



Читайте в серии:

Перси Джексон и Похититель молний  
Перси Джексон и море Чудовищ  
Перси Джексон и Проклятие Титана  
Перси Джексон и Лабиринт смерти  
Перси Джексон и Олимпийцы. Секретные материалы  
Перси Джексон и Последнее Пророчество  
Дневники полубога  
Полубоги и маги  
Греческие боги. Рассказы Перси Джексона  
Греческие герои. Рассказы Перси Джексона



Герои Олимпа. Книга 1. Пропавший герой  
Герои Олимпа. Книга 2. Сын Нептуна  
Герои Олимпа. Книга 3. Метка Афины  
Герои Олимпа. Книга 4. Дом Аида  
Герои Олимпа. Книга 5. Кровь Олимпа



Наследники богов. Книга 1. Красная пирамида  
Наследники богов. Книга 2. Огненный трон  
Наследники богов. Книга 3. Тень змея



Магнус Чейз и боги Асгарда. Меч Лета  
Магнус Чейз и боги Асгарда. Молот Тора



Испытания Аполлона. Тайный оракул

РИК РИОРДАН

# ОТЕЛЬ ВАЛЬГАЛЛА

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО МИРУ  
МАГНУСА ЧЕЙЗА



Москва  
2018

УДК 821.161.1-053.6  
ББК 84(2Рос=Рус)6-44  
P52

Rick Riordan

For Magnus Chase: Hotel Valhalla Guide To The Norse Worlds, Your Introduction To Deities, Mythical Beings, And Fantastic Creatures.

Text copyright © 2016 by Rick Riordan Permission for this edition was arranged through the Nancy Galt Literary Agency

Background texture and sword images © Shutterstock. Wolf icon based on an illustration by Eamon O'Donoghue. First published in Great Britain in the English Language by Puffin Books Ltd, 2016.

**Риордан, Рик.**

P52 Отель Вальгалла. Путеводитель по миру Магнуса Чейза / Рик Риордан ; [пер. с англ. А. Иванова, А. Устиновой]. — Москва : Эксмо, 2018. — 192 с.

ISBN 978-5-699-92374-8

Магнус Чейз — герой популярного скандинавского цикла романов знаменитого американского писателя Рика Риордана. Путеводитель содержит информацию о скандинавских богах, мифических существах, фантастических тварях и всевозможных магических созданиях, которые живут в девяти скандинавских мирах. Путеводитель, написанный в фирменном юмористическом стиле писателя, не только познакомит со скандинавской мифологией, но и погрузит в удивительный мир, созданный фантазией Рика Риордана.

УДК 821.161.1-053.6  
ББК 84(2Рос=Рус)6-44

© Иванов А., Устинова А., перевод на русский язык, 2018  
© Издание на русском языке, оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2018

ISBN 978-5-699-92374-8

*Особая благодарность  
Стефани Трү Питерс за ее помощь.*

*Посвящается всем эйнхериям.  
Пусть удастся вам доказать,  
что вы достойны Вальгаллы.*

# ОВ

ОТЕЛЬ ВАЛЬГАЛЛА

---

## *Слово от управляющей*

Дорогие, глубокоуважаемые гости!

Рад приветствовать ваше прибытие к нам как от себя лично, так и от лица многочисленного обслуживающего персонала Вальгаллы! Проявив безоглядное мужество, вы героически пожертвовали собой и тем самым завоевали право на самую почетную и яркую жизнь после смерти из всех существующих ее вариантов. Вас избрали в эйнхерии — воинство Одина, для которого и предназначен этот отель.

И так как вы стали эйнхериями, то неизбежно столкнетесь со множеством могущественных богов, а также магических существ и фантастических тварей. Полагаю, что в связи с этим у вас возникнут вопросы, которые вы, по всей видимости, начнете задавать мне. Более чем тысячелетний накопленный опыт даже вселяет в меня уверенность,

что именно так и произойдет. Разумеется, в качестве управляющего нашим прекрасным отелем я буду рад вам ответить. Однако вы доставите мне еще большую радость, если, прежде чем позвонить на стойку регистрации, попробуете найти интересующую вас информацию в данном путеводителе. Мне же все-таки следует управлять отелем.

В этой книге вы обнаружите замечательнейшие интервью с компетентными личностями, искрящиеся остроумием истории, неожиданные и разнообразные комментарии, а также сведения, предназначенные исключительно для служебного пользования, с помощью которых вам удастся изучить жизнь обитателей наших миров, даже не покидая своего уютного номера.

