

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение.....	12
АСГАРД — город верховных богов. Девять миров Иггдрасиля.....	15
Чертоги Асгарда.....	19
Древние германцы и скандинавы.....	27
Сага об Инглингах. Сказание о первых правителях	
Швеции и Норвегии.....	38
Младшая Эдда. Обман Гильфа. Приключения Тора.....	52
Прядь первая. Пролог.....	52
Прядь вторая. О сотворении мира.....	55
Прядь третья. О пылающем мире и Суртуре.....	56
Прядь четвёртая. О корове Эдумле.....	57
Прядь пятая. Как дети Бора устроили небо, землю и рай.....	58
Прядь шестая. О сотворении мужа и жены.....	59
Прядь седьмая. О Торе, сыне Одина.....	59
Прядь восьмая. Подвиги Тора и борьба его с великанами.....	60
Прядь девятая. Тор в Утгарде.....	64
Прядь десятая. Испытание бога Тора.....	65
Прядь одиннадцатая. Обман короля.....	67
Древнескандинавские молитвы. Поэзия скальдов.....	69
Молитвы и гимны Одину.....	69
Молитвы Тору.....	83
Молитва Тюрю.....	84
Молитвы Фрейе.....	85
Молитва Хель.....	87
Утренняя молитва Одину (Вотану).....	87
Ритуалы и Призывания	89
Ритуал, посвящённый Одину.....	89
Вечерний ритуал в честь Водена	90
Призывание Фрейра. Из «Языческого часослова Ордена Часов».....	92
Молитвенные чётки для Фрейра.....	93
Призывание Йорд. Из «Языческого часослова Ордена Часов».....	95

Руническая магия.....	98
Руна Феу (Fehu).....	98
Руна Уруз (Uruz).....	100
Руна Турисаз (Thurisaz).....	101
Руна Ансуз (Ansuz).....	102
Руна Райдо (Raido).....	103
Руна Кано (Kano).....	104
Руна Гебо (Gebo).....	105
Руна Вуньо (Wunjo)	106
Руна Хагалаз (Hagalaz).....	107
Руна Наутиз (Nauthiz).....	108
Руна Иса (Isa).....	109
Руна Йера (Jera).....	110
Руна Эйваз (Eihwaz).....	110
Руна Перт (Perth).....	111
Руна Альгиз (Algiz).....	112
Руна Соулу (Sowelu).....	113
Руна Тейваз (Teiwaz).....	114
Руна Беркана (Berkana).....	115
Руна Эваз (Ehwaz).....	116
Руна Манназ (Mannaz).....	117
Руна Лагуз (Laguz).....	118
Руна Ингуз (Ingus).....	120
Руна Дагаз (Dagaz).....	121
Руна Отила (Othilia).....	122
Пустая руна (Weird).....	123

Рунические формулы.....	124
Рунические формулы для привлечения материальных благ.....	124
Рунические формулы для бизнеса, успеха в работе и карьере.....	130
Рунические формулы для здоровья и долголетия.....	139
Рунические формулы для защиты.....	141
Рунические любовные формулы.....	147
Рунические формулы для магических практик.....	152
Дополнительные рунические формулы.....	156
Защитные формулы.....	157

Лечебные формулы.....	159
Антидепрессанты.....	160
Лечение мужских и женских заболеваний, успешные роды.....	161
Избавление от алкоголизма, от наркозависимости, от вредных привычек.....	162
Омоложение.....	163
Анальгетики, спазмалитики.....	163
Похудение.....	163
Почки и лимфатическая система.....	163
Лечение астмы, аллергии.....	164
Остеохондроз, невралгия.....	164
Снятие порчи, избавление от энергетических паразитов.....	164
Любовные формулы.....	165
Успех в работе, карьера, успешный бизнес.....	167
Деньги, имущество, собственность.....	168
Развитие, самопознание.....	168
Влияние на окружающих.....	170
Рунический приворот. Общие сведения.....	171
Как правильно сделать рунический приворот.....	171
Последствия рунического приворота.....	174
Любовный обряд с рунами.....	175
Любовный обряд с фотографией и с рунами.....	175
Обряд с рунами на улучшение отношений.....	175
Ритуал на чистку (руны и стихии).....	176
Рунические ставы.....	178
Костер.....	178
Снятие блокировки, высвобождает ваш внутренний потенциал.....	178
Рунический став для улучшения самочувствия.....	179
Рунический став для преодоления неприятных ситуаций.....	179
Вдохновение.....	180
Ветви славы.....	180
Возвращение души.....	181
Защита с отводом.....	181
Изменяющий.....	182

