

УДК 133.3
ББК 86.42
В27

Все права защищены. Никакая часть данной книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме без письменного разрешения владельцев авторских прав.

Велимира.

В27 Руническая защитная магия. Избавиться от плохого, обрести деньги, счастье и успех / Велимира, Бронислав. — Москва : Издательство АСТ, 2020. — 352 с. — (Высший разум).

ISBN 978-5-17-121957-4

Велимира и Бронислав — Магистры народной медицины, Мастера Рейки, рунологи, авторы нескольких бестселлеров.

Руны — очень простая, но очень сильная эзотерическая система, с помощью которой можно воздействовать на людей, обстоятельства, природные процессы.

Руническая защитная магия — идеальный инструмент избавления от различных негативных программ, разрушающих тело и душу.

Это жесткие, но эффективные техники и заклинания, главная цель которых — защитить и уберечь.

Макет подготовлен редакцией «Прайм»

Мы в социальных сетях. Присоединяйтесь!

vk.com/prime_ast

instagram.com/prime.ast

facebook.com/praim.ast



ISBN 978-5-17-121957-4

© Велимира, 2020

© Бронислав, 2020

© ООО «Издательство АСТ», 2020

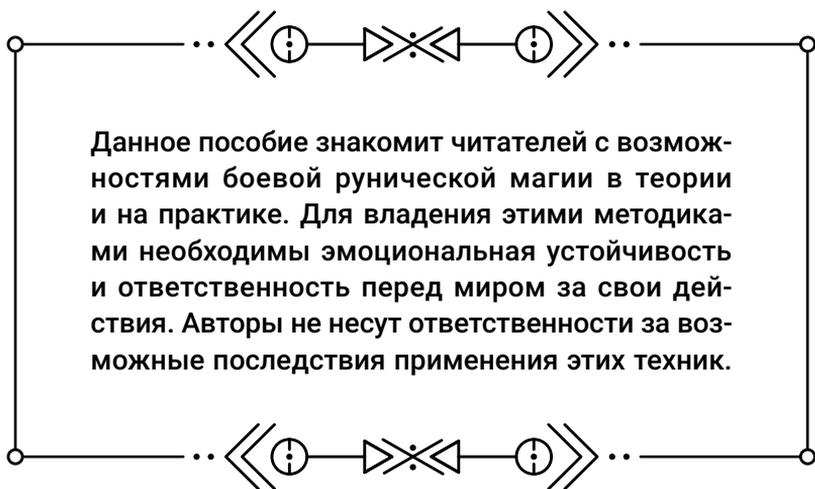
ОГЛАВЛЕНИЕ



Введение в боевую руническую магию	5
Заклинания отдельных рун	12
Глава 1. Значения рун. Боевые аспекты рун	
Старшего Футарка	15
Подготовка боевого мага для действия	16
Техники применения рун Старшего Футарка в боевых аспектах	19
Руны первого атта (путешествие поиска, квест)	19
Руны второго атта (путь инициации)	58
Третий атт (путь в мага)	97
Глава 2. Способы активации рун	123
Глава 3. Техники воздействия гальдором в сейте	131
Основные позиции для начальных практик	133
Дыхательные упражнения для раскочки диафрагменного дыхания	134
Руны	135
Формы заклинаний	160
Глава 4. Старший Футарк: прямое, перевернутое и зеркальное положение рун в амулетах	163
Прямое, зеркальное и перевернутое положение руны	165
Глава 5. Проявление отдельных рун в человеке	175
Глава 6. Исландские руны	183
Использование исландских рун	188

