

ЛЕСЯ ГЛОБА
ТАТА ИЗИКОВА

СЕВЕРНАЯ МАГИЯ

РУНЫ ОТ ДРЕВНОСТИ
ДО НАШИХ ДНЕЙ



Издательство "Велигор"
Москва 2025

УДК 133.52+141+339

ББК 86.42

С28

Леся Глоба, Тата Изикова

С28 СЕВЕРНАЯ МАГИЯ. Руны от древности до наших дней. – М.: Издательство «Велигор», 2025. – 314 с.: ил.

ISBN 978-5-91742-449-1

Все тайное и непознанное всегда манило людей. Один взмах волшебной палочкой, и ты получаешь все что хочешь! Так просто? Или не все так просто...

В 21 веке с развитием сети Интернет информация распространяет за считанные секунды. Практически любую информацию можно найти одним щелчком мыши от теории Эйнштейна до 100% работающих советов по обогащению за 1 день или белых христианских приворотов на всю жизнь без греха и негатива (бывает же такое...). В сети Интернет очень много информации о рунах, порой полезной, порой опасной. Руны – это не закорючки, которые можно наносить не думая. Руны – это колоссальная энергия, представленная в символе, использовать которую нужно грамотно.

Ещё руны – это энергия справедливости. Таким образом, знания, полученные Вами в этой книге, не могут быть использованы для причинения зла и нападения на других людей. Да будет так! И так есть! И так будет! Во славу асов!!!

С уважением, Леся Глоба и Тата Изикова

г. Москва, м. Кожуховская, ул. 6-я Кожуховская, дом 24, 1 этаж, офис №4

Тел: +7 (495) 784-06-61, +7 (985) 784-08-16.

E-mail: veligor97@gmail.com

Мы в социальных сетях:

<https://vk.com/veligor97>

Интернет-магазин: WWW.VELIGOR.RU

Интернет магазин для граждан других стран:

WWW.VELIGOR-BOOKS.COM



© Леся Глоба, Тата Изикова, 2025

© Издательство «Велигор», 2025

Содержание

часть 1. ТЕОРИЯ.....	10
глава 1. РОЖДЕНИЕ МИРА.....	10
глава 2. БОГИ СЕВЕРА	22
Один	22
Тор	28
Тюр (Тир)	31
Хеймдаль.....	32
Ньёрд.....	35
Фрейр.....	37
Локи.....	41
Хёд	46
Браги	46
Бальдр.....	47
Улль	49
Вали.....	50
Видар.....	51
Хермод	52
Хёнир	53
Форсети	54
Фрейя	55
Фригг.....	58
Хель	61
Эйр.....	65
Идунн.....	66
Герд	67
Сиф (Сив)	69
Скади	71



Норны.....	72
Сигюн.....	74
Валькирии.....	75
Фулла.....	77
Гевьон.....	77
Снотра	78
Съёфн.....	78
Лофт	78
Вар	79
Вёр	79
Сюн.....	80
Хлин	80
Гна	80
глава 3. РАГНАРЁК.....	81
глава 4. СКАНДИНАВСКИЕ РУНЫ.....	90
Руны старшего футрака	90
Феху.....	93
Уруз	94
Турисаз	95
Ансуз.....	96
Райдо.....	96
Кано.....	97
Гебо.....	98
Вуньо.....	99
Хагалаз	99
Наутиз	100
Иса.....	101
Йера.....	102





Эйваз.....	103
Перт.....	104
Альгиз.....	104
Соуло	105
Тейваз	106
Беркана.....	106
Эвас	107
Манназ.....	108
Лагуз.....	108
Ингуз.....	109
Одал	110
Дагаз.....	110
Руны англосаксонского	
(нордумбрийского) строя	113
Ак.....	113
Ос.....	114
Юр.....	114
Йор	115
Эар	115
Квеорт.....	116
Кальк	117
Стан	117
Хагал	118
Гар	118
Белый ряд исландских рун	119
Асс	119
Бъёркан (Бъяркан)	120
Кне Сол.....	120
Лёрг	120





