

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	10
Использование карт.....	13
Животный символизм.....	16
Важность магического круга	17
История творения в северном язычестве: созидание и его ростки	18
Стихии в северном язычестве: вода — земля — ветер — огонь	19
Важность девятки	22
Базовые направления.....	22
Расклад дерева Иггдрасиль.....	24
Местоположения расклада	25
Порядок местоположений.....	27
ГЛАВА 1. Асгард. Мир богов.....	30
I. Один (Óðinn).....	32
II. Фригг (Frigg).....	35
III. Фрейя (Freyja).....	37
IV. Сиф (Sif).....	40
V. Бальдр (Baldr)	42

СОДЕРЖАНИЕ

VI. Ньёрд (Njörður)	45
VII. Браги (Bragi)	47
VIII. Нанна (Nanna).....	49
IX. Герсеми и Хносс (Gersemi, Hnoss)	51
ГЛАВА 2. Йотунхейм. Мир великанов	53
I. Тор (Þor)	55
II. Тюр (Týr)	58
III. Эгир (Ægir)	61
IV. Ран (Rán).....	63
V. Имир (Ymir)	65
VI. Мимир (Mímir)	67
VII. Скримир (Skrímir)	69
VIII. Тьяцци (Þjassi).....	71
IX. Скирнир (Skírnir).....	73
ГЛАВА 3. Альвхейм. Мир светлых альвов	75
I. Источник Урд (Urðarbrunnur).....	78
II. Верданди (Verðandi)	80
III. Урд (Urðr).....	82
IV. Фрейр (Freyr).....	84
V. Альврун (Álfrún).....	86
VI. Соль (Sól).....	88
VII. Вали (Váli)	90
VIII. Герд (Gerðr).....	92
IX. Фулла (Fulla)	94

ГЛАВА 4. Нифльхейм. Мир льда	96
I. Форньот (Fornjótr)	98
II. Нертус (Nerthus)	100
III. Нифль (Nifl)	102
IV. Гримнир (Grímnir)	104
V. Хюррокин (Hyrrokkin)	106
VI. Эйр (Eir)	108
VII. Скади (Skaði)	110
VIII. Хресвельг (Hræsuelgur)	112
IX. Фрости (Frosti)	114
ГЛАВА 5. Мидгард. Мир людей	116
I. Хеймдалль (Heimdallur)	118
II. Аск (Askur)	120
III. Эмбла (Embla)	122
IV. Гефьён (Gefjun)	124
V. Форсети (Forseti)	126
VI. Сигюн (Sygunn)	128
VII. Даг (Dagur)	130
VIII. Хлин (Hlin)	132
IX. Ярл и Эрна (Jarl, Erna)	134
ГЛАВА 6. Двергхейм. Мир карликов	136
I. Дурин (Durinn)	139
II. Скульд (Skuld)	141
III. Улль (Ullr)	143

СОДЕРЖАНИЕ

IV. Идунн (Iðunn)	145
V. Гандалъв (Gandalfúr)	147
VI. Брок (Brokkr)	149
VII. Деллинг (Dellingr)	151
VIII. Ирпа (Irpa)	153
IX. Эйкинськьёльд (Eikinskjöldur)	155
ГЛАВА 7. Свартальвхейм. Мир темных альвов ...	157
I. Амрун (Ámrún)	159
II. Дарри (Darri)	161
III. Даррёд (Darröð)	163
IV. Мани (Máni)	165
V. Гой (Gói)	167
VI. Мёкк (Mökkur)	169
VII. Син (Sýn)	171
VIII. Гна (Gná)	173
IX. Правило трех (Þrjú bræður)	175
ГЛАВА 8. Муспельхейм. Мир огня	177
I. Муспель (Múspell)	179
II. Сурт (Surtur)	181
III. Синмара (Sinmara)	183
IV. Эймнир (Eimnir)	185
V. Локи (Loki)	187
VI. Квасир (Kvasir)	190
VII. Нагльфар (Naglfar)	192

СОДЕРЖАНИЕ

VIII. Реда (Reda).....	194
IX. Видар (Viðar).....	196
ГЛАВА 9. Хельхейм. Мир мертвых	198
I. Хель (Hel)	201
II. Ганлот (Ganglöt).....	203
III. Ганлати (Ganglati)	205
IV. Хельрегин (Helregin)	207
V. Модгуд (Móðguðr).....	209
VI. Мост Гьяль (Gjallarbrú)	211
VII. Нотт (Nótt).....	213
VIII. Хермод (Hermodr)	215
IX. Ирмин (Irmin)	217
Об авторах.....	219

Ask veit eg standa,
heitir Yggdrasill,
hár baðmur, ausinn
hvíta auri;
Þaðan koma döggar
þær er í dala falla,
stendur æ yfir grænn
Urðarbrunni.

