Сейд как течение

Оглавление

[Введение 1](#__RefHeading__4249_702977276)

[Глава 1. Характеристика сейда 1](#__RefHeading__4251_702977276)

[1.1. Асатру 1](#__RefHeading__4253_702977276)

[1.2. Сейд как магическое течение. Общая характеристика. 2](#__RefHeading__4255_702977276)

[1.3. Маги, практикующие сейд 2](#__RefHeading__4257_702977276)

[Глава 2. Сейд: традиции, атрибуты, обряды 2](#__RefHeading__4259_702977276)

[2.1. Сейдические песни 2](#__RefHeading__4261_702977276)

[2.2. Атрибутика практиков сейда 2](#__RefHeading__4263_702977276)

[2.3. Обряды 2](#__RefHeading__4265_702977276)

[Вещание 2](#__RefHeading__4267_702977276)

[Утисета 2](#__RefHeading__4269_702977276)

[Храфнар-сейд 3](#__RefHeading__4271_702977276)

[3.1. Сообщества северной магии, изучающие сейд 3](#__RefHeading__4273_702977276)

[3.2. Сейд в литературе. На примере книги Е. Дворецкой "Стоячие камни" 3](#__RefHeading__4275_702977276)

[Заключение 3](#__RefHeading__4277_702977276)

[Библиография 3](#__RefHeading__4279_702977276)

**Введение**

Современные магические традиции формировались на протяжении многих веков. Некоторые сохраняли множество сведений о своих аспектах посредством большого количества письменных источников и бережного сохранения знания. Некоторые же почти не дошли до нас в первозданном виде.   
  
В прошлом веке активно начал развиваться интерес к скандинавской магии, которая продолжает находиться на волне популярности и до сегодняшних дней. Учитывая близость к Скандинавии, и у нас встречается большое количество исследователей тамошних магических техник.   
  
Однако в большинстве своем исследователи ограничивают скандинавскую магию использованием рун, оставляя сейд, являющийся довольно большим и важным пластом скандинавского магического искусства, за пределами своего внимания.   
  
*Данная работа призвана рассмотреть сейд как магическое течение. Обозначить его составляющие, выяснить атрибутику, изучить обряды. В работе будет рассмотрено развитие сейда в сегодняшние дни, как в реальности, так и в литературе на примере популярного издания.*  
  
**Работа включает в себя три главы.** В первой будет представлена общая характеристика северной магической традиции, исследование сейда как вида магической практики, а также приведение к единой классификации обозначений магов – практиков сейда.   
  
Вторая глава посвящена практической части сейда. Исследуются внешние составляющие колдовства: артибуты, обряды и заклинания.   
  
В третьей главе рассматривается состояние сейда на сегодняшний день среди последователей северной магии, а также изучается использование его в литературе на конкретном примере.   
  
Специальные источники, посвященные данной проблеме, практически отсутствуют. Основные материалы брались из «Старшей Эдды», «Младшей Эдды», редких глав о сейде в книгах о рунической магии и нескольких статей в интернете.  
  
**Глава 1. Характеристика сейда**

**1.1. Асатру**

**Термином Асатру** в современных исследованиях называют систему верований древней Скандинавии и Исландии. Впервые это слово появилось в XIX веке для обозначения древней религии скандинавов. Переводится **Асатру** как «вера в асов» или «верность асам». Здесь стоит объяснить, что асами скандинавы называли своих богов. Еще одно название этой системы – **одинизм**, по имени верховного бога Одина. Впрочем, считается, что в древности общего термина, обозначающего эту систему верований, не существовало вовсе. Ведь вера, хотя и достаточно разнообразная, у скандинавов была одна и та же, так что и называть ее как-то по-особому не имело смысла. Так что по большей части **Асатру** – это название неоязыческой веры, основанной на религии древних скандинавов. Но исследователи продолжают называть так и старую систему верований.   
  
Поэтому в работе для обозначения древней северной традиции будет использовано название **Асатру**, так как именно оно наиболее в ходу у современных исследователей северной магии.   
  
Итак, попробуем выявить, что же такое **Асатру**, что входит в это учение и какова его концепция.   
  
Основная проблема в изучении **Асатру** заключается в том, что сохранилось крайне мало источников об этом учении, за исключением свидетельств о рунах. Да и то в случае с рунами особую роль сыграло то, что этот древний алфавит использовался прежде всего как письмо, а не как часть магических ритуалов. Традиция **Асатру**некоторое время была почти предана забвению в связи с христианизацией Европы. Поэтому нынешние последователи**Асатру** стараются воссоздать все элементы этой веры и приблизиться к мировоззрению древних скандинавов с помощью сохранившихся легенд, мифов, саг, песен и различных исторических находок.   
  
Выделяют два основных способа получения информации об Асатру. Это:   
  
**1.** Исторические свидетельства, дошедшие до наших дней. К ним относятся различные археологические находки, а также литературные источники.   
  
**2.** Мистический опыт. К этому способу можно отнести, например, шаманские путешествия. Правда, информация, полученная таким способом, не всегда соответствует действительности. Ведь современные шаманы опираются только на свой опыт и умения, поэтому, возможно, многое теряют из того, что знали древние скандинавские шаманы.   
  
В северной традиции не существует каких-то священных книг, но многое из учения основывается на мифологии скандинавов. Однако даже примеры поведения и отношения к жизни, которые позиционируются в **Асатру**, не являются непогрешимыми. В северной традиции не существует каких-то догм о правильной и неправильной вере. Каждый человек волен сам верить в то, что ему близко. Скандинавы не были категоричными противниками других религий. Они, конечно, отрицали их, но силой переходить в свою веру никого не заставляли, что выгодно отличает приверженцев северной традиции от многих верующих, которые прямо-таки жаждут обратить в свою веру неофитов.   
  
Согласно вероучению **Асатру**, в людях есть божественная сущность, которая находится вне сознания, при этом взаимодействует с человеком и материальным миром. Эта божественная сущность выражается через богов, которым скандинавы в древности поклонялись. Учитывая существование связи людей и божественной сущности, венцом духовного творения по религии скандинавов являлись люди. При достижении полной гармонии с собой, а значит и с богами, человек может стереть грань между реальным и сверхъестественным миром. Но этого достигали только опытные шаманы. В **Асатру** не существует понятия «абсолютное зло» или «абсолютное добро». Большое значение имеет лишь то, как ведет себя человек, во что он верит. А весь мир слишком велик и разнообразен, чтобы делить его всего лишь на две половинки – черную и белую. Скандинавы считали, что любое событие может быть и добром, и злом с разных точек зрения. При этом каждый всегда отвечал за последствия совершенных поступков. Поэтому, несмотря на относительную свободу воли в вере скандинавов, она всегда сдерживалась осознанием ответственности за свои действия.   
  
В вере скандинавов существует и загробный мир, причем в самых разных вариациях. Сюда включены Вальхалла, куда попадают воины, павшие в бою. Царство Хель, куда отправляются умершие от старости и от болезней. А в Хель умершие обитают в разных местах, которые, однако, не зависят от того, как человек вел себя при жизни. Скандинавы считали, что за свои поступки человек отвечает еще при жизни. Впрочем, были и исключения. К примеру, насильники, убийцы, клятвопреступники живут в доме, который сплетен из змей, яд которых причиняет преступникам постоянные страдания. Некоторые понятия в северной традиции считались незыблемыми. Но это были не какие-то догматы, а больше правила жизни, такие как честь, вежливость, гостеприимство.   
  
В то же время **Асатру** во многом основана на фатализме: древние скандинавы верили в судьбу, считали, что жизнь человека предначертана еще при рождении и изменить ничего нельзя. А смысл жизни древнего скандинава заключался в том, что прожить свою жизнь достойно и оставить о себе добрую память. Свидетельства этому находим в основном источнике скандинавских мифов – Старшей Эдде.

*"Гибнут стада,   
родня умирает,   
и смертен ты сам;   
но смерти не ведает  
громкая слава   
деяний достойных."  
  
Речи Высокого*

В настоящее время Асатру подразделяют на три направления: **гальд, трот и сейд**. Что они собой представляют:

**1. Трот**   
  
Слово «**трот**» в переводе значит «вера» или «верность». По сути **трот** - это даже не магия, а религия, изучение, понимание и нахождение гармонии с окружающим миром. В основе его лежит изучение истории, культуры предков. В понятие **трота** включают верность традиции, знания о северной вере, знание ритуалов и умение проводить их, наличие системы праздников, умение совершать жертвоприношения. И осознание и использование полученных знаний в жизни и магии. То есть исследование и реализация давних традиций своего народа. **Трот**больше относится к мировосприятию, но использование его, то есть знаний о предках, в различных магических ритуалах позволяет относить его к магии. Мастеров трота называли **годи** или **гидья**, по сути обычные жрецы. В их обязанности как раз и входило проведение ритуалов и праздников. Часто годи становились старший мужчина или старшая женщина в семье.