Молот Тора.....	182
Обнуление без откатов, возвратов и восстановления.....	183
От одиночества.....	183
Приносящий удачу.....	184
Против воровства.....	184
Рунические обряды.....	185
Рунический обряд изменения судьбы при помощи Норн.....	185
Рунный обряд исполнения желания в 25 лунный день.....	187
Рунический обряд на любовь "На возобновление угасших чувств".....	188
Рунический обряд просмотра регрессий прошлых жизней создан помочь найти ответ/взять силу/увидеть какие отношения были с определенным человеком и т.д.	190
Исландские руны.....	193
Черные руны.....	193
Белые руны.....	198
Гальдраставы.....	202
Для осознанных снов.....	203
Для пророческого сна.....	204
Для удачи в рыбной ловле.....	204
Дорожный указатель.....	205
Завершитель сделки.....	206
Защита.....	207
Защита от колдовства.....	208
Осознанные сны.....	208
Отражение порчи.....	209
Плодородие.....	210
Получение желаемого.....	210
Приворот.....	211
Против страха.....	212
Убивающая руна.....	213
Удача.....	214
Успех.....	215
Успех в делах.....	216
Усыпление.....	217

Шлем ужаса — внутренняя магическая сила.....	218
Шлем ужаса — сила в миру.....	219
Богиня Фрейя.....	220
Магия священных животных Фрейи.....	222
Заклинание к Фрейе на пробуждение страсти.....	223
Заклинание к Фрейе на охрану.....	223
Заклинание к Фрейе на благословение.....	224
Благодарственное заклинание Фрейе.....	225
Заклинание благословение кошки.....	226
Очищающий и защитный ритуал.....	228
Заклинание ясновидения.....	230
Заговор на кошачий корм для усиления положительных чар.....	231
Заклинание против ночных кошмаров.....	231
Ритуал в честь Богини для привлечения страсти	
в повседневную жизнь.....	223
Целебные заговоры для кошек, ускоряющие выздоровление.....	234
Новая кошка или котенок.....	236
Заклинание и ритуал, как назвать кошку.....	236
Заклинания Северной Европы	238
Мерзебургские заклинания.....	238
Заговор от болей в желудке.....	240
Германский заговор на остановку крови.....	240
Скандинавские амулеты.....	241
Травы в скандинавской магии.....	244
Растения, используемые в древней Северной магии.....	247
Растения Северных богов.....	251
Растения Одина.....	253
Растения Хеймдалля	
(стража богов и Мирового древа из племени Асов).....	255
Растения Тира.....	256
Растения Фрейи.....	257
Растения Фрейра.....	259
Растения Фригг.....	261

Растения помощниц Фригг.....	263
Растения Хольды.....	267
Растения Сиф.....	269
Растения Вальбурги.....	269
Растения Йормунганда.....	270
Растения Бальдра.....	271
Растения Эгира.....	271
Растения Норн.....	272
Растения Локи.....	272
Праздники Асатру.....	274
Древние праздники и обряды.....	274
Одна из версий свадебного обряда в рамках Трота.....	276
Ночь матери.....	281
Урожай.....	287
Обряд праздника Урожая.....	289
Праздник Жатвы.....	292
Остара.....	293
Обряд Остары (первый вариант).....	296
Обряд Остары (второй вариант).....	299
Дистинг.....	303
Ритуал создания фетча.....	307
Ритуал предоставления дома для фетча.....	309
Чистка отношений между людьми с просьбой к Фрейе.....	311
Обряд на здоровье "Исцеление Эйр".....	311
Обряд на удачу и улучшение судьбы.....	312
Как сделать рунический амулет (талисман, оберег)?.....	314
Амулеты и талисманы со скандинавскими богами и рунами.....	318
Альвис, чтобы трезво оценить ситуацию.....	318
Асгард, чтобы достичь победы и защитить свой дом от негативных влияний.....	319
Аск и Эмбла для увеличения духовных сил.....	320
Аудумла для любви и новых отношений.....	320
Бальдр для завершения старых дел и начала новых.....	321
Биль (Билль), чтобы взять под контроль текущую ситуацию.....	322

