

ЗОЛОТАЯ КНИГА
ЭЗОТЕРИКИ
ЛУЧШЕЕ

Николай Журавлёв

РУНЫ

ГЛУБИННОЕ ПРОЧТЕНИЕ
ДРЕВНЕГО ЗНАНИЯ



Предсказания, амулеты,
рунескрипты — спасающие,
защищающие, всемогущие

Николай Журавлев
Руны: глубинное прочтение
Древнего Знания.
Предсказания, амулеты,
рунескрипты – спасающие,
защищающие, всемогущие
Серия «Золотая книга
эзотерики. Лучшее»

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=69165406

Руны: глубинное прочтение Древнего Знания. Предсказания, амулеты, рунескрипты – спасающие, защищающие, всемогущие: Издательство

АСТ; Москва; 2023

ISBN 978-5-17-155968-7

Аннотация

Древняя магия севера – эффективный инструмент, который актуален и в наши дни. В стремительно меняющемся мире динамичные и интуитивные руны помогают действовать быстро, решительно и четко.

Каждая из 24 рун несет специфический энергетический посыл и может быть использована для решения любых жизненных

проблем, связанных с финансами, здоровьем, отношениями. Также руны помогают получить подсказки или защиту богов.

Эта книга – возможность раскрыть силу футарка (древнегерманского рунического алфавита).

Вы получите доступ к авторским заклинаниям и руне-скриптам, научитесь создавать мощные амулеты, откроете секреты взаимодействия с духами, освоите технику предсказаний, боевые и защитные приемы.

Раскройте тайны Древней северной магии, управляйте реальностью и своим будущим.

В формате PDF A4 сохранен издательский макет книги.

Содержание

Введение	6
Глава 1	12
Девять миров Древа Иггдрасиль	12
Мир Хель	15
Мир Свартальхейм	16
Мир Муспельхейм	17
Мир Ванхейм	19
Мир Мидгард	22
Мир Йотунхейм	23
Мир Нифельхейм	25
Мир Альфхейм	26
Мир Асгард	26
Атты рун и их психотипы	28
Группы рун и миры Древа Иггдрасиль	32
Асгард: Руны Победы	35
Альфхейм: Руны Встречи	38
Свартальхейм: Руны Волшбы	41
Конец ознакомительного фрагмента.	43

Николай Журавлёв

**Руны: глубинное прочтение
Древнего Знания.**

**Предсказания, амулеты,
рунескрипты – спасающие,
защищающие, всемогущие**

© Журавлёв Н., 2022

© Финогенова Е., фотография на обложке, 2023

© ООО «Издательство АСТ», 2023

*** * ***

Введение

Руны как актуальный инструмент современности

Руническое искусство возникло как результат магических практик древних германских и скандинавских народов. В нем используются руны Старшего футарка – древнегерманского рунического алфавита, состоявшего из 24 рун. Руническая традиция сложилась в суровых условиях сельской местности северных земель среди жестоких воинственных людей. В любой момент человек мог подвергнуться нападению или сам инициировать борьбу, должен был постоянно бороться за свое благополучие и безопасность, действовать быстро, решительно и четко.

Такие условия определили эзотерическую природу рун. Руны динамичны и интуитивны, погружают человека в состояние холодной ярости, изменяют пространство, потенциал и событийность. Погружение в руны происходит очень быстро, а затем их можно оставить включенными – и они будут работать сами по себе.

Может показаться, что магический инструмент, появившийся у суровых обитателей северных поселений, неактуален для современных людей, изнеженных различными удобствами и гаджетами, обязанных ежедневно следовать нор-

мам корректного общения и держать себя в руках. Однако на самом деле именно динамичные и жесткие руны могут эффективно ответить на вызовы современной жизни с ее высокими скоростями и уровнем стресса.

Сейчас большинство людей вынуждено функционировать в режиме многозадачности, проводить много времени среди толпы, подавлять эмоции, справляться с неиссякаемым потоком информации с преимущественно негативной окраской. Поэтому каждый день современный человек рискует стать объектом соударений и нападений – магических, физических, информационных. Все это делает руны с их огромным боевым и магическим потенциалом актуальными и в наши дни.

Да и стремления современных людей мало чем отличаются от желаний первооткрывателей рун. Испокон веков для человека были важны вопросы межличностных отношений и удачи в делах, возможность получить подсказки и защиту от богов и духов. В попытках обрести желаемое люди обращались и к магии – в том числе к магии рун, в которой есть все необходимые для этого механизмы, эффективно работающие и по сей день.

На страницах данной книги вы найдете рунические техники для удачи и успеха в делах, решения финансовых вопросов, а также гармонизации личных отношений. Вы получите доступ к уникальным авторским заклинаниям и научитесь создавать мощные амулеты, откроете для себя древние сек-

реты взаимодействия с мертвыми и духами и освоите технику предсказаний при помощи рун.

