



ИРИНА ЛУННАЯ

# ЛЕГЕНДЫ ДРЕВНИХ ВИКИНГОВ

НОВЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Ирина Лунная

**Легенды Древних Викингов.  
Новые приключения**

«Издательские решения»

## **Лунная И.**

Легенды Древних Викингов. Новые приключения / И. Лунная —  
«Издательские решения»,

ISBN 978-5-00-680573-6

В недрах острова команда находит круг из камней и древний жертвенник. Рунами отмечена цель: щит, покрытый мхом и солью, весь в знаках старых племён. Но чтобы щит раскрывал силу, необходимо совершить ритуал: переплавить часть своего металла и влить в щит кровь от каждого воина — символ единства. Здесь встаёт моральная дилемма: кровавый обряд укрепит оружие, но потребует жертвенности. Эйрик и Гудрун соглашаются первыми; остальные колеблются. Предатель, оставленный на плоту...

ISBN 978-5-00-680573-6

© Лунная И.  
© Издательские решения

## Содержание

Щит Севера	6
Сага о Железном Вороне	10
Конец ознакомительного фрагмента.	11

# **Легенды Древних Викингов Новые приключения**

**Ирина Лунная**

© Ирина Лунная, 2025

ISBN 978-5-0068-0573-6

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

## Щит Севера

Древние викинги – народ моря и зимы, где волны, горы и северное небо формируют судьбы. Эта новелла вплетает саги, морские походы и личные испытания в единое полотно, где честь и судьба сталкиваются с неизведанным. Новые приключения рождаются там, где клинок встречается шторм, а древние боги шепчут на ветру.

- Эйрик Кровавый Парус – молодой хитрый мореплаватель, прозванный за дерзкие рейды и умение читать ветер
- Гудрун Ледяное Сердце – воительница и ладьярка, умеет вести корабль сквозь айсберги и управлять веслами в длинных походах
- Хрольф Старый Сказитель – сагавед, хранитель преданий и знаток рун
- Сигюрд Кузнец Волны – мастер, куящий клинки и ремонтирующий обшивки судов
- Фрейя Свободная – странница с таинственным прошлым, чьи сны предвещают битвы и подарки богов

Зима отступила, но море всё ещё холодно и непредсказуемо. В одной ледяной бухте собралась команда – чтобы отправиться в дальний поход за легендарным артефактом: Щитом Окуренного Севера, который, по сказаниям, удерживает бурю и даёт победу в бою. Эйрик мечтает вернуть честное имя рода, Гудрун видит в походе шанс снять клеймо изгнания, а Хрольф слышит в рунах предзнаменование – путь будет кровавым, но открывающим двери новой эры.

Путь на западе ведёт мимо темных фьордов, где скрываются псы моря – налётчики с южных берегов, алчные и жестокие. В стычке у скал Эйрик проявляет дерзость, позволяющую избежать полного поражения, но платой становится повреждённая руля и раненый матрос. Сигюрд чинит весла и киль, а Хрольф поёт саги для поднятия духа. Появляется Фрейя – плечом к плечу с воинами, её взгляд и предвидение помогают найти безопасную проходку между рифами.

В кабине становится ясно: не все готовы жертвовать ради общего дела. Один из матросов тайно договаривается с торговцами, обещая продать часть трофеев при первой же стоянке. Пересечение морали и выгоды – вечная дилемма викинга. Выносятся решение: разгадать мотивацию и избежать раскола. Гудрун требует суда на корабле; в этом суровом праве старшие решают: предатель покинет ладью на плоту с провизией. Это решение оставляет печать на совести команды, но удерживает единство.

Остров, где зреет легенда, скрыт между туманами и приливами. Его берег усеян камнями с вырезанными рунами – следы древних обрядов и предостережение для пришельцев. Хрольф читает надписи: здесь поклонялись ветрам и приносили дары, чтобы укротить бурю. Ночью воины видят огни на скале – охраняющие стражи острова, люди в масках птиц. Начинается переговоры: обмен клинков на провизию не подходит. Конфликт перерастает в бой – шум мечей под свист ветра, на фоне которого Фрейя поёт и в её голосе слышится шёпот богов.

В недрах острова команда находит круг из камней и древний жертвенник. Рунами отмечена цель: щит, покрытый мхом и солью, весь в знаках старых племён. Но чтобы щит раскрывал силу, необходимо совершить ритуал: переплавить часть своего металла и влить в щит кровь от каждого воина – символ единства. Здесь встаёт моральная дилемма: кровавый обряд укрепит оружие, но потребует жертвенности. Эйрик и Гудрун соглашаются первыми; осталь-

ные колеблются. Предатель, оставленный на плоту, возвращается с попыткой завладеть щитом насильно, и в этом бою истинное единство экипажа проверяется.

Приняв обряд, команда чувствует поток мощи: море успокаивается, и на горизонте сгущается туман, где видны мачты чужих кораблей – препятствие, требующее хитрости. Однако сила щита не даётся бесплатно: поле памяти и памяти боевых трофеев покидают некоторых воинов – они забывают лица близких и места родовых фьордов. Фрейя предупреждает: власть старых ритуалов всегда берёт плату. Эйрик начинает понимать, что победа может стоить потерянного дома.

