

Содержание

От автора	5
Часть 1. Руны и Мировая Руническая Система	6
1. Введение	6
2. Руны	7
3. Рунический Круг, как Колесо Мироздания	43
4. Рунические медитации	68
Введение	68
5. Периодическая руническая система	121
Введение	121
Матрица Рун	121
Периодическая Руническая Система	125
Часть 2. Рунические формулы и ставы	130
1. Общие лечебные формулы	130
2. Антидепрессанты	134
3. Лечение мужских и женских заболеваний, импотенции, бесплодия, успех в любви, успешные роды	136
4. Избавление от алкоголизма, от наркотической зависимости, от вредных привычек	139
5. Контрацептивы	140
6. Реанимация, лечение анемии, малокровия, рака, вирусного гепатита	141
7. Почки, лимфатическая и кровеносная системы	143
8. Снятие порчи, избавление от энергетических паразитов	143
9. Защитные формулы	146
10. Формирование дорог	150
11. Любовные рунические формулы	152
12. Рунические формулы, ставы и печати для работы, бизнеса и благосостояния	159
Часть 3. Лечебные рунические печати	168
Часть 4. Вибрационные рунические ряды	213

Часть 5. Круг Денег	269
Вступление	269
Теория	270
Глава 1. Экономика	270
Глава 2. Человек, как микроуровень	284
Практика	297
Глава 3. Создание внутреннего банка	297
Глава 4. Запуск Круга Денег	304
Формирование «приводного ремня» между «мотором» (Вашей активной деятельностью) и «барабаном» (Кругом Денег)	305
Формирование незывлемой (или базовой) денежной массы	307
Формирование результата круговорота деятельности в виде денежного дохода	310
Полный ритуал	313
Часть 6. Изготовление, оживление и зарядка рунических амулетов и печатей	314
Изготовление рунических амулетов с руническими формулами и ставами (вязями)	314
Амулеты на дереве	314
Амулеты на бумаге	315
Изготовление рунических печатей	316
Оживление рун в рунических формулах, печатях и ставах (вязях)	317
Освящение и зарядка рунических амулетов и печатей ...	318
Ритуал	320
Вопрос оптимальности	323
Заключение	324

От автора



Книга «Руны. Теория и практика» содержит материал, наработанный за долгие годы практической работы. Он является исключительно рабочим материалом, инструментом и методом. Данная книга ориентирована на массового читателя и содержит только то, что может быть применимо в широком кругу исследователей и практиков Рун.

В первой части книги описана Руническая Система, даны смыслы, значения и начертания Рун Старшего Футарка.

Во второй части книги даются рунические формулы и ставы для всех сфер жизни и деятельности. Многие из них публикуются впервые.

Третья часть книги отведена лечебным руническим печатям, количество которых стало в два раза больше.

Четвертая часть описывает вибрационные рунические ряды, применение которых также может охватить все сферы жизни и деятельности. А так называемые Звенящие руны являются рабочим механизмом рунической коррекции, которая применяется после рунической диагностики.

Пятая часть книги – это описание реальной и мощнейшей системы под названием Круг Денег, которая может существенно улучшить финансовое благополучие того, кто будет старательно следовать этой системе.

Шестая часть книги посвящена созданию рунических амулетов и печатей, а также подробно описывает оживление Рун, освящение и зарядку амулетов и печатей. Еще приводится новый ритуал освящения и зарядки амулетов и печатей.

Я надеюсь, что данная книга будет интересна многим читателям, станет рабочим инструментом практиков и исследователей Рун.