В книгу также включены секреты боевых рунических техник. Надеемся, что читатели будут пользоваться полученными знаниями этично и не станут применять их для нападения на других людей или подавления их воли. Здесь описаны как защитные, так и атакующие боевые техники, они взаимосвязаны, и владеть нужно как теми, так и другими, даже если вы не собираетесь ни на кого нападать. Нельзя надежно защититься, не понимая механизм атаки. В этом обучение рунам сродни обучению боевым искусствам – в боевых искусствах также нужно понимать, как может действовать нападающий, чтобы дать достойный отпор. Кроме того, как и в боевых искусствах, в магии бывают ситуации, когда атакующая техника становится единственно возможным вариантом защиты – и приходится атаковать первым, чтобы обезопасить себя.

Помните, что руны не бывают хорошими или плохими, только атакующими или только защитными, предназначенными исключительно для любовной магии или только для бизнеса. Любая из 24 рун несет специфический энергетический посыл и может быть использована во всех аспектах, и на страницах этой книги вы найдете информацию по каждой из рун. Вы заметите, что первой руне Футарка – руне Феху – уделяется больше внимания, чем остальным. Причина в том, что эта руна является ключевой для вхождения в рунный по-

ток, она создает пространство, куда приходят другие руны, открывает им дорогу.

У любого человека есть ведущие руны, с которыми ему проще и эффективнее работать. Таких рун не может быть много, обычно от одной до трех. Практика поможет вам понять, какие руны, заклинания и заговоры наиболее эффективны для вас.

На пути рунического мага вам может потребоваться специальный инструментарий. Материальные объекты в магической практике усиливают воздействие, так как помогают заякорить сознание и позволяют работать на физическом уровне.

Самый универсальный и удобный магический инструмент – нож. Он дает возможность наработать удары и защиту. Лезвие ножа помогает направить энергию. Чтобы вы могли нанести удар и защититься от него, ваше тело должно знать физическое ощущение удара. Рекомендуется периодически отрабатывать ощущение удара ножом на дереве – так вам будет легче потом сделать удар руной. Вы должны знать и ощущение того, как режет нож, – это позволит вам отрезать негатив, привязки и мертвых, а также прорезать пространство при смещении в разные варианты происходящего. Нож в руке заставляет вас собраться и сконцентрироваться, благодаря этому он защитит вас при просмотре негативных воздействий.

Нож может использоваться для какого-то конкретного ви-

да работы, тогда он будет более мощно действовать именно в этой сфере. Если на нож нанести разные руны (на ручку одни, на лезвие другие, в зависимости от вашей цели), он станет более универсальным, будет аккумулировать разные энергии, но сами энергии будут слабее.

Можно иметь несколько ножей – как универсальный, так и ножи для какой-то определенной цели. Подобно ножу работает и меч.

Если научитесь работать с ножом или мечом, сможете использовать и щит. Лучше скандинавский – в отличие от славянского и западноевропейского, он имеет только ручку и не фиксируется на предплечье. Таким щитом удобно и бить, и защищаться. Если у вас нет настоящего щита, используйте какой-то предмет, который будет представлять его.

В арсенале специалиста должен быть и пояс. При магическом воздействии основной удар приходится на грудь, живот и половые органы, пояс сможет защитить эти зоны. Пояс легко фиксировать. Если его затянуть, вы ощутите его сильнее и ваше сознание настроится на защиту. На пояс можно наносить руны и заклинания.

Важный инструмент – кристаллы. Они помогают человеку собраться и сконцентрироваться и вытягивают негатив. Часто бывает так, что негативную привязку разрубили, но тот негатив, который уже сформировался, не вычистили. Эта негативная информация может даже не проявляться какое-то время, но в итоге она все равно будет влиять на пове-

дение и отношения человека, особенно если он ослаблен. В таком случае как раз и поможет кристалл. Им можно вытянуть негативную информацию, а затем промыть в проточной воде.

Амулеты и подобные им артефакты усиливают магическую работу, хорошо защищают область сердца. При атаке на человека амулет сразу даст сигнал и приведет владельца в состояние готовности к бою. Чтобы амулет был защищен, лучше не давать его никому в руки и не помещать на видном месте. Также в амулет стоит включить защитную руну – ею может быть любая руна, которую выберете для этой цели. Защитную руну обычно не ставят в начале, так как это положение ослабляет ее потенциал. Нужно помнить, что фоновая работа амулета не отменяет необходимость постоянной личной работы.

Что касается трав и масел, их применение в рунической традиции было сугубо прагматичным. Современные системы соответствий трав и масел различным рунам и богам не являются традиционными.

