



# Содержание

Предисловие .....	4
Утарк или Футарк?.....	11
Проживание рун.....	16
Необходимость посвящения в Северной Традиции .....	19
Древо Иггдрасиль .....	24
Ступень Свартальвхейма .....	37
Ступень Хельхейма.....	37
Ступени Йотунхейма и Нифльхейма.....	38
Ступень Мидгарда .....	40
Ступени Муспелльхейма и Ванахейма.....	42
Ступени Альвхейма и Асгарда.....	44
Феху .....	47
Уруз .....	50
Турисаз.....	52
Ансуз .....	55
Райдо .....	59
Кеназ.....	61
Гебо .....	64
Вуньо .....	66
Хагалаз .....	69
Наутиз.....	76
Иса.....	80
Йера .....	83
Эйваз .....	87
Перт .....	93
Альгиз .....	102
Соулу .....	106
Тейваз.....	110
Беркана .....	115
Эваз.....	120
Манназ .....	124
Лагуз .....	127
Ингуз .....	131
Отал .....	135
Дагаз .....	138
Микрокосмическое Древо Иггдрасиль. Карта Восхождения .....	142
Инициатическая структура становления мага.....	147
Послесловие.....	151
Приложение.....	154

«Взаимодействие с энергетикой идет 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

**П**ро 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 напоминает 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 подойдет 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 – один из мостов между человеческой формой и богом, трамплин для прыжка в Вечность.

Герой в представленном мною смысле – человек, Путник, 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 24 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; путями Страшный Суд-Повешенный-Колесница-Маг), Путь Милосердия (Малькут-Нецах-Хесед-Хокма-Кетер; путями Луна-Колесо Фортуны-Иерофант-Шут), Путь Мудрости/Равновесия или Путь Стрелы (Малькут-Йесод-Тиферет-Кетер; путями Мир-Умеренность-Верховная Жрица) и Путь Змеи (Малькут-Йесод-Ход-Нецах-Тиферет-Гебура-Хесед-Бина-Хокма-Кетер; 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, полный и безоговорочный вход, практически Прыжок Веры в неизвестность. Это его первая смерть и возрождение, распад и реинтеграция. Эта пропасть встречается из 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 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 сферой. 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, возвращая в себе лишь часть предоставленных в Мироздании энергий. У нас есть лишь линейная последовательность из 24 шагов, если рассматривать рунный ряд на плоскости. Даже если не рассматривать на плоскости как последовательность 24 ступеней, то неофиту, чтобы достичь Асгарда и выйти за пределы необходимости

рождаться 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 Футарке 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 2 пропасти и завесу. И местонахождение этих преград нам подсказывают сами руны, разбитые на 3 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, рубез 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, очередная смерть несёт на себе отпечаток двух рун, между которыми и находится. Поскольку восхождение – процесс циклический и непрерывный, то Первую Пропасть я помещаю 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 энергетики. 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/Хагалаз 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 новорожденному, 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).

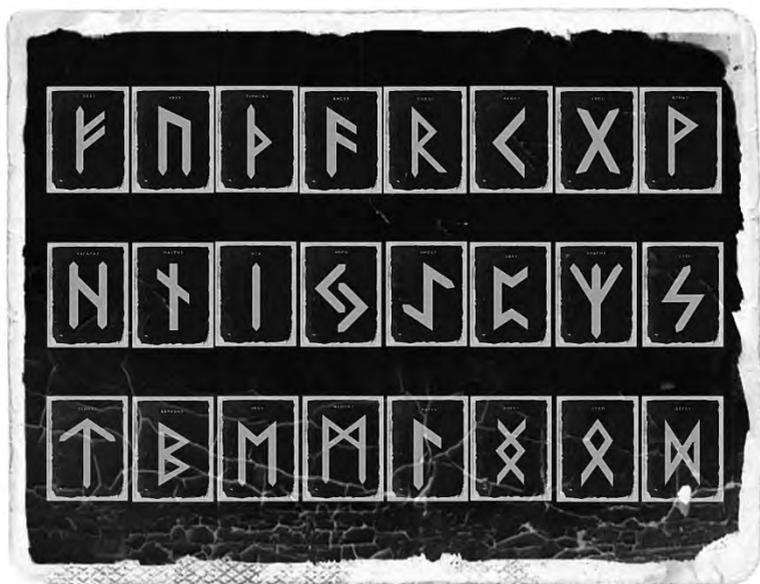
Преграда между Хагалаз и Наутиз, как видим, несёт отпечаток обеих рун: это мощное разрушение старого и длительная изоляция, переосмысление нового и знакомство с ним, определение дальнейшего вектора Пути.

Следующая преграда – Вторая Пропасьть, 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 Пропасты мы отдаём часть, конечно, мы жертвуем имеющейся личностью, рискуем воплощением, для нашего Духа это действительно лишь часть из сотен воплощений. Но для нас, для конкретной личности конкретного воплощения, это куда большая 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 добратся 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 он проходит мимо человеческого сознания как стадия преодоления. Это либо первичный стимул, огонь, толкнувший человека на путь магии и развития. Это скорее даже ощущается как нечто приятное и сильное – люди вообще субъективно ощущают, как приятность и удовольствие большой поток Силы, 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?

**Х**отел 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 одновременная последняя руна рунного круга. Поэтому можно назвать старший рунный известный нам ряд 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 рэндомные, 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 долж-