Возможно, чтение наведет вас на мысль, что в последующих изданиях страницы путеводителя украсятся и вашей собственной героической историей\*, однако тут все зависит от ваших деяний. Заслужите ли вы ими право сесть за стол танов, или они окажутся менее чем удовлетворительны, и вам будет

---

\* Все публикации и весь доход от них являются исключительной собственностью отеля Вальгалла.

отведена роль слуги тех, кто особенно отличился в служении Одину? В первом случае с удовольствием поприветствую вас, ибо и сам удостоился звания тана. Во втором попрошу обращаться к швейцару Хундингу, который скажет, какие обязанности на вас возложены.

Ну а пока садитесь-ка поудобней и отдохните, наслаждаясь своей продолжающейся после смерти жизнью, ежедневными возрождениями после гибели в тренировочных боях и вечным пребыванием здесь.

ХЕЛЬГИ —  
УПРАВЛЯЮЩИЙ ОТЕЛЕМ  
С 749 ГОДА НАШЕЙ ЭРЫ.



## ЧТО В МИРАХ?

Писано Хундингом —

швейцаром отеля Вальгалла с 749 года нашей эры

Честно признаться, со словом-то у меня не шибко, а потому не особо хотел писать в эту книгу. Но поди откажись, когда Хельги сказал, что надо. Мне ж приходится выполнять любое, что он прикажет. На то существует своя причина, но о ней я вам в другой раз расскажу, а может, даже и запишу, но скорей всего — нет.

Здесь-то мне велено рассказать, где мы проживаем. А проживаем-то мы на дереве. Очень, доложу вам, огромном дереве, и имя ему Иггдрасиль. Имя есть у него потому, что оно важное. А у всего важного обязательно имена имеются. Кто дереву дал это имя, не знаю. Да и про остальное, кто и зачем так назвал, мне, если как следует пораскинуть мозгами, тоже неведомо. Подозреваю, что занимался этим какой-то бог.

Иггдрасиль именуют еще по-другому — Мировым Деревом. Это и выговорить полегче и по смыслу вернее, потому как ветви

его держат Девять Миров. Именно девять. Не больше и не меньше. Если не верите, посчитайте сами. Асгард — раз, Ванахейм — два, Мидгард — три, Альфхейм — четыре, Йотунхейм — пять, Нидавеллир — шесть, Муспелльхейм — семь, Нифльхейм — восемь и Хельхейм — девять. Когда я впервые влился в персонал отеля, эти названия как-то все время у меня вылетали из головы. Ну, забывал их, короче. Однако после сообразил. Фразу себе придумал: «А в моем амбаре йогурт намазала мышка на хлеб». Тут что ни первая буква слова, то какой-нибудь мир. «А» — Асгард, «в» — Ванахейм и так далее. Поняли? Тогда, если охота, считайте, что это мое вам специальное предложение. Только, уж коли воспользуетесь, отблагодарите меня шоколадкой.

Ну а теперь помаленьку о каждом мире.

**АСГАРД** — мир Асов. Богов-воинов и богинь-воительниц. Одина, Тора, Фригг и еще некоторых других остальных. Проживают они во дворцах из золота, серебра и прочих драгоценных металлов. В этом же мире расположен отель Вальгалла — резиденция, созданная для проживания в жизни после

смерти солдат вечной армии Одина, коих здесь именуют эйнхериями.

**ВАНАХЕЙМ** — мир богинь и богов природы. Там тепло, солнечно и много зеленых лугов и равнин. И Фолькванг, ну как бы их Вальгалла для жизни после смерти детей цветов, находится именно в том самом мире. Фольквангом управляет богиня Фрейя, проживающая в своем дворце Сессрумнир, который еще по-другому зовется Дворцом Множества Мест и представляет собой перевернутый кверху дном корабль из золота и серебра.

**МИДГАРД.** Коли вы человек, то именно там и жили, пока не померли. Мидгард располагается на ветке Иггдрасиля, а с Асгардом его соединяет огромный такой мост Биврёст, сделанный целиком из радуги. Город Бостон, штат Массачусетс, стоит в такой близости от ствола Иггдрасиля, что из него очень легко входить в другие миры и выходить туда из других миров — тоже.

