





РАГНАРЁК:
Все люди Севера
Все чудовища Севера



АНА ТХИЯ

ВСЕ ЧУДОВИЩА
СЕВЕРА



МОСКВА

УДК 821.161.1-312.9
ББК 84(2Рос=Рус)6-44
Т92

Иллюстрация на переплете *символ*

Тхия, Ана.

Т92 Все чудовища Севера / Ана Тхия. — Москва : Эксмо, 2026. — 576 с.

ISBN 978-5-04-225807-7

Рагнарёк наступил. Брат пошёл против брата, спаситель — против беззащитных ведомых, а господство над миром захватили чудища. Бессмертный конунг Скалья потерял силы и стал пленником в городе, который так страстно желал захватить. Вёльва Улла встала на сторону Фенрира, отвернувшись от богов.

Осквернённые низменными желаниями цели привели к иному итогу, но были ли избранные готовы к такому финалу?

Им придётся вернуться на истинный путь и исполнить предназначданное, но убережёт ли это последних людей от надвигающейся беды?

УДК 821.161.1-312.9
ББК 84(2Рос=Рус)6-44

ISBN 978-5-04-225807-7

© Тхия А., текст, 2026
© Оформление. ООО «Издательство
«Эксмо», 2026

СПРАВОЧНИК



ДЕВЯТЬ МИРОВ:

- **Альвхейм** — мир светлых эльфов
- **Асгард** — мир богов, асов
- **Ванахейм** — мир богов, ванов
- **Ётунхейм** — мир инеистых великанов, ётунов
- **Мидгард** — мир людей
- **Муспельхейм** — мир огненных великанов
- **Нифльхейм** — мир холода и туманов
- **Свартальвхейм** — мир горных гномов
- **Хельхейм** — мир мертвых, что умерли не в бою

5

А:

- **Асы** — жители Асгарда
- **Аудумла** — корова, что в изначальной бездне из камня вылизала первого человека

Б:

- **Бальдр** — светлый Бог Весны, прекраснейший из всех богов
- **Брок и Синдри** — гномы-кузнецы, которые выковали молот Тора и другие известные артефакты для богов

В:

- **Вальхалла** — чертог Одина, где он собирает самых сильных и отважных воинов, погибших в бою, что-



бы в день Рагнарёка вступить с ними в бой с чудо-вищами

- **Ваны** — жители Ванахейма
- **Вёльва** — предсказательница
- **Верданди** — одна из трех норн, олицетворяет собой Настоящее
- **Вигридир** — равнина, на которой произойдет финальное сражение чудовищ и богов в Рагнарёк
- **Витка** — шаман, умеющий ворожить

Г:

- **Гиннуングагап** — изначальная бездна, в которой зародилась жизнь
- **Глейпнир** — цепь, которой боги сковали Фенрира
- **Гулльвейг** — ведьма жадности к золоту, подосланная ванами к асам, из-за чего началась первая война
- **Гунгнир** — копьё Одина
- **Гъяллархорн** — рог Хеймдалля

6

Д:

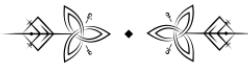
- **Драккар** — корабль викингов
- **Дурин** — первый из рода гномов, он породил всех остальных

Е:

- **Ёрмунганд** — мировой змей, сын Локи и брат Фенрира и Хель, вырос таким огромным, что в океане опоясал землю и укусил сам себя за хвост
- **Ётун** — Инейский великан, житель Ётунхейма

И:

- **Иggдрасиль** — Мировое Древо, великий ясень, на ветвях которого расположены все Девять Миров



- **Имир** — первый великан, родившийся в изначальной бездне; Один, убив его, сделал из частей его тела сушу, облака и другие части миров

Л:

- **Локи** — Бог Хитрости, отец хтонических чудовищ Фенрира, Ёрмунганда и Хель; убийца Бальдра и зачинщик Рагнарёка

М:

- **Магни и Моди** — сыновья Тора
- **Мимир** — мудрейший великан, охраняющий источник мудрости; Один отдал свой глаз ему взамен на возможность испить из источника
- **Мьёльнир** — молот Тора

7

Н:

- **Нагльфар** — корабль Хель, сделанный из ногтей мертвецов
- **Норны** — три женщины — Прошлое, Настоящее и Будущее, — которые сидят возле корней Иggдра-силя и плетут судьбы людей
- **Ньёрд** — бог-правитель Ванахейма

О:

- **Один Всеотец** — верховный бог, породивший других богов, правитель Асгарда

Р:

- **Рагнарёк** — предсказанный конец всего, когда законы и мир будут разрушены, а боги погибнут



С:

