

ХРՃՈՒՈՒՆ  
ՋԵԼԵՅՆՈՂՂ  
ԴՐՈՒՆԴԱ

*ПРЕСЛЕДУЕМЫЙ. HOUNDED*  
*ПРОКЛЯТЫЙ. HEXED*  
*ПОБЕЖДЕННЫЙ. HAMMERED*

КЕВИН ХИРН

HAMMERED  
ПОБЕЖДЕННЫЙ



МОСКВА  
2018

УДК 821.111-312.9(73)  
ББК 84(7Coe)-44  
Х49

Kevin Hearne  
HAMMERED

Iron Druid Chronicles. Book 3  
Copyright © 2011 by Kevin Hearne

Разработка серии *Андрея Саукова*

Иллюстрации на переплете и форзацах *Ольги Закис*

**Хирн, Кевин.**  
Х49 Побежденный. Hammered / Кевин Хирн ; [пер. с англ. В. Гольдича, И. Оганесовой]. — Москва : «Эксмо», 2018. — 352 с. — (Urban Fantasy. Новый Магический Реализм).

ISBN 978-5-04-094369-2

Среди всех представлений людей о загробной жизни Асгард — одно из самых приятных мест.

Воздух пропитан здесь ароматами тайны и опасности.

Последний друид Аттикус О'Салливан мчится в Асгард, чтобы отомстить легкомысленному богу грома Тору за восемь жизней и женское сердце.

Вернется ли он из Асгарда? Какую цену заплатит за то, что сдержит слово, силу и бессмертие?

УДК 821.111-312.9(73)  
ББК 84(7Coe)-44

© В. Гольдич, И. Оганесова,  
перевод на русский язык, 2018  
© Издание на русском языке, оформление.  
ООО «Издательство «Эксмо», 2018

ISBN 978-5-04-094369-2

## ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ПРОИЗНОШЕНИЮ

Главная проблема, с которой сталкиваешься, когда обращаешься к скандинавской мифологии, состоит в том, что приходится разбираться с переплетением сразу нескольких языков: норвежского, шведского, датского и исландского — плюс древнескандинавский. На нем почти никто не говорит вот уже семь веков, но некоторые филологи считают, что у них имеются достаточно надежные представления о том, как он должен звучать. Я использовал англоязычное написание имен Одина и Тора, поэтому те, для кого английский является родным языком, смогут произносить их правильно. И хотя я использую исландское написание и произношение в большинстве случаев, так бывает не всегда. Иногда я прибегаю к древнескандинавскому произношению, а порой устраиваю путаницу с гласными — просто потому, что мне так хочется. Вы имеете полное право поступать так же; этот путеводитель ни в коей мере ничего вам не навязывает, он, скорее, рассказывает о том, как автор произнес бы те или иные слова, а вы можете либо это принять, либо потешаться надо мной на языковых форумах.

### Скандинавские боги

**Б а л ь д р** (*древнесканд.* Baldr), или Баальдер (также встречается неправильное написание «Бальдур») — в германо-скандинавской мифологии один из асов, бог весны и света.

**Б р а г и** — бог поэзии.

**В и д а р** — бог мщения, сын Одина.

**И д у н н** — в германо-скандинавской мифологии богиня вечной юности, хранительница золотых яблок.

**Один** — верховный бог в германо-скандинавской мифологии, отец и предводитель асов.

**Тор** — бог грома.

**Тюр** — бог поединка один на один.

**Улль** — в германо-скандинавской мифологии пасынок бога Тора. Замечательный стрелок из лука.

**Фрейя** — в германо-скандинавской мифологии богиня любви и войны, жительница Асгарда, сестра-близнец Фрейра.

**Фрейр** — в германо-скандинавской мифологии бог плодородия и лета.

**Хеймдалль** — в германо-скандинавской мифологии бог из рода асов, страж богов и Мирового древа, обладает потрясающим восприятием окружающей реальности.

### **Любимые животные скандинавов**

**Гуллинбурсти** — золотой вепрь Фрейра. Технически он является созданием гномов, а не животным, но внешне ничем не отличается от кабана — если не считать размеров и сверкающей золотой гривы.

**Ёрмунганд** — мировой змей, который всех нас убьет.

**Мунин** — «Память», один из двух воронов Одина в скандинавской мифологии.

**Рататоск** — белка, которая живет на/в Мировом древе.

**Слейпнир** — «скользящий» или «живой, проворный, шустрый» — в германо-скандинавской мифологии восьминогий конь Одина, порождение Локи.

