рун. Уруз — это корова Аудумбла, первобытная сила, хтоническая, огромная, неоформленная, неиссякаемая, колоссальная, соответствующая первичному импульсу Творения. И путник начинает своё движение с этого этапа, получая здесь своеобразный «заём силы» от рун — заём необузданной Силы, отображающей логику Пути.

Вспомним символизм в виде животных для большего понимания: Уруз — это Аудумбла, мать-кормилица, первосущество, это зубр, это дикий тур, это древние породы быков. А теперь Феху, символизм которой можно представить как скот, как прирученное животное, имеющее какой-то наработанный порядок поведения, действий, это облагороженное животное, это уже более разумное и владеющее собой существо. Да, это тоже огромная мощная сила, но уже более контролируемая, уже оформленная и направленная.

Также Феху — это награда, это успех, это получение даров. Путник, пройдя мытарства и перипетии трёх аттов, получает в конце свой приз.

Чем ниже уровень осознанности и прохождения путника, тем ниже будет сам уровень проявления потока руны Феху. При первом проживании, например, неофит может получить неожиданные доходы, более высокий уровень проявления — резкий творческий подъём, скачок на новый уровень идей, возможно появление совершенно нового ответвления жизни, открытие новых дверей и направлений.

И если рассматривать Феху как финал очередного кру-

га на Пути, можно увидеть в этой руне новую форму. Дагаз — это переход, а Феху — уже сама новая форма, следующий образ. Путник обрёл иное качество, стал другим существом, чем то, что вступило на путь в начале рунного круга (при условии качественного и длительного проживания рун). В самой высокой октаве проявления это обретение, освоение следующей ступени жизни. Маг становится божественным, переходит на более высокий уровень эволюции, обретает полноценное энергетическое тело и освобождение от уз Мидгарда.

Здесь в унисон этому же смыслу созвучно значение Феху как «первичный огонь». Я сравниваю его с Огнём Вознесения. Это первичный огонь новой жизни. И в подобном рассмотрении можно увидеть логику и смысл, почему Феху, как вариант, можно использовать в качестве первой руны при проживании рунного круга: неопит встает на Путь, пересекает Первую Пропасть (Кешет/рубеж Турисаз), испытывает первую социальную смерть, и Первичный Огонь помогает в этом, сжигая старые связи, привязки, личность, давая начало иной жизни.

Но: пересечение Кешет/Турисаз — решение самого путника. Без его решения внешним влиянием потока Феху его не выбросить на Путь Героя. Если, конечно, это не исключение в виде шаманского посвящения или очень сильное магическое влияние прошлой жизни. Это решение путника, естественно, неосознанное. В начале пути он и не задумывается о

том, что пересекает какую-то пропасть, какой-то Кешет, что он начинает дорогу кардинального изменения себя и своей жизни. Его влечёт интерес, какая-то странная тяга, зачастую меркантильные интересы.

Неофит, вставший на Путь, пересёкший черту, уже несёт в себе огонь Феху. И заодно кучу вопросов и неудовлетворённостей, для разрешения которых он и сдвинулся с мёртвой точки.

Раз уже упомянул каббалистические соответствия, приведу пример и с Арканом Шут. Шут является двадцать вторым старшим арканом Таро, несущим в себе зёрна всех остальных потоков. Соискатель, начавший своё геройское путешествие, уже сам по себе Шут, но шут пустой, без всего развитого спектра свойств и качеств, он цельный, но пустой. В конце пути он вновь станет цельным (относительно) и полным, уже несущим в себе раскрытые «зёрна» — потенции духа, потоки старших арканов. Относительно, потому что всегда какой-то дисбаланс в развитии отражений арканов в себе будет давать место и пространство для дальнейшего роста. Дисгармония и дисбаланс служат хорошим стимулом и помощью в движении. Когда же все векторы достигнут своего максимума, Путь Героя на этом парцуфе закончится, последует переход персонажа на уровень выше.

Проживание рун

Проживание рун или арканов Таро циклами по двадцать четыре или двадцать два дня (можно и дольше) вскрывает, обнажает, поднимает немалое количество грязи и негармоничной субстанции из глубин подсознания и закоулков огромного многолетнего мешка кармы. Более длительные циклы проживания, на мой взгляд, могут быть чреваты перекосами в энергетике и направленности сознания, но это индивидуально, ведь развивающийся чаще всего параллельно совершает ещё иные каждодневные практики. И ещё один момент, что согласно нумерологии мы ежегодно на себе весь год испытываем влияние того или иного аркана Таро или какой-либо соответствующей руны. Это к тому, что сама жизнь и её маршрут в том числе развивают нас. И многообразие развития без заикливания и перекосов даст наибольшую гармонию.

Проживание рун вытаскивает все ваши страхи, открывает для проработки все недочёты, промахи, грешки, ошибки. И в интенсивном режиме заставляет через разные ситуации и обстоятельства разруливать, решать, исправлять, искуплять. Одновременно с пережиганием старых «заслуг» сваливаются новые уроки и испытания — ведь ты сам согласился на интенсив, ты сам выдвинул претензию на максимальную скорость развития и на преодоление невозможного. И выходит

этакое подобие Чистилища экстерном!

То, что должно было прилететь согласно кармическому закону в течение десятилетия, реализуется оптом и сразу гораздо быстрее. Не знаю точного механизма действия кармы в данном случае, могу лишь оценить по собственному субъективному опыту. Возможно, не все уготованные ситуации сваливаются в том первоначально запланированном количестве и виде, что-то сгорает в огне осознания. Несколько мелких событий одной направленности, одного урока заменяются одним равноценным. Наверное, отсюда и ощущение ускорения и интенсификации жизни и яркости её проявлений в процессе проживания рун. Растёт энергетика, растёт осознание, растут массивы доступных для манипуляции энергий, растут и уроки. Возможно, так.

Руны, как и арканы, — пути между мирами, хеймами, сфирами. Они отображают энергетические каналы витального и ментального тел. И также отображают аспекты сознания Макрокосмоса и Психокосмоса. Также руны соответствуют и самим мирам/хеймам.