С наилучшими пожеланиями Олег Шапошников

Сайт автора (портал Руны Одина): <http://runa-odin.org>

Часть 1

Руны и Мировая Руническая Система



1. Введение

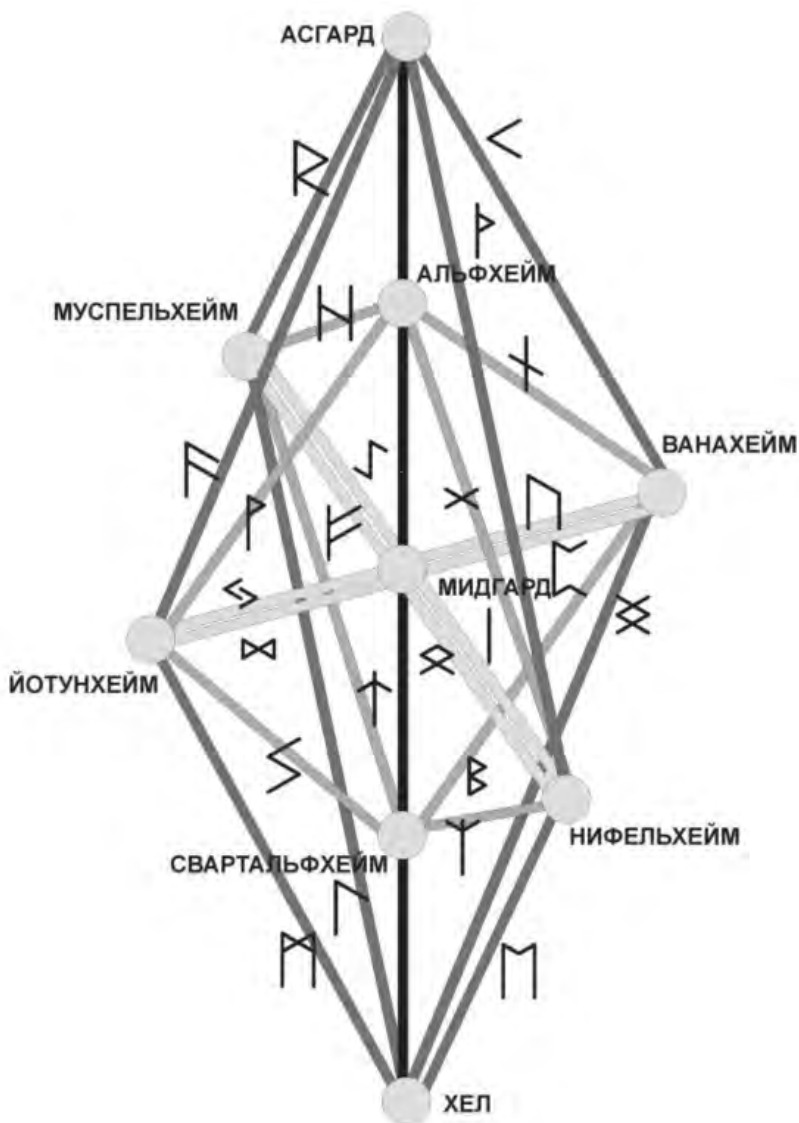
С древних времен отношение к рунам было и уважительным, и настороженным, но по большей части неопределенным. При этом руны рассматривались как некий формальный комплекс неких объектов, сил, знаков и так далее. Не рассматривалась не только взаимосвязь рун и Мироздания, но и не рассматривалась сама взаимосвязь рун как объектов комплекса (системы). По большому счету руны рассматривались исключительно индивидуально, взаимосвязь между ними была на уровне составления рунических формул или гадательных процедур.

На самом деле руны представляют собой Глобальный Инструмент Мироздания. Естественно, не поодиночке (при таком подходе Глобальность тут же исчезает), а в четкой и конкретной взаимосвязи между собой и Мирозданием. Руны составляют Мировую Руническую Систему (но только при таком подходе). И в этой системе руны – это не некие локальные понятия, силы, энергии, механизмы, а элементы Мировой Системы Мироздания. И эта Система создает и управляет всем – от песчинок, просачивающихся между Вашими пальцами, до звезд, созвездий и галактик. Причем, это управление носит четко выраженный характер развития, согласно Мировой Рунической Системы.

2. Руны

Руны, как часть Системы девяти миров

Рассмотрим Систему девяти миров:



Сначала рассмотрим само Мировое Древо, Мир, согласно Северной Традиции.