**Хугин** — «Мысль», один из двух воронов Одина в скандинавской мифологии.

### **Могучее скандинавское оружие**

**Гунгнир** (*датск., норв., швед. Gungner*) — в германо-скандинавской мифологии волшебное копьё Одина.

**Мьёллнир**, или **Мьёллнир**, — в германо-скандинавской мифологии молот бога Тора.

## Великие чертоги и обстановка

**Бильскирнир** — в скандинавской мифологии покои Тора, расположенные в королевстве Трудхейм.

**Валаскьяльф** — чертог Одина.

**Вальхалла**, также **Валгалла**, **Вальгалла** («дворец павших»), — в германо-скандинавской мифологии небесный чертог в Асгарде для павших в бою, рай для доблестных воинов.

**Гладсхейм** («Чертог Радости») — жилище скандинавских богов.

**Хлидскьяльв** — серебряный трон Одина.

## Названия мест в Асгарде и Исландии

**Альвхейм** — один из миров в германо-скандинавской мифологии, родной мир светлых альвов (эльфов).

**Ванახейм** — древняя страна ванов в Северном Причерноморье.

**Вигрид** — равнина, поле битвы, где произойдут основные события Рагнарёка.

**Иггдрасиль** — Мировое древо (дерево жизни) в германо-скандинавской мифологии.

**Идаволл**, или **Идаваллен**, — в скандинавской мифологии равнина, на которой жили и веселились асы до прихода трех могучих дев из мира исполинов.

**Ётунхейм** — земля, населенная великанами ётунами.

**Миватн** — озеро на севере Исландии.

**Муспельхейм**, огненная земля, — в германо-скандинавской мифологии один из девяти миров, страна огненных великанов, огненное царство.

**Нидавеллир** — родина карликов из скандинавской мифологии.

**Нифльхейм** (обитель туманов) — в германо-скандинавской мифологии один из девяти миров вселенной, земля льдов и туманов, место обитания ледяных (инеистых) великанов.

**Рейкьявик** — город на западном побережье Исландии.

С в а р т а л ь ф х е й м (*букв.* Дом черных альвов) — в германо-скандинавской мифологии родина темных эльфов.

Х н а п п а в е л л и р — город в Исландии.

Х у с а в и к — город в Исландии.

**Деревня в Исландии, название которой поможет вам  
выиграть любое состязание в баре**

К и р к ь ю б а й я р к л ё й с т ю р — деревня на юге Исландии; посмотрите, как англоязычный человек пытается произнести название по правилам чтения, принятым в английском языке, — вы получите массу удовольствия. Вы сможете гарантированно выиграть пару кружек пива, а еще пить бесплатно всю ночь, если в баре соберется некоторое количество простофиль.

## ГЛАВА 1

Принято считать, что белки очень милые существа. Когда они стремглав носятся по стволу или ветвям дерева, люди показывают на них и говорят: «О, какая симпатяжка!», и их голоса, пропитанные медом, по спирали устремляются в экстаз фальцета. Но я намерен рассказать вам, что они остаются славными зверюшками ровно до тех пор, пока на них можно наступить. Однако если ты встречаешь гигантскую белку размером с цементовоз, она сразу теряет бо́льшую часть своего очарования.

Я не слишком удивился, глядя вверх на зубы высотой с мой холодильник, подрагивающие усы, подобные длинным пастушьим кнутам, и глаза величиной с шину трактора, уставившиеся на меня, словно вулканические пузыри китайских чернил: я попросту пришел в ужас, когда оказалось, что я совершенно прав.

Моя ученица Грануаль перед тем, как я оставил ее в Аризоне, заявила, что я довольно часто представляю совершенно невозможные вещи.

— Нет, Аттикус, — сказала она, — во всех книгах говорится, что есть только один способ попасть в Асгард — по мосту Бифрёт<sup>1</sup>. В «Эддах», поэмах скальдов, говорится, что другого пути нет.

---

<sup>1</sup> «Трясущаяся дорога» — в германо-скандинавской мифологии радужный мост, соединяющий Асгард с другими мирами. (*Здесь и далее примечания переводчиков.*)

— Конечно, так написано в *книгах*, — ответил я, — но это всего лишь слухи, которые распространяют боги. Однако в «Эддах», если читать внимательно, можно найти правдивый ответ на данный вопрос. Рататоск — вот ключ к задней двери в Асгард.

Грануаль в изумлении посмотрела на меня, неуверенная, что правильно поняла.

— Белка, живущая на Мировом древе? — переспросила она.

— Совершенно верно. Она, точно безумная, носится между орлом, сидящим на вершине, и огромным змеем у корней, доставляя послания, полные клеветы и сарказма, которые они отправляют друг другу, бла, бла, бла. А теперь задай себе вопрос: как она умудряется это делать?

Грануаль обдумала мои слова.