Проживая данные инструменты, мы выстраиваем Мировое Древо в себе со всем его великолепием и многообразием. Прорабатывается и энергетика (чакры — органы эфирного и астрального тел — явно затрагиваются), и стихии, и сознание тоже. А если одновременно совершать проработку хеймов/сфир специальными ритуалами — результат будет ещё сильнее и заметнее.

Это бесценные инструменты для развития. Очень хороший урок для познания, когда мы проводим тот поток, что ранее был нам чужд, мы с ним не были знакомы. Притягиваются ситуации, в которых надо правильно отыграть согласно сценарию и общему характеру руны. Тогда будет успех и дары. В такой ситуации ты ощущаешь себя собой, но будто в роли, словно попал на съёмочную площадку, где тебе сказали лишь название сцены, а дальше импровизируй, помня об общем векторе. И приходится быстро ориентироваться в незнакомой обстановке, выискивать в себе тот аспект, те нотки, которые созвучны проводимому потоку руны, что особенно непросто, если ты ранее никогда не реагировал и не вёл себя соответствующим необходимым образом. Это даже весело.

Реальный добровольно-принудительный сталкинг!

Также есть схема проживания рун, когда мы на каждую руну составляем вису с активацией определённого её, нужного нам, аспекта. Конечно, многогранная руна всё равно отыграется в вашей жизни и энергетике несколько шире ваших ожиданий, но ваше намерение задаст вектор проявления. Это можно назвать «методом Мага», используя терминологию Таро. А есть схема, когда мы заряжаем руну ежедневно в течение нашего рабочего цикла, но не задаём ей вектор и границы проявления. И тут она себя проявит максимально, исходя из вашей кармы. Это можно назвать «методом Дурака».

Руны настолько многогранны, что прожив руну, к примеру, месяц, мы сможем сознательно зафиксировать и отметить лишь пару-тройку аспектов рунного потока. А что-то отложится подсознательно, произойдёт внутренняя работа и трансформация.

Завершив проживание рунного круга, при благоприятных обстоятельствах и качественной проработке во время проживания, мы переходим на новый уровень сознания и бытия. И сразу же заново начинаем рунный круг: ведь каждый рунный вектор ведёт в Бесконечность, а срок годности плотного тела очень ограничен (внезапно смертен). На очередном жизненном витке каждая руна проявляет себя по-новому, показывает себя с неизведанной стороны, более глубоко, вплоть до архетипических образов.

Необходимость посвящения в Северной Традиции

Всеотцу

*О Всеотец, ведущий нас к победе!
Ты разгони туман, что взгляд мой
Покрыл мраком.
Пошли на помощь братьев-воронов,
Пусть осветят дальнейший путь!
Премудрость Хрофта, озари мой разум,
Даруй познания свет и приведи к Асгарду!
Могучий Ас, вверяюсь в твою волю.
Веди к Освобождению из Мидгарда ввысь.
Служенье рунам, кровь и жертвы
Я отдаю и посвящаю Гальдрафёдру.
Во славу, честь и процветание богов
Да будет так!*

Руны Мидгарду в известной нам истории и мифологии были переданы Одином. Потому один из его эпитетов «Rúnatýr» — Бог Рун. Хотя и руны не его творение как демиурга своей системы:

*«Руны найдёшь и
постигнешь знаки,*

*сильнейшие знаки,
крепчайшие знаки,
Хрофт их окрасил,
а создали боги и
Один их вырезал».*

(«Речи Высокого», пер. А. Корсуна)

Этот отрывок, да и другие упоминания получения Одином знаний и мудрости у более старших богов — йотунов — невольно наводит на размышления об авторстве великанов в создании сих священных знаков. Это, конечно, лишь версия. Возможно, руны более древние, чем все существующие расы богов, и архетипически отображают строение всей Вселенной, а с богами — асами, йотунами, ванами, альвами или цвергами — связаны лишь по соответствиям.

Так или иначе руны были дарованы именно Всеотцом-Одином людскому племени:

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

И поэтому один из важнейших моментов успешности проработки рун и включения их архетипов в себе является наработанный канал с главой пантеона — с Одином.

В какой бы Традиции вы ни работали, чьи бы ритуалы ни применяли — вам необходимо Посвящение. Для эффек-

тивности и результативности проведения потоков божества или глифов, рун, сигилл, знаков. Посвящение — это ключ, шифр, код доступа к данной энергии. Конечно, есть вероятность, что у вас работают руны, слушаются вас и говорят правду во время дивинации благодаря вашим наработкам с прошлых жизней. Но пройдя Посвящение, вы ощутите разницу в силе и интенсивности проводимого потока энергии.

Совет мой рассчитан на только вступивших на свой путь развития в русле Северной Традиции. Поэтому вряд ли у вас есть наставник-эриль, представляющий длинную цепь преемственности, в которой сакральные знания передавались из уст в уста, от Учителя к ученику. Вряд ли у вас есть возможность так вот запросто получить Посвящение от настоящего носителя зерна Традиции, от посвящённого эриля. Но Посвящение — это ещё и огромная ценность и заслуга, до которой надо дорасти, которую надо заслужить, получить такой дар и милость в начале своего пути — это однозначно кармическая предопределённость.

Поэтому первое, что вам доступно — это Самопосвящение. Вам необходимо выйти на контакт, достучаться до Демиурга данной системы — до Одина. В дальнейшем вы сможете избрать себе определённое божество из северного пантеона по вашему внутреннему созвучию для поклонения, служения или сотрудничества. Но прежде вам надо представиться Владыке Рун.

Итак, берёте белый картон, чертите на нём Печать Одина

своей кровью (проколите безымянный палец иголкой). Далее нужны сухие дрова, тёмное пиво, эль или медовуха, можно ещё хороший кусок сырой свинины.



Идёте в лес, разжигаете костёр. В позе Альгиз с поднятыми руками взываете к Всеотцу, лицом на север, произно-

сите девять раз «ОЭПАНДИНАМ». Называете своё имя, такой-то сын Мидгарда, просите принять вашу жертву, подношение и помочь в развитии в Северной Традиции. Можно также попросить послать Учителя (касаемо этой просьбы: вряд ли это произойдёт быстро, сначала обычно идут годы испытаний, но спросить можно — вдруг карма благоволит).

