

АНДРЕЙ ЕФРЕМОВ



История Попаданца  
РУННЫЙ МАГ

RealRPG

Книга 6

18+

История Попаданца

Андрей Ефремов

**История Попаданца-6. Рунный маг**

«Автор»

2026

**Ефремов А.**

История Попаданца-6. Рунный маг / А. Ефремов — «Автор»,  
2026 — (История Попаданца)

Перекрёсток Миров хранит много тайн. Но узнать их может не каждый. Лишь истинный потомок Ушедших может пройти этот сложный путь. Лишь тот в чьей душе нет места скверне сможет вернуться домой и стать сильнее.

© Ефремов А., 2026  
© Автор, 2026

# Содержание

Глава 1 Перекрёсток Миров	5
Конец ознакомительного фрагмента.	10

# Андрей Ефремов

## История Попаданца-6. Рунный маг

### Глава 1 Перекрёсток Миров

«Стоптайм», — на автомате приказал я, чтобы немного осмотреться и понять, куда на этот раз меня занесла судьба, но, к моему удивлению, грань дара, что уже не раз выручала меня в самых сложных ситуациях, сработала не так, как обычно. Вместо полной остановки времени движения мчащихся со всех сторон очень странных мобов существенно замедлились, но они всё равно продолжали двигаться.

Так, спокойно, Солт, даже частичное функционирование дара в этом странном месте — уже хорошо. По всей видимости, это так сказывается результат ограниченной связи с системой. Интересно, а магия в этом Перекрёстке Миров работает? Ладно, надо всё делать по порядку. Что мы имеем? Меня выкинуло в огромном каньоне. Повсюду валяются здоровенные серые глыбины, скатившиеся когда-то с виднеющихся неподалёку скальных выступов. «Суть», — сконцентрировавшись на ближайшем монстре, приказал я.

— **Мусорщик.**

Выдала минимальную информационную справку система. О как. Если это мусорщики, то получается, что те, кого они хотят сожрать Кхм, неприятненько, конечно, ну да ладно, переживу как-нибудь. По крайней мере я очень надеюсь, что переживу.

Выглядят твари весьма необычно. Антропоморфный вид. То есть в наличии имеются верхние и нижние конечности, торс и голова. Но на этом внешнее сходство с человеком заканчивается. Нижние конечности оканчиваются крестообразной ступнёй, а верхние — четырёхпалой когтистой кистью. Шкура твари на вид не сказать чтобы толстая, напоминает немного необычную кожу, только окрас под стать местности — серый. Голова мусорщика овальной формы, заострённая спереди, имеет непонятные утолщения и разделена швами на четыре части. Глаз не видно, но они наверняка есть. Роста эти хреновины разного. Самая большая — метра под два.

Попытавшись переместиться в ЛК, мысленно чертыхнулся. Никакого отклика. Хотя обычно я мог посещать личную подпространственную складку даже в условиях заморозки времени. Вот же подстава. Перед началом операции я переместил туда всё самое ценное, оставив в инвентаре лишь минимум, который было безопасно засветить перед дознавателями. Хорошо ещё, что уникальная мантия осталась на мне. Надо бы преобразовать её в полный доспех, как только отменю заморозку времени. Надеюсь, что пользоваться свойствами предметов в этом странном месте можно без каких-либо ограничений.

Так, времени у меня не так уж и много, а ресурс стоптайма восстанавливается не быстро, надо занять удобную позицию, чтобы твари не смогли окружить со всех сторон. Драться придётся в любом случае. Далеко я не уйду, особенно если магия не будет работать. В инвентаре есть меч, главное, чтобы была возможность извлечь его из сумки. Хм, если успею забраться на валун, то можно держать круговую оборону. Главное, чтобы мусорщиков поблизости было не очень много. Сейчас в поле зрения мелькают особой десять, но это не значит, что рядом не шастают другие. Погнали!

Сто тридцать секунд, да ещё и не полной остановки времени, — это чертовски мало. Но ситуация осложнялась ещё и тем, что полностью выбирать весь доступный лимит нельзя ни в коем случае. Насколько я успел понять, мусорщики — твари довольно прыткие, и если заберутся одновременно со всех сторон, то могут и порвать. Без возможности замедлить их передвижение отбиться мне будет чертовски сложно.