**2. Гальд**  
  
Вторая ветвь Асатру называется **гальдом**. Чаще всего под гальдом понимают магию, колдовство, присущее древним скандинавам. Смысл **гальда** заключен в его названии. Слово происходит от сочетания «крик ворона». Историю его возникновения можно увидеть опять же в мифах. У Одина было два ворона – Хугин и Мунин, - которые передавали ему все тайны мира. Таким образом, **гальд** можно обозначить как искусство слушать, понимать и открывать тайны, то есть магия.

**3. Сейд**  
  
**Сейдом** обычно называли практики, связанные с воздействием на душу человека, впадением в транс, работой с духами. Чаще всего **сейд** практиковали женщины, поэтому мужчины относились к колдунам-сейдманам с презрением. Даже в Старшей Эдде есть отрывок, когда Локи называет Одина женоподобным за то, что тот изучил сейд.

*«А ты, я слышал,   
на острове Самсей   
бил в барабан,   
средь людей колдовал,  
как делают ведьмы,  
ты – муж женовидный».  
  
Перебранка Локи*

Магов, занимающихся сейдом, называли **сейдманами**, женщин – **сейдконами**. Тех женщин, которые занимались исключительно прорицанием, которое тоже входило в состав сейда, называли **вёльвами**.

**1.2. Сейд как магическое течение. Общая характеристика.**

Говоря о Сейде, необходимо в первую очередь обозначить, что же вообще понимается под этим словом. Изначально считается, что Сейд был магическим искусством ванов, а в Асгард пришел вместе с Фрейей, которая и обучила Сейду Одина.   
  
Постоянно во всех источниках делается акцент на том, что сейд «темная» магия, вредоносная. Особенно негативное отношение встречалось со стороны мужчин, так как при Сейде маг впадал в транс, что сопровождалось потерей контроля и слабостью, что для мужчины-викинга было непозволительно. Поэтому занимались сейдом в основном женщины. Магия сейда довольно опасна, и в первую очередь для самого практикующего. Так как действия сейда отражаются на самом колдуне. Сейд ослабляет мага, открывает его миру духов, может сделать беззащитным.   
  
**Само слово «сейд»** произошло от древнескандинавского «seidr», что в переводе может значить «кипение». Оно использовалось для характеристики человека в состоянии невменяемости, сильного возбуждения, иногда бешенства и крайней степени истерики. Воины-викинги считали позорным доводить себя до подобного состояния, так как это делало их слабыми и беззащитными, а нет ничего страшнее для воина, чем подобное ощущение.   
  
Различают **«белый сейд»** и **«черный сейд»**. «Белый сейд» основывался на прорицаниях, сведениях об урожае, природе, временах года. «Черный сейд» являлся неким скандинавским аналогом некромагии. С ним связывали ритуалы с миром смерти, проклятия, насылания болезней.   
  
В самых первых источниках использование сейда всегда упоминается как нечто зловещее, исключением являлись лишь предсказания. Но в обозначении предсказательниц вообще нет слова сейд, их называли вёльвами или спаконами. Хотя их действия и включены в область применения Сейда. В «Саге об Инглингах» сказано: «Один познал то, что называется 'сейд' - и поэтому мог знать судьбы людей и вещей, и мог причинять смерть, болезнь или неудачи, и мог забрать у человека разум или жизнь, и отдать их другому».   
  
**Здесь можно увидеть те направления Сейда, которые были наиболее распространены.**  
  
**Во-первых**, пророчества, предсказания. Самая распространенная и, наверное, самая уважаемая часть сейдических практик. Скандинавские предсказательницы предсказывали погоду, урожай, а также обращались к богам, к духам умерших за ответами на свои вопросы. В связи с этим прорицательниц боялись, а церковники впоследствии обозначили их действия как некромантию или черную магию. Самая известная сага о предсказании – «Прорицание вёльвы», одна из частей «Старшей Эдды». Чуть менее известны другие саги, например, «Сага об Эйрике», в которая пророчица проводит обряд предсказания урожая. При этом она пользуется необходимой одеждой и атрибутами. При помощи пения пророчица входит в магический транс, во время которого ее душа странствует по мирам в поисках ответа. Второй распространенный вариант сейдических пророчеств заключался в вещих снах и ясновидении. Данное направление было неподконтрольным, так как сны приходили к ясновидящим вне зависимости от их воли и желания. Ясновидящие, в отличие от остальных сейд-магов, пользовались всеобщим уважением, так как считалось, что они отмечены богами. В случае с вещими снами никакой подготовки, никаких знаков и атрибутов, никаких ритуалов не было и быть не могло. Однако стоит учесть, что отдельные опытные ясновидящие сумели натренировать себя до того, что могли контролировать видения. Думая о неком событии или человеке и отрешаясь от реальности, ясновидящий мог предвидеть будущее или сказать, что происходит с конкретным человеком в это время. Единственной помощью для ясновидящего была вода. Считалось, что вода является связующим звеном между некоторыми из миров. В пользу этого приводились реки, соединяющие миры, потоки Эливагар. Чтобы вызвать видение ясновидящий долго смотрел на воду, представляя себе потоки, соединяющие миры, и у него могло получиться вызвать видение. Такие видения легко было прервать, стоило только оторвать ясновидящего от воды.   
  
**Во-вторых**, возможность воздействовать на тела и души другие людей. Именно это и делало сейд такой опасной магией. Посредством сейда можно было свести человека с ума, наслать болезнь, лишить удачи, забрать у человека жизнь. Сейдконы совершали подобные действия с помощью своей магической силы, а также с помощью злых духов. Обратимся к примерам из саг. Во все том же «Прорицании вёльвы» описаны возможности колдуньи Хейд. 

*Хейд ее называли,   
в домах встречая,  
вещей колдуньей,  
творила волшбу  
жезлом колдовским;   
умы покорялись   
ее чародейству   
злым женам на радость.*

В «Саге о Гаральде и Сигурде» Кормака Эгмундарсона рассказывается о том, как Один выполнил сейд над Ринд, после чего на женщину нашло безумие.   
  
В «Саге о людях из Лососьей долины» герои Коткель и Грима при помощи Сейда усыпляют семью Хрута и затем убивают его сына. 

*«Вскоре после этого они отправились в путь, Коткель, Грима и их сыновья. Это было ночью. Они приехали ко двору Хрута и приступили там к великому колдовству. И когда понеслись колдовские звуки, то люди, которые находились в доме, не могли понять, что это означает. Но пение их дивно было слушать. Один только Хрут знал, что это за звуки, и запретил людям выглядывать из дома этой ночью. — Пусть каждый бодрствует, — сказал он, — сколько сможет, тогда нам не будет вреда, если это будет продолжаться. Но все же они уснули. Хрут дольше всех не спал, но и он в конце концов уснул. Одного из сыновей Хрута звали Кари, ему тогда было двенадцать лет, и он был лучшим из сыновей Хрута. Хрут очень его любил. Кари почти совсем не спал, потому что колдовство было направлено против него. Он не находил себе покоя. Он вскочил и выглянул. Он пошел к тому месту, где происходило колдовство, и тут же упал мертвым».*

Одним из самых жестоких воздействий сейда считается колдовство Хульд в уже упоминавшейся «Саге об Инглингах». Сначала сейдкона Хульд, преследуя Ванланди, насылает на него кошмары, а затем при помощи заклятий она душит его во сне, ломает ему ноги и убивает. 

*«Дрива подкупила колдунью Хульд, чтобы та заманила Ванланди в Страну Финнов либо умертвила его. Когда шло колдовство, Ванланди был в Уппсале. Ему вдруг захотелось в Страну Финнов, но друзья его и советники запретили ему поддаваться этому желанию, говоря, что оно наверно наколдовано финнами. Тогда его стал одолевать сон, и он заснул. Но тут же проснулся и позвал к себе и сказал, что его топчет мара. Люди его бросились к нему и хотели ему помочь. Но когда они взяли его за голову, мара стала топтать ему ноги, так что чуть не поломала их. Тогда они взяли его за ноги, но тут она так сжала ему голову, что он сразу умер».*

**В-третьих,** так называемые шаманские путешествия. То есть путешествия духа сейдконы между мирами. Через пение сейдкона настраивалась на образ Иггдрасиля, причем не просто настраивалась, а, скорее, сливалась с ним, становясь его частью. Важным моментом здесь служил посох сейдконы, который символизировал Мировое Древо. Скорее всего, это не обязательный атрибут, а упрощающий работу сейдконы, помогающий представить Мировое Древо. Впрочем, более опытные сейдконы вполне могли обойтись и без посоха.   
  
