

Хендрик Ламбертус



Академия магии
Семь Звёзд

Заговор в Академии



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 ведёт 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: Академия участвует в **ОБМЕНЕ СТУДЕНТАМИ** с другими школами магии. Тебе выпадет возможность обучиться волшебным искусствам в одной из школ-партнёров... и, может, даже помешать одному злому магу осуществить его коварный план!

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 выбрать 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 и/или вторую 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.



- Давай!
- Вперёд!
- Ты справишься!

Ободряющие возгласы разносятся по Залу испытаний Академии «Семь Звёзд», самой знаменитой школы магии в Ананте. Здесь ученики меряются силами и участвуют в волшебных состязаниях. С недавних пор ты тоже учишься здесь и очень этим гордишься.

Ты стоишь на балконе над круглой ареной и наблюдаешь за гонками фамильяров. Для них на арене возвели целый миниатюрный комплекс препятствий: лесá с крошечными деревьями, пузырящиеся болота, лужицы-озёра, горы по колено и даже вулканы. Между ними пролегает лабиринт из дорожек и тропинок.

По ним сейчас и несётся твой фамильяр. Вы выиграете этот раунд, если он достигнет противоположного края арены раньше, чем фамильяр твоего соперника.

Этот соперник — Йондир из народа высших эльфов, обладающего особыми чародейскими способностями. Вдобавок к этому он ещё и сын Владычицы магов Телáсы, отчего всё время задирает нос перед другими ученикам. Вы с ним не особо ладите с тех

самых пор, как столкнулись в твой первый день в Академии.

Йондир стоит на балконе на противоположной стороне арены и подбадривает своего фамильяра Листру, карликовую гидру с тремя головами. Ловко виляя между препятствий, она уже приближается к цели — и при этом опасно близко подбирается к твоему фамильяру.

— Листра! Фас! — торжествующе кричит Йондир, и гидра тянется к твоему фамильяру острыми зубами. Кто же он такой?

Если это быстрая и проворная **ТУМАННАЯ КОШКА**, переходи в раздел 98.

Если твой фамильяр — милый, но могущественный **ГРОЗОВОЙ ХОМЯК**, переходи в раздел 103.

Если это сверкающий **ЗЕРКАЛЬНЫЙ МОТЫЛЁК**, переходи в раздел 17.



2

Благодаря владению искусством плетения теней ты можешь войти во тьму в одном месте и выйти в другом! К счастью, в Зале сердца тёмных уголков хоть отбавляй. Ты быстро ныряешь в тень ниши и сливаешься с нею. Куда ты хочешь переместиться?

Если хочешь выйти из тёмного угла за спиной у Аурелиуса, чтобы застать его врасплох, **переходи в раздел 76.**

Если предпочитаешь оказаться в тени колонны рядом с магом, чтобы зайти с фланга, **переходи в раздел 104.**

3

Сосредоточившись, ты создаёшь звуковую иллюзию тяжёлых шагов и криков. Кажется, будто к переулку несётся толпа людей. Кто-то кричит:

— Стоять, проклятые пираты! Ни с места! Именем Чайкиной Гавани — вы арестованы!

Разбойники удивлённо переглядываются.

— Это городская стража! — кричит пиратка-чародейка. — Уносим ноги, пока нас не бросили в темницу!

Она торопливо делает несколько магических жестов и вместе с огром резко стано-

вится прозрачной! Пираты проходят сквозь массивную кирпичную стену и пропадают из вида.

Усмехаясь, ты развеиваешь иллюзию и продолжаешь свой путь. Вскоре лабиринт переулков заканчивается, и ты выходишь на оживлённую главную улицу.

Переходи в раздел 64.

4

Вместе с Квини ты отправляешься в Академию Лунной тени. Гномиха Ольдра, изучающая здесь искусство плетения теней, тоже идёт с вами. Вы дожидаетесь, пока Академия вновь переместится в Ворканию, и выходите из школы через большие главные ворота.

Перед вами расстилается мрачный горный хребет, окутанный тучами, на одной из вершин которого возвышается Академия Лунной тени. Это обитель древнего вампирского рода фон Малок: огромный замок с чёрными стенами, мощными башнями и высокими стрельчатыми окнами. Вокруг него беспорядочно пляшут фиолетовые огоньки, а откуда-то издали раздаются раскаты грома. Приблизившись, вы замечаете высокую фигуру, которая спешит скрыться за воротами зам-

ка. А не змея ли с тремя головами сидела у неё на плече?

— Да это же Йондир! — изумлённо восклицает Квини. — Что он здесь делает? Он ведь не учится в Академии Лунной тени!

— Очень подозрительно, — соглашается Ольдра. — Может быть, его мать и вправду замешана в этом похищении, а он ей помогает?

— Давайте это выясним, — отвечаешь ты.