Мадр.....	121
Рейд	121
Пластур	121
Сол.....	122
Тви-орвадр боги.....	122
Ар.....	123
Турт	123
глава 5. ОСНОВЫ РАБОТЫ С РУНАМИ.	
СОЗДАНИЕ СОБСТВЕННОГО РУННОГО НАБОРА	124
Создание рунного набора.....	131
Ошибки при создании рунных наборов	151
глава 6. МАНТИКА И ГАДАНИЕ НА РУНАХ.....	155
глава 7. ЗАКЛИНАНИЯ ОДИНА.....	166
глава 8. СОЗДАНИЕ РУНИЧЕСКИХ ФОРМУЛ.....	174
глава 9. СКАЛЬДИКА И СКАНДИНАВСКОЕ ПИСЬМО.....	182
часть 2. ПРАКТИКА.....	193
То, о чём не рассказывают... ..	193
глава 10. РУНИЧЕСКИЕ ФОРМУЛЫ, СПОСОБЫ АКТИВАЦИИ	198
глава 11. ЧИСТКИ	202
Чистка «Водоворот Ньёрда»	204
Чистка, восстановление и наполнение ауры	205
Чистка чакр для практиков	207
Чистка приемников (ногти, волосы).....	210





Чистка и наполнение чакр.....	212
Чистка «Дракон Фрейи».....	214
Чистка «Отсечь канал»	215
Возврат подкладов.....	216
Разрушитель Заклятий «Бумеранг».....	217
глава 12. ЗАЩИТЫ.....	218
«Снежинка»	218
«Мирная защита».....	220
Солнечная батарея защита.....	221
глава 13. ДЕНЬГИ, УДАЧА, УСПЕХ, КАРЬЕРА	222
«Прорыв»	222
«Биг Бос»	224
«Деньги в дом»	225
«Очищение и наполнение финансового канала»	226
«Привлечение клиентов (на примере салона красоты)»	228
«Дела спорились»	230
глава 14. ЗДОРОВЬЕ	231
«Яблоко» (Восстановление органов).....	232
«Энергичное сердце».....	233
«Молодое сердце»	234
Став от аллергии	236
«Став для лечения щитовидной железы»	238
«Став для зрения»	240
«Лечение геморроя»	241
«Лечение Витилиго»	242
«Здоровые почки»	244
Став от герпеса	246





глава 15. КРАСОТА, МОЛОДОСТЬ	247
«Супер уничтожитель жира»	247
«Стройняшка»	249
Виса Бальдру	251
«От висцерального жира»	252
«Снизим вес».....	254
«Волосы Сиф»	256
«Красота»	257
«Снежная королева»	258
«Солнышко»	259
«Защита Красоты от Идунн»	260
«Бусинка красоты Фрейи»	262
«Красная роза»	263
глава 16. ЛЮБОВЬ, ОТНОШЕНИЯ	265
«Наладить отношения между людьми»	268
Гармоничные отношения от Идунн	269
«Привлечение мужа в жизнь»	271
«Богиня»	273
«Отрубить предыдущие связи»	275
глава 17. ДОМ, СЕМЬЯ	277
«Волшебная еда»	277
«Гармоничные отношения в семье»	278
«Богатый урожай»	279
«Пища вкусная».....	280
«Пылесос (чистка и порядок в доме)»	281
глава 18. МАГИЯ	282
«Изгоняющий крест актив»	282
«Знания Асгарда»	283





«Вишудха супер»	284
«Свобода Души»	286
Виса Хель.....	289
«Подсказка через сон»	290
«Обнулить вольт»	291
«От опоев и окормов»	292
«Сила слова».....	293
глава 19. РАБОТА С РОДОМ	294
«Поддержка рода»	294
«Глубинная чистка рода»	295
глава 20. ОБУЧЕНИЕ, ДЕТИ, ПОДСОЗНАНИЕ	298
«Трансформатор страхов»	298
«Переформирование подсознания»	299
«Удача в учебе»	300
«Формула Гуннлёд (чистка мозга)»	302
глава 21. ВРЕДНЫЕ ПРИВЫЧКИ.....	304
«Брось каку» (от курения).....	305
«От зависимостей»	307
Заключение	309
Приложение	310
Список литературы.....	313





часть 1

ТЕОРИЯ

глава 1.