Сейдкона могла перемещать свой дух между мирами, ведь Иггдрасиль пересекает все миры. Она могла существовать вне времени, как и Мировое Древо, поэтому сейдкона могла путешествовать в любую точку времени. Но важно помнить, что при этом тело сейдконы оставалось на месте проведения ритуала, перемещался лишь ее дух. Переместить тело могла только очень могущественная сейдкона.   
  
**В-четвертых,** некоторые исследователи, например, Эдред Торссон относят к практикам сейда и оборотничество, поясняя это умением Фрейи превращаться в сокола. Однако ни в каких других древних источниках не встречается упоминание оборотничества среди умений сейдкон и вёльв, поэтому утверждение остается достаточно спорным.   
  
**В-пятых,** целительство. Также довольно спорное отнесение данной магии к Сейду, но многие исследователи считают, что, учитывая возможности сейда воздействовать на душу и тело человека, сменив полярность направленной магии с минуса на плюс, можно исцелить и душу, и тело.   
  
**В-шестых,** активно использовалась сексуальная магия. Например, в некоторых ритуалах вхождение в транс предполагало использование некоторых сексуальных практик. Именно из-за подобных действий сейд считался «грязным» колдовством, особенно в концепции христианства. Отсюда появился один из терминов, описывающий сейд - «ergi», что значит «грязный».   
  
Согласно данным о сейде, это была узко направленная магия, которая воздействовала только на душу и тело человека. На врагов насылались душевные расстройства, накликивали смерть, болезни. Друга могли вылечить. Но с помощью сейда невозможно, к примеру, защитить от прямой угрозы, изменить погоду, поднимать мертвецов, затушить или разжечь огонь.   
  
  
**И в заключение следует сказать о трех чертах, с которыми связывают сейдические ритуалы.**  
  
**1.**Высокая платформа или сиденье, на котором находилась сейдкона. Считается, что высокое сиденье символизирует подвешенное состояние между мирами.   
  
**2.** Песнопения при вхождении в транс. Песнь сейда помогала сейдконе войти в транс, а, кроме этого, приманивала духов, которые слетались на звуки магической песни.   
  
**3.** Связанность с сексуальными практиками при вхождении в транс. Что связывалось с символическим вступлением сейдконы в сексуальную связь с вызываемым божеством.   
  
Не всегда в магии сейда использовались эти три черты, но в большинстве своем они присутствовали.

**1.3. Маги, практикующие сейд**

Согласно исследованиям, которые можно увидеть в работах Найджела Пенника и Яна Фрайза, магов, занимающихся сейдом, решили делить по следующим категориям:   
  
**Тула**. Название тула встречается в некоторых работах в отношении поэтов и пророков. Их иногда сравнивали с кельтскими бардами. Тут может появиться некоторое сомнение в правильности определения, поскольку по сути это те же скальды. А скальды старались абстрагироваться от сейда, так как считали его не только женской, но и лживой магией. Однако некоторые исследователи утверждают, что тула, действительно, поэты, которые для получения вдохновения впадали в шаманский транс, а их стихи несли в себе пророчества.   
  
**Вёльвы**. Вёльвами называли тех магов, точнее магичек, которые предсказывали будущее. По сути это прорицательницы, которые, впадая в шаманский транс, предсказывали будущее. Упоминание о вёльве встречается в «Старшей Эдде», в части «Пророчество Вёльвы». Именно Вёльва предсказала многие события из жизни северных богов, в том числе и Рагнарок. Иногда пророчиц-вёльв называли спаконами.   
  
**Берсеркеры.** Берсерками в Скандинавии называли воинов, посвятивших себя Одину. Перед боем берсеркеры впадали в священную ярость, после чего они переставали чувствовать боль, их сила возрастала в разы, а кожа становилась твердой. Берсеркеры не признавали доспехов, а иногда и оружия, сражаясь голыми руками. Впрочем, сила берсеркеров была такова, что даже голыми руками они могли разорвать человека надвое. Обычно берсеркеры ходили в шкурах медведей, и собственно, само название «берсеркер» или «берсерк» произошло от старонорвежского «berserkr», что в переводе значит «медвежья шкура». Поэтому в пользу этой теории приводится то, что перед боем берсеркеры как воины-шаманы взывали к своей анимагической форме, то есть медведю, и приобретали его силу и нечувствительность к боли. Встречаются указания о том, что берсеркеры впадали в транс, таким образом пробуждая «животную память». Отсюда пошли истории о том, как берсеркеры меняли обличья и превращались в животных. Принадлежность Берсеркеров к практикам Сейда является довольно спорной, и более достоверным кажется мнение, что священная ярость Одина в данном случае не имеет отношения к скандинавскому шаманизму, так как берсеркеры были очень уважаемыми людьми среди викингов, и среди конунгов считалось почетным иметь в дружине берсеркеров. Что противоречит отрицательному отношению к Сейду среди скандинавов.   
  
**Хагзиссы.** Так называли ясновидящих, которые могли общаться с богами и духами.   
  
**Сейдконы и сейдмады.**Наиболее известные представители сейдических практик. Сейдконами называли женщин-ведьм, практикующих сейд, а сейдмадами – мужчин, имеющих способности к колдовству. Сейдмадов было на порядок меньше, чем сейдкон, в основном из-за предвзятого отношения к Сейду среди мужчин. Кроме посоха внешний вид сейдконы включал в себя множество деталей: широкий плащ, желательно голубого цвета, должен быть украшен драгоценными камнями, цветные бусы на шее, капюшон из шерсти черного ягненка с внутренней подбивкой из шкуры белой кошки. Также в облике сейдконы обязательно должно было присутствовать большое количество магических снадобий и предметов, которые висели на поясе, на шее. И нередко сейдкона носила стяг со шкурой лисицы или волка, который был и неким опознавательным знаком, и магическим атрибутом.   
  
Однако подобное разделение кажется слишком подробным, так как некоторые обозначения объединяют в себе другие, а некоторые вообще сложно отнести к Сейду.   
  
**О берсеркерах**уже было сказано, что наиболее вероятным представляется мнение, что они не имели отношения к Сейду, так как их священная ярость происходила от самого Одина и с трансом не связывалась.**Хагзисс**вообще нерационально выделять в отдельное течение, так как по сути это более узко специализированные вёльвы. Ведь **вёльвы** делали пророчества и на основе внешних факторов, и получая видения, и общаясь с духами и богами. Поэтому целесообразнее будет убрать хагзисс из списка.**Тула** тоже можно соотнести с вёльвами, так как основная деятельность тула – это все же предсказания при помощи стихосложения и впадения в транс. Единственное отличие от вёльв – это то, что пророками-тула называли мужчин.   
  
**Таким образом, логичнее выделить следующую классификацию магов, практикующих сейд: вёльвы и тула, сейдконы и сейдмады.**

Глава 2. Сейд: традиции, атрибуты, обряды

**2.1. Сейдические песни**

Как уже упоминалось выше, маги, практикующие сейд, в качестве неизменного сопровождения своего колдовства использовали магические песни. Песни при проведении обрядов, песни при прорицательстве, песни при вхождении в транс. Песня являлась необходимым атрибутом сейдической практики.   
  
Магические песни позволяли колдунам познавать секреты сейда. При пении сейдконы и сейдмады открывали свое сознание и впускали в себя силу духов. Есть исследователи, называющие сейдические песни песнями экстаза, при этом понимая под экстазом «состояние, в котором мы настолько отпускаем эго, контроль и убеждения, что сила вселенной мощно и беспрепятственно проходит через нас». Позволю себе не согласиться с данным утверждением. В качестве обоснования своей точки зрения обратим внимание на значение слова «экстаз». С одной стороны, это высшая степень воодушевления, восторга, иногда доходящая до исступления. С другой – это медицинский термин, означающий грань сумасшествия. В то же время вспомним, что безумцы всегда считались легкой добычей для мира духов. Поэтому логичнее будет предположить, что название «песни экстаза» допустимо к употреблению, однако обоснование должно быть другими. При пении сейдической песни сейдкона или сейдмад входили в состояние полного отрешения от реальности, тем самым становясь в некотором роде безумными. Затем, как человек, склонный к безумию, колдуны легко могли входить в контакт с духами, на общении с которыми и основывалась большая часть магии сейда.   
  
Следовательно, можно предположить, что сейдическая песня – это не просто песнь, это заклинание, причем узконаправленное на самого заклинателя, чтобы привести его разум в состояние временного помешательства, тем самым открывая себе путь в мир духов, а духам – в мир людей.   
  