«Черный» ряд	213
Рунические формулы, составленные из исландских рун	237
Глава 7. Руны в целительстве	255
Разрыв патологических энергетических связей между органами и наполнение органов энергией	256
Создание рунической матрицы здоровья	259
Работа с органами и меридианами через руны	260
Особые меридианы	284
Использование рун в целительских формулах	291
Значение рун в целительстве (по О. Синько)	298
Глава 8. Техника создания рунескриптов	303
Система построения рунескрипта	304
Как создавать рунические формулы	307
Теория составления рунических заклинаний	311
Магическая формула	313
Субъект и объект заклинания	316
Тривиальные действия	317
Пробуждение заклинания и его прекращение	318
Создание талисмана	319
Постановка условия	321
Значения рун при составлении рунескрипта	326
Рунические вязи. Правила составления рунических вязей	330
Составление рунескриптов	333
Принципы составления рунескриптов	335
Аспекты, влияющие на успешное создание амулета (нанесение рунескрипта на носитель, проведение руномагического воздействия)	337
Девять миров Древа Иггдрасиль	341
Рунная формализация. Постановка задачи и ее решение	342
Активизация рунескриптов (ставов)	343
Об авторах	349

ВВЕДЕНИЕ В БОЕВУЮ РУНИЧЕСКУЮ МАГИЮ



Зачем современному человеку знать боевую магию? Люди, жившие в разные исторические периоды, были современны для своей эпохи, для них магия рун была актуальна. С одной стороны, желание завладеть этими знаниями говорит об агрессивности той среды, в которой живут люди. Мы очень хорошо знаем, что у человека нет врагов в природе, кроме человека. С другой стороны, когда ты имеешь оружие, то не обязательно его использовать. Самого факта обладания этим оружием достаточно для ощущения стабильности и спокойствия. Из этих позиций мы и будем исходить. Обучение и знание технологий боевой рунической магии не означает их бесконтрольное применение. Но означает усиление себя, защиту своих границ и возможность ответить на удар. Кроме того, в боевой магии очень

сильный целительский аспект, когда можно увидеть врага в болезни, сразиться с ним и победить.

Боевая магия всегда связана с пространством, а не с телом. Руны — это формирование пространства, на которое воздействуем, находясь внутри этого пространства. Кроме того, руны воздействуют на время. Это значит, что в рунах изменяется прошлое, настоящее и будущее, оно полностью воздействует на четырехмерное пространство. В результате человек может забыть о своих болезнях, о поступках и событии.

За улыбкой маски могут скрываться чувства, за чувствами могут скрываться действия.

Действия могут быть сознательными, рациональными и иррациональными, наиболее сильно влияющими на обстоятельства жизни человека и на него самого.

Изменить в человеке можно всё, в том числе в негативную сторону.

В идеале этими навыками надо владеть, но лучше, чтобы не было повода их использовать.

Навыки боевой магии — это эволюционная программа, через которую проявляется внутривидовая конкуренция в человеческом обществе. Она всегда была актуальна.

Когда человек чему-то научается, его суть меняется, причем как на сознательном, так и на бессознательном уровне. Другие люди считывают эти изменения также на бессознательном уровне. Это приводит к тому, что даже если у человека есть враги, то они, ощущая его силу, будут опасаться нападать.

Руны — идеальный инструмент для активных действий, потому что они работают на большие пространства, а также временные промежутки. Особенность рунической магии в том, что она воздействует на территорию и предполагает использование средств, которыми владеет очень мало людей на Земле. К таким средствам относится боевой аспект рунической магии.



Под боевой рунической магией подразумеваются не только техники энергетического нападения, использовать которые может только эмоционально стабильный и зрелый

человек. В ней также раскрывается тема активной защиты и исцеления от различных негативных деструктивных программ, разрушающих тело. Это жесткие силовые техники, направленные на причинно-следственный ряд заболеваний: неверные мыслеформы, обстоятельства, которые вынудили человека эмоционировать так, чтобы их разрушить.

Для занятий рунической боевой магией необходимо уметь входить в рунические потоки и выходить из них, сбрасывая состояние.

Любая руна Старшего Футарка имеет боевой аспект. Они отличаются друг от друга лишь техниками и силой воздействия.