Браги для увеличения красноречия.....	322
Брюнхильд, чтобы выйти победителем из "битвы".....	323
Вали, чтобы оградиться от негативных влияний.....	323
Вальхалла для успеха.....	324
Велунд (Вёлунд) для открытия доступа к бессознательному других людей.....	324
Вер (Вар) для осознания своего "я".....	324
Видар для поиска и передачи знаний.....	325
Гарм для защиты от магического воздействия.....	325
Гевьон для привлечения любви и новых отношений.....	326
Гери и Фреки для достижения цели.....	326
Гудрун для берега семейного союза.....	327
Гуллинбурсти (Золотая щетинка) для привлечения счастья и удачи.....	328
Игдрасиль для увеличения духовных сил.....	328
Инеистые великаны для укрепления своих позиций.....	329
Йорд для укрепления сил.....	329
Йормунганд (Ёрмунганд) для благополучия посредством магической связи.....	329
Локи для успеха мероприятия, требующего смекалки.....	330
Мидгард для здоровья и материального благополучия.....	331
Мимир для обретения мудрости.....	331
Норны для осознания космических процессов.....	332
Один для обретения силы и победы в деле.....	333
Рагнарёк для завершения некоего дела.....	333
Сага для пробуждения дара прорицания.....	334
Сив (Сиф) для красоты.....	335
Сигурд для защиты от негативных влияний.....	335
Сигюн для помощи в сложной ситуации.....	337
Скоге для гармонии с природой.....	337
Слейпнир для призыва к доброй воле священного коня.....	338
Соль и Мани для обретения гармонии.....	339
Стромкарла для обретения способностей к музыке.....	339
Тор для придачи сил и привлечения удачи.....	339
Тюр (Тир, Тиу) для терпения и обороны.....	340
Ульдра для совершенствования ремесленных навыков.....	341
Фафнир для привлечения материального благополучия.....	342

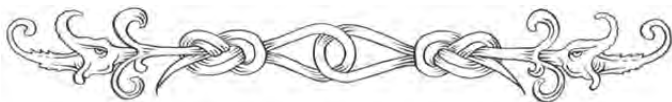
Фенрир для выжидания нужного момента	342
Фильги для духовного очищения и обновления.....	343
Форсети для разрешения споров.....	344
Фрейр (Фрей) для привлечения любви и страсти.....	344
Фрейя для привлечения в жизнь любви и повышения успеха зачатия..	345
Фригг для укрепления брака и любви.....	346
Фроди для достатка и счастья.....	346
Фулла для воплощения своих положительных желаний.....	347
Хед (Хёд) для отвода негатива и обретения покоя.....	347
Хейдрун для помощи при психологических проблемах.....	348
Хеймдалль для обретения равновесия.....	348
Хель для увеличения магических способностей.....	349
Хугин и Мунин для улучшения памяти и приведения мыслей в порядок.....	349
Цверги для привлечения успеха в карьере и бизнесе.....	350
Эгир и Ран для противостояния противникам и конкурентам.....	350
Эйр для укрепления здоровья.....	351

РУНИЧЕСКАЯ АРТ-ТЕРАПИЯ.....352

Руна Феу (Fehu).....	353
Руна Уруз (Uruz).....	355
Руна Турисаз (Thurisaz).....	357
Руна Ансуз (Ansuz).....	359
Руна Райдо (Raido).....	361
Руна Кано (Kano).....	363
Руна Гебо (Gebo).....	365
Руна Вуньо (Wunjo).....	367
Руна Хагалаз (Hagalaz).....	369
Руна Наутиз (Nauthiz).....	371
Руна Иса (Isa).....	373
Руна Йера (Jera).....	375
Руна Эйваз (Eihwaz).....	377
Руна Перт (Perth).....	379
Руна Альгиз (Algiz).....	381
Руна Соулу (Sowelu).....	383
Руна Тейваз (Teiwaz).....	385

Руна Беркана (Berkana).....	387
Руна Эваз (Ehwaz).....	389
Руна Манназ (Mannaz).....	391
Руна Лагуз (Laguz).....	393
Руна Ингуз (Ingus).....	395
Руна Дагаз (Dagaz).....	397
Руна Отила (Othilia).....	399
Для осознанных снов	401
Библиография.....	413

ВВЕДЕНИЕ



Северная магия – древняя религия германских и скандинавских племён. Часто ее называют рунической магией. Руны – древнейшие символы, которые использовались древними жрецами и магами для совершения магических действий, предсказаний и изготовления талисманов. Северная магия – это система восприятия мира, отличная от народов юга и востока. В суровых климатических условиях севера люди имели иную философию. Например, если мы возьмем понятия о стихиях в разных народах, то для Ближнего Востока – это, известные нам *Земля, Вода, Огонь* и *Воздух*, в странах дальнего Востока: *Огонь, Вода, Земля, Дерево* и *Металл*, а у народов севера – *Земля, Вода, Воздух, Огонь* и *Лед*.