И этот вывод приводит нас к следующему свойству сейдической песни – а именно, четкой цели. Каждая песня сейда поется не просто так, а для какого-либо колдовства. Каждая из песен имеет свою направленность: они поются для открытия дверей в мир духов, для насылания болезней, для исцеления, для связи с предками, для связи с природой. Каждая песня сейда уникальна, это еще одна их особенность. Большая проблема для исследователей сейда в том, что сейдические песни нигде не записаны. Нет конкретных письменных свидетельств и источников. Есть только устные предания и рассказы о посещении поселений сейдконами и сейдмадами. Объяснение этому феномену следующее. Каждая сейдическая песня существует только в единственном варианте, так как их не пишут заранее, не сохраняют и не передают по наследству ученикам. Сейдические песни приходят к колдунам во время творения магии, они получают их по вдохновению и начинают петь, при этом входя в транс, в экстатическое состояние, что позволяет колдуну общаться с духами.   
  
Умелые колдуны могли даже подчинять себе людей сейдическими песнями, так как направляли действие песни не только на себя, но и на окружающих. Звуки и слова сейдических песен действовали на людей гипнотически, заставляя терять свою личность, впадать в транс и входить в полную зависимость от песен колдунов.   
  
Из известных на сегодняшнее время песен можно назвать только «Vardlokkur». Такая песня использовалась практиками сейда для введения себя в транс, а также для связи с миром духов.

**2.2. Атрибутика практиков сейда**

Атрибутика магов сейда играла очень большую роль не только как опознавательные знаки (к примеру, одежда сейдконы и сейдмадра), но и являлась также важнейшим элементом сейдических обрядов.   
  
**Высокое сидение колдуна.** Точного пояснения этому признаку нет, но чаще всего встречаются упоминания о том, что оно символизировало нахождение колдуна между небом и землей, между Мидгардом и прочими мирами, доступ к которым давался практику сейда во время ритуала. Также есть догадки, что высокий положение сидения сейдконы давало сравнение с троном Одина, который также возвышался над всеми в Вальгалле и с которого можно было увидеть все, что происходит во всех девяти мирах.   
  
**Синяя одежда**. В костюме сейдконы обязательно должна была присутствовать часть одежды синего цвета. Чаще всего это был плащ. Синюю ткань народы севера считали признаком ведьмовства, к примеру, сам Один, по некоторым сагам, носил синий плащ. Упоминание о сейдконе в одежде синего цвета встречается в «Саге об Эйрике Рыжем». (4 глава).   
  
Хозяин Торкель приглашает на пир сейдкону Торбьёрг. Вот ее первое появление в ритуальном наряде:*«…на ней был синий плащ, завязанный спереди ремешками и отороченный самоцветными камушками до самого подола».*  
  
**Магический посох или стя**г, который изготавливался путем натягивания шкуры волка или лисы на длинный посох. Такой посох считался опознавательным знаком, так как всякие сейдкона или сейдмадр всегда ходили с такими посохами. При обрядах же посохом помахивали из стороны в сторону в направлении сторон света. Упоминается, что помахивание посохом в умелых руках колдуна или ведьмы производило гипнотическое воздействие. Кроме этого, деревянный посох символизировал власть, а также являлся прообразом Мирового Древа – ясеня Иггдрасиля, который объединяет все девять миров скандинавской религии. Поэтому посредством посоха сейдкона и могла совершать астральные путешествия.   
  
**К атрибутам сейдических обрядов относят также и некоторые действия, как-то: ритуальные танцы, позы, жесты, движения по кругу – посолонь и против.**   
  
**Статуэтка,** вырезанная из корня мандрагоры, также являлась артибутом сейдического обряда. Довольно редкий по причине того, что мандрагора не произрастала в северных областях, поэтому сделать такие статуэтки было довольно сложно. Такие статуэтки назывались альраунен. Считается, что это название произошло из готского языка, от понятия «алрон», которым обозначили потомков от браков духов и колдуний. Альраунен служили помощниками для связи колдунов с духами.   
  
**Связка медальонов**служила защитой практику сейда. В основном медальоны создавались как средство защиты от существ иных миров. С их помощью практики сейда могли с чувством большей безопасности отправляться в мир духов.   
  
**Острый нож** с немного загнутым кончиком лезвия, с помощью которого можно было без особого труда быстро поцарапать, вырезать необходимый магический знак и окрасить его кровью.   
  
**Психотропные препараты**– растения, грибы, ароматические дымы, напитки и отвары. Использовались в первую очередь для вхождения в транс и изменения сознания. Не все практики сейда их использовали, так как о вреде таких препаратов было известно всегда. Но некоторые сейд-маги считали, что для большей результативности следует полностью отрешиться от земного сознания, и для этого принимали наркотические вещества.

**2.3. Обряды**

Практически все обряды сейдической магии основываются на трех принципах подготовки. Точнее это даже можно обозначить как первую фазу обряда.   
  
В эти принципы включены транс, дрёма и ритм.   
  
Под трансом понимается полное отключение разума над своими действиями. Сейд-маг отправляет свое сознание в астрал, полностью отключает сознательное восприятие реальности, при этом его тело может двигаться. И вот тут мы переходим ко второму пункту – дрёме. Этот пункт заключается в том, что маги не управляют своим телом. Не управляют в том смысле, что сейд-маги лежат на земле или сидят (чаще второе) на высоком возвышении, не двигаясь, словно мертвые. Фактически это похоже на сознательное отключение чувств и физических ощущений. И далее мы переходим к ритму. Ритмическая пульсация служит неким проводником сознания сейд-мага в иные миры. Постоянно выдерживающийся ритм помогает сознанию колдуна выйти из тела, открыв дорожку в астрал. Ритмическая пульсация могла задаваться в конце первой фазы обряда в том случае, если у сейд-мага есть помощник или помощники. Именно они могли напевать определенный ритм, танцевать или отстукивать. Правда, нет свидетельств об использовании сейд-магами различных инструментов, таких как бубны или барабаны. Однако некоторые исследователи предполагают подобную версию, учитывая схожесть сейда с прочими практиками шаманизма и обосновывая свои выводы тем, что другими шаманами музыкальные инструменты как раз использовались.   
  
Как я считаю, гораздо более вероятным было задавание ритмической пульсации в начале обряда, так как далеко не всегда сейд-маги имели помощников. Тогда начало обряда выглядело следующим образом.   
  
Сейд-маг начинал отсчитывать ритм выше описанными способами, после чего входил в транс, а затем в физическую дрёму. При этом внешний ритм исчезал, оставаясь только внутри сознания сейд-мага.   
  
Достаточно подробного описания обрядов до нас почти не дошло. Восстанавливались они по отрывкам из саг, некоторым историческим свидетельствам и литературным источникам. Удалось найти относительно подробные описания следующих обрядов.   
  
**Вещание**  
  
Вещание представляет собой вид гадания или ясновидения. Следовательно, можно предположить, что практиковали данный ритуал в основном вёльвы. Однако не следует полностью отделять сейдкон от ритуала вещания, так как при вещании разум сейд-мага может пройти в другие миры и посредством этого спрашивать совета у иных существ, таких как дисы, норны, валькирии, альвы. При этом не обязательно сейд-маги узнавали ответ на вопрос или спрашивали о будущем. Достаточно опытный и умелый маг вполне мог заставить существо подчиниться себе и выполнять задания. С другой стороны, это колдовство весьма опасно, так как существам из иных миров не нравилось находиться в подчинении у мага, и они всеми силами пытались освободиться и, желательно, отомстить. Впрочем, сейд никогда не практиковался как светлая и безобидная магия.   
  
Начинался ритуал вещания таким же образом, как описывалось выше. Сейд-маг посредством ритмичной пульсации входил в транс, его сознание оставляло тело и настраивалось на волну природы.   
  
Для этого при подготовке к ритуалу сейд-маг должен был найти шесть предметов. Три из них должны быть минералами, три – принадлежащими растительному миру. Считалось, что прочувствование этих предметов помогает сознанию колдуна слиться с природной сферой и, таким образом, безболезненно и беспоследственно для себя покинуть тело.   
  
Маги погружались в транс, при этом отделяя сознание от тела. Они могли наблюдать за своим телом стороны, при этом воспринимая себя так, будто они не оторвались полностью от своей физической сущности, а, скорее, слегка отдалились. При этом оставшись привязанными к нему.   
  
В таком состоянии сейд-маги могли направиться в любой из девяти миров. Вещание обычно практиковалось для передачи пророчеств, поэтому сейд-маг настраивался на сущность, которая может дать ответ и рассказать о будущем. При умелом и точном настраивании поиски такой сущности долго не длились. Также можно уточнить, что не существовало конкретных указаний о поведении сознания в астрале. Каждый маг настраивался субъективно на себя. Кто-то заранее долго медитировал, внедряя себе в сознание основную мысль о том, что и кого нужно искать. Кто-то просто начинал ритуал, считая, что все, что необходимо, придет само.   
  