Глава 1

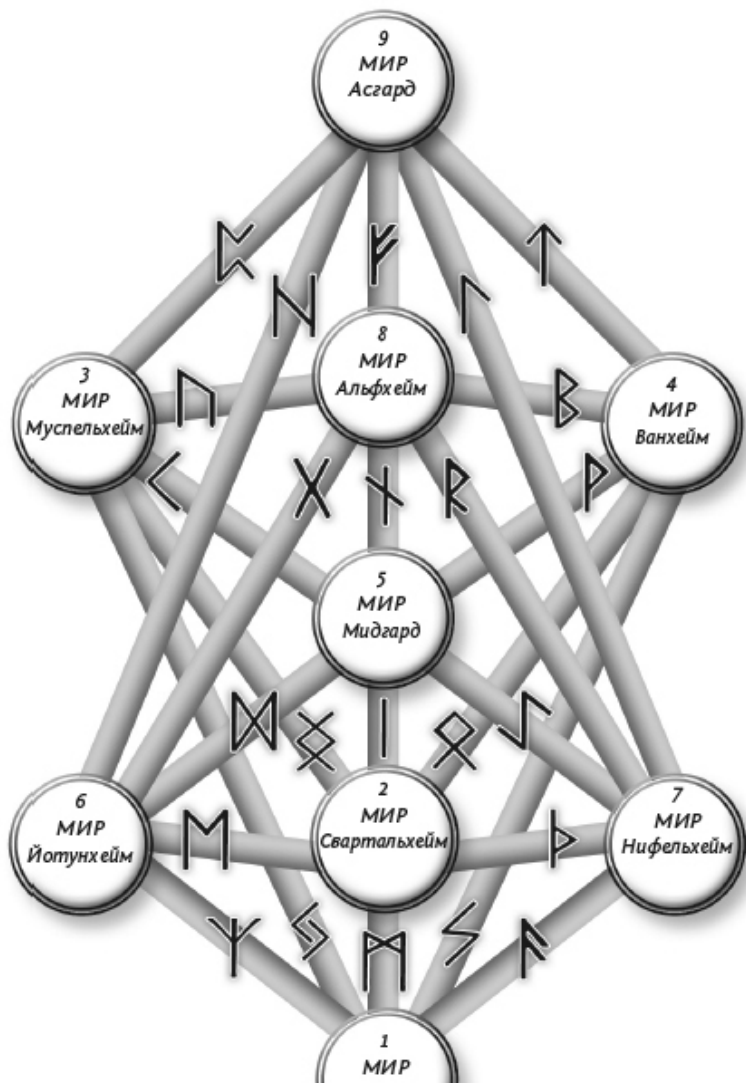
Движение по мирам Древа Иггдрасиль. Работа с руническими потоками в бизнесе

Девять миров Древа Иггдрасиль

В Северной традиции развитие человека, идеи, бизнеса или отношений рассматривается как движение по девяти мирам Вселенной. Эта схема одинакова для любых сфер жизни, а не только для бизнеса. Все техники этого раздела применимы к личным отношениям, здоровью, обучению – то есть к любой ситуации, которую можно рассматривать как дело или проект. Поэтому техники главы будут полезны вам, даже если вы не являетесь предпринимателем и не собираетесь начинать свое дело.

Всего выделяют девять миров: Хель, Свартальхейм, Муспельхейм, Ванхейм, Мидгард, Йотунхейм, Нифельхейм, Альфхейм и Асгард. Эти миры соотносятся с различными частями Древа Иггдрасиль – Мирового дерева, представлявшего собой модель Вселенной в германо-скандинавской мифологии.

В мифологии каждый мир имеет свой облик, историю и обитателей – великанов, людей, богов. В магическом же смысле каждый мир – это особое состояние, которому соответствует тот или иной потенциал и спектр вопросов. Каждый мир отвечает за какой-то процесс в нашем мышлении и по-своему раскрывает заряд рун. В одном мире энергия руны может действовать благоприятно, а в другом вредоносно. Один мир может помогать, а другой создавать препятствия.



Если представляем, как работает система миров, то понимаем происходящее и можем влиять на событийность. С помощью рун можно оценить свой деловой и финансовый потенциал, осознать миссию, начать новое дело и масштабировать уже существующее, правильно распределить роли в бизнесе и выстроить отношения с партнерами и коллегами.

Мир Хель

Мир рождения. Он соответствует началу жизни человека. Это может быть зарождение бизнеса или начало отношений, здесь есть желание, но еще нет достаточной информации, поэтому человеку кажется, что он всемогущ. Мир Хель включает интуицию человека: не имея данных, он действует на основе ощущений.

Именно в этом мире рождается бизнес-план. Составляя бизнес-план, человек ориентируется на то, что он чувствует. Он может почувствовать сильные и слабые стороны как себя, так и задуманного дела, ощутить, какие энергии нужны ему для развития. В более высоких мирах построить бизнес-план невозможно.

Каждый раз, когда нам нужен запал для начинания, ощущение обновления, мы идем в мир Хель. Даже для корректировки уже существующего бизнес-плана лучше вернуться в мир Хель и работать там на новых энергиях. Если люди

срываюся из других миров, то падаю преимущественно в Хель.

Любое действие с рунами в мире Хель будет работать на расширение или получение информации. Здесь энергия любой руны преломляется в свете этапа начала, первичного роста. Реальных результатов в мире Хель ждать не стоит.

Мир Свартальхейм

Мир конкретных дел и ручной работы, в котором устанавливаются связи, выстраиваются отношения, человек учится использовать их для ведения дел и получает первые физические результаты своей деятельности.

Изготовление амулетов, строительство дома – все это энергии Свартальхейма.

Для бизнеса – это наработка базы, взаимодействие с клиентами, наем рабочих. Это период, когда отношения (личные или деловые) становятся более тесными. Другие люди узнают о том, что у человека есть некое дело или отношения, и благодаря этому восприятию происходит фиксация человека в деле или в отношениях.

