

Хендрик Ламбертус

Академия магии  
Семь Звёзд

Зачарованный остров



Москва  
2026





## Твое магическое приключение ждёт тебя!

Ты держишь в руках не просто книгу. Это приключение, в котором ты можешь участвовать сам! Ведь именно **Ты** решаешь, как история будет развиваться дальше. Эта книга не из тех, какие нужно просто читать, перелистывая страницы от начала до конца! Она состоит из пронумерованных разделов. Каждое принятое тобой решение ведёт к новому разделу, и ты сможешь сам выбирать, с какого раздела продолжить.

Действие разворачивается в магическом мире Ананта. Здесь ты изучаешь волшебство в знаменитой Академии магии «Семь Звёзд»,

где успел добиться больших успехов. Следующий шаг — найти фамильяра, магическое животное, которое будет сопровождать тебя во всех волшебных приключениях!

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 ещё 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 страни-

це 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 ксерокопируешь его перед тем, как заполнить, то сможешь использовать его несколько раз. И если захочется, сохранишь в конце книги!

\*\* Если ты уже прочитал первую книгу из серии «Академия магии "Семь Звёзд"», то можешь, если хочешь, взять магический свиток оттуда. Тогда у тебя останутся магические навыки, которые ты выбрал в первой части, а также подарок леса (красный кристалл, светящаяся жемчужина, мандрагора или флейта). Остальные вещи в новое приключение взять нельзя — они не помещаются в твой инвентарь.



# 1

Ты осторожно двигаешься вперёд по тёмному коридору, освещаемому лишь тусклым светом факелов. Слева и справа то и дело виднеются арки, за которыми клубится крошечная тьма. Это мрачное место — экзаменационный лабиринт Академии магии «Семь Звёзд», самой знаменитой школы волшебства в магическом мире Ананты. В этом лабиринте ученики показывают, чему научились. Вот уже несколько месяцев ты изучаешь здесь магию, так что настала твоя очередь проявить себя.

Рядом с тобой по коридору шагает твоя школьная подруга Квини. Она тёмная эльфийка с серой кожей и белоснежными волосами с цветными прядями. На её плече сидит паук размером с кулак. Это её фамильяр Крошка. Квини ободряюще улыбается тебе:

— Кажется, выход близко. Я уже чувствую небольшой сквозняк.

Квини оказывается права: за углом вы обнаруживаете большой зал, в дальней стене которого находятся могучие, окованные железом ворота с обнадеживающей надписью «ФИНИШ» над ними.

Но через весь зал тянется зияющая расщелина. Она слишком широка, чтобы перепрыгнуть её, и, конечно же, никакого моста

здесь нет. К тому же прямо у ворот притаилась огромная ящерица, больше шести метров в длину. Хвост у неё похож на кнут, пасть полна клыков, а тело выглядит так, будто целиком состоит из бурлящей лавы, перемежающейся чёрными чешуйками брони. При виде вас ящерица изрыгает огонь, как будто бросая вам вызов. Это взрослый магмовый саламандр — и, кажется, он голоден!

Квини решительно выпрямляется.

— Я переправлю нас через пропасть!

— Тогда я беру на себя саламандра! — отвечаешь ты.



Твоя спутница заводит эльфийскую песню-заклинание. Воздух над пропастью начинает светиться, постепенно обретая форму моста из серебристого лунного света.

Вы перебегаете расщелину. А по ту сторону вас уже поджидает магмовый саламандр! Он преграждает вам путь к воротам и разевает пасть, чтобы обдать вас огнём. Ты лихорадочно размышляешь, каким из твоих навыков его можно одолеть.

Выбери навык, которым ты уже владеешь. Если ты прочёл первую книгу, можешь



просто взять первую магическую способность из своего свитка. Если хочешь, конечно.

Если ты владеешь искусством **ПИРОМАНТИИ** и хочешь её применить, **переходи в раздел 65.**

Если обладаешь способностью **ОБЩАТЬСЯ С ЖИВОТНЫМИ**, **переходи в раздел 32.**

Если умеешь **ПРИЗЫВАТЬ ДУХОВ**, **переходи в раздел 113.**

Если постиг таинство **СОЗДАНИЯ КРАСОЧНЫХ ИЛЛЮЗИЙ**, **переходи в раздел 14.**

Не забудь записать своё умение в раздел «Способности» на магическом свитке!

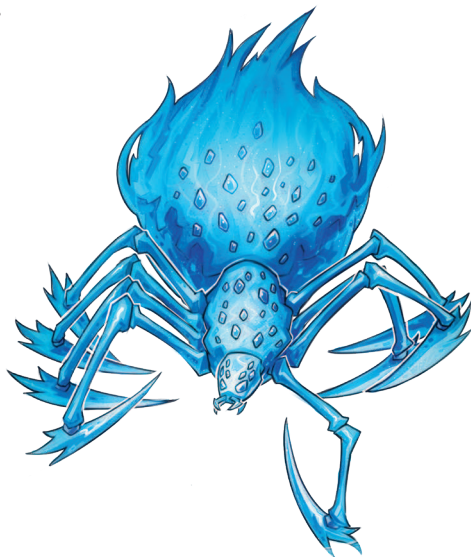
## 2

Твоя туманная кошка насторожённо прислушивается. Внезапно она бросается вперёд, растворяется в клубящемся тумане и исчезает сквозь узкую щель. Несколько секунд ничего не происходит, а потом в стене с щелчком отворяется каменная дверь. Туманная кошка выходит наружу, гордо задрав хвост. Своим тонким чутьём она обнаружила потайную дверь и открыла её с другой стороны! Ты благодарно прижимаешь её к себе, а затем вместе с Фраттеком, Залгуром и вашими фамильярами отправляешься освободить наставницу Варину.