Читаете строфы из Старшей Эдды (лучше, если наизусть):

*«Знаю, висел я
в ветвях на ветру
девять долгих ночей,
пронзённый копьем,
посвящённый Одину,
в жертву себе же,
на дереве том,
чьи корни сокрыты
в недрах неведомых.
Никто не питал,
никто не поил меня,
взирал я на землю,
поднял я руны,
стена я их поднял —
и с древа рухнул».*

Проникнитесь эти строками, пусть смысл их и образ пронзит вас, представьте себя на месте Одина, вы сейчас отдаёте в жертву себя всего самому же себе, осознайте это. Отдаёте себя своему Духу, во имя развития, во имя цели, во имя

смысла.

Бросаете в костёр Печать Одина, кладёте туда же мясо. Открываете эль, немного плескаете на горящие дрова со словами «Во славу Одина! Во славу и честь Асгарда!» — делаете так трижды.

После чего можете сделать пару глотков эля во славу асов и Отца Богов. Бутылку открытую оставьте у ближайшего дерева. В следующий приход заберёте.

Всё, ваше первое знакомство, ваше вхождение, «стучание» в дверь культа в этом воплощении состоялось. Следите за снами и знаками. Если вы в прошлых жизнях работали с рунами, большая вероятность, что во снах это придёт.

Далее надо будет провести цикл практики вхождения в рунную магию, проживание рун, практиковать с рунами регулярно, совершать Ритуал Одина периодически и циклически, изготавливать для себя различные гальдраставы и рунескрипты для развития энергетики — каналов и хеймов. Примерно раз в полгода можно также с подношением просить у Гальдрафёдра послать Учителя. Если Всеотец благоволит — вам будет послан эриль, знающий, посвящённый, кто будет иметь уровень и право посвятить вас в ступени гальдра. И ваш иерархический статус в Северной Традиции будет неуклонно расти.

Древо Иггдрасиль

Имея перед глазами хорошую, структурированную и апробированную годами схему Древа Сефирот, руки так и чешутся нарисовать нечто подобное по аналогии — схему Древа Иггдрасиль, которая была бы столь логична и полезна путникам как карта и ориентир. Но есть важные ключевые отличия: Древо Сефирот отображает стадии, отображает состояния, изображает поэтапное нисхождение Духа в материю или, наоборот, восхождение человека к божественности. Древо Иггдрасиль с его мирами может служить схемой, но это также и существующие миры во Вселенной со своими обитателями, со своими расами существ. Поэтому в любом случае схема Древа девяти миров будет так или иначе условна и относительна, но есть шанс, что она сможет быть полезной определённому кругу эзотериков именно в практическом смысле. Потому что теоретически можно нарисовать любое строение Древа с кучей миров, почти произвольно по личным вольным ассоциациям расставить руны — пути между мирами, но это так и останется голой теорией без точки применения.

Очень многие рунологи публиковали свои умозрительные Макрокосмические схемы девяти миров Иггдрасиль и двадцати четырёх путей между ними по соответствию количеству рун в Футарке. Насколько эти схемы рабочие и вообще

как их можно использовать практически — не мне судить, но я не вижу в них чётко проработанной логики. Хотя бы потому, что двадцать четыре руны — это не все руны, известные даже в открытом доступе в Мидгарде. А есть ещё руны, которые известны лишь малому количеству людей в закрытом доступе. Есть руны и других миров Иггдрасиля, у каждого народа свои. И ещё момент, что из каждого хейма Мирового Древа мы можем попасть в каждый другой хейм благодаря радужному мосту Бифрёсту. Итого уже имеем тридцать шесть путей между мирами. Это при условии, что путь между Мидгардом и Асгардом, например, туда и обратно обозначается одной руной. Если же символ настройки из Асгарда в Мидгард один, а символ настройки из Мидгарда в Асгард другой, то в таком случае вообще будем иметь семьдесят две руны-векторы между мирами.

Наибольшую пользу в схеме Древа Иггдрасиль (мой вариант) я лично вижу в соответствии Макрокосмического уровня Микрокосмическому. Мы можем представить энергетику человека, его витальное и ментальное тела в виде схемы, конструкции энергетических центров. И уже прорабатывая эти центры, мы проводим в себя качества миров и их обитателей.



Повторюсь: эта простая условная утрированная схема Древа в Макрокосмосе и Микрокосмосе. Во Вселенной существует многомерность, гораздо больше измерений и планов, чем известно человеческой науке, поэтому изобразить на двухмерной плоскости десятимерное, например, пространство не представляется возможным. Да и пути между девятью мирами идут от каждого мира к каждому, что тоже изобразить упрощённо сложно.

Как схема же Микрокосмического Древа очень даже подходит, с его хеймами (энергетическими центрами) и их соответствующим расположением проекций на теле человека.