Намётанный глаз опытного спелеолога быстро зацепился за удобный для восхождения участок ближайшего валуна, а натренированное за время пребывания в Колыбели миров тело не подвело. Удалось довольно оперативно вскарабкаться на каменюку и осмотреться. Проклятье, ещё пяток тварей бегут, причём трое из них передвигаются на четырёх конечностях, словно собаки, и немного вырвались вперёд. Плохо, врагов слишком много. Лишь бы работала магия.

Сделав пару глубоких вдохов и выдохов, чтобы немного успокоиться, отменил заморозку времени и начал действовать. Первым делом попытался расслоить сознание, чтобы ускорить взаимодействие с цифровым интерфейсом, но вместо привычного ощущения двойственности мыслей наткнулся на глухую стену. Хреново, лишь потерял лишнее мгновение. Следующий этап: попытка активировать моё самое грозное оружие – сияние жизни, в ответ на которую перед глазами промелькнуло системное сообщение.

**— Ранги заклинаний не соответствуют минимальным требованиям для задеирования комбинаций.**

Хм, разбираться, что там случилось с моими высшими рангами заклинаний, сейчас нет времени, твари уже совсем близко, особенно собакоподобные, но сам факт, что появился хоть какой-то отклик на мои действия, несомненно, радует. Мысленно потянувшись к сумке-инвентарю, облегчённо выдохнул. Системное окошко пару раз нервно мигнуло и нехотя, можно сказать, со скрипом, всё же показало мне содержимое. Ткнув в нужную ячейку, мысленно скрестил пальцы, но когда рука сжала рукоять меча, пришла уверенность. Что бы ни случилось дальше, теперь я не буду безропотно смотреть, как меня пожирают мусорщики, теперь я могу дать им бой.

Мантия, которой я отдал приказ преобразоваться в доспех главы охотников за головами сразу после отмены заморозки времени, трансформировалась медленно, но процесс шёл, и это не могло не радовать. По крайней мере от физических воздействий я буду более или менее защищён. В данных условиях рассчитывать на пассивные щиты не приходится, так что дополнительные меры предосторожности точно не помешают.

Первая тварь достигла камня и с ходу прыгнула. Вот же прыткая зараза, эдак она меня и вниз сбросит. «Воздушный удар», — скомандовал я. Заклинание врезалось в моба на лету и отбросило его в сторону. Мусорщик знатно приложился о камни, болезненно взвизгнул, но тут же поднялся. Особо сильно ему этот удар не навредил. Тварь взревела, её голова разделилась на четыре части, словно лепестки цветка, и я заметил множество острейших зубов. Вот это страхомордина!

Второго мусорщика, который уже начал лезть на приютившую меня каменную глыбу, цепляясь за твёрдую поверхность множественными когтистыми отростками на лапах, я приложил воздушным лезвием. Эффект так себе: на морде остался широкий рубец, из которого на серые камни брызнула зелёная кровь твари. Мда, мощь заклинаний действительно значительно снижена. Вместо того чтобы снести мобу голову, воздушное лезвие всего лишь оставило не такой уж и глубокий порез. Ранг третий навскидку, не больше, но не это самое неприятное. Уже после первого применения иконка заклинания посерела, сигнализируя о том, что перед повторной активацией нужно выждать определённое время. Какое? Да хрен его знает. Интерфейс тормозит и постоянно глючит, а разбираться во всём сейчас некогда.

Размахнувшись мечом, ударил по показавшейся из-за уступа морде твари.

— Да твою ж дивизию, — прошипел я, когда клинок отскочил от кожи мусорщика со стальным звоном. — Из чего эта хреновина сделана?

Пришлось активировать воздушный пресс, чтобы сбить уже почти забравшуюся на валун тварь. Я лихорадочно соображал, что ещё из боевого арсенала у меня есть в наличии, как сознание кольнул слабый импульс ощущения опасности. Игнорировать не стал и тут же при-

гнулся. Очень вовремя — мимо пролетел зелёный сгусток энергии. Это обиженный мусорщик, которого я приложил воздушным кулаком, решил отыгаться. Вот же скотина мстительная.