Основа Мира – это Вертикаль, Ствол Мирового Древа. Венчает его **Асгард** – жилище Богов. Боги есть Божественные Сущности. При этом эта Сущность уже находится в своей ячейке в Боге, находится в полном сознании, полностью осознавая свою индивидуальность. Это Божества, Боги. Сам же Творец всего Сущего, БОГ – есть понятие единственное. Это то, что Всеобъемлюще, это то, что не имеет Индивидуальности (ибо любая Индивидуальность есть лишь частность БОГА), это то, что не имеет свойств, характеристик и иных понятий, ибо все, что можно сказать, или подумать, уже есть в БОГЕ. Божество же имеет индивидуальность и иные понятия. Система БОГА – это система Один, Вили и Ве. Есть БОГ – ТВОРЕЦ всего сущего, то, что над сущим. Это то, что нельзя идентифицировать и то, чему нельзя присвоить индивидуальные черты. Ибо БОГ есть все, а все не может иметь индивидуальность. Когда появляется индивидуальность, то уходит всесущность. Я долго думал, как назвать это понятие, и вот, наконец-то, подобрал нужное, на мой взгляд, слово – Всесущность. Если приобретается индивидуальность, то происходит формирование некой конкретной направленности, и всесущность исчезает. Это с одной стороны. С другой стороны, появляется опасность придания некой частности статуса Идеала. Т.е., частность становится Идеалом. А это означает конец развития. Поэтому индивидуальность не может быть БОГОМ, а может быть только Богом, Божественной Сущностью. В то же время требуется некая Индивидуальность, то, что как Божественная Сущность выразится в своей индивидуальной Идее или Замысле. И Один становится выразителем этой Индивидуальности. Вили и Ве не являются выразителями Индивидуальности. И пытаться постичь их, и тем более найти их в некоем индивидуальном облике – невозможно. Они вместе с Одним объединяются в БОГЕ, создавая БОГА. Принцип отображен в Валькнуте. Индивидуальность Одина, пребывающего в БОГЕ, растворяется, и проявляется,

когда он предстает как Верховный Бог Северной Традиции. Место Северных Богов, Богов Северной Традиции, главный из которых – Бог Один, и есть Асгард. Это место Совершенства, Мир Совершенства. Это Место в БОГЕ. Это место Божественной Сущности при ее ментальной жизни в ментальной материи. Нужно понимать, что Боги, как Божественные Сущности, пребывающие в Асгарде не имеют астральных тел, их телом является ментальное тело, ментальная материя. Примечание: выше давалось описание понятия «Бог», а понятие «бог» (пишется с маленькой буквы) может применяться при проявлении перед человеком Сущности Альфхейма (Бог проявляется как бог, проявляясь в астральном теле как Дух).

На другом конце Древа, на другом конце Вертикали (Ствола Древа) находится Хел. Это противоположность Асгарда. Это то, что уже было, и что не может возникнуть вновь. Здесь находится все то, что нельзя использовать в последующем развитии. Хел – это нечто, что было, но умерло. Это то, что не должно возникнуть снова. Яркий пример – это физическое тело человека. Человек умирает, он воплотится снова, но в другом физическом теле. Его прежнего физического тела больше не будет. Никогда. Предмет Хел – это не нечто переменное, которое когда-то возникло, изменялось и исчезло, чтобы возникнуть вновь. Предмет Хел – это то, что было, причем было уже в конечном виде. Теперь будет нечто совершенно новое. Человек, например, воплощается в исключительно новом физическом теле. При этом все то, чего быть уже не может, перерабатывается и используется для новой Жизни (подобно тому, как опавшие листья служат удобрением для живущих растений). Но Хел – это еще и некий гигантский архив всего Развития. Нечто иницируется в Асгарде, как Идея Бога, рождается, развивается, существует, отмирает и уходит в Хел, в архив. Хел – это сокровищница Опыта. При этом есть положительный опыт, который переходит в следующий цикл Эволюции, и есть отрицательный опыт, который остается в Хел. А зная отрицательный опыт, можно исключить повторение последующих ошибок.