Асгард — над макушкой

Альвхейм — область яремной вырезки, низ горла

Муспелльхейм — левое сочленение ключицы и плеча

Ванахейм — правое сочленение ключицы и плеча

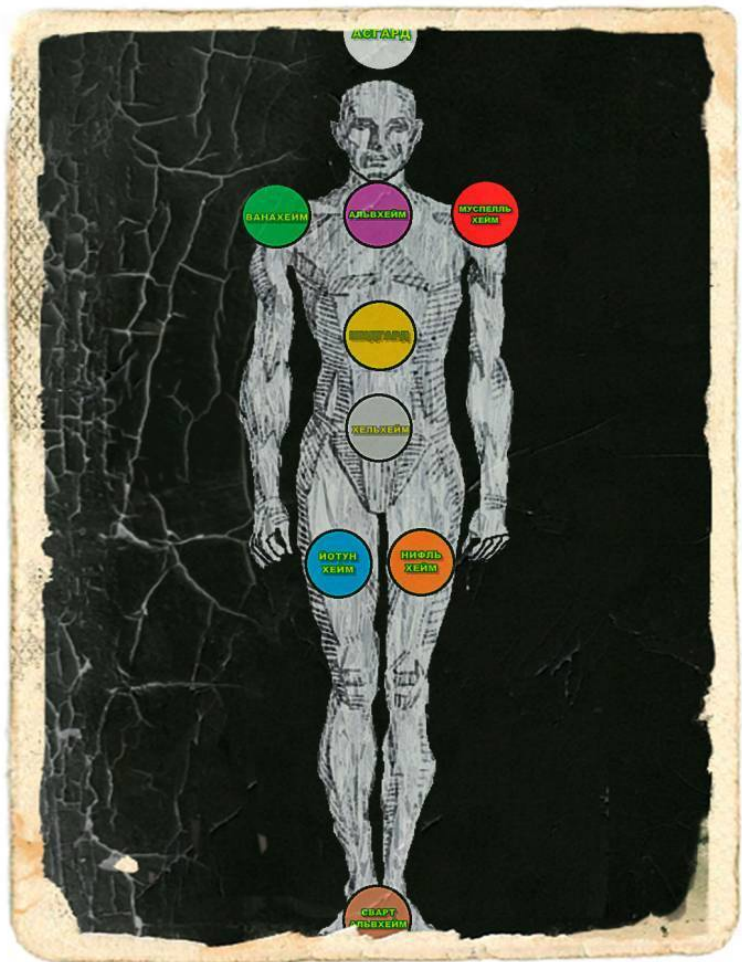
Мидгард — солнечное сплетение

Йотунхейм — левое бедро, его середина

Нифльхейм — правое бедро, его середина

Хельхейм — примерно четыре сантиметра ниже пупка

Свартальвхейм — между ступней.



АХСТАРА

ВАНХЕИМ

АЛЬБХЕИМ

МУСПЕЛЬХЕИМ

ИИДУАРА

ХЕЛЬХЕИМ

ИОТУНХЕИМ

НИФЛЬХЕИМ

СВАРГ
АЛЬБХЕИМ

А заодно мы можем использовать данную схему и для проработки чакр — энергетических центров эфирного и астрального тел.

Соответствия с чакрами:

Асгард — Сахасрара

Альвхейм — Вишудха

Муспелльхейм и Ванахейм — Анахата

Мидгард — Манипура

Йотунхейм и Нифльхейм — щупальца намерения

Хельхейм — Свадхистана

Свартальвхейм — Муладхара.

Для примера здесь приведу некоторые формулы для настройки на миры Иггдрасиля. Кто автор сего творения — честно не знаю, автора старательно искал, но не нашёл, в интернете на сегодняшний день сложно найти концы и первоисточник:

Свартальвхейм:

СОЛЛ ХАЙЯНТРЕЙМ'АШША С'АГА. СОЛЛ Г'АР-
ДУ Р'ОНГО 'ОРРО. СОЛЛ 'ИКСТАС 'ИРРИКС И'ЯМА
АГ'АЙА. СОЛ КО ЭРР МАНС.

Хельхейм:

МАНН Т'АРА АЙЗ. МАНН АРАИР'АНТ АР'АИ АР.
МАН ДЖЕРТ 'ОПА 'АЛЛИС. МАН К'АГО.

Йотунхейм:

НАР АЛЛ'АЙЯ АЛЛ'АЙЯ. НАР КОМ ПАР'АТ. НАР

Х'АНГА 'АВИ. НАР МАНК.

Нифльхейм:

АЙС 'ЭНГЕРР 'АЙО АМ'АНТ. АЙС 'АЙЯ АР'АСС. АЙС
'ЭЙКИ.

Мидгард:

ИРР АС'АМ 'АНКА. ИРР АЛЛ'ЕЙГ ИРР МАНН. ИРР
АСАЙАТ'ОН ЭСС.

Муспелльхейм:

КАУ РАНК ЕРР. КАУ ОГЕН ХЕМ. КАУ РОЙТ АНГ
РОЙТ. КАУ Х'АССТА.

Ванахейм:

ВАН 'АРРАТ ЛАР 'ЕНИ. ВАН 'АСКА СОЛ. ВАН
ХАР'АЙЯ.

Альвхейм:

ЭЙ 'АСТА АМ'АРА. ЭЙ ГАЛАТ'ОН ТЭЙР. ЭЙ ХАСС.
ЭЙ ХАСС 'АССА.

Асгард:

ФЭЙ Р'АНТА. ФЭЙ АШЛ'АМ АСПЕРТ'АНРА ОММ.
ФЭЙ САЙ'ОНТА С'АЛЛА САЛЛ ИС'АЙМАРТ.

Практическая польза от данных формул, что при их на-
читывании мы прорабатываем в себе соответствующий ми-
ру энергетический центр. А ещё при хорошей чувстви-
тельности при работе с формулой мы можем получать знаки и
информацию из соответствующего мира. Информация будет
приходить как через сны, так и в качестве символов и знаков

из окружающей реальности. Алгоритм можно использовать привычный: берём формулу, начитываем её энное количество раз, 9-18-27 раз на выбор по ощущениям. Визуализируем в себе соответственный энергетический центр, ощущаем наполненность его силой, энергией, его разрастание и уплотнение. И так ежедневно.

Кстати, здесь пыливый читатель может заметить, что каждому миру Древа отдана определённая руна. Насколько это мнение верно, поможет проверить Непроверяемый Личный Гнозис, сиречь личный субъективный опыт.

Свартальвхейму соответствует руна Соулу.

Хельхейму соответствует руна Манназ.

Мидгарду соответствует руна Йера.

Йотунхейму соответствует руна Наутиз.

Нифльхейму соответствует руна Иса.

Муспелльхейму соответствует руна Кеназ.

Ванахейму соответствует руна Вуньо.

Альвхейму соответствует руна Эйваз.

Асгарду соответствует руна Феху.



