

Хендрик Ламбертус



Академия магии  
Семь Звёзд

Королева шипов



Москва  
2026





## Твое магическое приключение ждёт тебя!

В твоих руках не простая книга. Это приключение, в котором ты участвуешь сам! Ведь именно Ты решаешь, как история будет развиваться дальше. Это не та книга, которую просто читают, перелистывая страницы по порядку! Она состоит из пронумерованных разделов. Каждое принятое тобой решение ведет к новому разделу, и ты сможешь сам выбирать, с какого раздела продолжить.

История приведёт тебя в магический мир Ананта. Здесь ты изучаешь волшебство в знаменитой Академии магии «Семь Звёзд», где уже успел показать себя и даже заве-

сти собственного фамильяра — магического зверя-спутника. Теперь тебе предстоит новое приключение: отправиться в зачарованный лес, чтобы создать свою собственную **ВОЛШЕБНУЮ ПАЛОЧКУ!**

В пути тебя ждут жаркие сражения и волшебные артефакты, мудрёные загадки и новые друзья. Но будь осторожен и выбирай с умом! Чтобы преодолеть многочисленные опасности, тебе понадобятся все твои **МАГИЧЕСКИЕ НАВЫКИ**. Неверные решения временно прервут твой путь и вернут в начало путешествия. Но не волнуйся: просто начни сначала и поступи иначе. Так ты сможешь прочитать эту книгу несколько раз!

Важный инструмент в твоём приключении — это **КАРАНДАШ!** Заметки делать очень полезно. Так что приготовь блокнот, чтобы отмечать важные моменты — они тебе еще пригодятся. Карандаш также понадобится, чтобы использовать таблицу предсказаний (в начале книги) и заполнять магический свиток (в конце книги). Поэтому карандаш лучше ручки — так ты сможешь стереть свои предыдущие записи.

Как всё это работает, ты узнаешь по ходу истории.

Но сначала впиши своё имя или псевдоним, которым ты хочешь зваться в Ананте,

в магический свиток на последней странице книги. А ещё ты можешь выбирать свою внешность — просто нарисуй или приклей свой портрет. Теперь ты готов отправиться в приключение! Начни читать с **раздела 1** и просто следуй указаниям. Удачи!

\* Небольшой совет: если ты сфотографируешь магический свиток или отсканируешь его перед тем, как заполнить, то сможешь использовать его несколько раз. И если захочется, сохранишь в конце книги!

\*\* Если ты уже прочитал первую, вторую и/или третью книгу из серии «Академия магии “Семь Звёзд”», то можешь, если хочешь, взять магический свиток оттуда. Тогда у тебя останутся магические навыки, которые ты выбрал, а также подарок Сновидческих лесов (пылающе-красный самоцвет, серебристая мерцающая жемчужина, мандрагора или серебряная флейта), где ты жил до поступления в Академию. Остальные вещи в новое приключение взять нельзя — они не помещаются в твой инвентарь. У тебя также останется твой фамильяр.

# 1

Вершина хрустального пика Киралир сверкает на утреннем солнце, словно огромный драгоценный камень. Венчающие её семь башен Академии магии «Семь Звёзд» отбрасывают на землю длинные тени.

Ты стоишь на платформе на самом верху Башни ветров вместе со своими однокурсниками. Отсюда открывается отличный вид на мир Ананты с его красивейшими лугами, лесами, реками, городами, горами и болотами. Вдали мерцает Море кракенов.

— Вихрящиеся духи ветра! Всем волшебного-чудесного утра! — вдруг раздаётся гулкой голос, перекрывая взволнованное бормотание учеников. Перед вами в воздухе повисает плащ, на котором стоит маленький кругленький человечек. Это ваш директор — Верховный магистр Марцеллус. — Настало время отправляться в путь. Вы все, конечно, знаете, о чём я говорю: вам предстоит собрать свою собственную волшебную палочку.

Ты обмениваешься взглядами со своей подругой, тёмной эльфийкой Квини. Вы уже собрали вещи и надёжно спрятали фамильяров под одеждой.