Свартальхейм должен опираться на Хель. Без подпитки мира Хель, без прохождения его задач попытка заявить о себе другим людям в каком-то качестве в Свартальхейме обречена на провал. Если на этапе Свартальхейма что-то пошло не так, мир Хель поможет сбросить эту информацию и об-

новить ситуацию.

Аналог этой ступени в жизни человека – период полового созревания. Это не следует понимать буквально, словно человек в этом возрасте находится в мире Свартальхейма, а по его завершении движется дальше. Некоторые люди могут находиться в этом мире всю жизнь.

Мир Муспельхейм

Мир эмоций, в котором есть внутреннее горение и цель. Здесь сложно получить что-то осязаемое, но можно усилить эмоциональный накал. Также это мир, где бизнес и отношения признаются социумом и получают жесткую фиксацию. Например, часто люди не бросают бизнес или не расстаются лишь потому, что им стыдно выглядеть неудачниками перед родственниками или знакомыми.

Муспельхейм – это проверка эмоциями и реальностью. Классический пример, когда из-за бизнеса распадается дружба, – это как раз проблема уровня Муспельхейма. На уровне Свартальхейма эффективно работали дружеские связи, а на уровне Муспельхейма друзья начинают эмоционально оценивать, кто больше вкладывает и кто больше зарабатывает.

Руны в Муспельхейме будут в первую очередь вызывать эмоции, зажигать человека. Муспельхейм – мир творческий, но сотворить там можно как хорошее, так и плохое. И если

мы входим в него на негативных эмоциях, сам мир поспособствует тому, что негатив усилится многократно.

При этом ситуация, когда человек испытывает отрицательные эмоции в Муспельхейме, достаточно распространена. В Свартальхейме человек привыкает получать осязаемые результаты, но в Муспельхейме получить материальное сложно. Это вызывает чувство разочарования, а энергия Муспельхейма фиксирует это состояние и умножает его. Любой дисбаланс сфер жизни в этом мире приобретает гипертрофированное выражение. Здесь лучше не работать через амулеты, так как они могут дать негатив.

Муспельхейм обязательно должен опираться на проработанный Свартальхейм с его расчетливостью и умением удерживать взаимосвязи. В бизнесе это фиксированные договоренности, записанные планы. Проработанный Свартальхейм позволяет пройти штормовой период Муспельхейма с опорой на связи с другими людьми. На мир Хель Муспельхейм также опирается, но в гораздо меньшей степени, получая от него прежде всего гибкость.

Если человек переходит в Муспельхейм неготовым, то он все равно упадет в Свартальхейм, чаще всего через проблемы со здоровьем. При падении высвобождается энергия, набранная при подъеме, и идет на отработку тех шагов, которые остались непроработанными в Свартальхейме. Все проблемы и решения Муспельхейма находятся в Свартальхейме. Можно и нужно периодически осознанно спускаться из

Муспельхейма в рациональный и устойчивый Свартальхейм, чтобы проверить сбалансированность сфер жизни и качество связей, наработать новые связи, структуру и договоренности.

Начиная с Муспельхейма человек должен работать с другими людьми, даже если это просто работа на себя. Его внутреннее состояние будет расширяться и искать выход, и ему нужно научиться переводить внимание на пространство вокруг. Другие люди – это партнеры, наемные сотрудники или те клиенты, которые в чем-то зависят от человека (например, являются его учениками).

Мир Ванхейм

Мир сомнения, расширения и осознания своей миссии. Это совершенно новый этап, на который стремится выйти любой бизнес, и при этом – самый сложный мир.

База Ванхейма – сомнение. На этом этапе человек начинает задумываться. Раньше ему все было понятно, а теперь он пересматривает все и спрашивает себя, зачем это и что дальше. Ему мало опираться на бизнес-план, он хочет понимать смысл своей деятельности и знать, есть ли миссия у его дела или отношений. Эту миссию он должен принять, несмотря на то что на уровне Ванхейма он не понимает ее до конца. Если человек находит смысл и принимает свою миссию, то у него есть силы. Если нет, его ждет падение из мира.

В Ванхейме человек выходит за пределы своей личности. Теперь он и есть дело. Ему уже сложно работать на других людей или на одной работе. Люди, которые дошли до этого этапа, могут начать свое дело, и для них это самый правильный вариант. Однако они могут также остаться на наемной работе, но при этом работать не в полную силу и вкладывать деньги и время в какие-то занятия, имеющие для них смысл. Например, это может быть эзотерика или обучение.

На этапе Ванхейма идет расширение связей. Если в Свартальхейме человек устанавливает связи, чтобы потом использовать их, то в Ванхейме он расширяет связи, чтобы показать себя, свою мощь.

В Ванхейме человеку очень важна оценка его и его дела другими: положительная дает смысл, а негативная может обрушить его. Инвесторы и меценаты часто находятся в Ванхейме, где ищут проекты и идеи со смыслом. Им нужно быть в этом мире, чтобы люди их оценили и через эту оценку зафиксировали. Поэтому инвесторов можно искать как в Свартальхейме (если есть бизнес-план и конкретные предложения), так и в Ванхейме (на уровне глобальной миссии, в которую вы сможете включить этого человека так, чтобы он посчитал ее своей).

