

داستان



جادوگر کوه
آتشین قلعه

۱۹۱
Hoopa



جادوگر کوه آتشین قله

نویسندگان:

استیو جکسون و ایان لیوینگستن

مترجم:

مریم رفیعی





Fighting Fantasy: The Warlock of Firetop Mountain
Text © Steve Jackson and Ian Livingstone, 1982
Cover, inside and map illustrations © Steve Jackson and Ian Livingstone, 2017
Cover illustration by Robert Ball, 2017
Inside illustrations by Vlado Krizan, 2017
Map illustration by Leo Hartas, 2017
Persian Translation © Houppaa Publication, 2021

نشر هوپا با همکاری آژانس ادبی کیا در چهارچوب قانون بین‌المللی حق انحصاری نشر اثر (Copyright) امتیاز انتشار ترجمه‌ی فارسی این کتاب را در سراسر دنیا با بستن قرارداد از ناشر آن، Scholastic، خریداری کرده است.



رعایت «کی‌رایت» یعنی چه؟

یعنی نشر هوپا از نویسندگان کتاب، استیو جکسون و ایان لیوینگستن و ناشر خارجی آن، اسکولاستیک، برای چاپ این کتاب به زبان فارسی در ایران و همه جای دنیا اجازه گرفته و بابت انتشارش، سهم نویسندگان، یعنی صاحبان واقعی کتاب را پرداخت کرده است.

اگر هر ناشری غیر از هوپا، این کتاب را به زبان فارسی در ایران یا هر جای دنیا چاپ کند، بدون اجازه و رضایت استیو جکسون و ایان لیوینگستن، این کار را کرده است.

سرشناسه: جکسون، استیو، ۱۹۵۱-م.
Jackson, Steve, 1951-
عنوان و نام پدیدآور: جادوگر کوه آتشین قله / نویسندگان استیو جکسون و ایان لیوینگستن؛ تصویرگران ولادو کریزان و رابرت بال؛ مترجم مریم رفیعی.
مشخصات نشر: تهران: نشر هوپا، ۱۳۹۹.
مشخصات ظاهری: ۲۱۶ ص.
شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۲۰۴-۳۴۷-۶
وضعیت فهرست نویسی: فیبا
یادداشت: عنوان اصلی: The warlock of firetop mountain.
موضوع: داستان‌های نوجوانان انگلیسی-- قرن ۲۱ م.
موضوع: Young adult fiction, English-- 21st century
شناسه افزوده: لیوینگستن، ایان، ۱۹۴۹-م.
Livingstone, Ian, 1949-
شناسه افزوده: کریزان، ولادو، تصویرگر
Krizan, Vlado
شناسه افزوده: بال، رابرت، تصویرگر
Ball, Robert
شناسه افزوده: رفیعی، مریم، ۱۳۶۴-م، مترجم
PZV/۱
رده بندی کنگره: ۱۸۲۳/۹۲ [ج]
شماره کتابشناسی ملی: ۷۳۶۸۱۳۱

جادوگر کوه آتشین قله

نویسندگان: استیو جکسون و ایان لیوینگستن

تصویرگران: ولادو کریزان، رابرت بال و لئو هارتاس

مترجم: مریم رفیعی

ویراستار: الهه رضانی

مدیرهنری: علی بخشی

طراح گرافیک متن: بهار یزدان‌سپاس - نسیم نوریان

چاپ اول: ۱۴۰۰

تیراژ: ۲۰۰۰ نسخه

قیمت: ۵۵۰۰۰ تومان

شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۲۰۴-۳۴۷-۶



آدرس: تهران، میدان فاطمی، خیابان بیستون، کوچه‌ی دوم الف، پلاک ۳/۱، واحد دوم غربی.
سندوق پستی: ۱۴۳۱۶۵۳۷۶۵ | تلفن: ۸۸۹۹۸۶۳۰ | info@hoopaa.ir | www.hoopaa.ir

همه‌ی حقوق چاپ و نشر انحصاراً برای نشر هوپا محفوظ است.

استفاده از متن این کتاب، فقط برای نقد و معرفی و در قالب بخش‌هایی از آن مجاز است.