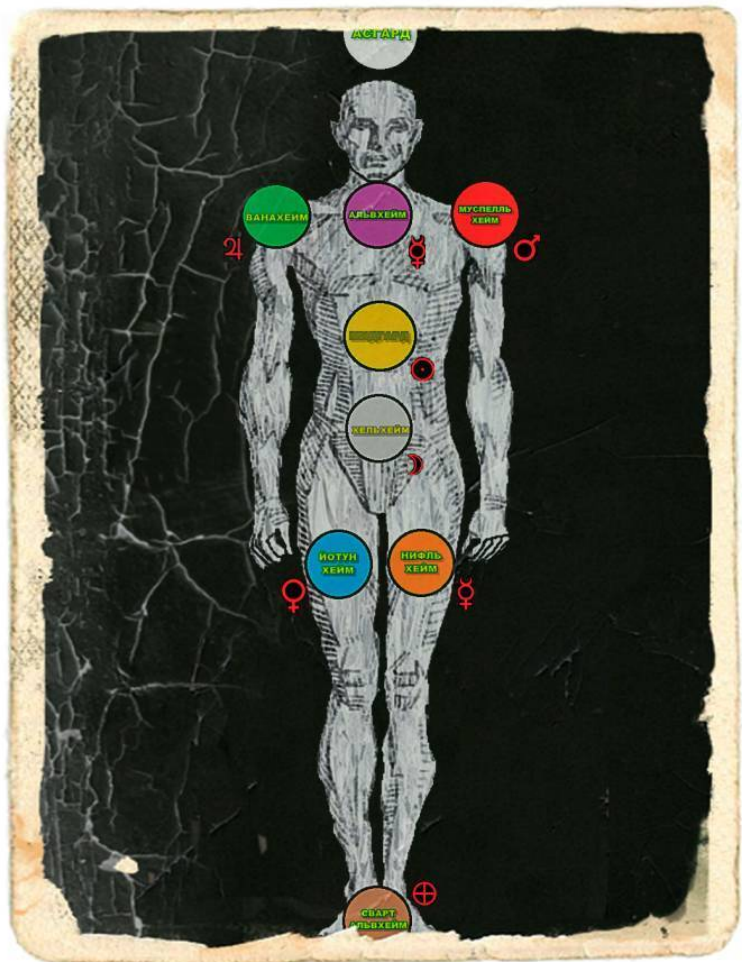
Многие рунологи составляют свои соответствия рун планетам. Не буду отставать от них. Без претензий на Истину, а лишь делясь своим опытом и наблюдениями, обозначу следующие соответствия:

Перт — Луна
Ансуз — Меркурий
Беркана — Венера
Соулу — Солнце
Хагалаз — Марс
Феху — Юпитер
Эйваз — Сатурн

Ещё, пожалуй, обозначу соответствия планет и хеймов:

Свартальвхейм — Земля
Нифльхейм — Меркурий
Йотунхейм — Венера
Хельхейм — Луна
Мидгард — Солнце
Муспелльхейм — Марс
Ванахейм — Юпитер
Альвхейм — Меркурий

Асгарду я не ставлю соответствия, поскольку считаю, что это уровень венца (Корона, Кетер, Сахасрара), потому этот хейм выше планет.



Меркурий обозначен дважды, и здесь нет ошибки. Как нет ошибки, например, в индийской традиции, где Луна соответствует чакре Свадхистане, но при этом Луна как часть вместе с Солнцем соответствует чакре Аджне. Поскольку разные хеймы отображают разные аспекты одной и той же планеты. Аналогично покажу на примере арканов Таро для лучшего понимания: есть аркан Луна и аркан Верховная Жрица, потоки которых так или иначе соответствуют и прорабатывают Луну в Микрокосме человека. Луна может проявляться как в низких, так и в высоких аспектах. В высоком аспекте нужно вспомнить символ Аджны — соединение Луны и Солнца. Опять-таки, например, проведение потока аркана Верховная Жрица — это тоже активация Луны, но это высокий аспект, усиление Аджны, безмолвного знания. Ещё зависит от метода проведения потока Луны — влияние будет отличаться, субъективные ощущения и знаки тоже будут отличаться. Проведение потока аркана Луна будет иным, нежели проведение потока аркана Верховная Жрица. Проработка общего лунного принципа будет отличаться от проработки лунного магнетизма из магии Древних. Поток аркана Луна — более «низкий», вульгарный и ближе к эфирному плану и чакре Свадхистане, чем поток Верховной Жрицы, который затрагивает ментальный план, интуицию, безмолвное знание, вишудху и аджну-чакры.

Альвхейму соответствует Меркурий, хотя, например, в Древе Эц Хаим ложной сфере Даат нет планетного соответ-

ствия. У Альвхейма есть — поскольку это конкретный энергетический центр в энергетических телах человека.

Соответственно и аналогично работа с Нифльхеймом и работа с Альвхеймом даёт проработки более низких и более высоких проявлений меркурианских качеств. На более вульгарном уровне это структуризация, пробуждение и усиление качеств коммуникации, красноречия, анализа и логики, хитрости, изменчивости, гибкости и изворотливости, сообразительности — всё это на более простом примитивном уровне, чтобы контактировать с людьми в социальном общении, на уровне торговли и сексуальных контактов. На более высоком уровне это уже проявление менторства, ораторства, риторики, философского мышления, возможность и умение работать с огромными кластерами информации, писательство разножанровой литературы большого объёма, научное мышление, составление и написание научных работ, научной литературы, развитие интеллекта и глобального погружения в информационное поле, умение видеть суть, вычленять главное, анализировать и синтезировать большие срезы данных.

В этом соответствии

«Свартальвхейм-Земля-Муладхара-стихия земли,
Нифльхейм-Меркурий-щупальце намерения-Воздух,

Йотунхейм-Венера-щупальце намерения-смесь стихий
земли-воздуха-воды,

Хельхейм-Луна-Свадхистана-стихия воды,

Мидгард-Солнце-Манипура-стихия огня,
Муспелльхейм-Марс-гневный аспект Анахаты-стихия огня,
Ванахейм-Юпитер-милосердный аспект Анахаты-смесь стихий огня и воздуха.

Альвхейм-Меркурий-Вишудха-стихия воздуха»
мы легко видим ключи для проработки разных аспектов нашего энергетического кокона и соответствующих им граней и сторон сознания. Соответствия неидеальны и не точны на сто процентов, но работая с тем или иным хеймом, мы заодно усиливаем и структурируем, компенсируем и корректируем аспекты и проявления соответствующих ему планет, стихий и чакр.