В Ванхейме удобно находиться и так называемым «серым кардиналам». Здесь они эффективно налаживают связи и реализуют свой талант к управлению, при этом оставаясь в тени и избегая риска получить негативную оценку.

Ванхейм опирается на Свартальхейм и на Хель. Он включает сильную интуицию, так же как и Хель. Энергии в Ванхейме не так уж много. Он совершенно не связан с Муспельхеймом и не подпитывается от его эмоциональной составляющей. Запал Муспельхейма уже ушел, опыт есть, но, что с ним делать, пока не понятно. После Муспельхейма люди ощущают этот спад эмоций и ошибочно принимают его за потерю смысла, что приводит к распаду дел и отношений. В этом Ванхейм близок возрасту около 40 лет.

Все это делает Ванхейм очень жестким миром. Эмоций нет, запускается вечный поиск смысла, человек пытается оценить себя. При этом он не может выйти из ситуации, чтобы посмотреть на себя с стороны и сформировать самооценку, а значит, обречен оценивать себя с оглядкой на оценку окружающих. Именно из Ванхейма люди падают чаще всего. Основная причина падений – это то, что люди не нашли смысл или их не оценили другие. Человек падает в мир Хель, потому что он начинает фиксироваться на том, кто он такой и с чего все началось. В Свартальхейм упасть сложнее, так как при падении в Свартальхейм человек не вырвется из связи.

В этом мире легче всего работать с ритуалами, так как они наполнены смыслом и алгоритмами. Ванхейму соответствуют все виды практик, в которых доминирует идея принятия: астральные путешествия, работа с подсознанием, ауто-тренинг, самогипноз, тета-хилинг, коучинг. Руны здесь эф-

фективны, если человек знает, для чего ему это нужно.

Мир Мидгард

Достаточно изолированный и закрытый мир. Пространство, которое создает человек. Чтобы попасть в Мидгард, нужно выполнить задачу Ванхейма по нахождению миссии и смысла жизни. Если в Ванхейме есть сомнения – есть смысл или нет, есть ценность или нет, то в Мидгарде человек уже не ищет смысл, а принимает как данность то, что у него есть благодаря его поискам. Если в Ванхейме человек был зависим от оценок других, то в Мидгарде он замкнут на себя, а мнение других людей ему не важно.

В Мидгарде находится много верующих людей. Это не прагматичная вера Свартальхейма: я сделал амулет – он должен сработать, а я должен что-то получить. В Мидгарде человек верит по-настоящему. Он понимает, что все, что у него есть, дано ему от Бога потому, что это нужно миру. Если у него есть бизнес – значит, его бизнес нужен миру. Если у него есть деньги – значит, через него Бог дает миру эти деньги. В Мидгарде человек может получать послания от Бога, потому что у него есть понимание смысла и некая сигнальная система, которая позволяет ему эти послания понимать.

Священники и проповедники являются людьми Мидгарда. Они попадают туда, только пройдя предыдущие миры. Меценаты также могут находиться в Мидгарде. В этом мире

они ориентируются на сигналы, которые подсказывают им, стоит ли выделить средства на какой-то проект или человека.

Основная мотивация в Мидагрде – нужно что-то делать или не стоит. Человек должен быть точно уверен, что проект даст развитие минимум на 80 процентов. Свартальхейм, например, вообще не мыслит такими числами, ему не хватает опыта. Другие миры в целом не понимают Мидгард и его модели мышления, хотя и тянутся к нему.

Из Мидгарда падают редко. Это может произойти только в том случае, если человек сомневается или ему недостает энергии. Тогда его дело либо замирает, либо обнуляется, а он падает в Ванхейм.

Мир Йотунхейм

Йотунхейм дает человеку потребность сделать что-то по-другому, копировать имеющееся, выйти на новый уровень развития. Это происходит потому, что в Мидгарде ощутимо нарастает потенциал, но бесконечное увеличение существующего дела или отношений невозможно. Человек начинает понимать, что нужно размножить существующее, то есть создать что-то такое же, но отличающееся. Он создает копии, каждая из которых является уникальной модификацией исходной модели. Это делается, чтобы нарастить оборот за счет конкуренции и благодаря этому развиваться дальше.

Каждая такая копия самодостаточна и имеет свою цель.

При этом копии представляют собой единое целое, и хозяин у них один. На рынке это будут разные компании, возможно, находящиеся в конкуренции друг с другом. Конкуренция между фирмами в итоге приводит к увеличению их прибыли. Хозяину копий не важно, что именно делает та или иная копия, его цель – извлечение прибыли и влияние на мир бизнеса.

Копии тоже создают разнообразные связи. Потенциал создания связей сближает Йотунхейм со Свартальхеймом. В Свартальхейме тоже возможно создание копий, но там эти копии не являются равными и самодостаточными. В Мидгарде также может происходить копирование, но автоматическое, а не с осознанной целью расширения и захвата пространства, как в Йотунхейме.

Все гении и изобретатели – люди Йотунхейма. Все новшества и изобретения – это копии исходной идеи, которые превращаются в самостоятельную идею или продукт.