Также очень сильный боевой аспект имеют исландские руны, которые, в отличие от рун Старшего Футарка, являются заклинаниями сущностей, духов. Именно через духов эти сложнейшие заклинания срабатывают и действуют столетиями.



Руны — это:

- карта движения энергии;
- компас для этого движения;
- план действия;
- инструкция выполнения этого плана;
- договор в пространстве.

Программирование предполагает, что мы создаем среду, в которой будет что-то происходить. Вот почему с этой средой заключается договор о том, что именно там будет происходить и к какому эффекту это приведет.

Атака боевого мага может производиться в следующих областях.

1. Упреждающий удар на астральном уровне по образу противника посредством рун. Применяется тогда, когда точно известно, что на этом уровне у противника либо нет никакой защиты, либо ее можно преодолеть без ответного удара.

2. Наложение проклятья — мощное энергоинформационное воздействие, которое вызывается деструктивно программирующей сущностью и отключает от всех эгрегоров, снимая эгрегориальную защиту, препятствуя удовлетворению потребностей и разрывая привычные связи человека с миром, духовные и физические. Здесь можно воздействовать на родовые структуры.

3. Воздействие на энергетическом уровне на чакры. Можно подавить волю противника, навязать свою волю, вызвать отток энергии, влияющий на здоровье, удачу, деньги.

4. Ментальное воздействие, то есть тотальное разрушение ключевых параметров личности, сосредоточенных во внутренней сущности. Если этот уровень нарушается, то человек теряет либо часть себя, либо полностью, что ведет к деградации личности, к сбою предназначения.

5. Воздействие на физический уровень противника, на события в его жизни через Стихии.

6. Использование «третьей силы» — эгрегоров, сущностей, духов.

7. Уничтожение опыта прошлых воплощений — подсознательных умений, основанных на наработках в прошлых жизнях и в этой жизни, например магических способностей, настроек на разные системы. Этот опыт можно распылить, и человеку придется его долго восстанавливать.

В арсенале боевого мага должны быть защитные инструменты-заклинания — для себя и для своих близких, а также умение их мгновенно применять, если возникает такая необходимость.

Все эти навыки требуют огромного энергетического потенциала.

Надо понимать, что каждое воздействие подобного рода все равно будет отражаться на полевой структуре мага, особенно если он хорошо проводит руну Гебо, что проявится в искажении его тонких планов. Поэтому требуются навыки восстановления себя, в том числе своих тонких тел и чакр.

При применении этих техник надо исходить из понятий целесообразности, взвешивая каждый свой шаг. Качество воздействия в результате меняет мир, как ни одна другая практика.

Эмоциональное равновесие при этом обеспечивает практикующему безопасность.

Эти навыки востребованы в обществе.

В германо-скандинавской традиции руны Старшего Футарка разделены на три атта (рис. 1).

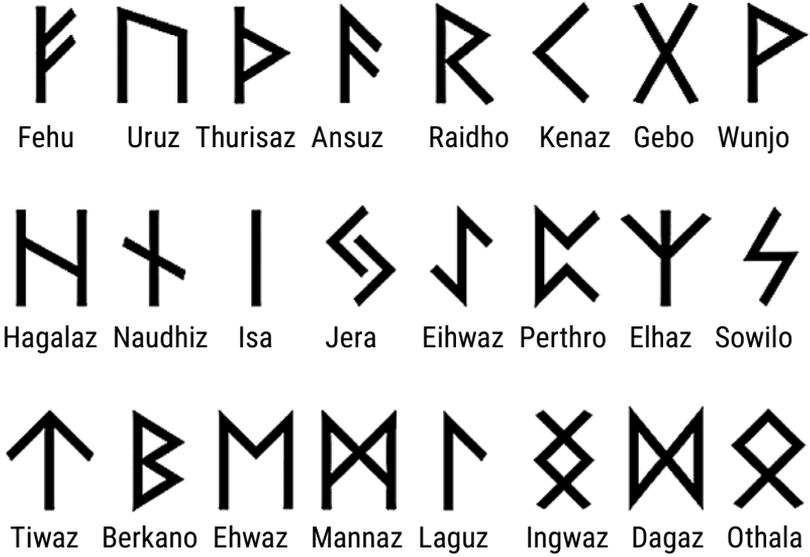
- ⌘ Первый атт посвящен Фрейру, богу растительности в скандинавской мифологии, и включает восемь рун — Фэху, Уруз, Турисаз, Анзус, Райдо, Кено, Гебо, Винью.
- ⌘ Вторым атт посвящен Хеймдаллю, богу-стражу входа в Асгард, и включает восемь рун — Хагалаз, Наутиз, Иса, Джера, Эйваз, Перта, Альгиз, Соулу.
- ⌘ Третий атт посвящен Тюру, богу победы и справедливости, и включает восемь рун — Тейваз, Беркана, Эваз, Манназ, Ингуз, Лагуз, Дагаз, Отила.

