Мир Грисара

Вначале я должен извиниться перед читателями.

Я знаю, что все ждали продолжения книги «Порог», я работал над ним… но неожиданно отвлёкся. Родившийся как розыгрыш (я начал публиковать «Мага без времени» в Сети, под псевдонимом Мастер Романов) сюжет меня захватил. И у меня не осталось выбора, кроме как сжечь два месяца времени и рассказать историю Грисара, Миры и Сеннеры.

Мне, автору, нравится эта книга. Надеюсь, что она понравится и вам. Но где‑то на середине текста я понял, что эта история требовала больше рун. Больше деталей, больше приключений (они были, но я не успел о них рассказать – ни о том, как Грисар и Мира добирались до Низинного Княжества, ни о том, как там обосновались, ни о том, как началась их жизнь в Северном Царстве).

Возможно, когда‑нибудь я к этому миру вернусь. А может быть, и нет – ведь времени не хватает не только у рунных магов, но и у писателей.

Но я попробую ответить на некоторые вопросы, которые обязаны были возникнуть у читателя.

1. Это наш мир?

Скорее всего – нет. Ведь у нас руны, при всей их сказочности, всего лишь буквы стародавнего алфавита. Наверное, это одно из бесчисленных отражений нашего мира, плывущее в зеркале звёзд.

2. Где происходит действие?

В Европе. Точнее – в их Европе. Тёмная Империя расположена примерно там, где в нашем мире Германия и Франция. Северное Царство – где‑то в Скандинавии. Низинное Княжество – Нидерланды. Но это лишь очень приблизительно.

3. А что в России?

Не знаю. Сильно подозреваю, что Орда.

4. Какой там год?

По целому ряду признаков – Ренессанс, но сильно затянувшийся. Примерно до XIX века. Наличие рунной магии затормозило развитие науки, точнее – превратило физику, химию, биологию в единое целое – натурфилософию. Самыми сложными механизмами из широко известных являются газовые лампы и печатные машины, но, судя по всему, маги искусственно тормозят технический прогресс и «придерживают» изобретения. Почему? А зачем им конкуренты?

5. Чем этот мир отличается от нашего?

Помимо рунной магии? Животным миром, несомненно. В наших джунглях не растёт «Древо ночи», нет у нас народа людоящеров, нет и бронированных котов (вначале я полагал, что это просто броненосец, но, когда Сеннера освободилась, понял свою ошибку). Возможно, это автохтонные животные их мира. Возможно, в их мире они не вымерли. А может быть, это древние творения рунной магии…

6. Тёмный Властелин погиб?

Да. Несомненно.

7. Что будет дальше?

Война, несомненно. Когда исчезает лидер такого масштаба, у всех вспоминаются старые обиды.

8. Что будет с героями?

Не знаю. Надеюсь, что всё будет хорошо. Если вам это действительно интересно, я когда‑нибудь расскажу. Если найду время.

9. Что такое руны?

Всего лишь алфавит, называемый футарком. Футарк делится на три эттира по восемь рун в каждом. Всего в рунном алфавите 24 буквы. Впрочем, это так называемый старший футарк, а вообще‑то их было много. Руны приспособлены к тому, чтобы высекать их на камне, поэтому они состоят из прямых линий.

10. Они так и называются, как в книге?

Да. Существуют разночтения, поэтому мне пришлось выбрать один из вариантов, который я счёл более благозвучным.

11. Что такое простые и составные руны?

Простые (или одиночные) руны – это 24 основные руны футарка. Действие каждой понятно и предсказуемо. С их помощью можно получить простые эффекты – удар, призыв воды, появление огня, прилив сил… Если же магу требуется что‑то позатейливее, он использует составные руны (рунные фразы, сложные руны) – то есть сочетание нескольких рун. От того, в каком порядке они будут написаны, как будут читаться, как наполняться временем – зависит и полученный эффект. Умение использовать сложные руны и есть главное искусство магии.

На практике, впрочем, маги называют рунами и простые, и сложные руны. Но всем понятно, что руна электричества или руна попутного ветра – это сочетание нескольких рун.

12. В нашем мире рунам приписывают магические свойства?

Конечно! В интернете вы найдёте множество описаний того, как работают руны. Но я буду вынужден вас расстроить: почти все они ошибочны, рунам приписаны не те свойства, которые у них есть. Правильное описание – только у меня.

13. Так что же: и у нас можно творить волшебство?

Увы, нет! Руны – лишь форма, в которую маг заливает истинную субстанцию волшебства – время своей жизни. А этого в нашем мире не умеют. Мы лишь ловим отголоски чужих миров и грезим о волшебстве.

Но если бы вы даже смогли влить в руну время своей жизни – вы уверены, что игра стоит свеч? Мы творим волшебство с помощью науки, и честное слово – лучше потратить время на неё.

14. Но я хочу попробовать! Вдруг я тоже рунный маг?

Как угодно. Разве я сторож вам? Вот стандартное начертание рун в мире Грисара. Пользуйтесь! Маленький совет: начинающему магу проще работать с руной, которую он собственноручно высек на камне, вырезал на дереве или выгравировал на металле (серебро лучше меди, медь лучше стали). Но учтите: если вы придёте ко мне, с хныканьем утирая слёзы с седой бороды, и признаетесь, что хотите назад, в школу, я вам помочь не смогу! Амулета Акса Танри у меня нет, и я не смогу изобразить все его детали!