Под Асгардом расположен **Альфхейм**. Это место Божественной Сущности при ее астральной жизни в астральной материи. Это место Души, как Высшей Ментальности. Медоуз называет Альфхейм «царством Разума», «эманацией Души, отражающей ее свет». Альфхейм человека – это и есть его душа. Я бы назвал Альфхейм человека – царством Высшего Разума. Это не Сознание (Йотунхейм), которое призвано воплотить в существующей реальности через физическое тело (Ванахейм) некую идею, подсказанную ему душой (Альфхейм) через подсознание (Свартальфхейм). Это и есть Душа, как Высший Разум, генерирующий Идею, как некую веху в стратегии реализации Глобальной Задачи воплощения человека, диктуемой Духом (ячейкой в БОГЕ). Вот что такое Альфхейм человека. Вернемся к Мировому (Космическому) Древу. Альфхейм – Мировой Разум, место Творчества. Если в Асгарде рождаются Идеи, которые адаптируют Творчество БОГА (Глобальную ИДЕЮ БОГА) к существующей реальности Космического Древа (Мироздания), то в Альфхейме Идеи и Замыслы Богов (то, что рождает Асгард) адаптируются как к реалиям других миров Космического Древа, так и к существующей реальности физического мира, к реальности **Мидгарда**, который расположен под Альфхеймом. Мидгард – это проявление существующей реальности, которая формируется множеством Сил и всеми мирами Космического Древа. Можно сказать, что это игровое поле Космического Древа, игровое поле Мироздания. Здесь сходятся в Большой Игре (в Глобальной Битве) все Силы.

Под Мидгардом расположен **Свартальфхейм**. Это место Подсознания, инстинктов, желаний и стремлений. Медоуз называет его «царством становления, где будущее формируется из мыслительных образов настоящего». Это действительно так. Это определенная Матрица. Ибо многообразие всех систем и всех форм повторяется, постоянно генерируясь (подобно постоянной регенерации клеток биологического тела), но повторяется не случайным образом, а согласно Матрице, сформированной на определенном этапе развития. Причем,

все повторяется не «один в один», а согласно определенной системной динамике. Если рассмотреть более глобальный вопрос, то это можно увидеть на примере инкарнации человека. Человек при последующей инкарнации не возникает как нечто совершенно идентичное прежней инкарнации. Точно также и в макромасштабе. ВСЕ возрождается, но в несколько ином виде. Вся базовая информация (Матрица) запомнена в Свартальфхейме. Туда же поступает информация о Коррекции существующих Форм и Законов, о Коррекции, которая вносит изменения в Матрицу. Относительно человека – это Подсознание человека.

Идет некий процесс. Идея. Идея Бога. Обогащение этой Идеи человеческим Творчеством. Формализация некоего готового проекта в Матрицу (в Свартальфхейме), и через Свартальфхейм воплощение, в конечном итоге, вышеуказанного процесса в реальности. Но на ВСЕХ СТАДИЯХ необходимо сопротивление Среды. Процесс растягивается во времени (возможно, необозримо мало, но растягивается), за этим процессом можно наблюдать и, при необходимости, вносить некие коррективы. При мгновенном процессе это невозможно. Это очевидно. Но нужно не только иметь возможность вносить коррективы, но иметь возможность «испытывать» процесс «на прочность». «Правда побеждает», «Истина пробьет дорогу», и так далее. Нужно иметь нечто, что противостоит этим процессам. Если это будет нечто творческое, то возникнет коллапс. Творчество уничтожит Творчество. Поэтому это реализуется на скрытом (не творческом) уровне. Это с одной стороны. С другой стороны – это некие привязки к существующей материальной среде. С одной стороны, эти привязки должны четко формализовать воплощение процесса, а с другой стороны, они «привязывают» как сам процесс, так и бытие к этой среде, мешая Развитию, мешают Движению. И преодолеть это сопротивление может только истинная и эволюционная идея, Идея. Все остальное, что не может преодолеть сопротивление – отбрасывается.