Вы заходите в Академию, однако Йондира уже и след простыл. Где же искать похитителей? Может, в местах, где концентрация магии наиболее высока? Хорошенько всё обсудив, вы останавливаетесь на двух вариантах.

Первый — Башня призраков, самая высокая башня замка. Там обитает великое множество привидений и духов, так что она буквально трещит по швам от концентрации магии.

Второй — родовой склеп фон Малоков, таящийся глубоко под замком. Именно он является центром силы этого места.

Куда вы хотите отправиться?

Если планируете исследовать **БАШНЮ ПРИЗРАКОВ**, переходите в раздел 106.

Если намереваетесь спуститься в **СКЛЕП ФОН МАЛОКОВ**, переходите в раздел 74.

В ином случае ты можешь **вернуться к разделу 52** и сделать другой выбор.



5

Князь Аурелиус под аккомпанемент арфы человека-попугая объявляет твоё выступление и зачитывает задание. Он любезен, как и всегда, но, заводя магическую песнь, ты поглядываешь на него с недоверием.

Магией своего голоса ты создаёшь в воздухе движущиеся картины, которые рассказывают историю могущественной волшебницы из прошлого. Изображения красочны и настолько реалистичны, что хочется их потрогать.

В конце концов князь Аурелиус довольно аплодирует.

— Сдано! — провозглашает он. — Отныне ты официально владеешь искусством магического пения.

Несмотря на сложность ситуации, ты испытываешь гордость, когда ощущаешь в себе магическую силу музыки.

Запиши в поле «Способности» на своём магическом свитке **ИСКУССТВО МАГИЧЕСКОГО ПЕНИЯ** и **переходи в раздел 83.**

6

Князь Аурелиус направляет на тебя ладони, готовя атакующее заклинание. Но тут

ты взываешь к силе драконов, и древняя магия растекается по твоим венам, а кожа покрывается сверкающими кристальными чешуйками.

Из ладоней Аурелиуса в твою сторону выстреливают два световых луча! Обострённые драконы чувства подсказывают тебе, что их можно отразить обратно в князя. Нужно лишь сделать так, чтобы лучи ударили в правильные чешуйки под верным углом.

Это чешуйки под номерами 62 и 11. Чтобы вычислить верный угол, отними 11 от 62 и **переходи в раздел под соответствующим номером.**

7

— Ты действительно овладел искусством создания теней, — гремит голос из колодца.

Тут из него начинают валить клубы непроглядного мрака, которые окутывают тебя, словно плащ! Магия теней проходит сквозь твоё тело, вызывая приятное покалывание под кожей.

Ты с улыбкой покидаешь Теневой свод. Графиня фон Малок едва заметно кивает тебе. Вы все сдали экзамен, и графиня выглядит очень довольной.

— Вы сделали ваш перрррвый шаг в изучении искусства плетения теней, — объявляет она. — Вам ещё многое пррредстоит узнать, но нельзя забывать и про отдых. Академия «Семь Звёзд» устраивает бал для учеников всех школ-паррртнёров, и вы, естественно, тоже пррриглашены. Вы по пррраву это заслужили!

Ученики раздражаются ликующими воплями. Вместе с ними вы покидаете своды Академии Лунной тени.

Переходи в раздел 84.

8

Мощная каменная дверь преграждает путь в склеп клана фон Малок. На её поверхности выгравированы сотни защитных рун, между которыми виднеется большая замочная скважина.

Квини быстро осматривает руны и разочарованно качает головой.

— Это древняя защитная магия. С ней не справится ни одно заклинание — нам даже пытаться не стоит. Без подходящего ключа внутрь не попасть.

Если у тебя с собой есть **ВСЁ-ОТКРЫВАТЕЛЬ**, переходи в раздел 59.

Если у тебя его ещё нет, вам здесь не пройти. **Вернись к разделу 52**, чтобы сделать новый

выбор. Но сначала запиши себе в заметки **раздел 8**. Ты сможешь в любое время вернуться сюда, как только найдёшь всё-открыватель.

9

Ты вспоминаешь, что арену для гонок населяют садовики: маленькие духи природы, ухаживающие за растениями. Их задача — заботиться о саде и постоянно его улучшать. Ты сосредотачиваешься на своём умении общаться с духами и заводишь с ними разговор.

— Привет, садовики! Сегодня большие скачки гидр! Вход свободный!

Внезапно вокруг Листры появляются крошечные создания в высоких заострённых шляпах и с радостным гомоном взбираются на спину недоумевающей карликовой гидры. Из-за своих хихикающих наездников Листра сбавляет скорость, и твой фамилляр первым пересекает финишную черту.

Запиши **ИСКУССТВО ПРИЗЫВАТЬ ДУХОВ** в поле «Способности» на своём магическом свитке и **переходи в раздел 32**.

10

Вы всё глубже спускаетесь под землю по лабиринту гротов и пещер. В стенах