Þaðan koma meyjar
margs vitandi
þrjár úr þeim sæ,
er und þolli stendur;
Urð hétu eina,
aðra Verðandi,
skáru á skíði,
Skuld ina þriðju.
Þær lög lögðu,
þær líf kuru
alda börnum,
örlög seggja.

Ясень я знаю
по имени Иггдрасиль,
древо, омытое
влагою мутной;
росы с него
на доли нисходят;
над источником Урд
зеленеет он вечно.
Мудрые девы
оттуда возникли,
три из ключа
под древом высоким;
Урд имя первой,
вторая Верданди—
резали руны, —
Скульд имя третьей;
судьбы судили,
жизнь выбирали
детям людей,
жребий готовят.

«Старшая Эдда»,
«Прорицание вёльвы»,
19–201¹

¹ Перевод А. Корсуна. — Здесь и далее примечания переводчика, если не указано иное.

ВВЕДЕНИЕ

Колода Иггдрасиля основана на скандинавской мифологии, высокохудожественно и невероятно детально повествующей о многослойных и иногда противоречивых событиях. Непросто осознать значения и теории (кеннинги²) «Эдд», извлечь кодекс поведения из «Ховамол», речей Одина. Именно древние поэмы и отдельные стихи поэтической «Эдды», а также тексты прозаической «Эдды» лежат в основе мира богов. Но в этом корпусе источников вы не найдете текстов с линейным изложением событий или дуалистичной картиной мира — это скорее запутанный набор взглядов на ценности, страсть к приключениям, честность, семью, природу и находчивость. Миры, боги и все существа связаны между собой, даже те, которые внешне конфликтуют. Взаимодействия между божествами и прочими жителями девяти миров следуют внутренней естественной логике разрушения, обновления и всего, что лежит между этими крайностями. Боги

² Кеннинг — поэтическая перифраза из скальдической поэзии: яшень битвы = воин, дорога китов = море.

уязвимы, несовершенны, но в то же время обладают творческим потенциалом и бесконечной мудростью.

Иггдрасиль — это исполинский ясень, он служит опорой девяти мирам. Они соединены корнями и ветвями Древа Жизни, и существа, обитающие на нем, свободно путешествуют по стволу между мирами, либо подтачивая Иггдрасиль, либо, наоборот, поддерживая в нем жизнь. Мировое Древо можно рассматривать как символ развития — и человечества в целом, и каждой личности — от примитивного к высшему. Дерево описано в «Прорицании вёльвы» как гигантский белый ясень, растущий от одного из трех источников, расположенных под землей — великого моря или источника Урд. Из этого колодца явились три всевидящие сестры, Урд, Верданди и Скульд, которые прядут нити человеческих судеб и заботятся о Древе Жизни, покрывая его ствол белой глиной, которую собирают в окрестностях источника.

В «Эддах» содержится несколько основных текстов, повествующих о богах и людях, о создании миров и их гибели. Чаще всего в колоде Иггдрасиля будет цитироваться «Эдда» Снорри Стурлусона («Прозаическая Эдда»)³ и «Эдда» Сэмунда Мудрого («Поэтическая Эдда»)⁴. Помимо них здесь будут

³ Обычно именуется «Младшей Эддой».

⁴ Обычно именуется «Старшей Эддой».

«Ховамол» («Речи Высокого»⁵), фольклор, воспоминания, песни, саги и вымышленные истории. Стихи, приведенные здесь, предназначались для декламации. Обе «Эдды», какими мы их знаем, были записаны в XII веке, на самом деле они намного старше, а некоторые тексты и образы и вовсе пришли из глубокой древности. Никто не может с уверенностью сказать, когда именно они появились, как долго передавались из уст в уста, прежде чем были зафиксированы в письменной форме. Когда предания записывали, они, скорее всего, подвергались косметической правке, обусловленной реалиями и ценностями того времени, когда жил человек, работавший с текстом. Заветы язычников, поклонявшихся северным богам, были не только мудрыми, но и жестокими.

Оригинальная философия и все истории о богах изложены на древнескандинавском языке, который достаточно близок современному исландскому. Поэтому имена в названиях карт приводятся также на исландском.

Произношение оригинальных исландских знаков:

á — произносится как «ау», часто транскрибируется как «а»

æ — произносится как «ай», часто транскрибируется как «ээ»

⁵ Обычно включаются в состав «Старшей Эдды».