لغو هارتاس

فهرست

ماجرای جویبات را چگونه آغاز می‌کنی؟

۱۰

پیشینه

۱۳

ماجرای جویبات انتظارت را می‌کشد!

۱۵

چگونه باید با موجودات دنیای زیرزمینی بجنگی

۲۰۰

برگه‌ی ماجرای جویبات

۲۰۸

راه نده، چون با کسب تجربه، مهارت و شانس، هر تلاش جدیدی تو را یک قدم به هدف نهایی‌ات نزدیک‌تر می‌کند.

خودت را آماده کن. چون وقتی به صفحه‌ی بعد بروی، وارد ماجراجویی هیجان‌انگیز و پرخطر جادوگر کوه آتشین‌قله می‌شوی. ماجراجویی‌ای که در آن همه‌ی تصمیمات با خودت است و قهرمانش تویی!

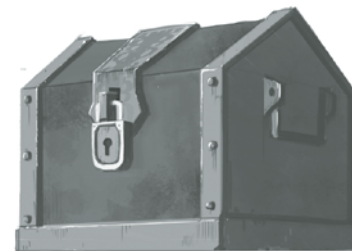
دوست داری ماجراجویی‌ات را چگونه آغاز کنی؟

اگر تازه با این مجموعه آشنا شده‌ای...

قبل از شروع بهتر است قوانین صفحات ۲۰۰ تا ۲۰۵ را بخوانی.

اگر قبلاً یکی از کتاب‌های این مجموعه را خوانده‌ای (یا شاید بهتر است بگوییم یکی از آن‌ها را بازی کرده‌ای)...

می‌دانی که برای داشتن شانس موفقیت باید ویژگی‌های قهرمانت را کشف کنی. می‌توانی با دنبال کردن دستورهای صفحات ۲۰۰-۲۰۱ شخصیت خودت را خلق کنی. یادت نرود که جزئیات شخصیت را در «برگه‌ی ماجراجویی» صفحه‌ی ۲۰۸ وارد کنی.



ماجراجویی‌ات را چگونه آغاز می‌کنی؟

کتابی که در دست داری، دروازه‌ای است به دنیایی دیگر: دنیای جادوی سیاه، هیولاها، ترسناک، قصرهای مخوف، سیاه‌چال‌های خطرناک و خطرات ناگفته؛ جایی که تعداد انگشت‌شماری آدم شریف در برابر نقشه‌های بی‌شمار نیروهای اهریمنی ایستادگی می‌کنند.

خوش آمدی به دنیای

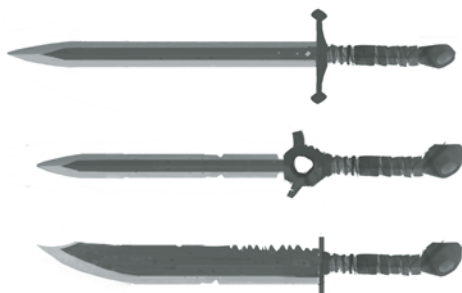
Fighting Fantasy

قرار است ماجراجویی خیالی دلهره‌آوری را آغاز کنی که در آن خودت قهرمانی! خودت تصمیم می‌گیری از کدام مسیر بروی، چه خطراتی را به جان بخری و با چه موجوداتی بجنگی. ولی این هشدار را آویزه‌ی گوشت کن: بر اساس عواقب کارهایت، زنده می‌مانی یا می‌میری.

مراقب باش، چون هیچ تضمینی برای موفقیت وجود ندارد و ممکن است مأموریتت در همان اولین تلاش با شکست مواجه شود. ولی ترس به دلت

تاس جایگزین

اگر یک جفت تاس نداری، عکس اعداد مختلف تاس‌ها پایین همه‌ی صفحات کتاب چاپ شده‌است. کتاب را سریع ورق بزن و روی یک صفحه توقف کن تا عدد تاس را تصادفی انتخاب کنی. اگر لازم است که فقط یک تاس «بیندازی»، فقط عکس تاس اول را بخوان: اگر دو تا لازم است، مجموع هر دو تاس را حساب کن.



