

Хендрик Ламбертус

Академия магии
Семь Звёзд

Врата теней



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 изучал **ВОЛШЕБСТВО** у старой доброй ведьмы Гомельды и уже добился больших успехов. Теперь ты готов столкнуться с опасностями большого мира!

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 увлекательную 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 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 фотографируешь магический свиток или ксерокопируешь его перед тем, как заполнить, то сможешь использовать его несколько раз. И если захочется, сохранишь в конце книги!



1

Раннее утро. Ты сидишь на траве на лесной поляне, окружённой вековыми деревьями. Если присмотреться, в их узловатой коре можно разглядеть морщинистые лица. Одни хмурятся, другие улыбаются, а какие-то, похоже, и вовсе спят. Здесь, в Сновидческих Лесах, всё наполнено живой магией!

Но величайшее чудо находится прямо перед тобой: Рунические скалы Дхура, круг из каменных глыб, сплошь покрытых таинственными письменами. Говорят, у этих рун нет автора — они существуют с самого начала времён.

Тут кто-то выходит из чащи на поляну. Ты видишь лесную ведьму Гомельду, твою наставницу в магических искусствах и Хранительницу Рунических скал. Это старая гномиха с зелёными волосами, похожими на лишайник, и тёмной морщинистой кожей, напоминающей древесную кору. К её одежде прикреплены бесчисленные магические амулеты, волшебные кольца и талисманы. Они напоминают ей о невероятных путешествиях её юности.

Гомельда улыбается тебе и говорит:

— В последнее время ты добился больших успехов. С каждым днём ты становишься всё сильнее.

В твоей душе расцветает гордость. Хоть Гомельда добра и мудра, учитель она довольно строгий.

— Сегодня особенный день для тебя, — торжественно продолжает лесная ведьма. — Ровно три года назад ты начал изучать магию. Теперь же она достаточно в тебе окрепла. Пришло время отправиться в большой мир и продолжить твоё обучение в другом месте.

Твоё сердце колотится от волнения. Отправиться в путешествие... Исследовать другие магические миры... Ты всегда этого хотел! Но действительно ли ты готов к этому? Говорят, там на каждом углу поджидают опасности... Даже чудовища водятся!

— Не беспокойся, — говорит Гомельда; она, похоже, заметила твои сомнения. — Я знаю, что ты справишься. В конце концов, ты многому научился здесь.

Ты нерешительно киваешь. Это правда — теперь ты действительно владеешь азами магии. Но какую именно магию ты изучал в последние годы? Сделай свой выбор!

Если ты изучал **ПИРОМАНТИЮ** — искусство заклинания огня — **переходи в раздел 18.**

Если научился **ОБЩАТЬСЯ С ЖИВОТНЫМИ**, **переходи в раздел 103.**

Если овладел способностью **ПРИЗЫВАТЬ СУЩНОСТЕЙ И ДУХОВ**, переходи в раздел 67.

Если освоил **СОЗДАНИЕ КРАСОЧНЫХ ИЛЛЮЗИЙ**, которые могут обманывать других людей, переходи в раздел 90.

2

Ты раскидываешь руки и громко произносишь заклинание. И огонь повинуется тебе! Столп пламени делится на две части, которые огибают мост с обеих сторон. Ты чувствуешь его жар, но огонь не может тебе навредить. Ты спокойно продолжаешь свой путь по мосту, пока не оказываешься на другой стороне ущелья. Твоё дальнейшее путешествие через Огненные горы Магмира проходит без особых происшествий, и наконец перед тобой возникает край горного хребта.

Переходи в раздел 23.

3

В тебе пробуждается сила огня, и ты формируешь между ладоней огненный шар. Его свет озаряет зал, и теневое чудовище с гневным шипением отступает в тёмный угол.

Переходи в раздел 34.



4

Ты используешь свою **СПОСОБНОСТЬ ПРИЗЫВАТЬ ДУХОВ**, чтобы пообщаться с призраками, шепчущими во тьме.

— И что вы все тут делаете? Разве вам не следует шептаться в мрачных недрах земли?

— Мы почувствовали ужасный удар, — жалуются духи. — Наши пещеры чуть не обрушились! А теперь этот огромный дракон так шумит и сопит, что мы не слышим собственного шёпота... Что же нам делать?

— Да, настоящая беда, — соглашаешься ты. — И может стать ещё хуже! Если Ван-

дразил освободится, он разнесёт всю Ананту. Другие призраки, шепчущие во тьме, могут потерять свои пещеры...

— Мы не можем этого допустить! — взвыли призраки, и ты чувствуешь, как их растерянность сменяется решимостью.