И отсюда, зная соответствия планет в Западной Традиции чакрам, можно использовать руны для проработки чакр — энергетических органов эфирного и астрального тел — в том числе. Единственно, что руны многоаспектны и разностихийны, и чакры несут в себе не один лепесток, не одно свойство, поэтому разные грани одной и той же чакры можно прорабатывать разными рунами:

Сахасрара — можно использовать Эваз, можно Феху.

Аджна — можно использовать Дагаз.

Вишудха — можно использовать Ансуз.

Анахата — можно использовать Гебо.

Манипура — можно использовать Хагалаз, можно Соулу,

можно Тейваз.

Свадхистана — можно использовать Перт, Ингуз, Лагуз.

Муладхара — можно использовать Беркана, можно Уруз, можно Отал.

Алгоритм простой: ежедневно, один или два раза в день помещать соответствующую руну в чакру, пропевая 9, 18, 27 или 99 раз имя руны или звуковой ключ руны. Визуализируем ярко сияющую руну, как она насыщает и наполняет чакру. И так цикл минимум двадцать один день. Лучше двадцать четыре дня — по количеству рун в Старшем Футарке.

И отсюда же, зная эти соответствия рун хеймам Макрокосмоса и тождественно Микрокосмоса, можно прорабатывать эти самые энергетические центры витального и ментального тел.

Схема практики несложная:

1) Лицом на север. Девять раз произносим ОЭПАНДИ-НАМ.

2) Визуализируем над головой ярко сияющий белый шар, девять раз вибрируем ФЭЙ.

3) Визуализируем в области яремной вырезки фиолетовый шар, девять раз вибрируем ИВИ.

4) Визуализируем в области левого плеча красный шар, девять раз вибрируем КАУ.

5) Визуализируем в области правого плеча зелёный шар, девять раз вибрируем ВЭЙН.

- 6) Визуализируем в области солнечного сплетения золотисто-жёлтый огненный шар, девять раз вибрируем ЙЕР.
- 7) Визуализируем в области левого бедра оранжевый шар, девять раз вибрируем НОЙТ.
- 8) Визуализируем в области правого бедра голубой шар, девять раз вибрируем ЭЙС.
- 9) Визуализируем чуть ниже пупка серебристый шар, девять раз вибрируем МАНН.
- 10) Визуализируем между стоп коричневый шар, девять раз вибрируем СОУ.

Это вполне рабочая схема, если принять верной данные в формулах-настройках на миры рунные соответствия. Непроверяемый Личный Гнозис вам в помощь, сиречь личный опыт, в качестве главного критерия вашей правды.

А в приведённой мною конструкции Микрокосмического Древа можно увидеть ещё и рунную матрицу. И ещё четыре энергетических центра, которые прорабатываются в Ритуале Одина. Им соответствуют не миры, а аспекты Мироздания или, в частности, Одина-Всеотца — это Гери и Фреки на уровне коленей, это Хугин и Муниин на уровне лба. И по этому же маршруту очень кратко можно описать схему восхождения человека до уровня бога, описать последовательность ступеней вверх.

«Прежде чем неопит станет адептом, он должен обрести контроль возжеления.»

Прежде чем адепт сумеет соединить в себе белое и чёрное, Свет и Тьму, он должен обрести контроль гнева и милосердия.

Прежде чем адепт поднимется над понятиями Добра и Зла, он должен научиться карать и миловать, уничтожать и исцелять.

Прежде чем адепт бросится в Бездну, ему требуется обрести отрешённость и безжалостность.

Прежде чем адепт станет Мастером, его эго должно умереть и воскреснуть как чистый проводник Духа»

Каждая ступень — это виток, это рубеж, это новый, более продвинутый этап. Некоторые даются быстрее, на некоторых застреваешь на годы, некоторые проходятся мягко и незаметно, после некоторых ты словно умер в мучениях и чудом воскрес, потеряв очень многое и многих. На каждом уровне своя жертва, свои искусы, свои уроки и препятствия.

Ассоциация перехода:

«На грани. Навзрыд. На пределе. На исходе сил. На острие максимального напряжения.

Моё тело оставалось в пространстве на одном месте, но тонкие тела как более чувствительные и просто в силу своей иной конфигурации мчались сквозь Время, повинаясь импульсу максимального ускорения, что задало Сознание посредством воли и намерения эго, хотя в тот самый момент взрыва импульса Сознание и эго были слиты воедино и неразрывно. Тела горели, держась из последних сил, сосуд почти

трескался, удерживая воплощённую форму сверхусилиями, которые были уже тоже на грани истощения.

Боль разрасталась, становясь невыносимой, из всех пор струился пот, из глаз текли слёзы как квинтэссенция и знак предельного напряжения, тело начало неудержимо трясти в растянутой и продолжительной агонии. Из пор начала сочиться кровь. Кровь, пот и слёзы капали крупными каплями, вихрем закручивались и, сливаясь вместе в пространстве и времени, приобретали какую-то пока непонятную форму. Грань завершения приближалась. Осталось не так много, краем сознания я смотрел на новый формирующийся образ из жидкостей. Успею ли дотерпеть, додержать? «Давай, давай, ещё немного, пусть эти старания не пропадут втуне», — слабеющей мыслью подгонял я новую форму.

Слёзы, пот и кровь причудливо соединились, закружились вихрем, выстраиваясь в нечто, теперь это уже более понятное и привычное для человеческого тоналя — Ступень, очередная ступенька Восхождения. Ещё миг, Ступень родилась из частей меня в пространстве и времени моего личного Пути, что вплетён в эволюцию Мироздания как неотделимый узор, как маленькая часть большой мозаики. Я сделал шаг с облегчением и встал на эту Ступень. Успел. Не разорвало в клочья. Теперь можно сделать передышку, собираясь и созревая для следующего скачка».

Ступень Свартальвхейма

Руна, символизирующая этот этап — Соулу.