پیشینه

فقط یک ماجراجوی بی‌پروا بدون اینکه ابتدا تا حد ممکن درباره‌ی کوهستان و گنج‌هایش اطلاعاتی به دست آورد، به چنین مأموریت خطرناکی می‌رود. قبل از رسیدن به پایین کوهستان آتشین‌قله، چند روز را کنار اهالی یکی از روستاها گذراندی که به اندازه‌ی سفری دوازده روز از دامنه‌ی کوه فاصله داشت. چون آدم خوش‌مشربی هستی، کنار آمدن با دهقان‌های بومی برایت راحت بود. باینکه آن‌ها داستان‌های زیادی درباره‌ی پناهگاه جادوگر تعریف کردند، نتوانستی مطمئن شوی که همه‌شان - یا حتی یکی از آن‌ها - مبنای حقیقی دارد. روستاییان ماجراجوهای زیادی در مسیر کوهستان دیده بودند، ولی فقط تعداد کمی از آن‌ها بازگشته بودند. سفر پیش رو بسیار خطرناک بود: از این بابت مطمئن بودی. از بین کسانی که به روستا برگشته بودند، هیچ‌کدام قصد بازگشت به کوهستان آتشین‌قله را نداشتند.

ماجرای جویبی انتظارت را می کشد!

امیدواریم هرگز از تک و تان بیفتی!

حالا به صفحه ی بعد برو...

به نظر می رسد این شایعه که گنج جادوگر در صندوقچه ی باشکوه دوقفله ای پنهان شده است و جانوران مختلفی در سیاه چال از کلیدهای این قفل ها محافظت می کنند، دور از حقیقت نباشد. جادوگر بسیار قدرتمند بود. برخی او را پیر و برخی جوان توصیف می کردند. برخی می گفتند قدرتش از یک دسته ورق افسون شده ناشی می شود، و برخی دیگر می گفتند با دستکش های سیاه ابریشمی ای که به دست می کند، ارتباط دارد. یک دسته گابلین با صورت های زگیل دار از ورودی کوهستان محافظت می کردند؛ موجودات احمقی که به غذا و نوشیدنی علاقه ی زیادی داشتند. هرچه به اتاق های داخلی نزدیک تر می شدی، جانوران ترسناک تر می شدند. برای رسیدن به اتاق های داخلی بایستی از رودخانه ای می گذشتی. خدمات قایق همیشگی بود، ولی قایق ران از چانه زدن لذت می بُرد؛ پس بایستی یک سکه ی طلا برای این سفر کنار می گذاشتی. محلی ها علاوه بر آن تشویق کردند که یک نقشه ی خوب هم از دوروبرت بکشی، چون بدون نقشه در جنگل گم می شدی.

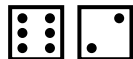
وقتی سرانجام روز سفرت فرارسید، همه ی اهالی روستا آمدند تا برایت سفر بی خطری را آرزو کنند. چشم های بسیاری از زنان، چه جوان و چه پیر، پر از اشک شد. بی اختیار این سؤال برایت پیش آمد که آیا این ها اشک اندوه چشم هایی است که دیگر هرگز تو را زنده نخواهند دید...؟

سرانجام پیاده روی دوروزهات به پایان می‌رسد. شمشیرت را از غلاف بیرون می‌کشی، آن را روی زمین می‌گذاری و درحالی که با آسودگی خاطر آه می‌کشی، روی صخره‌های خزه‌بسته می‌نشینی تا لحظه‌ای استراحت کنی. کش وقوسی به بدنت می‌دهی، چشم‌هایت را می‌مالی و سرانجام به کوهستان آتشین قله نگاه می‌کنی.

کوه خطرناک به نظر می‌رسد. دامنه‌ی شیب‌دارش طوری است که انگار چنگال‌های جانوری غول‌پیکر به آن حمله کرده‌است. صخره‌های تیز با زاویه‌هایی غیرطبیعی بیرون زده‌اند. می‌توانی رنگ قرمز وهم‌آوری را بالای کوه ببینی - احتمالاً نوعی گیاه عجیب است - که کوه نامش را از آن گرفته‌است. شاید هیچ‌کس هرگز نفهمد چه چیزی دقیقاً آن بالا رشد می‌کند، چون بی‌شک بالا رفتن از قله غیرممکن است.