Итак, сейд-маг направлял свое сознание в Альвхейм, это мир светлых альвов в скандинавской мифологии. И далее устанавливал контакт с сущностями из иного мира, которая и давала ему ответ на вопрос. Сейд-маг вслух повторял все то, что говорил ему астральный собеседник, а окружающие его люди слышали пророчество.   
  
**Утисета**

Ритуал утисеты заключался в идентификации, установлении контакта и последующей постоянной связи сейд-мага с хранителем.**Хранителя обозначали понятием фетч или фюльги.**  
  
**Фетч** – это очень сложная астральная сущность, которая могла принимать различные формы, и была связана с сейд-магом на протяжении всей его жизни.   
  
**Считается, что фетч бывал двух видов.** Первая – это хранитель самого мага, связанный лично с ним. Второй фетч был связан с родом. Так называемый родовой фетч, покровитель семьи, рода, клана. Есть вероятность, что именно отсюда пришло понятие фамильяров.   
  
**Формы фетча варьировались**. По каким причинам - выяснено не было, однако известно, что фетч мог появляться перед внутренним взором мага в трех обликах.   
  
Первый символизировал духовного партнера колдуна или ведьмы. В этом случае фетч появлялся в облике мужчины (для ведьмы) и в облике женщины (для колдуна).   
  
Второй облик – просто набор абстрактных фигур, которые не складывались в конкретную картинку. В данном случае такой неконкретный облик фетча говорил о том, что сейд-маг недостаточно сконцентрирован, либо недостаточно опытен, чтобы увидеть фетча в менее отвлеченном виде.   
  
И, наконец, третий облик фетча – в виде животного. Который, в свою очередь, подразделялся еще на два варианта. Первый вариант фетча-животного отражал черты характера сейд-мага. Здесь можно провести параллель с анимагией. Второй вариант мог показаться более неприятным на вид, так как воплощал темную сторону мага.   
  
Фетч мог подпитывать сейд-мага энергией, отвечать на поставленные вопросы, сопровождать сейд-мага в его путешествиях по миру духов, защищать и нападать на врагов сейд-мага.   
  
**Утисета** – ритуал уединенный, проводился на возвышенности, чтобы сейд-маг был открыт пространству. Для проведения ритуала требовался сосуд для питья, напиток, кусок плотной материи.   
  
Первая часть утисеты заключалась в очищении места для проведения обряда. Сейд-маги садились на принесенную материю и, повернувшись к северу, анализировали себя, пытаясь понять, на какое животное они могут быть похожи.   
  
Вторая часть утисеты – это призыв фетча. Призывался он ритмичным заклинанием, текста которого не существует. Объяснение заключается в том, что данное заклинание является однйо из сейдических песен, о которых говорилось выше. А значит сейд-маг не составлял его заранее, а начинал говорить по наитию.   
  
Впрочем, некоторые исследователи (Э. Торссон «Северная магия») предлагают вариант такого заклинания: 

*Явись, олень-хранитель   
приди ко мне кpадучись,  
чтобы я узнал твою мощь,  
чтобы я познал твою мудрость.*

В данном случае, как мы видим, сейд-маг определился с видом фетча, посчитав, что это олень.   
  
Следующим шагом ритуала является установление дружеского контакта с фетчем. А что может послужить наилучшим вариантом установления контакта для викинга? Конечно же, распитие сообща напитков. Кстати, напитки чаще всего брали природные и некрепкие, например, соки или мед.   
  
Напиток наливался в сосуд, после чего маг поднимал его и произносил тост в честь фетча. Обычно тост также был стихотворным и ритмичным, продолжая сейдическую песнь ритуала. 

*Пример тоста:   
  
Славься, фетч могучий:  
ты мой щит,   
ты мой даритель закона,  
ты мой истинный друг.*

Затем сейд-маг начинал призывать своего фетча. Для этого он принимал расслабленную позу, стараясь не напрягать тело. Это делалось, кроме того. из соображений безопасности, так как любой сейд-маг имел очень тонкую грань с миром духов и в любой момент мог уйти в него из своего тела. И тогда главное было озаботиться заранее, чтобы при внезапном расслаблении тело мага не получило повреждений. Приняв наиболее удобное расположение, сейд-маг начинал призывать фетча. Для этого он мог либо повторять ритмичное заклинание, либо просто призывать фетча, не стараясь напевать.   
  
Иногда фетч приходили во плоти, в случае если сейд-маг находится в гордом одиночестве в дикой местности. Главное в этом случае не перепутать фетча с обычным диким животным, которое было привлечено звуками, издаваемыми магом.   
  
Следующим шагом становится связывание сейд-магом себя и своего фетча. Основывалось оно на простом общении, попросту говоря, это знакомство.   
  
После установления контакта сейд-маг отпускал фетча в его мир, но при этом навсегда сохранялась связь мага и фетча. Теперь для того, чтобы обратиться к фетчу, сейд-магу даже необязательно было входить в транс, а можно было просто сосредоточиться на фетче, и тот появлялся перед магом.   
  
**Храфнар-сейд**

Еще один сейдический ритуал, основанный на прорицании и примечательный тем, что он осуществляется целой группой сейд-магов.   
  
Начинался ритуал с окуривания места проведения священными травами, с целью расслабиться и сосредоточиться на предстоящем обряде. Важным аспектом является ношение участниками ритуала одежды, подходящей для практиков сейда. Желательно синего цвета. Один из участников ритуала создает ритм, отбивая его на барабане, либо просто напевая. В момент затихания ритма провидец начинает говорить, описывая место, через которое происходит духовное путешествие. Прочие участники стараются наиболее ярко представить себе описываемое место. Считается, что это позволяет провидцу легче достигать цели путешествия.   
  
Достигнув конечной цели (в Храфнар-сейде это Хельхейм, царство мертвых), провидец начинает вопрошать духов. Остальные участники исполняют свои роли – либо поддерживают провидца энергией, либо задают вопросы, на которые желают получить ответы.   
  
При этом продолжают отбивать ритм, так как он помогает провидцу удерживать сознание в мире духов.   
  
Однако несмотря на многие сходства данного обряда с практикой сейда, я считаю, что относить его к изначальным сейдическим ритуалам несколько преждевременно.   
  
Первые упоминания о Храфнар-сейде появились лишь в середине ХХ века. Более ранних упоминаний не встречалось, что дает представление, что данный ритуал был создан поздними исследователями и представителями нео-язычества. Кроме того использование ароматических трав более присуще восточным традициям, а не скандинавским. И в этом можно усмотреть повальную моду на восточные ароматические техники. Следовательно, есть большая вероятность, что данный обряд всего лишь компиляция сведений о сейдических видениях и некоторых магических техниках других народов.

**Глава 3. Сейд сегодня.**  
  
**3.1. Сообщества северной магии, изучающие сейд**

В последние годы и даже десятилетия появляется все больший интерес к традициям скандинавской магии. Возникают целые сообщества, поставившие перед собой цель если не возродить, то максимально изучить северные традиции. Появившиеся сообщества были самых различных направленностей.   
  
«Орден Сияющего Трапецоэрона» (The Order of Shining Trapezohedron) изучал темную сторону северной магии. Те элементы Асатру, которые были основаны на темномагической практике.   
  
Организация «Гильдия рун» (Rune-Gild) изучала в основном рунические аспекты северной магии. Эта организация отличается вниманием к историческим источникам и старанием сохранять традиции древности.   
  
Еще одно сообщество, называемое «Кольцо Трота» (Ring of Troth), также известное под названием «Верность», официально зарегистрировано в США как церковное учение. Оно ставит своей целью изучить традиции скандинавской магии, в первую очередь, обряды и ритуалы.   
  
«Общество Гвидо фон Листа», оно же «Орден Арманен», основывается на рунических теориях своего создателя – Гвидо фон Листа. Его деятельность направлена на изучение рун и связанной с ними магии.   
  
«Одинический обряд» (Odinic Rite) – общество, появившееся в Англии и ставящее перед собой цель изучения древней религии севера.   
  
«Свободная Ассамблея Асатру» – организация, также просуществовавшая некоторое время в Англии и затем восстановившая свою деятельность в США.   
  
Кроме вышеперечисленных, существует еще множество организаций, которые изучают северную магию и все ее составляющие. Часть этих организаций являются просто общественными собраниями, официально незарегистрированными и представляющими собой лишь сбор единомышленников.   
  
Более глобальные сообщества, такие как некоторые из вышеуказанных, являются более серьезными организациями, которые ставят своей целью возродить религию Асатру и все ее составляющие, включая и рассматриваемый сейд. Многие из них приравниваются к религиозным сектам и потому крайне отрицательно воспринимаются главенствующими сейчас церковными учениями.   
  