Центр Мира (Космического Мирowego Древа) – **Мидгард**. Это центр приложения всех Сил. Здесь есть Время, как выражение Череды, Последовательности происходящих процессов и событий. Время характеризует неизбежный отсчет наступления одного события, относительного наступления другого события. Здесь есть Жизнь, как проявление Большой Игры. Здесь есть Глобальная Задача человека, как цель и смысл воплощения души, как отражение Альфхейма, и есть все земные привязки, желания, стремления человека, как отражение Свартальфхейма. Мидгард – это не только место взаимодействия системы вертикальных миров (миров Ствола Мирowego Древа), это и место пересечения осей горизонтальных миров, и место пересечения системы вертикальных миров и системы горизонтальных миров. Причем вертикальные миры влияют на горизонтальные миры, и наоборот.

Мы имеем три уровня Творчества. Первый уровень – это Творчество Бога, Творчество Асгарда. Глобальные процессы во Вселенной. Развитие. Неизбежность этого Развития и Стабильность этого Развития. Поступательность Развития. Это Вечное Движение. Творчество второго уровня – это Творчество Альфхейма. Это то, что ускоряет Движение. Напомню – Творчество Бога – обеспечивает Движение. Альфхейм дает Ускорение Движения. Но чем больше Ускорение, тем больше и Сопротивление. И если Альфхейм обеспечивает Ускорение, то Свартальфхейм обеспечивает Сопротивление. Идеи Бога, Идеи Асгарда встречают сопротивление в Свартльфхейме. Но эти Идеи не встречают в Свартальфхейме противодействие. Идея же Альфхейма должна преодолеть не только сопротивление Свартальфхейма, но и прямое противодействие Свартальфхейма. Творчество третьего уровня – это Творчество человека. Творчество Сознания. Здесь нужно преодолеть не только сопротивление и противодействие, но и суметь победить в отчаянной борьбе, я бы даже сказал в войне.

Можно привести следующий пример: Человеку нужно ездить на велосипеде. Кому нужно? Богу? Богу (уровень Асгард-

да) нужно развитие человека, его эволюционное развитие. И это осуществляется через сопротивление. Но Богу совершенно безразлично – будет ли человек ходить, летать или плавать. Про велосипед он вообще без понятия. Богу, выразившемуся в Духе (богу; уровень Альфхейма), Духу нужно, чтобы человек научился ходить, как прямоходящее существо, передние конечности которого будут свободны от процесса хождения (перемещения) и могут выполнять другую работу (осуществлять прикладное творчество, которое выступит причиной развития Сознания, причиной дальнейшего Творчества и Развития). И здесь уже будет не только сопротивление, но и противодействие. Дух понимает, что такое велосипед, но ему все равно – будет человек ходить на двух ногах, или будет для удобства перемещаться на велосипеде. А велосипед? Это Творчество человека. И человек должен ДОКАЗАТЬ, что это действительно ему нужно. И вот человек изобретает велосипед, но при этом из-за этого изобретения может случиться одна большая война, несколько революций и локальных конфликтов (ранее все это происходило в виде ожесточенных вооруженных конфликтов и кровопролитных революций, а сейчас происходит в виде торговых войн и технических и технологических революций, но, тем не менее, возможно и более ожесточенных).

Таким образом, Идея Асгарда, встречая сопротивление, «вписывается» в Матрицу и воплощается в Мидгарде. Идея Альфхейма только тогда будет «вписана» в Матрицу, когда она преодолеет прямое противодействие Свартальфхейма, победит в открытой борьбе. И тогда эта Идея, уже воплотится в Мидгарде. А идея Мидгарда только тогда будет «вписана» в Матрицу, когда победит в самой ожесточенной войне.