РОЖДЕНИЕ МИРА

Все знания о пантеоне скандинавских богов основываются на легендах, мифах и песнях, дошедших до наших дней. Первоисточником являются тексты поэтической «Старшей Эдды» и прозаической «Младшей Эдды», а также скандинавские Саги: Сага об Инглингах, Сага о Хервёре и Хейдреке, Сага о Вёльсунгах, Сага о Сверрире, Сага об Эгиле, Сага о Ньяле, Сага о Греттире, Речи Гримнера, Проречение вёльвы, Речи Высокого, Речи Варфтруднира и т.д. Автор «Старшей Эдды» не известен, автором «Младшей Эдды» является Снорри Стурлусон – исландский скальд, прозаик, историограф и политик.



Рождение Вселенной более подробно описано «Младшей Эдде», а также в есть упоминания в песни «Прорицание вёльвы» – самой знаменитой из песен «Старшей Эдды».

В начале времен не было ни дня, ни ночи, ни Солнца, ни Луны, ни звезд, ни земли, ни неба, не было ничего, кроме мировой бездны Гиннунгагап, которая располагалась между миром





вечного огня (Муспельхеймом) на юге и миром вечного холода и мрака (Нифльхеймом) на севере.

Неизвестно сколько эти два мира существовали отдельно друг от друга и сколько времени потребовалось, чтобы они встретились.



Муспельхейм горит, в нём всё охвачено пламенем. Нет туда доступа никому, кто там не рожден и не ведет оттуда свой род.

На краю огненного мира сидит могучий Сурт, предводитель огненных великанов. Его имя переводится как «Чёрный» или «Смуглый». Муспельхейм (или Муспель) населяют огненные великаны. Муспельхейм не исследованный мир, в сагах и песнях его устройство не описывается.

В темном мире льда и мрака, Нифльхейме все замерзло, кроме одного источника, Хвергельмира, носившего имя Кипящий (Бурлящий) Котел.

Хвергельмир был источником Эливагар (Бурные воды), который включал в себя 12 ядовитых рек: Вимур, Свель (Холодная), Сюльг (Глотающая), Ульг (Волчица), Фьерм (Быстрая), Слид (сви-репая), Вид (Широкая), Лейфт (Молния), Гунтра, Фимбультуль, Хрид, Гьёлль. Нифльхейм – это мир ледяных великанов.

Отдалившись от истока, воды Эливагар стали заполнять без-





дну Гиннунгагап. Постепенно воды замерзали, покрывались ядовитым инеем. Так множество веков свирепый холод заполнял бездну, приближаясь к Муспельхейму. Иней встречался с теплом, таял и стекал каплями вниз. И, наконец, эти капли ожили, и возникло самое первое существо – великан Имир.

Имир ворочался в Мировой Бездне, не зная, куда себя деть, не ведая, кто он и зачем живет. Однажды во сне он вспотел и под мышкой из капель его пота появились сын и дочь, а его правая нога зачала с левой ногой шестиглавого великана Трудгельмира. От них пошло исполинское племя – Хримтурсы, инистые (ледяные) великаны. Капли талой воды, давшие жизнь роду Имира, были наполнены ядом, поэтому первые великаны родились злыми и коварными. Великаны росли не по дням, а по часам, превращаясь в женихов и невест. Так росло племя великанов.

Среди них были и те, кому в кровь попало меньше яда(злости), они видели все происходящие вокруг и самостоятельно сделали выбор в сторону добра. Не важно кем ты рожден, главное какой выбор в жизни ты делаешь.