Падение из этого мира происходит редко, так как человек приходит туда подготовленным. Падение из Йотунхейма может произойти, например, в случае профессионального выгорания. Однако, даже если человек падает из Йотунхейма, падение происходит только в какой-то части и он может восстановиться за счет оставшейся сети копий. Он может также временно вернуться в Мидгард, но долго там находиться не сможет, потому что количество его энергии превышает потенциал Мидгарда. Поэтому, восстановившись, он

возвращается в Йотунхейм.

Мир Нифельхейм

В Нифельхейме протекают двенадцать ручьев, формирующие время, из-за чего в этом мире большое значение имеет история. Здесь важна протяженность из прошлого в настоящее и устремленность в будущее. Бизнес в Нифельхейме – это бренд с историей. В рекламе он укажет, с какого времени работает, и будет убеждать клиентов в том, что он с ними надолго.

Нифельхейм дает устойчивость, а значит – потенциал для развития. Если человек пришел в Нифельхейм из Йотунхейма, у него уже есть выстроенные связи, которые дают стабильность и возможности. В случае с Нифельхеймом даже кризисы – показатель устойчивости, так как с каждым кризисом накапливается опыт прохождения сложных этапов. Если дело или отношения прошли сложные периоды и все же сохранились, они находятся в Нифельхейме.

Ближе всего для Нифельхейма мир Ванхейм. Если на уровне Ванхейма миссия подтверждалась принятием, то на уровне Нифельхейма – устойчивостью. Здесь важна традиция. Мы выбираем то, к чему привыкли, что дает нам ощущение связи времен, даже если есть продукты и услуги более высокого качества. Ванхейм может использовать техники Нифельхейма, чтобы укрепиться.

Мир Альфхейм

Альфхейм дает мечту. У человека в этом мире уже все есть, теперь он формирует мечту для других. Это сверхидея, привлекающая людей. Мечта о том, чем человек станет, чего достигнет, во что превратится его жизнь. Такая мечта может быть как глобальной, так и приземленной. Торговлю мечтой используют многие компании – например, многие эзотерические школы или фирмы сетевого маркетинга с их системой уровней, достижений и поощрений.

Альфхейм построен на всех нижних мирах, а поддерживает его Нифельхейм. Спонтанно включиться в Альфхейм сложно. Этот мир работает, если мечта дает реальные результаты. Однако бывает, что у человека недостает потенциала. Тогда он лишь мечтает или падает из мира со своей мечтой, и она сбывается не у него, а у других.

Мир Асгард

Мир богов и мир, в котором человека начинают обожествлять. У каждого человека есть включение в Асгард через свою личность. Любая работа с этим миром – это работа с внутренним «Я», где сочетается как хорошее, так и плохое. Бизнес, как и отношения, практически не выходит на уровень Асгарда.

Движение по девяти мирам от Хель к Асгарду – это модель развития любого дела или идеи. При этом одна и та же ситуация может находиться в разных мирах. Например, ситуация, когда семья не распадается из-за детей, может быть в любом мире. В Свартальхейме человек будет рассматривать такую семью просто как одну из множества связей. На уровне Муспельхейма в такой семье будет манипуляция эмоциями. На уровне Ванхейма партнеры будут искать смысл, а не найдя его – уходить в депрессию или алкогольную зависимость. В Мидгарде люди отнесутся к этому как к естественному положению дел, даже не оценивая происходящее: нужно жить вместе ради детей, значит, нужно.

Атты рун и их психотипы

Рунический алфавит – Футарк – включает 24 руны, которые делятся на атты и группы.

Атты – это восьмерки рун: с первой по восьмую, с девятой по шестнадцатую и с семнадцатой по двадцать четвертую. Каждая восьмерка рун – атт – соответствует одному из трех психотипов, соответствующих богам Северной традиции: Фрейру, Хеймдаллю и Тюру. У каждого человека ярко выражен один из этих трех психотипов, и он определяет то, как человек видит мир, мыслит, ощущает, реагирует на различные ситуации.






















Фрейр – бог плодородия, удовольствия и процветания. Для людей психотипа Фрейра основная мотивация – удовольствие и интерес ко всему.

Хеймдалль – прародитель людей и защитник Асгарда, мира богов. Люди этого психотипа защищают свое, их основная мотивация – сохранить, удержать, проконтролировать, а также быть нужным и решать чьи-то проблемы.

Тюр – бог войны. Мотивация для людей психотипа Тюра – цель. Цель важна для них сама по себе, а не как гарант чего-то другого.

Понять, к какому психотипу и атту рун относится человек, можно через общение с ним. Например, спросить о его целях. Представитель атта Фрейра будет абстрактно расска-

зывать о множественных желаниях, представитель психотипа Хеймдалля сконцентрируется на проблемах, а для человека атта Тюра цель важна сама по себе.

Атт Фрейра	Атт Хеймдалля	Атт Тюра
		
Феху	Хагалаз	Тейваз
		
Уруз	Наутиз	Беркана
		
Турисаз	Иса	Эваз
		
Анзус	Джера	Манназ
		
Райдо	Эйваз	Лагуз
		
Кено	Перта	Ингуз
		
Гебо	Альгиз	Дагаз

Наблюдение за человеком в той или иной ситуации также помогает понять его психотип. Например, человек с психотипом Фрейра может бросить обучение, не получив итоговый документ, лишь потому, что это перестало ему нравиться. Человек атта Хеймдалля ценит дипломы и сертификаты, так как они дают защиту и их обладателю, и делу, которое он начал. Представитель атта Тюра добьется диплома или сертификата из-за того, что его цель – получить документ.