История северной магии уходит вглубь времен, к древней магии Норманнов и Хордаландеров. Если о Норманнах мы кое-что слышали, то о Хордаландерах известно очень немного. Так назывались народы древнего континента Аркиды (Аркадии). Некоторые ученые считают их далекими предками русского народа, другие – относят их к пращурам скандинавских народов и германцев.

Один – в скандинавской мифологии верховный бог, являющийся покровителем мудрости и магии. Согласно преданию, именно Один добыл для людей секреты рун, которые принадлежали великану, мудрецу Мимиру. В легенде говорится, что Один обратился к Мимиру с просьбой поделиться рунической тайной, и великан потребовал за это его глаз. А после Один собственным копьём приколол себя к мировому ясеню и в течении девяти дней претерпевал мучения, после которых к нему пришло тайное знание.

Итак, северная магия подразумевает несколько направлений.

Одно из основных её направлений, это трот. Трот являет собой способ, с помощью которого искатель узнает о богах и богинях, о культурных традициях народа. Основное назначение трота найти верный способ действия и существования, обрести гармонию и привести её в жизнь.

Второе ответвление это рунический гальдор. В гальдоре всегда в том или ином виде применяются руны. Это особая магическая техника, с помощью которой маг изменяет внутренний или внешний мир по собственной воле. Бог Один – один из великих мастеров этого рода.

Сейт – это третье ответвление северной магии. Сейт не имеет ничего общего с рунами, хотя в нем используются различные знаки и символы вместе с другими техниками. Последователи сейта впадают в транс и таким образом постигают волю богов. Как и гальдор, сейт представляет собой особую магическую технику, с помощью которой маг изменяет внутренний или внешний мир по собственной воле.

Маги, практикующие сейт, применяют свое искусство, главным образом, в психофизических сферах "тела" (лайк), "формы" (хайд), "дыхания" (атем) и "удачи" (хамингья). В сейте широко используются такие магические средства, как травы, мази и настойки, в частности употребляют напиток-одрерир, чтобы вызвать видения.

Как мы видим, существуют, как минимум, три вида северной магии, а, следовательно, их различные практикующие маги.

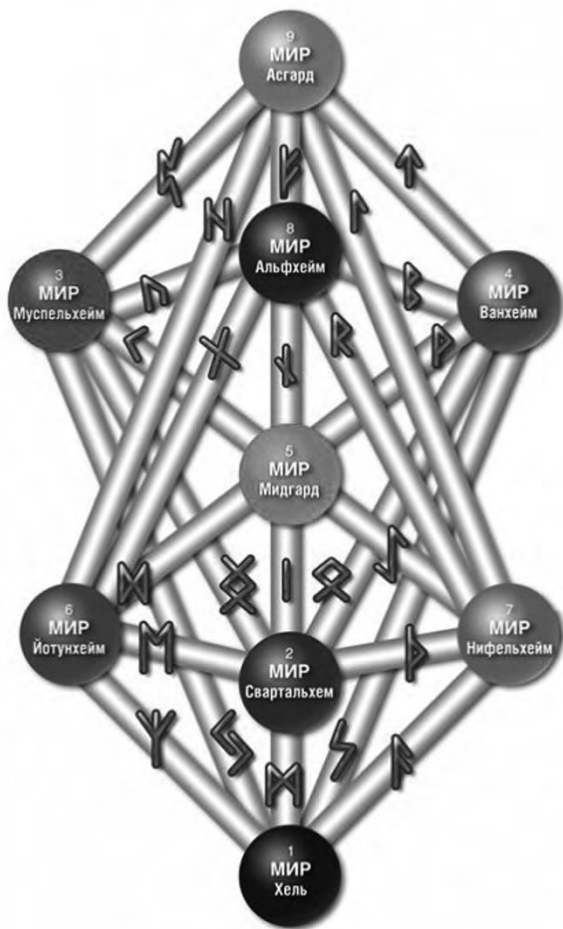
Первые являются скорее жрецами или жрицами. Это старейшина трота или, как их ещё называют, годи (мужчина) и гидья (женщина). Другие маги, практикующие гальдор и сейт, называются *витки*, что на древнескандинавском означает "мудрые". Маги, занимающимися руническими предсказаниями и раскладами называются *эрилями*.