مأموریتت پیش رویت است. آن‌سوی فضای باز، یک غار تاریک است. شمشیرت را برمی‌داری، از جا بلند می‌شوی و به این فکر می‌کنی که چه خطراتی ممکن است پیش رو داشته باشی. ولی با عزمی راسخ شمشیرت را در غلافش می‌گذاری و به غار نزدیک می‌شوی.

به داخل تاریکی سرک می‌کشی و دیوارهای لزج و سیاهی را می‌بینی و حوضچه‌های آب را که روی زمین سنگی زیر پایت جمع شده‌اند. هوا سرد و نمور است. فانوست را روشن می‌کنی و با احتیاط به درون تاریکی قدم می‌گذاری. تار عنکبوت‌ها به صورتت می‌خورند و صدای خش‌خش پاهای کوچکی را می‌شنوی که به احتمال زیاد صدای پای موش است. در غار به راه می‌افتی. پس از چند متر به یک دوراهی می‌رسی. به سمت غرب



آن‌سوی فضای باز، ورودی غاری تاریک است.

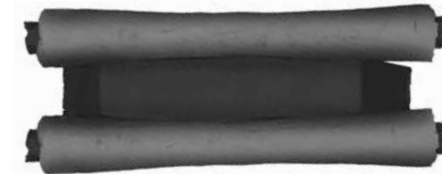
می‌روی (به ۷۱ برو) یا شرق (به ۲۷۸ برو)؟

۲

شانست را امتحان کن. اگر خوش‌شانس باشی، بدون جلب توجه گول فرار می‌کنی. اگر بدشانس باشی، پایت به سنگ کوچکی می‌خورد که کف غار سُر می‌خورد و باعث می‌شود دشنام بدهی. با فرض اینکه گول صدایش را می‌شنود، شمشیرت را بیرون می‌کشی؛ به ۱۶ برو. اگر خوش‌شانس باشی، در راهرو پیش می‌روی و به تقاطع برمی‌گردی. به ۲۶۹ برو.

۳

صدای جرینگ‌جرینگ خفه‌ای از زنگ بلند می‌شود و پس از چند لحظه، پیرمرد تکیده‌ای را می‌بینی که سوار یک قایق پارویی کوچک می‌شود که در ساحل شرقی لنگر انداخته. آهسته‌آهسته پارو می‌زند، بعد لنگر می‌اندازد و لنگ‌لنگان به سمتت می‌آید. سه سکه‌ی طلا از تو می‌خواهد. وقتی به قیمت اعتراض می‌کنی، بهانه‌ای آبکی درباره‌ی «تورم» تحویل می‌دهد. کم‌کم از اعتراضت عصبانی می‌شود. آیا سه سکه‌ی طلا به او می‌پردازی (به ۲۷۲ برو) یا تهدیدش می‌کنی (به ۱۲۷ برو)؟



۴

خود را در یکی از راهروهای شمال به جنوب می‌یابی. در سمت شمال، مسیر پس از چند متر به سمت شرق می‌پیچد. برای بررسی‌اش به ۴۶ برو. در سمت جنوب، این مسیر هم به سمت شرق می‌پیچد. برای اینکه به جنوب بروی به ۳۳۲ برو.

۵

یک در زمخت چوبی در دیوار شرقی راهرو قرار دارد. پشت در گوش تیز می‌کنی و صدای زمزمه‌ی شوخ‌وشنگی به گوشت می‌رسد. آیا در می‌زنی و وارد می‌شوی (به ۹۷ برو) یا مسیرت را به سمت شمال ادامه می‌دهی (به ۲۹۲ برو)؟

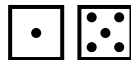


۶

در بزرگ و سنگین دستگیره ندارد. شانه‌ات را به آن می‌کوبی، ولی فایده‌ای ندارد. انگار قرار نیست این در باز شود. تصمیم می‌گیری تسلیم شوی و از ورودی‌ای استفاده کنی که کمی قبل در مسیر شرق به غرب، از آن گذشتی. به ۸۹ برو.