**АЛЬФХЕЙМ** — это место, где проживают светлые эльфы. Сильно похоже на Мидгард, только людей там почти что нет, а в основ-

ном есть одни только эльфы. Правит ими бог ванов Фрей. Мир этот — как бы такой район для богатых да знатных немного поодаль от вашего собственного попроще. А потому, коли уж там окажетесь, держите себя повежливее да поприличнее, иначе там можно и под арест угодить либо за то, что границу нарушили, либо за бродяжничество, либо попросту по причине, что вы не эльф.

**Йотунхейм** — это мир великанов или йотунов. Там в основном все снегом занесено, много гор, наполовину замерзших рек и озер, ну и, конечно же, великанов. Там большая для вас опасность из-за того, что великаны большие и не особо внимательно смотрят, на что наступают. А потому будьте бдительны. У меня несколько друзей угодили под великанские башмаки.

**Нидавеллир** — это подземное царство гномов. Там холодно и темно, потому как единственный свет производит особый волшебный мох. Здания там хоть и мрачные, зато обстановка в них состоит исключительно из предметов, изготовленных в единственном экземпляре. Гномы-то ведь заправские мастера-ремесленники.

Но если вам станет охота выбрать себе на сувенир какое-нибудь их изделие навряд ли там молота или складывающейся лодки, будьте готовы уж раскошелиться. Гномы примут у вас и золото, и все основные платежные карты. Только не вздумайте с ними на что-нибудь поспорить. Проиграете, и в момент лишитесь собственной головы. Часть Нидавеллира называется Свартальфом, но она не совсем отдельный мир, а свартальфы не совсем эльфы. Это гномы, в которых течет кровь ванов, потому как все они поголовно происходят от Фрейи. Почему — история длинная, и сама Фрейя о ней говорить избегает.

**МУСПЕЛЛЬХЕЙМ** — мир огненных великанов и демонов. Вообразите поверхность солнца, которую населяют вооруженные до зубов горящие люди, вот вам и это чудненькое местечко. Управляет им и командует Сурт. Он — лорд огненных великанов. Разные посторонние визитеры ему не по нраву. Поэтому лучше туда не суйтесь.

**НИФЛЬХЕЙМ** — это мир неприветливый и замерший. Состоит из тумана, мороси и льда, а живут в нем морозные великаны.

Коли пришло желание соорудить ледяную скульптуру или сохранить свежим мясо, которое у вас в морозильник не поместилось, тогда вам туда прямой путь. Только рекомендую хорошенько утеплиться. Температура там даже в летнее время не больше минуса тридцати градусов по Фаренгейту\*.

**ХЕЛЬХЕЙМ.** Туда отправляются мертвые, которые не попали в Вальгаллу или Фолькванг. Это холодное, темное, мрачное место кишит несчастными душами тех, кто умер от старости или от болезней. Путь туда пролегает по ледяной дороге в крошечную тьму Долины Смерти. После надо еще пересечь реку Гьёлль по железному мосту, который охраняет великанша, перебраться с трудом через Стену Трупов и оказаться в итоге во дворце Хели — богини бесславных и бесчестных мертвых, где вам на завтрак, обед и ужин будут подавать голод, нужду и несчастья. Словом, вы вряд ли найдете Хельхейм в верхних строчках рейтинга Девяти Миров, который рекомендует, где лучше всего расслабиться и отдохнуть.

---

\* Примерно минус 35 градусов Цельсия.

## ЕЩЕ ПАРОЧКА ЛЮБОПЫТНЫХ МЕСТЕЧЕК

Возле корней Иггдрасиля расположен волшебный колодец знаний. Приглядывает за ним древний бог Мимир, а точнее, голова Мимира, потому как она — это все, что теперь от него осталось. Попьешь из того колодца водички, и узнаешь кучу разного важного. Но Мимир за это возьмет с вас плату, и цена эта будет немалая. Просто спросите у Одина. (Только прежде, чем сунетесь к нему с таким вопросом, рекомендовал бы вам подождать, когда у него будет хорошее настроение.)

Путешествия между мирами разрешены, но с кое-какими ограничениями. Запрещается посещать Гиннунгагап — огромную и совершенно пустую бездну. Образовалась она ужасно давно, прежде чем все остальное стало таким, как есть. Нифльхеймский мороз просочился в Гиннунгагап и там столкнулся с огнем, который распространился из Муспелльхейма. Лед, ясное дело, растаял, а из