На обратном пути флот нападён коалицией торговых мародёров, желающих уничтожить прославившуюся ладью. Сражение разворачивается на узком проливе, где щит Окуреного Севера проявляет свою силу – создаёт барьер от ветра и волн, давая время на манёвр. Гудрун ведёт корабль через узкую проходку, используя сольветки и сигнальные ритмы весёл, а Сигюрд держит клинки острыми. Эйрик, рискуя жизнью, совершает лихой бросок на вражескую дверь-мостик и зачищает переправу. Битва завершается победой, но с потерями: часть людей ранены, а предатель исчезает, оставляя после себя лишь следы и кеш обманутых.



После сражения команда борется с чувством утраты и сделанных выборов. Некоторые члены при первой необходимости отказываются от ритуала и хотят вернуть утраченное – шепчут о том, чтобы вернуть щит на остров и отказаться от полученной силы. Эйрик и Гудрун выбирают иной путь: сохранить силу, но создать новую клятву – не использовать щит для

наживы или несправедливой власти. Хрольф, чьи песни стали тише от воспоминаний, выкусывает из дерева новую сагу – о цене силы и долге хранить память.

– Эйрик Кровавый Парус – ценой усиления щита теряет память о матери, но обретает уважение и лидерство; он начинает писать новые песни о честных походах и учит детей читать карты ветров.

– Гудрун Ледяное Сердце – её правление над ладьёй утверждается, она становится защитницей нового договора между флотом и деревнями; её сердце остаётся холодным в бою, но тёплым для мирных дел.

– Хрольф Старый Сказитель – будто потеряв часть старых саг, он создаёт новые: вставляет в них уроки прошлого, и его рассказы становятся мостом к восстановлению памяти утраченных.

– Сигюрд Кузнец Волны – остаётся кователем, его клинки и киль бачены как знак надежды; он кует памятные таблички с именами павших и забытых.

– Фрейя Свободная – её роль остаётся таинственной; уходя в даль, она оставляет после себя предчувствие новых странствий и обещание возвращения в час, когда у мира изменится сердце.

По возвращении в родные фьорды, команда учредила кодекс: сила должна служить людям и поддерживать жизнь, а не приносить тиранию. Щит Окуренного Севера стал символом объединения прибрежных общин: его выставили в зале совета, где собирались старейшины, чтобы вместе решать судьбы. Новые саги о походе разошлись по побережью; в них смешались правда и вымысел, и именно это сделало легенду живой – она учила, кого чтить и какие грани силы опасны.

С приходом сезона белых ночей у залива снова разгораются костры. Дети слушают истории о ветре, который научили слушать, о щите, что купил победу ценой памяти, и о людях, что выбрали общую жизнь выше личной выгоды. Жизнь продолжается – лодки встают на воду, новые команды отправляются в походы, одни по славе, другие за торговлей, третьи в поисках себя. Легенды Древних Викингов продолжают жить, но новые приключения доказывают: даже в мире клинков и волн, люди способны выбирать путь, где честь, мудрость и сострадание переплетены с мечтой о дальних берегах.

## Сага о Железном Вороне

В те времена, когда льды Фьордов начинали отступать под первым дыханием весны, а легенды оживали в дыму длинных домов, молодой викинг по имени Эйнар сын Торстейна услышал зов, что изменил судьбу всех Девяти Миров.

История началась в поселении Хедебю, где старый скальд Хальдвар Слепой поведал на пиру о затерянном корабле-призраке «Нагльфар», сплетённом из ногтей мертвецов. Но это был не просто корабль – а ключ к вратам Хельхейма, где томился великан Сурт, мечтавший вырваться на свободу в преддверии Рагнарёка.

Эйнару, носившему на груди амулет с таинственной руной «Альгиз» – знаком защиты и связи с миром богов, – явилась во сне Валькирия. Её крылья были из сломанных мечей, а глаза горели полярным сиянием. «Найди Солнечный Компас, – прошептала она, – что укажет путь к Железной Горе, где спит последний драккар Ингвара Путешественника».

С собравшейся командой из верных друзей – хмурого берсерка Рагнара, потерявшего семью в набегах, и юной shieldmaiden Астрид, дочери ярла, бежавшей от свадьбы с конунгом, – Эйнар отправился в плавание. Их корабль «Железный Ворон» нёсся по волтам, словно ведомый рукой Тора.

Путь лежал через Туманные Острова, где обитали морские великаны-йотуны, способные губить корабли одним дыханием. Там путники встретили старика-отшельника, хранившего карту, нарисованную на коже krakena. Карта вела к Ледяному Лабиринту – творению забытого бога зимы, где время замерзло, а тени прошлого оживали.

В лабиринте Эйнар столкнулся с призраком своего отца, погибшего в море. «Сурт не зло, – сказала видение, – он хранитель равновесия. Его пытаются освободить тёмные альвы, чтобы затмить свет Бальдра».

Кульмитация наступила у Чёрного Водопада, низвергавшегося в бездну Хельхейма. Там Астрид пришлось сразиться с армией draugr – ожившими мертвецами, – пока Эйнар и Рагнар нашли «Нагльфар». Корабль оказался не деревянным, а сотканным из воспоминаний и клятв, данных и нарушенных. Чтобы подняться на борт, Эйнару пришлось принести в жертву свой амулет – единственную память об отце.

На борту «Нагльфара» их ждал сам Сурт, но не в образе чудовища, а как усталый страж, прикованный к трону из вечного льда. «Тёмные альвы обманули меня, – произнёс он. – Они хотят использовать моё пламя, чтобы сжечь Иггдрасиль».

## **Конец ознакомительного фрагмента.**

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.