Однако каким большим бы ни было число подобных организаций в своей основной массе их исследовательская и пропагандистская деятельность направлена на изучение основ скандинавской религии, а магия, которую они включают в религиозные основы, берется только руническая. При этом сейд постоянно остается неизученным.   
  
В тех же случаях, когда сейд принимают в уставы и теории сообществ, участники и создатели упираются в главную проблему исследователя сейда – недостаток теоретических знаний и почти полное отсутствие источников.   
  
В основной массе они поступают следующим образом – смешивают то незначительное знание о сейде, что пришло из северных традиций, с магическими техниками других народов, либо додумывают сами. Таким образом получается, что сейд в нынешнем представлении изучающих его организаций являет собой крайне отдаленное подобие классического древнего сейда.   
  
Это просто новые учения, вобравшие в себя некоторые принципы сейда. По сути древний сейд сейчас – это яркое представление того, как исчезают виды магии по причине отсутствия письменных сведений о них.

**3.2. Сейд в литературе. На примере книги Е. Дворецкой "Стоячие камни"**

Конкретно к сейду отнести те виды магии, которые мы видим в фильмах о викингах, читаем в скандинавском фэнтези, играем в проскандинавских играх, конечно, очень сложно. Но учитывая некоторые основные признаки, можно согласиться с тем, что это сейдическая магия. Хотя все же использование сейдической магии в такого рода видах деятельности очень редкое, так как в большинстве своем авторы стремятся использовать более известную и популярную руническую магию, оставляя сейд за гранью своего творчества.   
  
Проанализировав одну из наиболее известных книг скандинавского фэнтези, я попыталась выяснить, насколько нынешняя популяризация скандинавской магии основывается на тех немногочисленных данных о сейде, что дошли до нас.   
  
Елизавета Дворецкая – один из тех немногих авторов, который старается в полной мере обратиться к скандинавской магии и осветить ее со всех сторон, показав и руническую составляющую, и сейдическую. Ее цикл «Корабль во фьорде» часто показывает нам колдунов и ведьм в древней Скандинавии. В первой книге «Стоячие камни» читателю предстают сразу две женщины, склонные к сейдической магии. Это сестры Ингвильда и Хёрдис, которые являются яркой иллюстрацией настоящих сейдкон. Однако между ними есть разница. Ингвильда только ясновидящая, она видит пророческие сны, со временем смогла вызывать видения посредством воды. Единственное действие, которое присуще умелой сейдконе, Ингвильда совершила под угрозой смерти – она перенеслась через границы миров и таким образом сумела сбежать. Все это говорит о том, что Ингвильда могла бы стать могущественной сейдконой, но избрала для себя другую стезю.   
  
Хёрдис, в отличие от своей сестры, настоящий образец сейдконы, причем сейдконы, занимающейся темной магией – проклятиями, воздействием на тела и души. Хёрдис никогда не училась искусству сейда, она действует по наитию. Взывает к духам, жертвует им драгоценности, проклинает. При этом колдовство идет изнутри и обращается на окружающих. И в то же время Хёрдис образец человека, который, творя зло, сам становится его добычей. Рассмотрим действия сестер на примерах.   
  
 *«…- Эй, Большой Тюлень! - закричала Хёрдис, обращаясь к волнам внизу, и голос ее разлетался над берегом, как пронзительный крик чайки. - Большой Тюлень! Ты слышишь меня?   
Вглядываясь в воду, она прислушивалась к шуму воды. Под самым Камнем волны вдруг забурлили сильнее.   
- Большой Тюлень! - снова закричала Хёрдис. - А ты видел тот фьялльский корабль, на котором плыло полсотни наглецов? Они замутили воду возле твоего Камня, они набрали воды из твоего источника, а про жертвы даже и не вспомнили! Не забудь о них, когда они поплывут назад! Вот что они оставили тебе вместо жертвы! - И Хёрдис с размаху бросила в воду нож Хродмара.   
Он упал с громким плеском, вода яростно взметнулась, огромный пенный язык жадно лизнул Камень, достав до половины его высоты. А Хёрдис радостно засмеялась, запрыгала на месте, хлопая в ладоши».   
  
«Хёрдис поспешно шагнула к самому краю обрыва, отцепляя от цепочки небольшой фьялленландский нож, подобранный вчера во время пожара. Подняв руку над волнами, Хёрдис с размаху порезала себе запястье, чтобы капли горячей крови падали прямо в волны.   
- Большой Тюлень! - изо всех сил закричала она, даже не боясь, что ее услышат фьялли. - Помоги! Разнеси этих фьяллей по волнам, утопи их в море, разбей в щепки их корабли! Ты давно не пил человеческой крови - возьми ее сам!   
Ей было некогда сочинять складное заклинание, бурлящие силы разметали мысли обрывками, и она кричала, всеми силами души призывая на помощь того единственного, кто мог сейчас помочь. Где-то в глубине темных пучин дремала огромная сила, и Хёрдис кричала, изо всех сил стараясь ее разбудить. Сорвав с шеи ремешок, на котором висело золотое кольцо, подаренное Гримкелем ярлом, она с размаху бросила его в воду, мечтая попасть по носу самому Большому Тюленю. Пусть он разгневается, пусть заревет, пусть яростно рванется к поверхности! Даже если и квиттам достанется - фьяллей здесь больше, и пострадают они тоже больше! Сейчас Хёрдис готова была на любую жертву, но кроме золотого кольца и собственной крови у нее ничего не было».*

Перед нами колдунья Хёрдис, с ней самой и с ее семьей связана большая часть упоминаний сейда в данной цикле. Приведенные отрывки показывают, как Хёрдис обращается к морскому духу, который известен в округе как Большой Тюлень. В первом случае за жертву сошел нож, так как скандинавские духи очень благосклонно относились к жертвенному оружию. И своим обращением Хёрдис вызвала морского духа, который исполнил ее волю и наслал на фьяллей болезнь.   
  
Во втором случае Хёрдис пожертвовала духу золотое кольцо, и он тоже отозвался. В приведенных примерах мы видим типичный пример сейда как воздействия на тело и душу человека. Конкретно на тело, то есть насылание болезни, так как дух под воздействием колдовства Хёрдис заразил фьяллей оспой, от которой почти половина из них умерла. Второй пример оказался еще более губительным для фьяллей, так как Хёрдис с помощью духа уничтожила все корабли врагов и убила немало их самих.   
  
Следующий пример влияния на людей, но уже на разум.   
 *«На вершине холма Хёрдис сошла на землю, огляделась, проследила взглядом несколько тропок, бегущих через еловые лощины и каменистые пригорки. Тропа на юг была самой широкой, видной даже под снегом. Именно она вела к Березняку. Хёрдис слушала ветер, и ей чудилось, что она различает вдали звон оружия, скрип корабельных весел, голоса боевых рогов. Подняв оба ремешка на вытянутых руках, Хёрдис принялась завязывать их в узлы и негромко запела, подстраиваясь под гудение ветра:   
  
Дороги и тропы   
ногам и копытам   
узлами завяжет   
мать Аса - Тора!\*   
Крепкою пряжкой   
пути застегну я;   
кто вышел из дома   
домой же придет...»*

И снова перед нами предстают типичные действия сейдконы. Хёрдис пытается одурманить людей, запутав их и не позволив найти дорогу. Для этого она связывает все дороги кругом, составляя заклинание таким образом, чтобы люди видели только одну дорогу, которая приводила их в место, нужное Хёрдис. При колдовстве Хёрдис, как всякая уважающая себя сейдкона, использует сейдическую песнь, а также ремешки-амулеты, помогающие ей творить колдовство.   
 *«- Асольва нет... - начал Фрейвид.   
- Но ведь он вернется сегодня вечером, - перебила его Ингвильда. Неужели нельзя подождать и одного дня?   
- Асольв вернется сегодня? - Фрейвид в удивлении посмотрел на нее. Откуда ты знаешь? Разве от него кто-то приехал?   
- Но... - Ингвильда растерялась. - Разве не ты сам сказал мне?   
- Как я мог тебе сказать то, чего сам не знаю? Асольву пора вернуться к новолунию, это верно, но мало ли что могло задержать его в пути?   
- Да нет же, я верно знаю, что он вернется сегодня. Он уже близко, эту ночь он провел на усадьбе Торгнюра Совы...   
Ингвильда беспокойно поправила волосы, затеребила амулеты на груди, не понимая, что с ней творится. Ей казалось, что кто-то ей рассказал обо всем этом, - иначе откуда такая уверенность? Но Фрейвид был в недоумении.   
- Хорошо бы, если бы так... - пробормотал он. - Кто тебе сказал?   
- Выходит, что никто. - Ингвильда слабо пожала плечами, растерянно улыбнулась. - Я была уверена, что это ты мне сказал... Кому же еще про это знать?»   
  