Все вместе они устремляются вперёд и набрасываются на Вандразила, как стая разъярённых хищных птиц! Теневой дракон пытается схватить их своей ужасной пастью, но не успевает за проворными призраками. Он слишком ослаб, чтобы по-настоящему применять свои способности!

Вернись к разделу 46 и вычеркни два очка силы Вандразила. Затем сделай новый выбор в битве с теневым драконом.

5

Тебе удаётся увернуться от когтей духа тления. Второй раз схватить он тебя не успевает — ты уже бежишь через Призрачные болота Плоша!

Совершенно запыхавшись, ты всё-таки достигаешь края болот. Где-то позади тебя слышится вой духа, похожий на злорадный смех. Ты трясёшь головой и продолжаешь свой путь.

Переходи в раздел 111.



6

Ты используешь свою магическую способность **ОБЩАТЬСЯ С ЖИВОТНЫМИ**, чтобы заговорить с жуками, которые питаются заклинаниями и снуют повсюду в Запечатанном Подземелье.

— Ну как вам живётся? — спрашиваешь ты на щёлкающем языке насекомых.

— Ох, так себе, ползаем тут без дела, — следует безрадостный ответ.

— Хотите внести немного разнообразия в свою жизнь?

Ты объясняешь жукам свой план, и они сразу приходят в восторг. Вскоре до тебя доносятся возмущённые крики Хранителя книг. От него по полу быстро уползает томик! В погоне за ним он и не замечает, что это десятки хихикающих жуков тащат книгу на своих спинах. Усмехаясь, ты провожаешь

взглядом Хранителя книг, пока тот не исчезает в лабиринте стеллажей. Затем быстро хватаешь справочник о тeneвых сущностях и начинаешь читать.

Переходи в раздел 38.

7

Твоя интуиция мага подсказывает тебе: по болотам приближается какой-то дух. Да это же зелёный дух тления! Он подплывает ближе и тянет к тебе призрачную ладонь с длинными пальцами. Ты используешь свою способность **ВЗАИМОДЕЙСТВОВАТЬ С ДУХАМИ И СУЩНОСТЯМИ**, чтобы вступить с ним в контакт.

— Приветствую! — мысленно говоришь ты ему. — Как у тебя дела? Что нового в вашем призрачном царстве?

Он так удивляется, что опускает лапу и бормочет:

— Э-эм, у меня всё хорошо, спасибо. Я просто давно не разговаривал со смертным существом...

Вы продолжаете беседовать. Дух оказывается, в общем-то, славным малым — когда не пытается залить путешественников слизью.

Вы так хорошо поладили, что он ещё какое-то время плывёт рядом с тобой и в ито-

ге даже показывает короткий путь через болота. На краю болот вы прощаетесь, и ты продолжаешь своё путешествие.

Переходи в раздел 111.



Огневик мчится к письменному столу, чтобы поджечь бумаги. Но благодаря своей способности **ОБЩАТЬСЯ С ДУХАМИ** ты заговариваешь с ним, отвлекая от рукописей.

— Что ты тут делаешь? Здесь ведь так холодно! — спрашиваешь ты огненного духа. — Разве тебе не хочется жить в месте потеплее?

И ты рассказываешь ему о Пылающих землях, родине всех огненных существ. Ты много слышал о них от духа очага в доме твоей наставницы Гомельды.

Огневика тут же охватывает тоска по родине.

— Ты прав, — шипит он. — Здесь ужасно холодно. Мне действительно следует вернуться домой!

И дух со вспышкой исчезает. Опасность миновала!

Переходи в раздел 117.



Пригнувшись, ты сосредотачиваешься и используешь свою **СПОСОБНОСТЬ К ПРЕВРАЩЕНИЯМ**. Тут же твоё тело уменьшается и покрывается шерстью, и вот ты уже сидишь на полу в облике кошки. Прячась в тенях настенных гобеленов, ты на мягких лапах пробираешься в Полуночный кабинет. Йондир и Гисберт так увлечены беседой, что не замечают тебя. Притаившись за пузатой вазой рядом с их скамьёй, ты ловишь своими чуткими кошачьими ушами каждое слово.

Переходи в раздел 65.

10

Встречный ветер свистит у тебя в ушах, пока Верховный магистр Марцеллус кружит с тобой вокруг Академии.

— Академия «Семь Звёзд» состоит из семи башен. — Директор делает крутой вираж. — Башня звёзд, где мы только что были, — это вход в саму Академию. Там находятся спальни и кабинеты преподавателей. Во второй башне, Башне Луны, расположены спальни учеников. Остальные башни куда интереснее. Это Башня пламени, Башня ветра, Башня волн и Башня лесов. Там находятся аудито-