В данной книге составители попытались объединить обширные разрозненные материалы о Северной магии в единое целое. Вы познакомитесь:

- Обиталищем древних северных богов.
- Молитвами древним богам.
- Сказаниями о первых королях Швеции и Норвегии, ведущих свою родословную от богов.
- Германскими рунами.
- Руническими формулами на разные случаи жизни.
- Гальдраставами.
- Женской магией богини Фрейи.
- Реконструированными древними скандинавскими обрядами.
- Магией северных трав.
- Амулетами и талисманами.

АСГАРД – ГОРОД ВЕРХОВНЫХ БОГОВ

Девять миров Иггдрасиля



Девять миров мирового древа Иггдрасиль являют собой обиталище богов и мистических существ, а также позволяют постичь аспекты бытия и человеческого сознания.

Посреди Вселенной находится бездна **Гинунгагап** – источник первичного хаоса, из которого всё рождается. К югу от Бездны находится населённый огненными великанами **Муспельхейм**, мир огня и энергии.

Нифльхейм, Обитель Тумана, холодный и мрачный ледяной мир, где живут ледяные великаны. Между этими двумя мирами проходит ось ось миров, за свою форму прозванный Мировым Древом, Иггдрасиль.

Хель, или Хельхейм, нижний мир мёртвых и обитель богини Хель. Это место покоя, завершения и познания глубочайших тайн.

Свартальфхейм – мир тёмных альфов, или гномов. Их мир находится сразу под миром людей. Потому, говорят, что гномы живут под горой или под землёй.

Мидгард – мир людей, расположенный в середине Вселенной. На Мидгард вкупе в той или иной степени влияют все миры. Германо-скандинавская космогония рисует циклопический процесс создания космоса из мировой бездны Гинунгагап, когда из смешения искр огня из царства Муспельхейм и льда из царства Нибльхейм возникло первое в мире живое существо – великан Имир. Именно из его тела возникшие много позже братья-боги – Один, Вили и Ве – сотворили «свой» мир: плоскую землю, небо и Ётунхейм, заморское королевство великанов – ётунов. Создав людей, боги поселили их на земле, в срединном мире, который огородили от йотунов стеной, изготовленной из век убитого ими Имира. Так земля и получила имя Мидгард. Мидгарду боги благоволили и соединили его с небом радужным мостом, которому дали имя Биврёст (радуга, радужный мост).

Льосальфхейм, обитель светлых альвов. Альвы, в скандинавской мифологии низшие природные духи. Изначально альвы олицетворяли собой души умерших, но постепенно их роль в иерархии божественных существ претерпела изменения. В ранней скандинаво-германской мифологии альвы – нестареющая, обладающая магией, прекрасная раса, живущая как и люди, либо на Земле, либо в мире альвов (эльфов), который также описывался существующим вполне реально. Такое представление об альвах, частично сохранившись, дошло до времен средневековья, оставшись навсегда в языках, именах, культуре и генеалогии европейских стран.

В более поздних мифах альвы представлены в качестве духов земли и плодородия. Существовал особый ритуал почитания этих духов. Слово «альв» (эльф) в этот период стало обобщать по сути совсем разных существ – собственно, альвов и дварфов (темных альвов).

Ванахейм – обитель ванов, богов сексуальности, плодородия и сексуальной магии. Самые выдающиеся из них – близнецы Фрейр и Фрейя. Согласно Саге об Инглингах (XIII век) Ванахейм располагался на берегах Черного моря в Сарматии в районе устья Танаиса, который также именовался *Ванаквисль*. К востоку от Ванахейма располагался Асгард. Между двумя странами происходили войны и обмены пленниками. Таким образом, Ванахейм географически совпадает с описаниями Сарматии (согласно Географии Птолемея, II век), однако характеризует более позднее время, когда на смену сарматам пришли славяне-венеды.

Ётунхейм – мир Инеистых великанов Ётунов, созданий хаоса, существовавших ещё до сотворения мира. Они живут по своим особым законам. Более того, поскольку Ётуны являются хранителями древней мудрости, к ним постоянно навещаются сами асы. Именно здесь находится колодец великана Мимира, за

право напитаться из которого Один отдал глаз. В Ётунхейме есть поселение Утгард (досл. «за оградой»), а ещё Каменные горы и Железный Лес, населённые интересными и опасными обитателями.

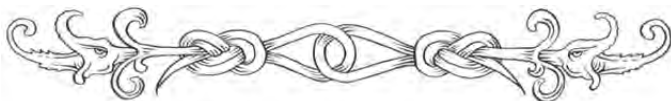
И наконец, **Асгард**... В значительной степени северная магия заключается в том, что маг ищет свою истинную душу на высотах Асгарда – вечной обители.