«Асольв был так явно удручен, что Ингвильде стало его жаль: она взяла брата за руку и ободряюще улыбнулась ему.   
- Не слушай ее! - посоветовала она. - Просто она злится на весь свет! Уж ее-то саму отец никогда не признает, об этом и речи быть не может! А ты будешь его наследником. После него ты будешь хозяином в Кремнистом Склоне, ты женишься на очень знатной и доброй девушке, у тебя будут прекрасные дети, доблестный сын, который будет провозглашен хёвдингом после тебя. А твоя дочь станет женой конунга.   
- Что? - Асольв вытаращил глаза. - Ингвильда! Что за сагу ты наплела? Моя дочь... женой конунга! Смеешься?   
На лице его было недоумение: все сказанное можно было бы счесть жестокой шуткой, если бы он не услышал это от Ингвильды, которая, как он знал, не может быть к нему жестокой.   
- Я... - Ингвильда вдруг ахнула и прижала пальцы к губам, как будто хотела поймать сказанное. У нее снова закружилась голова, весь мир мягко сдвинулся в сторону и встал как-то боком, и Ингвильда крепче ухватилась за плечо брата. - Я не знаю... Просто мне вдруг подумалось, что так будет... Как будто мне кто-то сказал, притом уже давно, как будто я всегда это знала... Как будто я знаю всю твою жизнь, как предание, и в ней все ясно...»   
  
«Ингвильда вглядывалась в морскую даль: ведь это то же самое море, что омывает и берега фьяллей, эти же самые волны плещутся и бьются о бурые острые скалы в их длинных узких фьордах - волны знают все, что творится на Морском Пути, и могут рассказать. И море делилось с ней частичкой своего знания: перед ее внутренним взором проступали образы, яснели, наливались жизнью и красками. Она видела, как издалека вырастают большие красивые корабли под цветными полосатыми парусами, с рогатыми драконьими головами на резных штевнях. Какие длинные ряды щитов, "лун корабля", блестят на бортах начищенными умбонами\*! Не меньше двадцати пар гребцов на каждом корабле! И как их много! Не меньше полутора десятков! На них можно перевезти целое войско...»   
  
«Вдруг туман сам разорвался, блеснул свет. Ингвильда увидела Волчий камень, а перед ним на земле лицом вниз лежал человек, возле его плеча и шеи быстро расползалось пятно свежей крови. Ингвильда вскрикнула, сама не зная, вслух или только в душе, - она узнала в лежащем отца, его широкие плечи и разметавшиеся рыжеватые волосы с тонкими нитями седины. Снова вспыхнул яркий золотой свет и поглотил виденье; в глазах потемнело, но тут же Ингвильда увидела настоящую темноту. Где-то в стороне ярко горел костер, освещая огромное дерево, то ли дуб, то ли ясень. На ветке его тяжело качалось что-то большое, вытянутое, страшное. Нечеловеческое лицо мелькнуло перед взором, искаженное диким страданием, темное, как лик самой Хель, в ушах раздался короткий сдавленный хрип. Каменный грохот обрушился на Ингвильду, она ощущала, как тысячи и тысячи камней валятся сверху прямо на нее, с громовыми раскатами летят огромные валуны, подскакивают на уступах, мелкая галька скатывается по ее голове и плечам. Ингвильда чувствовала над собой эту каменную лавину и едва могла удивиться, что остается живой. И вдруг камнепад растаял, наступила тишина, видения погасли».*

Следующие четыре отрывка показывают нам умения Ингвильды – ясновидение. Первые два отрывка рассказывают о том, как это умение только проявлялось, и юная прорицательница не умела им управлять. Ей снились сны, или вдруг просто приходило знание о чем-то, но сознательно вызвать его не могла. Но впоследствии, посредством сильного душевного потрясения Ингвильда сумела научиться вызывать видения, в начале используя воду, а затем просто сосредотачиваясь на объекте, о котором хотела вызвать видение. Это говорит о том, что Ингвильда вполне могла стать известной и умелой вёльвой, так как сумела за короткий срок от неясных вспышек озарения развить свой дар до контролируемых видений.   
  
Вернемся к Хёрдис, которая специализировалась на практической стороне сейда и мало отношения имела к прорицаниям. Однако и ее не обошло стороной это свойство сейда. Ей пришлось предрекать будущее, впрочем, ничего хорошего она не предсказала. Однако, в отличие от сестры, Хёрдис приходится соблюдать обряд, видение не приходит к ней как дар, ей приходится вызывать их, взывая к духам, принося им жертву и исполняя сейдические песни-заклинания. 

*«Наконец все было готово. С кабаном, конечно, она бы не управилась, но поросенок был ей вполне по силам. Перерезав ему горло, Хёрдис дала крови вытечь на камни очага, потом вспорола поросенку брюхо, выпустив внутренности. Хозяева и челядь толпились в стороне, почти не дыша. Хёрдис встала на колени перед очагом, протянула к огню руки, исчерченные угольными рунами и залитые кровью, и пронзительно запела:   
Силу земли,   
и студеного моря,   
силу горячей   
жертвенной крови   
все я беру   
и Норн вопрошаю!   
В небе слежу   
я валькирий полет;   
в крови горячей,   
в утробе кабаньей   
вижу я грозный   
богов приговор!   
Вижу огонь я   
над долом до неба,   
мчатся по небу   
кровавые тучи;   
воинов кровь   
вспенила море!   
Горе для квиттов   
вихри несут!   
  
Хёрдис замолчала и застыла, огромными глазами глядя в огонь. Жар пламени наполнял каждую ее жилку, ей казалось, что в ней стало внезапно слишком много крови, в глазах было темно, и в этой темноте ниоткуда рождались страшные видения. Хёрдис испытывала нечто подобное впервые в жизни, и ей было страшно, как будто на нее катилась лавина камнепада. Перед ней теснились видения: багровые облака, словно наполненные кровью вместо дождевой воды, вихревые силуэты валькирий в гривах волос и с мечами в руках, вой и плач, стаи освобожденных духов, треск и грохот Питателя Жизни - огня, лижущего небо...»*

И, наконец, отрывок, который показывает одно из самых великих умений сейдкон – путешествие между мирами.   
  