В ситуации игры представитель психотипа Фрейра хочет прежде всего получить удовольствие, носитель качеств Хеймдалля – выиграть, чтобы защитить свои позиции, а для обладателя качеств Тюра важно заставить противника покориться.

Чаще всего человек воплощает один атт. Реже бывает смешанный психотип – например, когда под воздействием других людей человек действует в чужом атте. Если такая ситуация доставляет дискомфорт, нужно выбирать тот психотип, в котором человеку комфортнее. И это не обязательно его родной атт.

























Группы рун и миры Древа Иггдрасиль

Руны также делятся на группы.

Группа состоит из трех рун, по одной из каждого атта.

- Руны Победы: Феху, Хагалаз, Тейваз.
- Руны Встречи (Руны Пива): Уруз, Наутиз, Беркана.
- Руны Волшбы: Турисаз, Иса, Эваз.
- Повивальные Руны: Анзус, Джера, Манназ.
- Руны Прибоя: Райдо, Эйваз, Лагуз.
- Целебные Руны: Кено, Перта, Ингуз.
- Руны Речи: Гебо, Альгиз, Дагаз.
- Руны Мысли: Виньо, Соулу, Отал.

Каждая группа рун соответствует одному из миров Древа Иггдрасиль, кроме Мидгарда (в этом закрытом мире руны раскрываются по-особенному). Таким образом, в каждом из восьми миров есть по руне из атта Фрейра, Хеймдалля и Тюра. Группы рун показывают, что происходит в соответствующем мире, когда человек начинает настраиваться на него. При включении человека в мир автоматически будет запущаться та руна группы, которая соответствует психотипу человека. Эта руна – основная, она определяет модель прохождения человеком того или иного мира, этапа и ситуации. В нормальном варианте руны своего атта включены у человека в равной степени в каждом из миров.

Руны Победы			
Руны Встречи			
Руны Волшбы			
Повивальные Руны			
Руны Прибоя			
Целебные Руны			
Руны Речи			
Руны			

Две другие руны группы, присутствующие в мире, дают модели чужих психотипов. Они не будут включаться у человека автоматически. Но можно целенаправленно прокачать руны других аттов, чтобы понимать и контролировать процессы и других людей. Чужие руны сделают вас более гибким, усилят потенциал. Проработав руны всех трех психотипов, вы будете понимать, что хотят партнеры, что ими движет, какую реакцию они будут выдавать на ваши действия, как будут проходить кризисы. Понимание моделей позволяет правильно распределить роли в бизнесе и свести конфликты к минимуму.

Например, люди аттов Фрейра и Тюра часто притягиваются друг к другу. Такая связь является очень яркой, но при этом проблемной. Представитель атта Фрейра хочет свободы и удовольствия, минимум эмоциональной фиксации на конкретном человеке или деле. А человек атта Тюра одержим целью и идеей доминирования. Человек атта Фрейра может заключить сделку на эмоциях или руководствуясь соображениями сиюминутной выгоды, а для представителя атта Тюра такое поведение выглядит предательством. Как видим, непонимание психотипа другого человека ведет к неизбежным конфликтам в связи. Решить их партнеры не могут, а представителя атта Хеймдалля, который смог бы сделать это, в связке нет.

Для проработки рун по группам нужно проходить миры

Древа Иггдрасиль не в том порядке, в котором мы ранее рассматривали их в модели развития (от Хель к Асгарду). Проработка рун по группам начинается с Асгарда, а заканчивается Ванхеймом.

Асгард: Руны Победы

Мир личности человека, место, где объединены его положительная и отрицательная сторона. Здесь включаются Руны Победы: Феху, Хагалаз и Тейваз.

Прорабатывая Асгард и настраиваясь на Руны Победы, человек понимает, кто он такой, каковы его сильные и слабые стороны, по какому принципу действует и чего хочет. Общее описание трех психотипов, которое приводилось выше, и есть описание через Руны Победы.



Атт Фрейра представлен в Асгарде руной Феху. Феху обладает силой притяжения и создает пространство, в которое

должно прийти то, что человек хочет. Человек атта Фрейра осознает свою цель через желание получить что-то и слиться с этим. Для него он сам и есть это достижение. Такой человек оценивает прежде всего, получит ли он удовольствие от достижения цели.



Атт Хеймдалля представлен в Асгарде руной Хагалаз. Хагалаз направлена на защиту и удержание. В мифологии Хагалаз – это радужный мост, на котором сторает все лишнее, поэтому руна дает сильную интуицию и четкие установки о том, что правильно, а что нет.