Асгард – в скандинавской мифологии небесный город, обитель богов-асов. Асы – существа порядка, ведя войну с ванами – существами природы, построили укреплённый Асгард. Позже асы сдружились с ванами, обменялись представителями (возможно, заложниками). И с тех пор они жили в мире друг с другом. Кроме богов и богинь, в Асгарде живут девы-воительницы – валькирии. Другая группа богов, ваны, обитают в Ванахейме.

Все боги обитали в Асгарде, но у каждого был свой чертог. У верховного бога Одина – Вальскьяльв, дворец с серебряной кровлей. Неподалеку, в Вальхалле, живут павшие на поле битвы воины – эйнхерии. У стража богов Хеймдалля свой чертог – Химинбьерг, у бога грома Тора – Трудхейм.

Асгард – один из трёх космогонических миров германоскандинавской мифологии, созданных триадой богов-демиургов: братьями Одином, Вили и Ве. Асгард – это мир богов-асов, небо и будущее. Мидгард – это мир людей, земля и настоящее. Хельхейм – это подземный мир умерших предков, ассоциирует прошлое. За пределами созданного тремя богами мира раскинулся Утгард, мир демонической магии, неподвластный законам асов, иногда отождествляемый с Ётунхеймом, королевством великанов.

ЧЕРТОГИ АСГАРДА



Бифрёст

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

Химинбьорг

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

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

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

Вальхалла

Вальхалла – самый знаменитый чертог во всей скандинавской истории. Здесь обитают воины, павшие в битве. Стропила Вальхаллы сделаны из гигантских копий, а кровля – из разноцветных боевых щитов. Западные ворота стережет резное изваяние волка, а восточные – статуя орла. Внутренних дверей в этом чертоге – пятьсот сорок, и за каждой из этих дверей

помещаются палаты для восьми сотен воинов. Все свое время воины проводят в хмельных пирах и тренировочных сражениях.

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

Сам Один нередко посещает Вальхаллу в полном вооружении. Все воины приветствуют его при входе громкими криками и состязаются между собой за право ему прислуживать.

Гладсхейм и Валаскьяльв

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

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

Фенсалир

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

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

Фригг, владычица асов, жена Одина и мать его детей. Богиня Фригг – самая могущественная женщина в Асгарде и хранительница мирной жизни. Большую часть времени Фригг проводит у себя в Фенсалире, надзирая за работой своих многочисленных помощниц. Однако она может отлучаться в чертоги Гладсхейм или Вингольф. Богиня высока ростом, миловидна и необыкновенно добра и щедра к гостям.

Первая в перечне помощник Фригг – ее сестра Фулла, богиня изобилия. Обычно ее описывают как полногрудую, пышущую здоровьем деву с длинными золотыми волосами, которые украшает золотой обруч, усыпанный россыпью драгоценных камней. Фулла – хранительница с драгоценностей Фригг.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Вингольф

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

Бильскирнир

Самый огромный из всех чертогов в Девяти мирах, дворец Тора. Чертог огромен, его населяют воины из Вальхаллы, которые служили ему при жизни и умерли на за своего господина.

У Тора есть жена Сив, высокая светловолосая красавица. Она очень гостеприимная хозяйка. Однако, умет владеть мечом, хотя в битвах участия не принимает, а лишь обучает молодых воинов. Ее почитали как богиню воинского мастерства, а также могущественную прорицательницу. Кроме того, Сив покровительствует плодородию.

Фолькванг и Сессрумнир

Фрейя – богиня любви, секса, плодородия, весны, военного искусства и магии. Это самая почитаемая из всех ванов, отданных в Асгард в качестве заложников. В чертоге Сессрумнир ее можно встретить в полном боевом убранстве: сияющих серебряных

доспехах поверх простого белого одеяния. Из своего чертога Сессрумнир богиня отправляется на поле битвы. Перед боем она держит совет с валькириями.

Второй чертог Фрейи в Асгарде носит название Фолькванг (Поле людей). Сюда Фрейя забирает души достойных.

Ноатун

Ноатун – чертог Ньорда (Ньёрда). Он расположен прямо на побережье, в небольшом заливе. Опознать его нетрудно: это высокий белый дворец, очертаниями напоминающий корабль.

Окна чертога украшают золотые рыбацкие сети, а на крыше гнездятся морские птицы.

Вся мебель в Ноатуне изготовлена из древесины, выловленной в море. Это остатки от затонувших кораблей.

Ньорд постоянно проводит время в море и возвращается в чертог лишь на закате. Он садится за пиршественный стол, за которым собираются ванны и альвы (природные духи).