А вообще, ситуация вырисовывается не очень приятная. Магия работает откровенно слабо, оружие тварей не берёт. Хм, надо проверить, как работают воинские навыки. До сегодняшнего дня особой необходимости ими пользоваться не было, может, хоть сейчас пригодятся. Клинок-то я себе подобрал отменный, зачарованный тремя разными стихиями, и боевые навыки соответствующие прокачал.

Мусорщик приготовился вновь плюнуть в мене чем-то непонятным, но я его опередил. Сформировав стрелу смерти, зарядил твари прямо в раззявленную пасть, да так удачно, что заклинание перепыхало у монстра все внутренности.

**— Получено 43 фрагмента базового фракциона.**

Выдала необычное сообщение система, но отвлекаться на такие мелочи сейчас совсем некогда. Гуманоидные мусорщики уже подбежали к валуну и начали на него очень ловко карабкаться. Ладно, начинаем играть по-взрослому. Один из перстней на руке полыхнул оранжевым, и мусорщика разорвало огненным шаром. Ага, значит, руны в Перекрёстке Миров работают на полную мощность. Замечательно! Правда, перстень разрушился после применения, но это так, мелочи. На баланс упали ещё фрагменты базового фракциона. Ну пусть будут, потом разберусь, что это такое.

Меч полыхнул огненным зачарованием, и я тут же обрушил клинок на голову показавшейся твари, развалив её пополам. Минус ещё один моб, правда, и зачарование тут же слетело, а скилл ушёл на откат. Мда, что ж так всё непросто-то. Все скиллы какие-то одноразовые вдруг резко стали. Даже воздушный удар, что я применил первым, ещё не откатился.

Увернувшись от очередного сгустка, увидел, что твари лезут со всех сторон, и такая злость взяла. Ну всё, вы меня достали! «Вампирик», — скомандовал я и начал тянуть жизненные силы из всех, кто оказался поблизости от меня. Мусорщики заверещали, забились в конвульсиях. Они попадали на землю и корчились в агонии, пока я продолжал выкачивать из них энергию.

Краем глаза заметил, как иконки используемых заклинаний вновь налились красками и стали готовы к использованию. Опа, а вот и метод ускоренной перезарядки скиллов отыскался. Хм, а что, если подключить к процессу профессиональные навыки? Не попробуешь — не узнаешь.

Зачерпнув немного поглощённой у мусорщиков энергии, которая, к слову, витала вокруг меня, а не поступала в некротический резервуар, сформировал из неё стреловидный сгусток и усилием воли оправил в ближайшего моба. Результат порадовал. Заклинание разорвало голову твари, и мне на баланс опять упали фрагменты базового фракциона.

Вот тут я разошёлся на полную катушку. Энергии вокруг меня было не сказать чтобы много, маловато жизненных сил в этих мусорщиках, поэтому разделил всё, что было, на количество врагов и методично расстрелял тварей.

Фуууух, вроде бы отбил. По крайней мере других тварей на горизонте пока не видно, а значит, можно сесть, спокойно всё обдумать, произвести ревизию своих запасов, расписать шаги на ближайшее время и уже потом начинать действовать. Маячить на виду посчитал неправильным. Нужно найти временное укрытие. Мало ли какие ещё монстры обитают в этом Перекрёстке Миров. Быть может, мусорщики — это так, мелкая неприятность, безобидные домашние питомцы, что бегают по придомовой территории настоящего хозяина этих земель. Без полноценной проверки всех своих возможностей совершать какие-либо серьёзные телодвижения не стоит.

Задействовав дальновидение, осмотрел местность. Заклинание проработало недолго и не давало столь мощного приближения, как раньше, но я всё же смог отыскать небольшой грот у подножья скалы. Рисковать свернуть себе шею не стал. На заклинание «планирование» особой

надежды нет, как и на любое другое, так что спустился по старинке, благо опыт необходимый у меня имеется в избытке.

Мусорщики никуда не делись. Воспользовавшись стандартной ключ-фразой, попытался собрать трофеи, но ничего так и не произошло, поэтому бросил бесполезные туши монстров как есть. Употреблять в пищу этих тварей я не собираюсь, по крайней мере на данном этапе моего пребывания в этом странном месте, так что появилась ещё одна веская причина убраться подальше. Наверняка скоро на огонёк забредут другие мусорщики, привлечённые запахом крови.