Одного из добрых великанов звали Бельтерн, отец Бестлы, которой суждено будет стать матерью богов.



Вместе с Имиром из бездны Гиннунгагап возникла космическая корова Аудумла (или Аудумбла): она вскормила Имира и его потомков своим молоком, а сама питалась тем, что лизала солёные камни, покрытые инеем. К исходу третьего дня вылизала из них новое незлобное существо, не такое большое, как Имир. Так появился на Бури, прародитель асов. Говорят, он был хорош собою, высок





и могуч (как великан). Бури взял в жены одну из великанш и у них родился сын Бор – Рожденный. Бор взял в жены Бестлу и родились у них дети – Один, Вили и Ве.

Трое братьев были недовольны господством Имира и однажды вступили в бой со злым великаном, убив его. Множество великанов утонуло в крови Имира, когда он наконец пал. Братья кинули тело его в самую глубину Мировой Бездны и сделали из его плоти землю, а из крови – озера, реки, моря. Кости Имира стали горами, из осколков костей и зубов вышли скалы и валуны. Волосы великана превратились в леса. Из черепа был сделан купол неба, который поддерживали специально созданные четыре карлика с каждой стороны света (Аустри, Нордри, Судри, Вестри). Мозги Имира превратили в облака. Один и его братья использовали угольки из Муспельхейма, чтобы создать свет, который освещает небо и землю. Так были созданы Солнце и Луна, однако они были ещё неподвижны. Также были созданы звезды и планеты. Из ресниц великана создали Мидгард (землю людей). Обо всем этом нам повествуют «Речи Гримнира».



Сотворив Мидград, Один и его братья, Вилли и Ве, (в «Прорицании Вельвы» это Один, Хёнир и Лодур) задумали населить его. Однажды на берегу моря они нашли два дерева: ясень и ольху (иву). Боги срубили их и сделали из ясеня мужчину, а из ольхи (ивы) женщину. Затем один из богов (Один) вдохнул в них жизнь (сама оболочка физического тела), другой (Хёнир) дал им дух (нравственную составляющую, понятие о добре и зле), а третий(Лодур) – кровь и румяные щеки (движение, выход из





статичности, способность меняться). Так появились первые жители Мидгарда: мужчина Аск и женщина Эмбла.

Все гиганты утонули в наводнении из крови Имира, кроме Бергелмира и его жены. Асы создали для инистых великанов (йотунов) собственный мир Йотунхейм (Йотунхейм), но так и остались противниками навечно. Некоторые великаны чудовищно уродливы, особенно те, у

которых несколько голов, зато другие внешне не отличаются от богов и даже почти не превосходят их ростом, хоть и могут вырастать до громадных размеров, чтобы утешить врагов. Среди великанов встречаются и красавцы. Мудрый великан Мимир также родом из Йотунхейма. Он приходится дядей Одину, братом его матери Бестлы.

Йотуны олицетворяют собой силы природы в разрушительном аспекте: холод, снег, град, бури. Йотуны владеют магией, умеют обращаться в животных. Чаще в сагах превращаются в орлов, что не удивительно: холодный ветер, бури, град все перемещается по воздуху. По земле великаны передвигаются на волках. Чаще Йотуны злы и коварны, ведут войну с асами и жителями Мидгарда, но их защищает Тор. Однако, некоторые великаны в родстве с асами или имеют общих детей: Фрейр и Герд, Ньёорд и Скади, Тор и Ярнсака (дети Магни и Модри).