Людям атта Хеймдалля легче управлять целями других людей, чем ставить свои. Они хорошие помощники или наемные руководители, так как им нужен партнер или хозяин бизнеса, в отношении которого они смогут реализовать свою базовую функцию защитника. В своем бизнесе человек психотипа Хеймдалля не будет настолько же успешен, потому что в этом случае он старается держаться за старое и везде

видит проблемы. В своем деле ему легче просчитать расходы, чем доходы – и из-за этого он рискует идти вперед. Серые кардиналы – это именно представители атта Хеймдалля, так как в этой роли они могут всех контролировать и чувствуют себя нужными.



Атт Тюра представлен в Асгарде руной Тейваз, которая заставляет человека приносить все в жертву цели. Для таких людей цель оправдывает средства, и ради нее они могут идти по головам. Здесь нет слияния с целью или возможности отказаться от задуманного только потому, что человек передумал или ему стало лень, как бывает у людей психотипа Фрейра. Нет мыслей о правильности и неправильности происходящего, которые дает руна Хагалаз. Представители атта Тюра тоже могут быть серыми кардиналами, но в их случае мотивацией является статус.

Человек одного атта может проходить мир через модель рун чужого атта, но для него это будет неестественно, через

внутренний конфликт. Например, человеку атта Фрейра может быть необходимо все же достигнуть поставленной цели и не свернуть в сторону. Он может это сделать через руну Тейваз, но ситуация будет ощущаться им как насилие над собственной личностью.

Альфхейм: Руны Встречи

В Альфхейме включаются Руны Встречи: Уруз, Наутиз и Беркана. Они позволяют понять мотивацию человека, те ощущения и желания, что им движут.



Атт Фрейра представлен в Альфхейме руной Уруз. Уруз дает готовность начинать новые дела и получать новую информацию. Для представителей атта Фрейра мотивацией является ощущение новизны. Именно те, у кого включена руна Уруз, часто открывают новое дело из желания сделать что-то новое. Для Уруз также характерна потребность в ост-

рых ощущениях, поэтому представители атта Фрейра могут иметь склонность к экстремальным занятиям, которые позволяют им испытывать сильные эмоции.



Атт Хеймдалля представлен в Альфхейме руной Наутиз, которая дает долгое внутреннее горение. Длительное время для людей атта Хеймдалля – это не один год, как для людей атта Фрейра, а десятки лет. Эта способность долго гореть помогает им качественно выполнять задачи изо дня в день. Они хорошо чувствуют, что стоит делать и чего не стоит, умеют правильно использовать других людей. Однако способность долго гореть дает им и негативные проявления: мстительность и заикленность на проблемах. Для людей психотипа Хеймдалля характерно уходить в страхи и жалобы, ослабляющие мощь их внутреннего горения. Им важно научиться не терять эту силу, тогда они качественно справляются со своими задачами, их интуиция и способность к предсказанию работают в полную мощь и они могут зажечь

других людей силой своего внутреннего огня.



Атт Тюра представлен в Альфхейме руной Беркана. Мотивация по этой руне – это сексуальное взаимодействие, желание завоевать и обладать чем-то или кем-то. Это желание подтверждения своего статуса как собственника. Все, что имеет представитель атта Тюра, должно подтверждать его статус, в том числе те люди, с которыми он вступает в отношения. Для сравнения, представители атта Фрейра вступают в отношения ради удовольствия, а люди психотипа Хеймдалля взаимодействуют с другими людьми из-за желания защитить и удержать то, что у них уже есть, – у них нет потребности в завоевании чего-то нового.

Своеобразным тестом на психотип могут быть те желания, которые овладевают человеком в состоянии алкогольного опьянения. Эти побуждения проходят как раз по одной из Рун Встречи и выявляют атт, в котором действует человек.

Свартальхейм: Руны Волшбы

Свартальхейм – это мир связей. Ему соответствуют Руны Волшбы: Турисаз, Иса и Эваз. Эти руны включают модели прохождения стрессов – как позитивных, так и негативных.



Атт Фрейра представлен в Свартальхейме руной Турисаз. Эта руна заставляет людей атта Фрейра в кризисной ситуации бросать проблемное дело и переключаться на другое, которое не доставляет неприятных ощущений. Другая форма действия руны Турисаз – это длительная проработка проблемы. Тогда человек тщательно убирает все, что ему не нравится, и оставляет все, что нравится.

Как правило, представители атта Фрейра редко разрывают отношения окончательно. Они стараются найти позитивные черты даже в тех, с кем у них возник конфликт, готовы общаться и дружить с теми, с кем воевали.



Атт Хеймдалля представлен в Свартальхейме руной Иса. Иса включает замораживание, связанное с затаиванием. Поэтому люди атта Хеймдалля часто затаиваются и выжидают. Они могут очень долго находиться в таком состоянии, переживать кризис внутри, накапливать информацию. Как только они соберут ее достаточно или поймут, что не нужны, они могут прекратить отношения или закрыть дело. При этом люди атта Хеймдалля не воспринимают это как окончательный разрыв, для них это пауза, потому что в настоящий момент в них нет потребности.

Основная сложность для представителей этого психотипа – их склонность замереть в фазе решения проблем, особенно если им некого защищать. Это может разрушить их бизнес и отношения. Поэтому представители атта Хеймдалля сильно зависят от людей, которые в них нуждаются, ведь именно ради таких людей они способны выйти из стресса и снова начать действовать.

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.