۷

در ساحل شمالی رودخانه‌ی پرخروشی در یک غار زیرزمینی بزرگ، ایستاده‌ای. به ۲۱۴ برو.



۸

راهروی روبه‌رویت به در محکمی می‌رسد. گوش تیز می‌کنی، ولی چیزی نمی‌شنوی. دستگیره را امتحان می‌کنی. می‌چرخد و وارد اتاق می‌شوی. همان‌طور که به اطراف نگاه می‌کنی، فریاد بلندی را از پشت‌سرت می‌شنوی. درجا می‌چرخ و مردی وحشی را می‌بینی که با تبرزین بزرگی در دست، به سمت خیز برداشته. یک بربر دیوانه است و باید با او بجنگی!

بربرها

مهارت ۷

استقامت ۶

دیوار شمالی روبه‌رو دری دارد که می‌توانی حین نبرد از آن فرار کنی (به ۱۸۹ برو). اگر بربر را شکست دادی، به ۲۷۳ برو.

۹

حیرت‌زده از موفقیتِ دروغینت تصمیم می‌گیری شانست را باز هم امتحان کنی. می‌توانی ابزارهای اسکلت را بررسی کنی، یا با تظاهر به اینکه دنبال کاربرگ می‌گردی، کشوهای نیمکت‌های مختلف را بگردی. اگر ابزار را انتخاب می‌کنی، به ۳۴ برو. اگر کشوها را می‌گردی به ۳۲۲ برو. از پشت در شمالی صدایی می‌شنوی و متوجه می‌شوی که باید عجله کنی!

۱۰

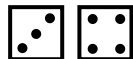
به تقاطع می‌رسی و به سمت شمال می‌روی. به ۷۷ برو.

۱۱

در راهرو به سمت غرب می‌روی و به پیچی می‌رسی که به سمت جنوب می‌رود. دقیقاً قبل از پیچ، تابلویی است که روی آن نوشته شده «در دست احداث». روبه‌رویت پلکانی است که به سمت پایین می‌رود. فقط سه پله‌اش ساخته شده. چند بیل، کلنگ و ابزار دیگر کنار پله‌ها افتاده. وقتی پیچ را رد کنی، ناگهان ابزارها به جنب‌وجوش می‌افتند و مشغول کار روی پله‌ها می‌شوند. اکنون ابزارآلات مختلفی را تماشا می‌کنی که می‌کنند و می‌کوبند، انگار در دست کارگرانی نامرئی‌اند. زمزمه‌ی آوازی بلند می‌شود. متوجه می‌شوی که می‌گویند: «های‌های، های‌های، داریم کار می‌کنیم...» تماشا می‌کنی و خنده‌ات می‌گیرد... این صحنه واقعاً خنده‌دار است. آنجا می‌نشین و تماشا می‌کنی و حتی موفق می‌شوی همراه برخی از آن ابزارهای جادویی آواز بخوانی. درحالی‌که استراحت می‌کنی، ۲ امتیاز به استقامت و ۱ امتیاز به مهارت اضافه کن. بعد در راهرو به سمت تقاطع برمی‌گردی. از آنجا می‌توانی یا به سمت شمال بروی (به ۳۶۶ برو) یا جنوب (به ۲۵۰ برو).

۱۲

تا اهرم را می‌کشی، صدای چلنگ‌چلنگ کرکننده‌ای در راهروها طنین می‌اندازد. دستپاچه اهرم را به عقب فشار می‌دهی تا آژیر را قطع کنی، ولی تأثیرش را گذاشته. صدای پاهایی را می‌شنوی که در راهرو پیش می‌آیند. به ۱۶۱ برو تا بفهمی توجه چه چیزی را جلب کرده‌ای. عدد ۱۲ را یادداشت کن تا بعد از پایان نبرد، بتوانی به این بخش برگردی.



