

داندو



دز جیاجو

هوی
Hoopa





دژ جیادو

نویسنده:
استیو جکسون

مترجم:
مریم رفیعی

سرشناسه: جکسون، استیو، ۱۹۵۱_ م.
 Jackson, Steve, 1951_
 عنوان و نام پدیدآور: دژ میاهو / نویسنده استیو جکسون:
 تصویرگران ولادو کریزان و رابرت بال : مترجم مریم رفیعی.
 مشخصات نشر: تهران: نشر هوپا، ۱۳۹۹.
 مشخصات ظاهری: ۲۴۰ ص.
 شابک: ۹۷۸_۶۲۲_۲۰۴_۳۰۷_۰
 وضعیت فهرست نویسی: فیبا
 یادداشت: عنوان اصلی: The citadel of chaos.
 موضوع: داستان‌های نوجوانان انگلیسی_ قرن ۲۱ م.
 موضوع: Young adult fiction, English_ 21st century
 شناسه افزوده: رفیعی، مریم، ۱۳۶۴_ مترجم
 شناسه افزوده: کریزان، ولادو، تصویرگر
 شناسه افزوده: Krizan, Vlado
 شناسه افزوده: بال، رابرت، تصویرگر
 شناسه افزوده: Ball, Robert
 رده‌بندی کنگره: PZ۷/۱
 رده‌بندی دیویی: ۸۲۳/۹۱۴ [ج]
 شماره‌ی کتاب‌شناسی ملی: ۶۲۳۷۳۶۹

دژ میاهو

نویسنده: استیو جکسون

تصویرگران: ولادو کریزان، رابرت بال و لئو هارتاس

مترجم: مریم رفیعی

ویراستار: الهه رمضانعلی

مدیر هنری: علی بخشی

طراح گرافیک متن: بهار یزدان‌سپاس

ناظر چاپ: سینا برازوان

نوبت چاپ: اول، ۱۴۰۲

تیراژ: ۵۰۰ نسخه

قیمت: ۱۸۵۰۰۰ تومان

شابک: ۹۷۸_۶۲۲_۲۰۴_۳۰۷_۰



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



Fighting Fantasy: The Citadel of Chaos

Text © Steve Jackson, 1983

Cover, inside and map illustrations © Steve Jackson, 2017

Cover illustration by Robert Ball, 2017

Inside illustrations by Vlado Krizan, 2017

Map illustration by Leo Hartas, 2017

Persian Translation © Houpaa Publication, 2023

"The right of Steven Jackson to be identified as the Author of this Work has been asserted in accordance with the Copyright, Designs and Patents Act 1988"

نشر هوپا با همکاری آژانس ادبی کیا در چارچوب 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 «کپی‌رایت» یعنی چه؟

یعنی نشر هوپا از نویسنده کتاب، استیو جکسون و ناشر خارجی آن، اسکولاستیک، برای چاپ این کتاب به زبان فارسی در ایران و همه جای دنیا اجازه گرفته و بابت انتشارش، سهم نویسنده، یعنی صاحب 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، این کار را کرده است.



کوهستان

رود کاک

کوه آتشین قله

کوه بانگ

دشت‌های
استونبریج

تپه‌های ماه‌سنگ

رود

جنگل سیاه‌دار

یازترومویج

لازگو

رود نقره‌ای

چالیس

سیلور تون

کاون

دشت بادگیر

گذرگاه ترول توت

دشت

شازار

جنگل یور

دره‌ی یید

سالامونز

به سمت
چلگه‌ها

واتوس

کراکن ارتفاعات

لغو هارتاس





فهرست

ماجرای جویبات را چگونه آغاز می‌کنی؟

۱۰

پیشینه

۱۳

ماجرای جویبات انتظارت را می‌کشد!