После сотворения Мира асы учили людей добывать руду для кузнечного дела и заметили, что в теле убитого великана Имира завелись черви. Боги решили быть милосердными к ним. Они дали им обличье наподобие человеческого. Часть была превращена в тёмных альвов, которым суждено было жить в недрах





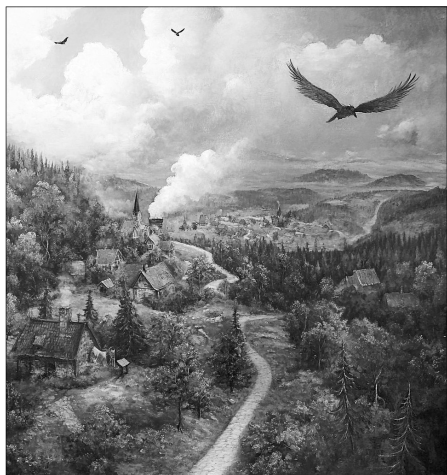
земли, потому что при свете дня они превращались в камень. Ещё темных альвов называли цверглами или дверглами. Тёмные альвы были карлика, которые обладали особой магией.

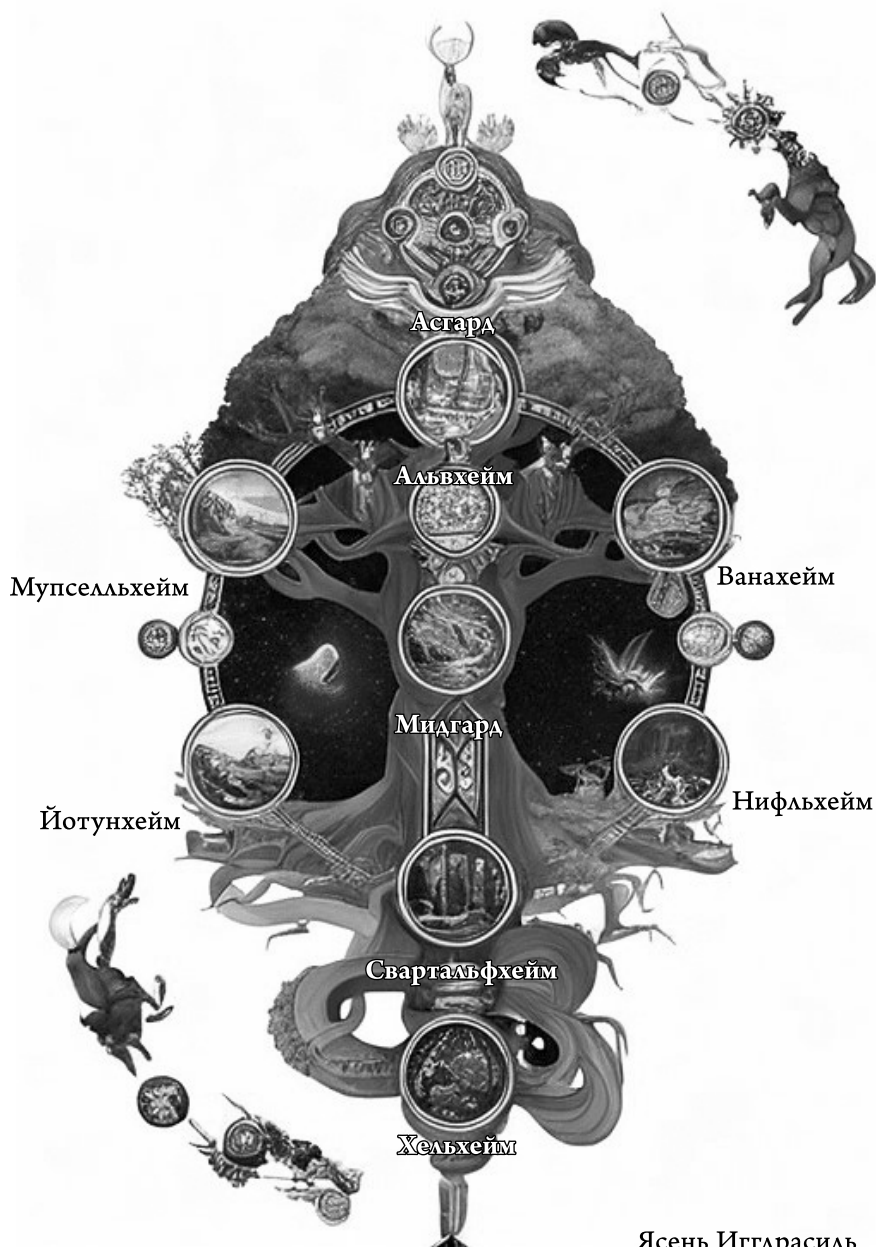
Темные альвы были искуснейшими кузнецами, которые способны ковать самую гибкую и твердую сталь, выделывать из золота и серебра такие мелкие вещи, которые едва сможет различить человеческий глаз.