بعد از شکست دادن این جانور، یا می‌توانی به تقاطع برگردی (به ۲۵۶ برو) یا اهرم را فشار دهی (به ۳۶۴ برو).

۱۳

سرت درد می‌کند و وقتی از جای بلند می‌شوی، سرت گیج می‌رود. چهار مرد دست‌به‌کار می‌شوند و همان‌طور که سلاح‌هایشان را آماده نگه داشته‌اند، پشت‌سرهم به سمت می‌آیند. دستت را به دیوار می‌گیری و به سمت در جنوبی می‌روی. ولی معلوم نیست موفق شوی یا نه. پایت روی سنگی لیز می‌خورد و به زمین می‌افتی. قبل از آنکه بتوانی دوباره بلند شوی، جانورها به تو رسیده‌اند. به ۲۸۲ برو.

۱۴

نشانه‌ای از راهی مخفی وجود ندارد، ولی ناگهان صدای پاهایی را می‌شنوی که به سمت می‌آیند. برای اینکه بفهمی چه چیزی به تو نزدیک می‌شود، به ۱۶۱ برو. باید با این جانور بجنگی.

اگر هیولا را شکست دادی، به ۱۱۷ برو. این مرجع را یادداشت کن تا بدانی باید به کجا برگردی.

۱۵

وقتی روی نیمکت می‌نشینی و غذایت را می‌خوری، کم‌کم احساس آرامش عمیقی می‌کنی و دردهای بدنت ظاهراً خودبه‌خود التیام می‌یابند. این استراحتگاه افسون‌شده است. می‌توانی علاوه بر امتیاز معمول، ۲ امتیاز اضافی هم به استقامتت اضافه کنی (فقط در صورتی که از امتیاز اولیه‌ی

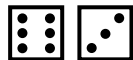
استقامتت بیشتر نشود) و اگر امتیاز مهارتی از دست دادی، ۱ امتیاز به آن اضافه کنی. وقتی آماده‌ی حرکت شدی، در راهرو به مسیрт ادامه بده و به ۳۶۷ برو.

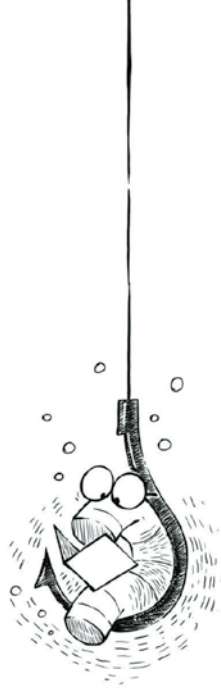
۱۶

شمشیرت را بیرون می‌کشی. وقتی این کار را می‌کنی، گول صدایت را می‌شنود و برای حمله آماده می‌شود.

گول مهارت ۸ استقامت ۱۰

اگر شکستش دادی، به ۵۰ برو. بعد از دومین حمله، می‌توانی از راهرو فرار کنی (به ۲۶۹ برو).





«به عقیده‌ی یک کرم، عجیب است که
انسان کتاب‌هایش را نمی‌خورد.»

بخشی از شعر «کرم‌های شب‌تاب» اثر رایبندرانات تاگور

هوپا، ناشر کتاب‌های خوردنی



نشر هوپا همگام با ناشران بین‌المللی، از کاغذ مرغوب با زمینه‌ی کرم استفاده می‌کند، زیرا:
این کاغذ نور را کمتر منعکس می‌کنند و در نتیجه، چشم هنگام مطالعه کمتر خسته می‌شود.
این کاغذ سبک‌تر از کاغذهای دیگرند و جایه‌جایی کتاب‌های تهیه‌شده با آن، آسان‌تر است.
و مهم‌تر از همه اینکه برای تولید این کاغذ درخت کمتر قطع می‌شود.

..... به امید دنیایی سبزتر و سالم‌تر

کتاب‌فروشی‌های هوپا

www.hoopabooks.ir



اینستاگرام هوپا

[hoopa_publication](https://www.instagram.com/hoopa_publication)



سایت هوپا

www.hoopa.ir



کانال تلگرام هوپا

<https://t.me/hoopabooks>