Путник только приоткрыл глаза. Он из самых низов на уровне животного сознания собирается в Путь. Он ещё приземлённый, он пока во власти и на уровне Свартальвхейма, в нём ещё много жёсткости, алчности, простоты, односторонности, страстей и темноты. Но он уже на этом уровне может открыть глаза и увидеть магию, либо так и прожить всю жизнь в невежестве. При получении импульса Феху обыватель-мещанин становится Путником. Уже на этом этапе могут начаться испытания, потому что обыватель, обычный человек с его старыми связями должен умереть. Впереди на подъёме ждёт Первая смерть. Пока человек живёт обычной жизнью. Это даже не начало.

Но на этом же уровне случается первый Зов Силы, когда магия обращает внимание на человека, показывает ему неизвестное и непознанное. Он открывает глаза и начинает движение вперёд и вверх, преодолевая инертность страхов своей личности, социума и Системы в целом, и сонма паразитов как служителей Системы.

Ступень Хельхейма

Руна, символизирующая этот этап — Манназ.

Путник начал движение, начал своё Великое Восхождение. Он вошёл в Хельхейм, на входе преодолев Врата — Первую социальную смерть, Кешет, выражаясь языком кабалистической аналогии.

Здесь поначалу рушится всё, что можно: это обрывы привычных связей; случайная и сознательная потеря друзей и знакомых как жертва и как отсечение лишних вампирских присосок; это борьба Системы с вашей попыткой развития через убеждения и угрозы как родственников и друзей, так и врагов; это потеря всех прежних ценностей, идеалов и смыслов; на внешнем проявлении это может быть потеря работы, безденежье, пустота вокруг. Потому что гусеница должна умереть, чтобы стать бабочкой. Только через смерть и жертву может произойти возрождение в новом качестве.

Путник выдержал, он не бросился стремглав назад в привычное болото, он двинулся, скрепя сердце, глотая слёзы, вперёд и вверх, сжимая зубы от непривычной боли. Он вошёл в Хельхейм, царство теней, отражений, образов и иллюзий. Идут знаки, получают осознанные сновидения, энергия прёт большим потоком. Неофит чувствует, как у него срабатывают ритуалы с полщелчка. Он ощущает Силу, он ощущает сияние Бога сверху. Но это иллюзия. Это лишь отражение лунного мира. Уровень теней зыбок, лжив, непостоянен и опасен своими мороками. Требуется немало сил и удачи не увлечься манящими настоящими возможностями, которые по сути лишь синица в руках, а ведь в небе не просто журавль — там выше есть шанс стать великим и вообще подняться над формой земного этапа.

Ступени Йотунхейма и Нифльхейма

Руна, символизирующая Йотунхейм — Наутиз.

Руна, символизирующая Нифльхейм — Иса.

Этапы Йотунхейма и Нифльхейма продолжают обучать Путника гибкости и жёсткости, реализации и текучести, созданию твёрдой формы и подвижности мысли. Без того или другого невозможна полноценная Магия. Нифльхейм — мир тьмы, льда и мрака, максимальная кристаллизация. Условно это воплощение жёсткого разума, стремящегося всё структурировать, оформить, сделать ясным, понятным, логически обоснованным. Путник учится включать разум, изучает теорию, выстраивает логические схемы, порождает свои интеллектуальные умозрительные концепции магии. Если в этом аспекте неофит заостенее, то он будет пропускать всю входящую информации через ценз интеллекта и разума. Что сблизит его с материалистичным учёным. Удивительно, что на этом же уровне может быть и совсем без теории, Путник может стать чистым практиком, всецело увлекшись простым результатом магического действия: сделали это — получили это, нажали кнопку — получили результат. Такой развивающийся становится колдуном, поставившим на алтарь голую практику без желания разбираться и углубляться познанием в суть магии и Мироздания.

Йотунхейм несёт принцип подвижности, изменчивости, некоторой бесформенности и примата интуиции, обращения к древнейшим формам познания действительности. Путник учится воспринимать мир через призму подсознания, напря-

мую, интуитивно, считывая образы и символы. Путник учится менять форму, учится быть гибким, учится направлять и менять энергию. Погружаясь в этот принцип всецело, неофит теряет форму и опору, его несёт, он становится излишне восприимчивым и эмпатичным, несмотря на увеличение его хаотичной первобытной силы от принципа Йотунов, ему сложно её сконцентрировать и направить. Лишь в соединении и в слаженном взаимодействии принципов Йотунхейма и Нифльхейма можно полноценно использовать силу щупалец намерения, менять реальность по своей воле.

И на этих этапах свои препятствия и иллюзии. Путник искренне может уверовать в могущество собственного разума, логики, начать писать философские трактаты, которые могут даже снискать себе благожелательную публику, и неофит имеет шанс почувствовать себя великим магом. А зачем великому магу развиваться дальше и быть самокритичным? Ещё может случиться, что Путник остановится на данном этапе, довольствуясь уделом колдуна, помогая ритуалами людям, не собираясь углубляться дальше. Огромное количество деревенских и не только ведьм и колдунов живут таким образом.

Путник может погрязнуть в образах, когда однажды, потеряв всякую критичность и точки опоры, поверит в искренность приходящих видений. Так появляются Демиурги Вселенной, которые в своих дневниках описывают свои битвы с богами, о том, как они создавали планеты и миры, при

этом простенький ритуал в нашей реальности уже во многом неспособны реализовать.

Ступень Мидгарда

Руна, символизирующая этот этап — Йера.