Сёкквабек

В этом чертоге (в переводе означает: Погружённые скамьи) обитает богиня Сага, которая олицетворяет творческие знания. Лестница от чертога извивается среди скал и теряется в море. Вдоль берега стоят каменные скамьи, где Сага и гости пьют пиво и слагают стихи. Норны – частые гости в чертоге Саги.

Около чертога Саги протекает ручей с волшебной водой, если её испить, то можно обрести многочисленные знания и стать скальдом.

Трюмхейм

В этом чертоге обитает Скади, богиня зимы, унаследовавшая от отца черты инеистых великанов.. У неё нее темные волосы и глаза,

белоснежная кожа, а темперамент неуравновешенный. Когда в Асгард приходит лето, она возвращается в северные горы Йотунхейма для зимней охоты.

Свой чертог в Асгарде она назвала Трюмхеймом в честь инеистого великана Трюма. Тем самым Скади подчёркивает, что верна своему йотунскому наследию не меньше, чем асам, с которыми ее связала судьба. Из-за этого иногда возникает путаница: если в Асгарде кто-то упоминает Трюмхейм, скорее всего, имеется в виду чертог Скади. Но в остальных восьми мирах под этим именем куда более известен чертог Трюма, расположенный в северных горах Йотунхейма.

Трюмхейм раскинулся на Оленьем Роге, узкой горной гряде, продуваемой холодными ветрами.

Идалир

Чертог Идалир (Долина тисов) раскинулся в тисовой роще.

Это просторный, высокий, сложенный из толстых бревен дом наподобие огромной охотничьей сторожки. Здесь живет Улль, бог-охотник. Он сухощав, смугл, очень немногословен и по-охотничьи зорок и терпелив. Во время отлучек Одина, он замещает владыку Асгарда на его посту. Из окон Идалира зимой переливается полярное сияние. Улль радушно принимает гостей, желающих поохотиться.

Ландвиди

Ландвиди (Белая земля) – это чертог Видара, где он живет со своей матерью, великаншей Грид. (Грид – одна из немногих йотунов, всецело вставших на сторону асов и получивших разрешение жить в Асгарде. В прошлом она была возлюбленной Одина и наставницей Тора, к которому относится как к любимому пасынку).

Видар, хозяин Ландиви, предпочитает носить тёмно-красные одежды, цвета запекшейся крови. К нему приходят те, кто жаждет мести. И Видар, бог отмщения, помогает совершить справедливую месть.

Глитнир

Глитнир – это чертог правосудия, принадлежащий богу Форсети. Стены его сияют серебром и опоясаны портиком с золотыми колоннами. Форсети олицетворяет правосудие, законы, разрешение споров и справедливый суд. Он лучший посредник и миротворец. Однако бог носит за спиной топор, чтобы никто не забывал: правосудие может постоять за себя.

Радсейярсунд

Радсейярсунд, Остров Совета, расположенный в океане близ устья реки Тунд.

Здесь живет Хильдолльв, в прошлом – смертный воин, который за заслуги перед Одином получил во владение отдельный чертог. Хильдолльв с готовностью дает советы как обитателям Асгарда, так и смертным, желающим с ним связаться посредством сейта.

Источник Урд и Чертог Судьбы

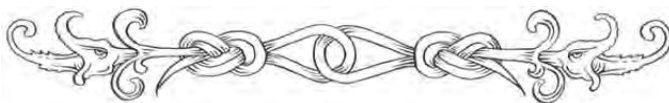
На дальней оконечности Асгарда, за лесом Идалир и узкой горной грядой, из земли произрастает корень Мирового Древа. Это опора, на которой держится Асгард.

Прямо в древесине этого корня вырублены ступеньки, чтобы можно было подниматься на гребень гряды и совершать священные обряды. В тени этого исполинского корня скрывается Источник Урд – каменный Колодец Вирда, в котором постоянно бурлит бьющий из-под земли родник. Воды его орошают корень

Древа. Источник охраняют три Норны, богини судьбы. Урд – старшая из норн. В честь неё и назван источник.

У корня Древа стоит небольшой дом под громким названием Чертог судьбы. Не каждому позволено в него войти. Но, если вы войдёте, то Норны предскажут вам судьбу.

ДРЕВНИЕ ГЕРМАНЦЫ И СКАНДИНАВЫ



Около 600 года до н.э. в Европе появились германские племена. Они пришли с юго-востока. До этого столетия скитались по миру. Как и другие индоарийцы, германцы сохранили память о прародине за полярным кругом. Оттуда они спустились вдоль Уральских гор на юг и расселились на большой территории – от современной Туркмении до нынешней Турции. Греческий историк Геродот, живший в V веке до н.э. – во времена переселения народов, считал их персами.