Темные альфы обладают магией, что позволяет им создавать уникальные вещи: молот Мьёльнир, копьё Гунгнир и оставшиеся уникальные вещи асов созданы темными альвами. Миром темных альвов является Свартальфхейм.

Другая часть червей превратилась в светлых альвов и обитали они в светлом Льесальвхейме (Альвхейме). Этот мир располагался между небом и землей. Светлые альвы отличались высокой

духовностью и красотой, были бессмертны, обладали различными магическими способностями, благосклонно относились к людям. Альвхейм место радости, веселья и добра. Правителем Альвхейма является Фрейр из рода ванов.





Ясень Иггдрасиль





Мы с Вами кратко рассмотрели историю появления великанов и богов и познакомились с 6 из 9 миров Иггдрасиля. В скандинавской мифологии Иггдрасиль это исполинский ясень (или тис), который представляет собой Вселенную.

Иггдрасиль держится на трёх корнях. В Младшей Эдде Снорри Стурлусона один из корней уходит к асам в Асгард, второй – к инистым великанам в Йотунхейм, третий в – Нифльхейм. Однако в «Речах Гримнира» Старшей Эдды говорится о Хельхейме, Йотунхейме и Мидгарде. В связи с чем такие разночтения, не понятно.

Под первым из корней находится источник Урд (Асгард), возле которого живут три норны (Урд, Верданди, Скульд), ведающие судьбами людей и богов. У источника Урд часто собираются асы на совет. Источник обладает целительной силой.

Второй корень мирового древа расположен выше источника мудрости, оберегаемого грозным великаном Мимиром. По легендам Один отдал свой правый глаз, чтобы испить воды из этого источника и познал мудрость. Второй корень древа находится в Йотунхейме.

Третий корень Иггдрасиля ведет к источнику Хвергельмир («Кипящий котёл» или «Источник, который звенит»), из которого вытекают все подземные реки. И место ему в Нифльхейме.

На вершине Иггдрасиля сидит мудрый орел Хремсвелъг (великан в образе орла, который вызывает все бури и ветра), а меж глаз у него – ястреб Ведрфельнир («полинявший от непогоды»).

Корни ясеня гложут дракон Нидхёгг и змеи Гоин, Моин, Грабак, Граввёллуд, Офнир и Свафнир. Белка Рататоск переносит по стволу древа перебранку между орлом и драконом. Четыре оленя – Дайн, Двалин, Дунейр и Дуратрор – объедают листву ясеня. Только норны спасают Иггдрасиль от гибели, поливая его каждый день целебными водами из источника Урд.





Иггдрасиль представляет собой единую систему, на которую влияют все обитатели Древа через свои поступки или пороки (гниль). Древо единый организм, который может жить долго и быть здоровым, а может быть убит собственными раковыми клетками.

В центре Мирового древа располагается Мидгард, земля смертных. Асы защищают мир людей от великанов, огородив его горами и океанами. На дне мирового океана обитает Мировой змей, но о нем Вы узнаете немного позже. На севере от Мидгарда находится Нифльхейм, мир холода и мрака. На юге расположен Муспелльхейм – царство огня. Земли Йотунхейма лежат на востоке от Миргарда. С противоположной стороны, на западе, простираются земли Ванахейма.

Ванахейм – прекрасный и светлый мир. Ваны – особая группа богов, хранящих тайны магии и дарящих энергию плодородия, сексуальности и объединения пары для продолжения жизни.