— Ну, судя по тому, что написано в книгах, — два корня Иггдрасиля находятся ниже уровня Асгарда: один покоится в Колодце Мимира в Ётунхейме, а другой уходит в поток Хвергельмир в Нифльхейме, под которым лежит змей Нидхёгг. Из чего я делаю вывод, что он живет в небольшой беличьей норе. — Грануаль покачала головой, отбрасывая столь невероятную мысль. — Но ты не сможешь этим воспользоваться.

— Спорим на обед, что смогу. Отличный домашний обед с вином и свечами и классными современными вкусами вроде салата «Цезарь».

— Салат нельзя назвать современным изобретением.

— Ну, по моей личной временной шкале. Салат «Цезарь» изобрели в 1924 году.

Грануаль вытаращила глаза.

— Откуда ты знаешь такие вещи? — Впрочем, она тут же махнула рукой, показывая, что ответ ей не интересен. — Нет, тебе не удастся меня отвлечь. Я принимаю пари; мы спорим

на обед. А теперь предъяви доказательства или отправляйся на кухню.

— Доказательства появятся, когда я заберусь по корню Иггдрасиля, но, — сказал я, поднимая палец, чтобы остановить ее возражения, — я скажу сейчас то, что буквально ослепит тебя, поскольку покажется фантастическим предвидением. Вот как я себе это представляю: Рататоск наверняка отвратительное и агрессивное существо. Сама подумай: орлы обычно едят белок, а злобным змеям по имени Нидхёгг положено жрать все подряд — однако ни один из них не пытается даже укусить Рататоска. Они лишь разговаривают с ним, и это не пустая болтовня, они вежливо его просят — не будет ли он так добр передать то-то и то-то их далекому врагу. И они говорят: «Послушай, Рататоск, тебе не нужно спешить. Пожалуйста, не торопись».

— Ладно, ты хочешь сказать, что это большая белка.

— Нет, я хочу сказать, что Рататоск очень, очень большая белка. Размером с Поля Баньяна<sup>1</sup>, потому что его рост пропорционален Мировому древу. Он больше, чем мы с тобой вместе взятые, и достаточно велик, чтобы Нидхёгг рассматривал его как равного себе, а не как объект для перекуса. Единственная причина, по которой мы никогда не слышали о попытках забраться наверх по корням Иггдрасиля, чтобы попасть в Асгард, состоит в том, что такое может задумать только безумец.

— Хорошо, — с усмешкой сказала Грануаль. — И Рататоск ест орехи.

— Верно. — Я кивнул ей, сардонически усмехнувшись.

— Ладно, — принялась вслух размышлять Грануаль, — а где именно находятся корни Иггдрасиля? Полагаю,

---

<sup>1</sup> Вымышленный гигантский дровосек, персонаж американского фольклора.

в Скандинавии, но тебе не кажется, что их должен был обнаружить спутник?

— Корни Иггдрасиля находятся в совершенно другой плоскости, в другом мире, именно в этом и состоит главная причина, по которой никто не пытался по ним забраться. Но они связаны с землей, как Тир на Ног, Елисейские поля или Таргар. И кстати, один твой знакомый друид также связан с землей через свои татуировки, — сказал я, показывая ей покрытую рисунками правую руку.

Грануаль удивленно открыла рот, когда до нее дошел смысл произнесенных мной слов, и она тут же сделала естественный логический вывод:

— Иными словами, ты хочешь сказать, что можешь пойти куда угодно.

— У-гу, — подтвердил я. — Но я не хвастаюсь этим. — Я показал пальцем на Грануаль. — И тебе не следует, когда ты будешь связана с землей. Многие боги уже и без того встревожены из-за меня, ведь они знают, что случилось с Энгусом Огом и Бресом. Но раз уж я убил их в этом мире, к тому же конфликт развязал Энгус Ог, они не считают, что я превратился в смертельно опасного маньяка. В их сознании я умелый мастер самообороны и не представляю прямой угрозы их существованию до тех пор, пока они не затевают со мной ссоры. Кроме того, они продолжают считать, что раз они прежде никогда не видели на своей территории друида, значит, я не могу там появиться. Но если боги узнают, что мне по силам добраться до кого угодно, уровень моей угрозы для них неизмеримо вырастет.

— Но разве сами боги не могут отправиться куда угодно?

— Нет, — сказал я, покачав головой. — Большинство богов способно путешествовать только в два места: свои собственные владения и здешний мир. Вот почему ты никогда не увидишь Кали на Олимпе или Иштар в Абхасваре. Я не

посетил и четверти мест, куда мог бы направиться. Никогда не бывал на небесах. Однажды забрел в Нирвану, но там оказалось довольно скучно — пойми меня правильно, красивый мир, но из-за полнейшего отсутствия желаний никто не хотел со мной разговаривать. Маг Мэлл воистину великолепное место, и тебе следует на него взглянуть. А еще отправиться в Средиземье, чтобы взглянуть на Шир.