ö — произносится как «ё»

ú — произносится как долгое «у»

ð — произносится как межзубное «дх», для простоты можно как «д»

þ — произносится как межзубное «тх»

Использование карт

Карты колоды Иггдрасиля нельзя разделить на более или менее значимые, подобно обычным гадальным, но некоторые из них в силу своего статуса имеют более широкое применение. В колоде девять наборов по девять карт: это девять сущностей каждого из девяти миров. Все карты в книге пронумерованы; номера от единицы до четверки присвоены более могущественным картам, но и остальные карты также имеют собственную уникальную ценность. Пожалуйста, не забывайте, что в раскладе Иггдрасиля есть несколько элементов, способных оказать влияние на каждую отдельную карту.

Во-первых, это место карты в раскладе: например, сильнейшая из всех возможных комбинаций — Один в Асгарде, сопровождаемый Фрейей или Фригг, в Альвхейме или Мидгарде. Если карта персонажа оказывается в том мире, к которому он принадлежит, это усиливает ее значение. Хотя все девять миров Иггдрасиля соединены и взаимосвязаны (поэтому редко бывает, чтобы какой-то мир ослаблял действие карты), позиция карты в определенном мире добавляет

новые оттенки к ее исходному значению. Например, если Фрейя, принадлежащая Асгарду, оказывается в Альвхейме, связанном с ее родней, то сферой ее влияния станут потенциальные будущие отношения вопрошающего; если же она оказывается в Нифльхейме — подсознательные и, возможно, нерешенные вопросы, связанные с этой богиней как покровительницей любви и сексуальности.

Мы также рекомендуем читателю держать в уме все карты сразу и трактовать расклад как единое целое. В общем можно сказать (для наглядности сильно упрощая), что карты из Хельхейма, Свартальвхейма, Муспельхейма и Нифльхейма относятся к области подсознательного, в то время как карты Йотунхейма, Двергхейма, Асгарда и Альвхейма — к сознательным устремлениям и силе воли вопрошающего. Существа, украшающие карты, связаны между собой — точно так же, как и миры, — иногда узами дружбы или вражды, иногда родственными отношениями. Все это необходимо помнить, толкуя получившийся расклад. Со временем читатель лучше познакомится с персонажами карт и их взаимосвязью, а пустые страницы в книге оставлены специально, чтобы делать заметки, добавлять значения и методы использования колоды.

Нам кажется, что языческая мифология по сути своей является творческой и легко постигаемой на многих уровнях. В процессе работы над колодой мы старались

подавать мифологию и фольклор в чистом виде, без примеси дуалистичной системы ценностей христианства, ведь это влияет на толкование карт. Ключ к северному язычеству — не делить мир на черное и белое. Значение каждой карты взято из мифов и фольклора, из историй о приключениях богов, людей, альвов, карликов и великанов — в общей сложности это восемьдесят один персонаж колоды. Мы предлагаем читателю поближе познакомиться со скандинавской поэзией, чтобы он мог интуитивно толковать карты, исходя из собственного понимания героев и миров. Северная мифология и фольклор, как и любая хорошая поэзия, дают возможность для свободной интерпретации. Мы полагаем, что цель мифов — прославить индивидуальность, выразить уважение ко всему творческому и напомнить, что в каждом из нас есть как светлая, так и темная сторона. Это восхваление того, кто не боится приключений, настойчивое побуждение жить в единстве с природой, уважать ее как свою семью, помнить о том, что мы с ней неразрывно связаны, и если эти связи будут разрушены, то мир погибнет, а с ним — и мы. Красота, жестокость и непредсказуемость мифов не в последнюю очередь связаны с амбивалентностью богов — событие, внешне негативное, может принести много добра, а очевидно добрый поступок — привести к разрушительным последствиям. Ничто не является таким, каким кажется, нет ничего плохого или

хорошего в чистом виде. У персоналий, событий и мест есть многогранный набор качеств, и интерпретировать их можно бесконечно.

Животный символизм

В северной мифологии многочисленные животные помогают и служат богам или выступают в качестве активных участников создания, разрушения и последующего восстановления мира. Часть зверей обитает на дереве жизни: великий змей, дракон Нидхёгг, грызет его корни; шустрая белка Рататоск бегаёт по его стволу вверх и вниз, передавая сообщения; олени и птицы; сокол, сидящий между глаз орла. Часть этого bestiaria активно участвует в Рагнарёке — это двое отпрысков Локи, гигантский волк Фенрир и змей Йормунганд, удерживающий Мидгард, мир людей. Ничто не является таким, каким кажется, когда дело доходит до мифологии и до ее персонажей родом из животного царства, и символизм подобных образов можно толковать очень по-разному. Возможно, наиболее очевидный из них — что они олицетворяют духов природы, а мы — единое целое с ними.

Одина сопровождают два ворона, приносящие ему новости, а ездит он на восьминогом жеребце Слейпнире. Богиня Гна также является хозяйкой лошади, наделенной волшебными свойствами — она может скакать по воде и воздуху и даже путешествовать во времени.