— Это особенный шаг в жизни любого волшебника, — продолжает Верховный ма-

гистр Марцеллус. — Обладание палочкой означает, что вы владеете основами магических искусств и заслуживаете звание настоящего мага. Вы многому научились в Академии, и потому достойны его получить. — Марцеллус так воодушевлён происходящим, что подпрыгивает на плаще, как резиновый мячик. — Но чтобы палочка навсегда за вами закрепилась, нужен особый ингредиент: древесина с ваших родных земель, оттуда, где пробудилась ваша магия. Это первый, но не последний шаг к созданию волшебной палочки. О других составляющих мы говорили на занятиях.

— Как-то это непривычно, — бормочет гоблин Фраттек, твой верный школьный друг. — Мы что, должны искать всё в одиночку? И даже не сможем помогать друг другу?

— Это ненадолго, — успокаивает его гнома Ольдра.

— Вы же знаете, что волшебная палочка позволяет общаться с другими владельцами палочек на расстоянии, — напоминает дракончик Залгур. — Когда мы соберём себе палочки, то сможем всегда быть на связи.

— Звучит неплохо, — говорит Квини. — Тогда нас точно ничто не сможет разлучить.

Ты от всего сердца соглашаешься с ней, ведь вместе вы уже пережили столько приключений в Академии...

Вы прощаетесь, обещая скоро снова увидеться. Квини отправится к Лунным гротам, родине тёмных эльфов, Ольдра — в гномье королевство Булáдран в Молотобойных горах, Залгур — в ледяное королевство Ягриль на далёком севере, а Фраттек — в родной город Чайкину Гавань. Ты же вернёшься в Сновидческие леса, где когда-то жил и учился у лесной ведьмы Гомельды.

Наконец наступает время отправляться в путь! К вам подлетает магистр Андран, джинн со светло-голубой кожей. Громкими «Хо-хо!» он гонит перед собой стадо небольших облачков с изогнутыми рогами. Да это же облачные овны! У каждого из них на пушистой спине закреплено седло, а на рога намотаны поводья.

Вместе с другими учениками ты забираешься на парапет башенной платформы и выбираешь себе облачного овна. Резвые создания тут же взмывают в бескрайнее небо Ананты и устремляются в разные стороны.

Ехать верхом на облаке очень непривычно. Сначала у тебя в животе противно тянет,



но вскоре неприятное ощущение сменяется волнительным щекотанием. Твой облачный овен очень быстр! Вы целеустремлённо несётесь над холмами и лугами навстречу Сновидческим лесам.

Ты вспоминаешь, как когда-то добирался оттуда в Академию «Семь Звёзд» на своих двоих. С тех пор так много всего произошло... Ты предвкушаешь встречу со сво-

ей старой наставницей Гомельдой. От неё ты перенял свои первые магические знания, и именно она подготовила тебя к учёбе в Академии, за что ты будешь вечно ей благодарен.

Но чему именно Гомельда научила тебя?

Было ли это искусство **ПИРОМАНТИИ**?

Способность **ОБЩАТЬСЯ С ЖИВОТНЫМИ**?

Умение **ПРИЗЫВАТЬ ДУХОВ, ФЕЙ И ДРУГИХ ВОЛШЕБНЫХ СУЩЕСТВ**?

Или же **МАГИЯ СОЗДАНИЯ ИЛЛЮЗИЙ**?

Выбери одно из этих магических искусств и запиши его в поле «Способности» на магическом свитке. Если ты уже прочёл другие книги из серии «Академия магии “Семь Звёзд”», можешь взять свою способность от туда.

Затем **переходи в раздел 83.**

## 2

Ты подходишь к берегу большого чёрного озера. Его воды неподвижны, словно гладкая поверхность мутного зеркала. В тумане ты едва различаешь перекинутый от берега к острову деревянный мостик. Вокруг него над водой танцуют бледно-голубые огоньки.

Это блуждающие огоньки — опасные болотные духи, которые сбивают путников

с пути своим колдовским танцем. Их чарам неподвластен лишь тот, кто освещает себе дорогу серебряным светом фонарного плода. К счастью, в любом болоте, где обитают блуждающие огоньки, есть и дерево фонарных плодов. Осталось только его найти.