Также руны из каждого атта заклинательно соединяются в 8 групп:

- ⌘ Руны Победы используются для достижения — Фэху, Хагалаз, Тейваз;
- ⌘ Руны Пива (Встречи) вызывают трансовое состояние — Уруз, Наутиз, Беркана;
- ⌘ Руны Волшбы применяются, когда надо быстро что-то изменить — Турисаз, Иса, Эваз;
- ⌘ Повивальные Руны помогают при зачатии, беременности и родах — Анзус, Джера, Манназ;
- ⌘ Руны Прибоя обеспечивают интуитивное движение вперед — Райдо, Эйваз, Лагуз;
- ⌘ Целебные Руны позволяют лечить организм от конкретных проблем — Кено, Перта, Ингуз;
- ⌘ Руны Речи помогают общаться, говорить, привлекать внимание — Гебо, Альгиз, Дагаз;
- ⌘ Руны Мысли помогают включиться в информационные потоки — Винью, Соулу, Отила.

Сами руны уже несут в себе боевое качество. Есть парадокс в рунах: чем больше мы их познаем, тем меньше мы о них знаем.

Руны — очень простая система, но одновременно с этим она одна из самых сильных эзотерических систем, которые есть. Все магические системы, так или иначе, связаны с понятием



A = F	H = N	O = X	V = P
B = B	I = I	P = C	W = P
C = <	J = R	Q = <	X = <S
D = D	K = <	R = R	Y = J
E = M	L = T	S = S	Z = Y
F = F	M = M	T = T	TH = T
G = X	N = T	U = U	NG = D

Рис. 1. Старший Футарк

Гения Земли (коллективного бессознательного), то есть с земными энергиями. Руны с ним не связаны, это вселенские энергии, но на Земле они проявляются сильнее всего. **Посредством рун можно воздействовать на что угодно.** Это ментальное программирование Вселенной, язык Высших Сфер, с помощью которого можно изменить любую систему, находящуюся ниже по иерархии, частотности и силе. Ими можно воздействовать **на людей, обстоятельства, природные процессы.** Это плюс рун.

Минус использования рун заключается в том, что эта практика несколько меняет человека, потому что она неконтролируемо сильно разгоняет энергетику в психике и физическом теле. Тело рунного мага — это энергетическая труба, и нервная система находится под нагрузкой. К этому надо привыкнуть. Тело полностью обновляется примерно за семь месяцев, преобразуясь в более здоровый вариант. И этот процесс связан с определенными ощущениями.



В целительном плане отличие боевой рунической магии от простого целительства заключается в том, что она воздействует и бьет по площадям — на человека в целом, на его ситуации и окружение, способствуя изменению этого человека. Боевая магия всегда связана с пространством, а не конкретно с телом. Все руны — это формирование пространства. Поскольку человек, на которого идет воздействие, находится внутри этого пространства, он начинает меняться вместе с ним.