- **Сколль** — один из волков-детей Фенрира, который в Рагнарёк проглотит солнце
- **Смокkr** — женский сарафан
- **Сурт** — огненный великан, правитель Муспельхейма; предсказано, что в Рагнарёк он сожжёт все миры

Т:

- **Тинг** — совет с голосованием у викингов
- **Тор** — Бог Грома, главный противник ётунов, сын Одина

У:

- **Улль** — Бог Охоты и Меткости
- **Урд** — одна из норн, олицетворяет собой Прошлое

8

Ф:

- **Фафнир** — колдун, который превратился в дракона (говорят, что он был гномом)
- **Фенрир** — гигантский волк, один из трёх хтонических детей Локи, брат Ёрмунганда и Хель
- **Фрейр** — Бог Плодородия из Ванахейма
- **Фрейя** — самая прекрасная из богинь, жительница Ванахейма
- **Фригг** — мудрая богиня, жена Одина, мать Бальдра

Х:

- **Хати** — один из волков-детей Фенрира, который в Рагнарёк проглотит месяц
- **Хель** — полумёртвая девочка, одна из трех хтонических детей Локи, сестра Ёрмунганда и Фенрира, правительница Царства Мёртвых



- **Хольмганг** — поединок за честь, финал которого заранее обговаривается соперниками (может быть до смерти)
- **Хрунгнир** — князь Ётунхейма, сражённый Тором

Ц:

- **Цверги** — гномы, жители Свартальвхейма, горные жители, кузнецы и мастера

Э:

- **Эйнхерии** — лучшие из воинов, что после смерти попали к Одину в чертог, чтобы в Рагнарёк выйти на битву с чудовищами



Северное море





орре

упанг

ИГГДР

Асг

Ванахейм

Муспельхейм

Мид

Свартальвхейм

Хель

ЧАСИЛЬ

ард

Альфхейм

гард

Нифльхейм

Эйотунхейм

хейм

ПРОЛОГ



В погребальной ладье лежал мертвец. Его тело не высушила ни смерть, ни морское путешествие, мужчина был так же прекрасен, как и при своей жизни. Когда ветер трепал его богатые одежды, казалось, что он дышит.

14

Скалль стоял на палубе среди замерзших цветов. Больше на корабле не было ничего. Ни драгоценностей, которые могли отправить с умершим в последний путь, ни оружия, которое ему пригодится, ни даже щита.

Поддев кончиком своего ножа край синей рубахи, Скалль обнаружил на груди мертвеца засохшую рану.

Было странно, что в такое огромное судно не положили ничего. При жизни мужчина явно был очень богат. А ткань, из которой сделана его одежда, — Скалль дотронулся кончиками пальцев до рубахи и массивного плаща с вышивками, — была ему неизвестна. Рубаха была тонкая, но, к ужасу Скалля, хранила тепло тела. Он отдернул руку и снова уставился на мёртвое лицо.

И ждал, когда мужчина очнётся. С моря подул ветер, растрепав белоснежные волосы, но глаза так и не открылись.

Под поступью Скалля скрипнула палуба, когда он обошёл мёртвого по кругу, с интересом изучая.



Корабль прибило к западному берегу Харстада. Возможно, этим утром, а возможно, несколько дней назад. Сюда редко захаживали. Берег был неприступным, но сверху со скалы Скалль увидел зажатый между камней корабль. И поспешил вниз.

Драккар был величественным. На его носу красовался искусно вырезанный дракон. Никто из плотников в Харстаде не мог бы создать такого.

Скалль запрыгнул на бортик, слегка пошатываясь, и прикоснулся пальцами к голове чудовища. Тот, кто вырезал его из дерева, явно встречался с настоящим драконом. Каждая чешуйка была с прожилками, непохожими друг на друга. Шесть рогов, острые зубы в открытой пасти, небольшие отверстия-ноздри, высунутый язык. Скалль любовался чудовищем, которое казалось таким же живым, как и мертвец на палубе. Глаза дракона следили за ним.

15

К сожалению, ему придётся похоронить его здесь. Драккар был огромный! Чтобы вызволить его из каменной ловушки, Скаллю, вероятно, понадобится помочь тролля.

Мощная волна ударила о камни и борт. Дерево заскрипело, а судно опасно наклонилось. Но мужчина на пьедестале, кажется, был прикован к нему навечно. Скалль только успел схватиться руками за массивную мачту и удержаться на ногах.

Он заметил, что край расшитого плаща из неизвестной ему ткани откинулся. С пьедестала на палубу упал небольшой предмет. Сверкнув в лучах солнца, золотое кольцо, обрамленное белыми кристаллами, криво покатилось по доскам в сторону Скалля. Он остановил его, схватив пальцами, и поднял перед гла-