Если у тебя уже есть **ФОНАРНЫЙ ПЛОД** и ты хочешь с его помощью пройти по мостику, **переходи в раздел 73.**

Если у тебя есть **СЕРЕБРИСТАЯ МЕРЦАЮЩАЯ ЖЕМЧУЖИНА** и ты хочешь использовать её, **переходи в раздел 108.**

Если у тебя нет ни одного из этих предметов, тебе здесь не пройти. В этом случае **переходи в раздел 11.**

### 3

Ты тайком достаёшь из своей сумки мандрагору, просовываешь руку сквозь прутья

решётки и ставишь волшебное растение на крышу клетки. Человечек-корешок тут же начинает метаться по крыше, стирая ножками меловые знаки магического круга! Ты чувствуешь, как его магия угасает, и тут замок клетки с тихим щелчком открывается. Ты прячешь мандрагору обратно в сумку и с облегчением выбираешься из клетки. Свобода!



**Переходи в раздел 104.**

**4**

Ты отважно направляешь на огненную танцовщицу волшебную палочку. По ней струится магия Зачарованного сада, и мощная струя воды поражает пламенное существо!

Танцовщица с визгом роняет свой трезубец. От её раскалённых доспехов поднимает-

ся облако пара. Она выставляет вперёд руки в тщетной попытке защититься от губительной влаги, но твоя палочка сильнее, и огненная танцовщица становится всё меньше.

— Фууу! Ты владеешь силой воды, это нечестно! — возмущается она и несётся прочь. Путь свободен!

**Переходи в раздел 76.**

## 5

Ты подходишь к величественной плакучей иве. Её поникшие ветви напоминают фейскую вуаль. Куда же пойти дальше?

Если хочешь отправиться к **ГИГАНТСКИМ ГРИБАМ**, выступающим из тумана, **переходи в раздел 93.**

Если хочешь приблизиться к **СКЕЛЕТУ БОЛОТНОГО ЧУДОВИЩА**, покоящемуся в иле неподалёку, **переходи в раздел 42.**

Если хочешь изучить виднеющиеся вдали **РУИНЫ ДРЕВНЕГО ЗАМКА**, **переходи в раздел 37.**

## 6

Ты чувствуешь, что где-то в Лесу кошмаров живёт друда — тёмная ведьма. Её магические знания очень пригодились бы тебе

в работе над волшебной палочкой, но друды — капризные и опасные существа. Несмотря на это, ты решаешь всё же попытаться удачи и вместе со своим фамильяром погружаешься в густую тень крон Леса кошмаров. Твоё магическое чутьё ведёт тебя в сторону друды.

Спустя некоторое время лес начинает редеть, подлесок исчезает. Здесь сквозь кроны уже пробивается свет, а между редкими деревьями стелются листья огромных папоротников. Внезапно земля содрогается, и по лесу разносится глухой топот. Что бы это ни было, оно стремительно приближается!

Ты прячешься за самым большим папоротником и осторожно выглядываешь из-за него. Твоим глазам предстаёт массивный квадратный силуэт. Это хижина друды: скромный деревянный дом с дымящейся трубой и красиво раскрашенными ставнями. Но не простой, а ходячий! Хижина движется вперёд на огромных куриных лапах с мощными, как у дракона, когтями, оставляя на земле глубокие отпечатки. Вдобавок к этому, к боковым стенам хижины прижимаются два куриных крыла.

Ты слышал о таких избушках на куриных ножках. Они верны своим жильцам, как сто-

рожевые псы, и не остановятся, если гость не произнесёт правильное заклинание. Чтобы наведаться в гости к друде, тебе нужно сначала заставить хижину тебя впустить.

Если ты владеешь **МАГИЕЙ ПРЕВРАЩЕНИЙ** и хочешь её применить, **переходи в раздел 113.**

Если предпочитаешь прибегнуть к **ИСКУССТВУ ПРОРИЦАНИЯ**, **переходи в раздел 49.**

Если твой фамильяр — **ТУМАННАЯ КОШКА** и ты хочешь попросить её о помощи, **переходи в раздел 57.**

Если хочешь попытаться взобраться по куриным ногам хижины, **переходи в раздел 66.**

Если у тебя есть **МЕШОЧЕК С ЗЕРНОМ** и ты хочешь его использовать, **переходи в раздел 21.**

## 7

Твоя туманная кошка срывается с места и летит через всю хижину к тёмному углу за очагом. Добравшись до цели, она навостряет уши, и от её тела отделяются тончайшие пряди тумана, переплетаясь словно кружево. Ты различаешь между ними очертания чего-то ранее скрытого от глаз.