**Переходи в раздел 114.**

Ты быстро оборачиваешься невидимкой и прячешься за дерево. Как раз вовремя!

К вам крадущейся походкой приближается огромный паук на длинных ногах. Его тело размером почти с крестьянский дом покрыто серебристыми блестящими волосками, а на круглом брюшке светятся синеватые магические знаки. Да и вообще его очертания кажутся странно размытыми, будто просвечивающими.



Когда призрачный паук-великан, не замечая тебя, проскальзывает мимо твоего укрытия, ты улавливаешь незнакомый мотивчик. Кажется, паук что-то мурлычет себе под нос!

Он снова и снова повторяет три слога: *НЯ  
ОД НА.*

Ты не имеешь ни малейшего понятия, что это значит, и на всякий случай записываешь странные слоги. Дождавшись, пока паук не исчезнет в лесу, ты продолжаешь путь к Зеркальному водопаду.

**Переходи в раздел 69.**



4

С помощью своего умения ты обращаешься к орхидейным дриадам:

— Не могли бы вы пропустить меня через ваши прекрасные леса? Ваши великолепные цветы так и радуют глаз, но мне очень нужно найти моего фамильяра.

Орхидейные дриады польщённо хихикают. Они перешёптываются, а затем самая смелая дриада в шляпке из синего бутона обращается к тебе:

— Ну ладно. Мы пропустим тебя, если заплатишь за проход.

— Не знаю, найду ли что-то, что понравится дриадам, — в сомнении отвечаешь ты.

— Тогда заплати интересной историей! — ухмыляется дриада. Остальные радостно поддерживают её.

Пожав плечами, ты соглашаешься и принимаешься подробно рассказывать духам растений, как несколько месяцев назад ты со своими друзьями победил теневого дракона Вандразила. Они слушают, затаив дыхание.

Когда ты заканчиваешь, дриады кивают.

— Хорошая история. Очень правдоподобная. Можешь идти дальше! И передавай привет от нас этому теневому дракону, если ещё раз встретишь его...

Если честно, ты надеешься, что этого никогда не случится. Ты продолжаешь свой путь сквозь самую гущу Туманных лесов.

**Переходи в раздел 64.**

## 5

Ты с облегчением выдыхаешь, когда последняя нить паутины остаётся позади. Тебе удалось пробраться через жуткую сеть, не запутавшись в ней!

**Переходи в раздел 35.**



## 6





Ты так и не придумываешь ни одного магического способа остановить могучего грозового великана. Он уже хватает путевого ворона, чтобы засунуть его вместе с хужиной в свой мешок, когда птица от испуга роняет белую кляксу помёта размером с утиный пруд.

— Фууу!

Грозовой великан брезгливо разжимает руку и с руганью принимается вытирать её

об облако, а ворон, воспользовавшись возможностью, улетает прочь. Но из-за сильной тряски остальные чуть не падают с кроватей, а ты и вовсе не можешь удержаться на ногах!

Коснись с закрытыми глазами таблицы предсказаний.

Если твой палец укажет на , то ты смог вовремя опереться о стену. Если попадёшь на ,  или , ты ударился головой, и защитному камню придется потратить очко силы, чтобы уберечь тебя от большой шишки. Вычеркни одно очко силы камня в своём магическом свитке.

Вы продолжаете путешествие в ночи и уже на следующее утро добираетесь до острова Пашу.

**Переходи в раздел 118.**

## 7

Как только ты произносишь число, каменная дверь со скрипом отъезжает в сторону. За ней оказывается небольшой сводчатый зал. Посреди него на постаменте покоится яйцо из хрусталя размером с кулак. Оно прозрачное, как стекло, и сквозь скорлупу видно, что внутри бушует крохотная гроза с синеватыми молниями.

Ты радостно хватаешь яйцо и кладёшь в сумку. Теперь ты на шаг ближе к приобретению своего фамильяра!

В глубине зала виднеется ведущая вниз винтовая лестница. Ты долго спускаешься, сгорая от любопытства, пока тебе в глаза не начинает бить дневной свет. Лестница заканчивается в потайной пещере у подножия Грозовых утесов, избавив тебя от утомительного пути по горам.

Ты двигаешься дальше, чтобы добраться до ещё одного уголка острова.

Запиши **ГРОЗОВОЕ ЯЙЦО** в поле «Инвентарь» на магическом свитке и **вернись к разделу 60**, чтобы сделать новый выбор.



8

Ты раскидываешь руки и начинаешь на-свистывать коротенькую мелодию-заклинание.