Ванахейм – это царство природы, богатой своими ресурсами. Ваны – боги природы и плодородия (олицетворение природы в позитивном аспекте), тогда как асы хранители и защитники Вселенной.

О ванах мы узнаем из песни «Прорицание вёльвы», но там описывается уже война асов с ванами, но не история их происхождения. Война между асами и





ванами была первой в мире, до этого ей предшествовал «золотой век», когда и люди, и боги жили в гармонии, труде и благах.

Асы умели добывать золото, но делали из него посуду, игрушки, использовали в быту, а не копили. Потом в сердцах людей и богов поселилась жажда золота, которая приведет в итоге к Рагнарёку, но и об этом Вы узнаете позже.

Самым нижнем миром Иггдрасиля является Хельхейм, мир мёртвых. Это холодное, тёмное и туманное место, которое граничит с Нифльхеймом. Сам мир окружен со всех сторон непроходимой рекой под названием Гьёлль, через которую можно перейти только по мосту в мир мёртвых.

С загробным миром у древних скандинавов не всё так однозначно, как у Христиан: есть Рай, есть Ад. В зависимости от того, как прожила душа жизнь она попадает в один из чертогов, храбрые павшие воины отправятся в Вальхаллу или Холькванг, умерших девушек после смерти берет под опеку Гевьон, также души могут попасть и в чертоги других богов, по заветам которых жили и которых почитали при жизни.

Хельхейм – это скорее всего мир, предназначенный для трансформации души, если человек жил «не по совести». Туда попадают тяжело больные, струсившие воины, убийцы, изменники, клятвопреступники, обманщики, великаны, иногда асы (Бальдр, Нана, Хёд). Первоначально Хельхейм был загробным миром для великанов, но потом туда стали попадать и обитатели других миров Мирового древа. Хельхейм – это место прохождения урока, трансформация через страдание, обновление (очищение) и возвращение в своем Мире в новом, свободном от пороков, облике.





Хель заведует не только смертью, но и жизнью. Хельхейм – это место отработки кармы после смерти. На вершине Иггдрасиля расположен мир богов – Асгард. Асгард самый красивый и величественный из всех 9 миров, множество в нем прекрасных чертогов – дворцов богов. «Речи Гримнира» повествуют о строение Асгарда, Чертогах Богов и самих асах.

Когда боги только начинали строить Асгард, пришел к ним некий мастер и обещал за определенный срок построить неприступную крепость, которую невозможно разрушить. Наградой ему должна была стать прекрасная Фрейя, а также Солнце и Луна. Боги, послушав Локи, были уверены, что за такой короткий срок человеку невозможно будет построить такую крепость одному.



Однако, строитель был великан, который обманул богов и не рассказал о своем происхождении. Великан работал днем и ночью вместе с конем Свадильфари, который перевозил огромные камни. Чтобы великан не успел выполнить работу в срок, Локи превратился в прекрасную кобылу и Свадильфари последовал за ним. Строительство не было закончено в срок. Великан был разгневан, не быть прекрасной Фрейи его женой. Великан в ярости начал кидать в асов огромные камни, но был убит Тором, богом грома и молний. Асы нарушили свою клятву не убивать великана, хотя знали, что за этот поступок им придётся дорого заплатить, но уже ничего не изменишь. Обман, гордыня, жажда наживы, нежелания платить долги, убийства и нарушения клятв плавно приведут мир к Рагнарёку.





В скандинавской мифологии есть ещё один мир, который находится за пределами Мирового Древа и имя ему Утгард. Это внешний непонятный мир, наполненный магией отличной от магии асов. Об этом мире мы узнаем из мифа «Путешествия Тора в Утгард» «Младшей Эдды».

Точного местоположения Утгард не имеет. Он может появиться, может исчезнуть, он скрыт от посторонних глаз. Жители Утгарда тоже весьма загадочные. Я бы сравнила Утгард с параллельной Вселенной, в которой все идет по своим законам.

А теперь давайте познакомимся с пантеоном скандинавских богов.