Теперь рассмотрим горизонтальный план. Здесь две Оси. Начнем с оси Муспельхейм – Нифельхейм. **Муспельхейм** – это Мир Огня, энергии, движения, действия. **Нифельхейм** – это Мир Льда, инерции, покоя. Две противоположности. Мидгард находится посередине этой Оси. Есть Движение, и Муспельхейм, как Мир Огня (стихия Огонь), обеспечивает это

Движение. Он обеспечивает Движение, внося Изменения в Мидгард, как в виде новых начинаний и инициации различных процессов, так и в виде различных (положительных или отрицательных) коррекций. И есть Покой, Остановка (стихия Лед), торможение всех процессов. Это влияние Нифельхейма, с одной стороны, как Сопротивление Движению, благодаря чему Движение, Развитие, а также текущие изменения носят гармоничный характер, а также как фактор Кристалла причинно-следственных связей, обеспечивающих Устойчивость и Стабильность.

Ось Йотунхейм – Ванахейм. **Йотунхейм** – это Сознание, Эго, интеллект, фантазия, чистое Творчество. Это Мир Творчества. Обитель Гигантов, Великанов. Ибо сознание обладает огромнейшей мощью, мощью Великана. **Ванахейм** – это Царство Изобилия и Физической Реальности. Это приземленность, физическая сила, это плодородие, репродуктивность. Это Земля, как планета. Две противоположности. Мидгард находится посередине Оси. Йотунхейм, как Ментальность, как ничем не ограниченное Сознание рождает идеи и проекты для реализации в физической Реальности, в Мидгарде, а Ванахейм обеспечивает факт этой физической реальности. Без Ванахейма физическая реальность Мидгарда будет невозможна, а без Йотунхейма она не будет развиваться. Есть конкретная физическая реальность – Ванахейм (конкретность и приземленность – стихия Земля) и есть Сознание, которое свободно (стихия Воздух) и призвано осуществлять Творческие процессы, создавая идеи по преобразению физической реальности. Сочетание влияния этих миров также обеспечивает гармоничное развитие Мидгарда, места человеческого бытия.

Место Бытия человека при его Жизни, физическом воплощении, находится Мидгарде, в пространстве между Альфхеймом и Свартальфхеймом, между Муспельхеймом и Нифельхеймом, между Йотунхеймом и Ванахеймом. Муспельхейм дает толчок, инициацию воплощения души (рождения человека). Человек рождается в Ванахейме (как в выражении физиче-

ской реальности) и приходит в социум Мидгарда, развиваясь в нем и приобретая ментальность Йотунхейма, как Урожай своей жизни, своего бытия, приобретает то, ради чего и был создан человек. И потом человек умирает в своем физическом теле и уходит в Нифельхейм после первой, физической смерти (смерть физического тела человека), и, пройдя там очищение, а потом умерев второй раз, теперь уже в астральном теле (смерть личности человека) поднимается в Альфхейм, либо падает в Свартальфхейм (при этом личность человека не уничтожается). В Альфхейме происходит очистка ментальности и возвращение души к истинному Духу человека (душа вернулась домой). В Свартальфхейме личность человека поглощается, а душа падает в Хел, где утилизируется.

Таким образом, получается **Крест Стихий**, в центре которого находится Мидгард. Он расположен в центре Космического Древа, в центре Креста Стихий. Это точка взаимодействия всех миров. Здесь возникает некий вопрос. Земля, Природа, Жизнь. Казалось бы, здесь место человека. Но место человека не в Ванакхейме. Место человека – Мидгард. В центре всех миров. Ибо Земля (Природа и Жизнь на ней) – это Стихия Земля. Человек не ограничивается только этой стихией. Земля – это материальное воплощение некой Идеи, Развития, Замысла. Сам человек – это нечто, что намного шире. Он вбирает в себя четыре Стихии и оперирует с помощью пятой Стихии, Стихии Воды, Стихии Движения.

Мы рассмотрели Систему девяти миров. Все девять миров соединены перемычками. Перемычки соединяют все девять миров в единый Мир (Мироздание). Перемычку можно рассматривать как канал для влияния одного мира на другой мир. Влияние осуществляется с помощью Рун. Таким образом, Руны – это механизм Оперирования в Мире.

Перейдем к Рунам.