— Заткнись! — Она стукнула меня по руке. — Ты не бывал в Средиземье!

— Почему нет? Оно связано с нашим миром так же, как и другие. Элронд по-прежнему правит Ривенделлом, поскольку все думают, что он находится именно там, а не на Серых небесах — и скажу тебе, он совсем не похож на Хьюго Уивинга. А однажды я отправился в Аид, чтобы спросить у Одиссея, что говорили сирены, и это было потрясающе. Однако тебе я не могу рассказать.

— Сейчас ты опять заявишь, что я слишком молода?

— Нет. Просто ты должна услышать это сама, чтобы оценить по достоинству. В том числе попробовать рагу из заячьих потрохов, морских змеев и конца света.

— Ладно, не рассказывай, — прищурившись, сказала Грануаль. — И каков же твой план проникновения в Асгард?

— Для начала я выберу корень, по которому туда полезу, но тут все просто: я не хочу встречаться с Рататоском, поэтому буду подниматься по Ётунхейму. Рататоск не только редко там бывает, этот корень намного короче Нифльхейма. А теперь, раз уж ты столько всего прочитала на данную тему, расскажи мне, куда я должен направиться, чтобы найти место, где Колодец Мимира связан с нашей вселенной.

— На восток, — тут же ответила Грануаль. — Ётунхейм всегда на востоке.

— Правильно. На востоке Скандинавии. Колодец Мимира привязан к субарктическому озеру, расположенному неподалеку от маленького русского города Надым. Именно туда я и направлюсь.

— Я не слишком хорошо знаю маленькие русские города. Где именно находится Надым?

— В западной части Сибири.

— Ладно, ты отправишься к озеру, и что потом?

— Там будет древесный корень, который питается водой из озера. Это не корень ясеня, скорее — низкорослого вечнозеленого дерева, потому что там тундра. Как только я его найду и прикоснусь к нему, я свяжу себя с ним, подтяну свой центр вдоль этой связи, затем обниму корень Иггдрасиля в норвежской вселенной, и озеро будет Колодцем Мимира.

Глаза Грануаль засияли.

— Не могу дождаться момента, когда смогу это сделать. А оттуда ты заберешься наверх, верно? Потому что корень Мирового древа должен быть огромным.

— Да, таков план.

— И как далеко от Иггдрасиля до жилища Идунн?

Я пожал плечами.

— Никогда там раньше не бывал, поэтому сначала немного полетаю. Мне не доводилось видеть карт этого места; казалось бы, кто-то уже давно должен был их сделать, но не-е-е-ет.

Грануаль нахмурилась.

— А ты хотя бы знаешь, где обитает Идунн?

— Нет, — ответил я с грустной улыбкой.

— В таком случае, тебе будет трудно украсть яблоко для Лакши.

Да, мои перспективы внушали определенные опасения, но сделка есть сделка: я обещал украсть золотое яблоко из

Асгарда в обмен на двенадцать мертвых вакханок в Скоттсдейле. Лакша Куласекаран, индийская ведьма, выполнила свою часть сделки, и теперь пришла моя очередь. Я надеялся, что сумею повернуть эту авантюру без тяжелых последствий для себя, поскольку отступить от сделки с Лакшой не было никаких шансов.

— В любом случае, это будет настоящее приключение, — сказал я Грануаль.

Судя по всему, приключение, включающее общение с белками. Когда я посмотрел на реального Рататоска, на удивление точно соответствовавшего моим представлениям о нем, у меня слегка отвисла челюсть — размеры грызуна, сидевшего надо мной на Мировом древе, оказались колоссальными, и с моих губ невольно сорвались слова старой рекламы шоколадных батончиков:

«Иногда ты чувствуешь себя орехом, — проникновенно пел я, — иногда нет».

Я искренне рассчитывал, что Рататоск окажется на другом корне или просто будет находиться в зимней спячке. Было 25 ноября, день Благодарения в Америке, и Рататоск выглядел так, будто он съел всех индеек Род-Айленда и готов заснуть до самой весны. Но он меня увидел, и даже если он не захочет откусить мне голову своими секачами, он расскажет кому-нибудь, что человек из Мидгарда взбирается вверх по корню, весь Асгард узнает о моем прибытии, и тогда можно будет забыть о том, что моя миссия должна быть тайной.

Я неустанно взбирался вверх по Иггдрасилю, связывая колени, ботинки и куртку с корой и черпая энергию через руки, потому что находился на Мировом древе, которое стало для меня тем же, чем являлась земля после того, как я сменил вселенные. Пока все шло хорошо, мне не грозила опасность свалиться, но я не мог рассчитывать, что со-