«Другие персидские племена – это панфиалеи, дерусиеи, германии, – писал он в своей «Истории». – Все упомянутые племена занимаются земледелием, прочие: жедаи, марды, дропики – кочевники».

Современный исследователь Владимир Щербаков приводит множество доказательств в пользу того, что предками германцев и скандинавов были асы, которые жили бок-о-бок с родственными им ванами – предками русов. В Старой Ниссе (Туркмения) находилась столица асов – Асгард.

В XIII веке в «Круге земном» писал исландский хронист Снорри Стурлусон: «К северу от Чёрного моря расположена Великая или Холодная Швеция (иначе – Скифия)... С севера, с гор за пределами заселённых мест, течёт по Швеции река, правильное название которой Танаис. Она называлась раньше Танаквисль или Ванаквисль (река Дон). Она впадает в Чёрное море. Местность у её устья называлось тогда Страной Ванов, или Жилищем Ванов. Эта река разделяет части света (континенты). Та, что к востоку,

называется Азией, а та, что к западу – Европой. Страна в Азии к востоку от Танаквисля называется Страной Асов (отсюда и название части света – Азия), столица страны называлась Асгард. Правителем там был тот, кто звался Одином».

И далее о владениях индоевропейцев в Малой Азии: «Большой горный хребет тянется с северо-востока на юго-запад (Уральские горы, которые ныне считаются границей Европы и Азии. На Урале обнаружен священный город ариев Аркаим). Он отделяет Великую Швецию (Скифию) от других стран. Недалеко к югу от него расположена Страна Турок (полуостров Малая Азия). Там были у Одина большие владения».

Однажды Один в вешем сне увидел себя правителем далёкой северной страны и двинулся к месту своего предназначения. Но пошёл он не из Малой Азии, а из своей столицы Асгарда. Путь его лежал на запад черед Гардарики (Русь). Туда, однако, непрошенных гостей не пустили, и воинству асов пришлось сделать приличный крюк, опустившись на юг до северного Причерноморья (страну саксов, как её называет Стурлусон). А уже оттуда можно было с боями пробиваться через центральную Европу к Швезвигским болотам у Ютландии (ныне Дания). Затем – в Оденсе (в переводе означает «Святылище Одина») у берегов острова Фюн (Дания). После чего Один перебрался на Остров Зеландия, а с него, переправившись через узкий Зундский пролив – в Швецию, где обосновался в Старых Сигтунах.

Здесь Один прожил последние годы, заболел и умер. Согласно традиции жрецы Асов сожгли тело вождя на костре.

Огонь, взревав, устремился вверх, а поднявшийся к самым небесам столп дыма, очертаниями напоминал священный ясень Иггдрасиль. Зрелище произвело столь сильное впечатление на зрителей, что они провозгласили Одина богом. В "Саге об Инглингах" Стурлусон – исландец и христианин, не без иронии по

этому поводу замечает: « Шведы решили, что он вернулся в древний Асгард и будет там жить вечно. В Одина снова стали верить и к нему обращаться. Часто он являлся шведам перед большими битвами. Некоторым он даровал победу, а иных забирал с собой. И то и другое считалось благом».

После смерти Одина в новой северной родине – Малой Швецией, правили ваны (большинство из них оказалось в войске асов не по своей воле – они стали заложниками после битвы за Асгард). При них началось процветание прежде дикого края...»

Многое из выше приведённого текста может вызвать скептицизм и даже улыбку. Но упоминания о прародине скандинавских племён за полярным кругом, земле Альтланд, имеют под собой вполне обоснованную теорию.

Альтланд (или Гиперборея, как его именовали в античных источниках) мог предположительно существовать в Баренцевом море. Возможно, архипелаг Новая земля – осколок некогда развитой цивилизации.

Древнеримский учёный Плиний Старший в своей «Естественной истории» писал о гипербореях следующее:

«За этими (Рифейскими) горами, по ту сторону Аквилона, счастливый народ (если можно этому верить), который называется гиперборейцами, достигает весьма преклонных лет и прославлен чудесными легендами. Верят, что там находятся петли мира и крайние пределы обращения светил. Солнце светит там в течение полугода, и это только один день, когда солнце не скрывается (как о том думали бы несведущие) от весеннего равноденствия до осеннего, светила там восходят только однажды в год при