 *«- Сейчас не время плакать и взывать к богам! - жестко сказал Оддбранд, крепко сжимая свободной рукой плечо Ингвильды. Он видел, что девушка еще не опомнилась от потрясения, и хотел направить ее волю в нужное русло. - Твой отец убит, и у тебя нет иных защитников, кроме меня, а меня не хватит надолго. У тебя остался один только Хродмар сын Кари. Ты должна увидеть его. Прямо сейчас! Ты сможешь это сделать!   
С трудом понимая, чего он от нее хочет, Ингвильда слабо покачала головой. Сейчас она не могла ничего! На глаза ее просились слезы и не текли ручьем только потому, что она была слишком потрясена, и сознание еще не пускало внутрь ее горе.   
- Ты сможешь! - требовательно и злобно прошипел Оддбранд, и змеиный взгляд его обычно спокойных глаз пронзил Ингвильду насквозь. - Ты сможешь! Куда ты денешься - ведь у тебя больше нет никого в целом мире! Тебе никто больше не поможет! Или он - или смерть! Зови его, ну! Вспомни о нем, думай о нем! Быстрее, ярче! Вспомни все самое-самое! Так нужно!   
Взгляд его жег Ингвильду, как близко поднесенный к глазам стальной клинок, угрожающий гибелью. Чтобы не видеть этого, она закрыла глаза, и мысли ее сами собой свернули на ту дорогу, куда Оддбранд толкал ее - к Хродмару. Ей вспомнилось предыдущее видение, когда она увидела Хродмара среди дружины фьяллей и раудов в Трехрогом фьорде. Она вспомнила серые холодные волны и инеистый камень с черным отпечатком ладони. Но это все было очень далеко и не могло ей помочь спрятаться от той страшной беды, которая сейчас нависала над ее головой, как пронзительно холодная и тяжелая тень великана. Тогда она попыталась вспомнить живого Хродмара - такого, каким она его знала. Ах, как давно это было - больше полугода назад! Тогда только миновала Середина Лета, а теперь уже давно осталась позади Середина Зимы, и влажный ветерок с запахом оттаявшей земли несет весть о скором начале весны и Празднике Дне... Хродмар, такой, с каким она прощалась на берегу возле стоячего камня; его глаза, глядящие на нее с любовью и тоской, с предчувствием долгой разлуки. Ведь ока знала, знала еще тогда, что они увидятся не скоро. "Я не ясновидящий и не знаю, когда мы теперь увидимся, - сказал он ей тогда. - Но я знаю: даже если это будет через год, через два года, я буду любить тебя так же сильно, как сейчас".   
В сердце Икгвильды вспыхнуло чувство, пережитое тогда, в мгновения их прощания - чувство, что Хродмар ей ближе всех на свете, дороже отца и брата, что расстаться с ним так же невозможно, как потерять часть себя самой, И сильный поток невидимого ветра заструился где-то рядом, словно хотел пробиться к ней и еще не мог. Такой ветер ока ощущала, когда видела корабль Стюрмира, только тогда он был холодным.   
А какая-то часть ее души оставалась на площадке Тюрсхейма перед Волчьим камнем, где на холодной земле стыла кровь ее отца. И эта часть истошно кричала, что нужно торопиться, что у нее слишком мало времени. Но для того, что Ингвильда пыталась сделать, требовался покой и сосредоточенность.   
Она снова вспоминала, как сидела рядом с Хрод-маром возле землянки фьяллей на той отмели, где он впервые увидел свет после долгой болезни. Как радовалась она тогда, что он выжил... Как удивилась поначалу, увидев жизнь и чувство в его глазах, заново открывшихся на той страшной личине, каким стало его лицо... Могла ли она подумать, пока он болел, что это страшное существо, покрытое гнойными язвами, не помнящее себя и родных от горячечных страданий, станет ее судьбой, ее любовью, ее жизнью.   
Словно ныряя к самому дну моря, Ингвильда вспомнила, как она увидела Хродмара в первый раз. Тогда "Тюлень" только подошел к отмели, Модольв и Геллир, тогда еще зрячий и почти здоровый, подняли ее на корабль, а на кормовом настиле лежал молодой фьялль с длинными светлыми волосами и покрасневшим, мокрым от пота лицом, с закрытыми глазами...   
Погрузившись в прошлое, Ингвильда перестала осознавать настоящее, забыла, зачем ей нужны эти усилия, но вдруг изумилась тому, что оказалось на самом дне воспоминаний. Это был не Хродмар! Тот, кто лежал тогда на корме "Тюленя", на чьей ладони она впервые разглядела красную сыпь - страшную печать "гнилой смерти", - казался совсем другим человеком. У него было другое лицо. Даже тогда оно было красиво. "Он парень самый красивый во Фьялленланде!" - звучали в ушах горестные жалобы Модольва.   
У Ингвильды перехватило дыхание: она как будто только сейчас узнала настоящего Хродмара. Того Хродмара, которого знала его мать, знали родичи, соседи, товарищи по дружине и которого только она, его будущая жена, не видела и не знала! Но теперь она вспомнила! Теперь она знала его таким, каким сам он знал себя. Ингвильде казалось, что она прикоснулась к его духу, к его внутренней памяти о себе, и расстояние между ними исчезло. Она смотрела на него его же глазами, и они были рядом.   
- Не подходи, конунг! - издалека, как сквозь сон, донесся до нее глухой и резкий голос, которого она сейчас не узнавала. - Я вижу дорогу!   
Сильные руки обняли ее, наверху прянул резкий железный свист, как во сне, когда великан рубил мечом лес над ее головой. В сером тумане, застлавшем взор, мелькнул яркий огненный прочерк, нарисовавший черты руны "эваз" - руны движения и колдовского путешествия между мирами. Вздрогнув, Ингвильда хотела открыть глаза, но вдруг ощутила, что стремительно проваливается куда-то вниз. От ужаса она зажмурилась крепче и прижалась к кому-то, кто был рядом с ней, не зная, кто это и куда их несет. Под ногами не было земли, не было ничего. Это было даже не падение с высоты - вокруг них не было ветра и воздуха. Просто было Ничто, то самое, которое страшнее самого страха.   
А потом мир вокруг резко содрогнулся - мир снова был. Ингвильду охватил холод, навалилась тяжесть воздуха и собственного тела, и по сравнению с прежним Ничем это показалось тяжело. Она катилась по земле, твердые камни впивались ей в бока, снег обжигал холодом лицо и руки. Голова кружилась так, что невозможно было понять, наверху она или внизу. Наконец все успокоилось, движение погасло. Ингвильда стала медленно приходить в себя».*

Приведенный отрывок рассказывает о том, как Ингвильда сумела открыть дорогу между мирами. По описаниям видно, что она и ранее могла увидеть то, что происходит в разных местах, перенестись туда частичкой души, чтобы наблюдать. В этот раз юная вёльва сумела открыть дорогу для путешествия не только духа, но и тела. Она сосредоточила свои мысли на человеке, к которому хотела переместиться, привела сознание в спокойное состояние и смогла пройти по дороге между мирами. Однако, чтобы переместиться, ее сил уже не хватило, пришлось пользоваться помощью рунического мага. Как видно из примера Ингвильды, самое сложное – это привести сознание в спокойное состояние, так чтобы ничто не отвлекало от цели. И это наибольшая трудность для сейдконы, да и для любого другого мага.   
  
Подведем итог. В книге «Стоячие камни» мы можем наблюдать использование сейдической магии. Автор достаточно грамотно и бережно обращается с дошедшими сведениями о сейде, не позволяя добавлять ничего лишнего и основывая действия героев на тех действия, которые, действительно, можно отнести к сейдической практике.

**Заключение**

Учение Асатру получило развитие в XX веке и начале XXI-го. Кроме непосредственно культурных, религиозных и обрядовых знаний, в него входят магические техники древних скандинавов – гальд и сейд.   
  
Основой гальда является руническая магия, наиболее распространенная среди скандинавов. Под сейдом подразумевается скандинавский аналог шаманизма – общение с духами, впадение в транс, прорицания, путешествие сознанием между мирами.   
  
В мире викингов сейд считался относительно позорной для мужчин магией, поэтому его практиковали в основном женщины. Поскольку сейд основывался на влиянии на тело и душу человека, на подчинение разума, на наслании болезней, на изменении сознания, его считали темной магией.   
  
В связи с этим основываясь на знании техники действия сейда, создавали принципы защиты от этой вредоносной магии. При этом учитывая, что сейд действует через мир духов, ослабляя тело и разум (по сути являясь некой разновидностью болезни в данном аспекте), то и защиту строили не как разновидность боевой магии, а больше основывались на целебных чарах и защите от духов.   
  
Магов, практикующих сейд, делили на две категории – прорицатели и шаманы-практики. К прорицателям было гораздо больше уважения, так как они не вредили людям, а только высказывали волю богов. Шаманов-практиков, иначе сейдкон и сейдманов, зачастую боялись и старались лишний раз не связываться.   
  
Колдовство сейда во многом основывалось на заклинаниях-песнях, которые не сохранялись, так как каждая из них использовалась только один раз. Каждую сейдическую песнь сейд-маг исполнял по наитию, во время творения колдовства. Считалось, что слова песни приходят к сейд-магу из мира духов.   
  
Еще одним аспектом сейдического колдовства является впадение в транс. Посредством этого сейд-маги входили в контакт с миром духов.   
  
Сообщества, изучающие скандинавскую магию, а также сделавшие скандинавскую религию своим культом, мало внимания уделяют сейду, так как считают основой скандинавской магии руны. А те, которые все же исследуют сейд, вследствие отсутствия источников, додумывают теорию сами, что приводит к смешению магических практик.   
  
В результате получается, что сейд как древнее магическое течение почти полностью исчез, сохранились лишь некоторые сведения, которые постепенно дополняются похожими данными из других магических течений. Итогом становится появление новой версии сейда, который очень мало похож на тот, который практиковался в древности.

**Библиография**

1. Скандинавский эпос: Старшая Эдда. Младшая Эдда. Исландские саги: [сб.] / пер. с древнеисландского М.И. Стеблин-Каменского, О.А. Смирницкой. – М.: АСТ, Астрель, 2010   
  
2. Асвинн, Ф. Руны и мистерии северных народов. – М.: ФАИР-ПРЕСС, 2003   
  
3. Дэвидсон, Х. Древние скандинавы. Сыны северных богов. – М.: "Центрполиграф", 2008   
  
4. Роэсдаль, Э. Мир викингов. Викинги дома и за рубежом. – СПб.: "Всемирное слово", 2001   
  
5.Торссон, Э. Северная магия. – М.: София, 1997   
  
6. Торссон, Э. Тевтонская магия. – М.: АСТ, Астрель, 2004   
  
7. <http://pryahi.indeep.ru/nordika/freya.html>   
  
8. <http://pryahi.indeep.ru/nordika/odin.html>   
  
9. <http://pryahi.indeep.ru/nordika/iceland_craft.html>   
  
10. <http://pryahi.indeep.ru/nordika/seidr.html>   
  
11. <http://runa-odin.org/st/ng3.htm>   
  
12. <http://perpettum.narod.ru/troshin07.htm>