Написание рун — это процесс фиксации их в пространстве, и любой руне можно придать любое значение. Руна — это карта движения энергии, формирующая определенный договор в пространстве. Сам знак руны ничего не несет, это просто буква северного алфавита. Для того чтобы написанный знак начал действовать, оператор должен войти в определенное состояние, в котором он пишет этот знак. Фактически оператор наделяет руну тем качеством, на которое он настроен, формируя нужное

ему пространство на астрально-ментальном плане. Тогда руна будет действовать как амулет.

Руны — это язык, который разгоняет сознание, заставляет действовать. Включиться в руны легко, но удержаться — сложнее. Если человек включился и удержался в них, то выйти из них почти нереально, потому что руны — это очень глубокие первичные слои подсознания, воздействующие всегда сверху, со вселенского уровня. В рунах нет ограничений по воздействию. Рунический маг всегда исходит из понятия целесообразности и делает так, как ему надо.

Руны воздействуют не только на пространство, но и на время. Это значит, что руны способны менять прошлое и будущее. Они полностью воздействуют на четырехмерное пространство. Например, человек может забыть о своих прошлых болезнях, событиях или связях с каким-то человеком, и это изменит его будущее. Это сложно контролировать.

ЗАКЛИНАНИЯ ОТДЕЛЬНЫХ РУН

Заклинания — это программа, работающая в энергиях определенной руны. Вербальные (словесные) рунические заклипания называются оговором. Оговор создается или мысленно, или вслух. В нем четко обозначаются все те события, которые должны произойти с человеком, с ситуацией, с пространством. Оговор фиксируется закрепляющей руной или рунической формулой.

Каждая руна Футарка состоит из двух базовых рун — Иса и Кено.

Иса — это ствол (объект в данный момент времени, потенциал, статика). Ствол руны образуется вертикальной линией. Везде, где есть эта руна, есть информация, какое-то информационное наполнение объекта. Эту информацию надо структурировать, потому что сама по себе эта руна — непосредственно структура.

Кено — поток, приводящий в движение этот потенциал, преобразующий статику в динамику. Все ответвления от вертикальной линии в рунах — это руна Кено, проведение Потока, энергетическое наполнение либо себя, либо пространства, созданного руной Иса.

Есть два основных варианта проведения рун.

⌘ Если в руне есть ствол, то будет выдаваться та информация, которую задает ствол, то есть руна Иса.

⌘ Если нет ствола, то информация будет зависеть от того, куда идет включение, в какое пространство.

Иными словами, при помощи рун можно совершить реальную трансформацию, работу, действие.

В рунических практиках руны прописываются начиная со ствола (в тех рунах, где он есть). То есть сначала обозначается сам объект, пространство, ситуация и тому подобное, затем прописываются ветви руны:

⌘ либо в направлении ствола, когда поток энергии направляется на объект;

⌘ либо от ствола, когда поток энергии направляется наружу.

Левая сторона в руне обозначает прошлое, правая сторона — будущее, в то время как ствол руны — это настоящее.

Если ответвления у руны с одной стороны, она направлена в будущее. Если же ответвления у руны с двух сторон, то человек воздействует на прошлое и будущее по алгоритму времени.

В этом и состоит преобразовательная роль руны на определенный объект.

Каждая руна условно может быть частотно разделена на планы:

⌘ нижняя часть руны — это физико-эфирный план;

⌘ средняя часть руны — это астральный план;

⌘ верхняя часть руны — это ментальный план.

Таким образом, по конфигурации руны можно понять, на какой план будет идти воздействие энергией этой руны. Например, руна Фэху (F) будет накачивать энергией и информацией астральный и ментальный планы, руна Лагуз (G) — выдавать информацию с ментального плана, а руна Винью (P) будет

выдавать информацию с ментального плана, преобразовывать ее в энергию и закачивать астрал. То есть в этой руне, направив внимание на какой-то объект, мы начинаем ловить его состояние — копировать качество.



Глава 1

ЗНАЧЕНИЯ РУН. БОЕВЫЕ АСПЕКТЫ РУН СТАРШЕГО ФУТАРКА