Чтобы сильно не светиться среди голых камней, скорректировал цвет своего снаряжения, а потом и вовсе активировал морок. Надо же проверить, как будет работать маскировка и сколько времени продержится. Плотность морока оказалась довольно приличной, хоть и не такой, как раньше, и я даже поначалу обрадовался, но уже через десяток секунд заклинание начало глючить. То исчезнет невидимость, то вновь появится. В общем, никакой стабильности. Хм, может быть, удастся выправить ситуацию при помощи рун? Надо пробовать.

Кое-как добравшись до примеченного грота, осторожно заглянул внутрь и мысленно выдохнул. Внутри никого не оказалось. Можно собраться с мыслями и нормально подумать. Первый вопрос на повестке: а что, собственно, произошло? Как так вышло, что вместо того, чтобы вернуться в точку бифуркации хронопотока, меня забросило чёрт знает куда?

Лучезарный, каким бы монстром ни являлся, вряд ли бы смог выбить меня из обычного хронопотока. Значит, всему виной глава гильдии инквизиторов. Хм, а я ведь Астара видением сути успел просветить. Значит, у меня в электронной записной книжке должна была остаться подробная информация об этом пользователе. Ага, вот она. Чем это он меня таким убойным приложил?

Как оказалось, инквизиторы имеют несколько очень необычных способностей, которые помогают им чувствовать и бороться со скверной. Я наткнулся на этот термин, когда изучал архивы гильдии охотников за головами. Под категорию скверны подпадают разные противостественные способности. Изначально гильдия инквизиторов была задумана как инструмент борьбы с особо опасными магами, которые развились до неприличия и начали творить настоящую дичь. Причём совершенно не важно, в какой магической области куролесит пользователь. Высшие некроманты, порабащивающие души тысячами; тёмные маги, что проводят особо кровавые ритуалы с массовыми жертвоприношениями; светлые маги, выжигающие из людей все негативные эмоции, делая их при этом послушными марионетками; съехавшие с катушек природники, устраивающие катаклизмы, что стирают с лица Колыбели Миров города, чтобы очистить пространство для любимой природы; целители, что провоцировали массовую резню, чтобы потом можно было спасти жизни — и всё в таком же духе.

Инквизиторы были в чём-то похожи на охотников за головами. Они чувствовали, когда магия начинала срывать крышу и превращать пользователей в неуправляемых фанатиков, жаждущих лишь одного — применять свои способности на практике, не считаясь ни с чем. Это и называлось ощущением скверны. Причём это ощущение порой появлялось даже раньше, чем пользователь успевал загнать свою карму в красный сектор, а в некоторых случаях это и вовсе не происходило.

Чтобы справиться с такими поехавшими магами, у инквизиторов имеется специальный инструмент, который на определённое время блокирует магические способности осквернённого. Для активации этого умения инквизитор должен находиться в непосредственной близости от цели. Стоит выйти за пределы радиуса действия, как магия включится. Поэтому инквизиторы всегда были малочисленной закрытой гильдией, и никто не знал, как они выглядят.

Работает эта особенность лишь на носителей скверны, и вот это-то как раз и самая неприятная новость. Я ещё не настолько силен, чтобы слететь с катушек. Значит, Астара смог почувствовать во мне Дар Ушедших. Что случилось далее — догадаться не так уж и трудно. Я задей-

ствовал механизм возврата в точку бифуркации хронопотока, а одновременно с этим глава инквизиторов активировал свой скилл. Вот и получилось, что процесс возврата был прерван, и меня выкинуло хрен пойми где.

Ладно, с тем, как я очутился на Перекрёстке Миров, вроде бы разобрался. С этими инквизиторами впредь надо держать ухо востро. Вот как чувствовал, что проблемы у меня начнутся, когда система оповестила о возрождении этой гильдии. Осталось только понять, как вернуться обратно. Система что-то там упоминала о необходимости отыскать вход на нужный слой реальности. Этим и займусь. Не думаю, что меня выбросило слишком уж далеко от нужной точки.

Ладно, поживём – увидим. Главное, что у меня

## **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.