Поднимаясь на уровень Мидгарда, Путник пересекает Завесу, Парокет, выражаясь языком каббалы. То ещё испытание — Тёмная Ночь Души, как её принято называть в эзотерической литературе. Ощущения, будто тело и душу разорвали на части, и никак не собраться. Опустошённость, бессилие и апатия поглощают неопита, и нет проблеска впереди. Главное здесь — продолжать идти, продолжать двигаться, несмотря ни на что. На этапе Мидгарда неопит становится adeptом, человека уже можно смело назвать магом. Немногие Путники доходят сюда. Здесь adept уже начинает слышать голос Духа, голос своего эйдоса. Его личность скачком значительно приближается к его Индивидуальности. И тропка на Пути становится уже. Чем ближе в Духу, тем уже тропка. Вполне возможно, что в это период вы узнаете своё духовное имя — вибрацию грани вашего духа — либо чётко ощутите жёсткую прочную связь, тянущуюся сквозь воплощения, с вашим любимым богом, с вашим Ишта Дэватой. Влияние эйдоса будет возрастать, Его заранее запланированный сценарий пути в этом воплощении будет реализовываться точнее. И это будет жертвой к неудовольствию эго, потому что станет меньше шансов и возможностей для вся-

кой дури, меньше возможностей для манёвра, меньше возможностей подвинуться чуток в сторону, при этом продолжая путь вверх. Нет, есть маленькая тропка по гребню высокой горы, и маленький шажок в сторону будет означать жёсткое падение. Хотя для личностного мелкого взора может казаться, что вот пойти туда (направо/налево, ответить на манящую перспективу) — очень даже неплохо, сулит хорошие ресурсы и бонусы, там будет мягче, слаще и богаче. Но Дух считает иначе. Он будет вести вас согласно Его плану, тем более если вы ежедневно просите об этом, взывая к своему собственному личному божеству, что в вас воплощён. У вас просто не будет получаться что-то сделать, куда-то пойти, с кем-то встретиться. Ненужные каналы не будут создаваться.

«Рыба ищет где глубже, а человек — где лучше». А Дух плевать хотел на пожелания человека. Он придумал сценарий, имея ограничения, привязки и долги по карме. Придумал путь, который наилучшим образом реализует его потенции и ведёт к развитию. Но этот путь ещё надо пройти так, как он задуман, что очень и очень непросто, потому что паразиты не дремлют, и Майя пытается поглотить стремления, чаяния и силы развивающегося полностью.

Человек хотел бы туда, где мягче и проще. Но зачастую нырнуть в самое пекло, в самую жёсткую мясорубку, вплоть до геройской смерти в бою — наилучший вариант для развития Духа.

Иногда из узкой извилистой тропинки, где у тебя есть очень небольшие вариации при продвижении вперёд — полшага влево и вправо, не больше, но всё же есть — Путь превращается в канат. Тонкий тугой канат, где справа, слева и сзади — пропасть. Идёшь по этому тросу, балансируя изо всех сил, шатаешься, пытаешься удержать своё движение, мешающий ветер пытается склонить тебя в ту или иную сторону. И, главное, на таких этапах пути твои варианты действий ничтожны, свобода движений минимальна, тут бы просто удержаться на Пути. Конечно, это актуально, если всё ещё есть цель движения вперёд.

Можно прыгнуть в пропасть, в любое направление. Но это действительно равнозначно смерти, аналогия с бездной неслучайна. Вернуться обратно на тот же самый канат, на ту же высоту и интенсивность — один шанс на сотню воплощений. Может быть, существует вероятность влезть на другую тропинку, более медленную, более мягкую — может быть. Но на самом деле при всём богатстве выбора альтернативы нет: только двигаться вперёд, сжав зубы, навстречу ветру, потому что в пропасти делать точно нечего. Уже забыл? Ты ведь вылез и с немалым трудом на свой Путь из этой самой пропасти...

На всех ступенях Пути главным врагом и препятствием развития для Путника является его эго, его тщеславие, его высокомерие, его корона на голове. И, наверное, на Мидгарде это эго имеет шанс разрастись очень сильно, чтобы за-

тмить взор путника. А самое интересное, что здесь как раз таки максимальная иллюзия ясности Пути: ты словно чувствуешь Путь, ты слышишь свой Дух, ты с ним на прямой связи, ты паришь, с лёгкостью обходя задолго загодя те сложности и враждебности, с которыми раньше с усилием боролся.

Ступени Муспелльхейма и Ванахейма

Руна, символизирующая Муспелльхейм — Кеназ.

Руна, символизирующая Ванахейм — Вуньо.

Проходя этапы развития Муспелльхейма и Ванахейма, можно с некоторым допущением сказать, что адепт развивает в себе качества Гебуры и Хесед, развивает качества лепестков Анахаты, выходит на максимум проявлений Строгости и Милосердия.

Адепт учится гневу и разрушению, адепт обретает невероятную мощь уничтожения. Но вместе с тем он учится и контролю и ответственности за свою огромную силу. Он познаёт, что нет Добра и Зла как жёстких категорий. И меч через наказание может нести благо миру и может быть самым эффективным способом воспитания.

Неимоверная сила в балансе требует неимоверного контроля. Только в равновесии Великая Сила и контроль могут существовать долго в едином сплаве в одном существе. Иначе это ненадолго: либо Сила разорвёт сосуд, либо лишит разума, либо будет ограничена извне служителями Баланса и Равновесия. В этом и сложность этого этапа — обрести кон-

троль над колоссальной мощью, открывшейся адепту, ибо искушение Силой очень велико. Ощущение, будто ты поймал тот пресловутый рычаг, ту знаменитую архимедовскую точку опоры, и готов перевернуть Землю.

Адепт становится бичом Божьим, Его левой рукой, Его палачом, Его карателем. И потому особенно актуален переход не вверх в Альвхейм, а в Ванахейм, где обретение Милосердия уравновесит Строгость, вернёт Весы к балансу.

Ванахейм учит адепта состраданию, учит, что собственное развитие эффективнее свершается через помощь другим, да и смысл развития имеет место быть лишь относительно других существ во Вселенной. Да и само развитие адепта произошло благодаря помощи ему от других людей, от других существ, от наставников, от учителей. Служение, сострадание, помощь, благотворительность — адепт входит в круговорот взаимопомощи, в цепь преемственности, он учится исцелять, учится уменьшать страдания живых существ своим светом. Путник осознаёт, что люди нуждаются в его Свете, что он уже достиг определённого уровня, когда он ярко сияет для окружающих людей, пусть те и не осознают этого полностью. Он стал светочем, маяком, огнём. Он светит одним и обжигает других. И осознаёт свою ответственность и ощущает свою необходимость и полезность окружающим людям. Сила адепта и его опыт стали остро востребованными. Холодный свет для себя превратился в тёплый свет для других.

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.