۱۵

چگونه باید با موجودات دژ هیاهو بجنگی

۲۲۶

برگه‌ی ماجرای جویبات

۲۳۸



ماجراجویات را چگونه آغاز می‌کنی؟

کتابی که در دست داری، دروازه‌ای است به دنیایی دیگر: دنیای جادوی سیاه، هیولاهای 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 برای موفقیت هیچ تضمینی وجود ندارد و ممکن است

مأموریتت در همان اولین تلاش با شکست مواجه شود. ولی ترس به دلت 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 دژ هیاهو 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 ۲۲۶ تا ۲۳۲ را بخوانی.

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

حتماً قوانین ویژه‌ی مربوط به جادو را در صفحات ۲۳۳ تا ۲۳۵ بخوان و یادت نرود که جزئیات شخصیتت را در «برگه‌ی ماجراجویی» در صفحه‌ی ۲۳۸ وارد کنی.

تاس جایگزین

اگر یک جفت تاس نداری، عکس اعداد مختلف تاس‌ها پایین همه‌ی صفحات کتاب چاپ شده است. 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

مردم قانونمدار دره‌ی ویلوا هشت سال است که با حیرت و وحشت از نیمه‌جادوگر «بالتوس دایر» عمر می‌گذرانند. با حیرت، چون قدرتش بسیار حیرت‌انگیز است و با وحشت، چون خبری از قلمرویش به بیرون درز کرد مبنی بر اینکه نقشه‌های جاه‌طلبانه‌اش برای کشورگشایی قرار است از خود دره آغاز شود.

یک نیمه‌الف وفادار که برای جاسوسی به برج سیاه فرستاده شده بود سه روز پیش سراسیمه با هشدار به دره بازگشت. بالتوس دایر از اعماق غارهای کراگن راک، ارتشی از آشوبگران را تشکیل داده بود و قصد داشت آن‌ها را تا یک هفته‌ی دیگر برای حمله به دره آماده کند.

شاه سالامون نیکنام مرد عمل بود. همان روز پیغام‌رسانی به سراسر دره فرستاد تا تمهیدات دفاعی را آماده و مردان را برای دست‌به‌کار شدن احضار کند. سوارانی هم به جنگل بزرگ یور فرستاده شدند تا به نیمه‌الف‌های ساکن آنجا هشدار دهند و از نیروهای متحد درخواست کمک کنند. شاه

1. Willow

سالامون مرد عاقلی هم بود. به خوبی می دانست که این خبر بدون شک به گوش جادوگر بزرگ یور می رسد، جادوگر سفید و بسیار قدرتمندی که در اعماق جنگل زندگی می کرد. جادوگر پیر بود و در چنین نبرد عظیمی دوام نمی آورد. ولی به چند جادوگر جوان آموزش می داد و شاید یکی از کارآموزانش که در هنرهای جادویی شجاعت و جاه طلبی لازم را داشت می توانست به پادشاه و مردمش کمک کند...

تو نورچشمی جادوگر بزرگ یوری. او استاد سختگیری است و بی صبری ات هم بیشتر وقت ها بر تو چیره شده. شاید چون کمی بیش از حد کله شقی بلافاصله عازم دربار سالامون شدی. پادشاه با شوق و ذوق به استقبال تو آمد و نقشه اش را توضیح داد. اگر بالتوس پیش از بسیج کردن سپاهش کشته شود، می توان بدون خون و خونریزی از نبرد اجتناب کرد.

مأموریت پیش رویت خیلی خطرناک است. چند جانور مخوف از بالتوس دایر در دژش محافظت می کنند. اگرچه جادو قوی ترین سلاح است، گاهی اوقات باید برای زنده ماندن فقط به شمشیرت تکیه کنی.

شاه سالامون مأموریتت را برای توضیح و در مورد خطرات پیش رویت به تو هشدار می دهد. یک مسیر برای ورود به دژ وجود دارد که بهترین مسیر است و می توانی آن را برگزینی. اگر پیدایش کنی، با کمترین خطر موفق می شوی. شاید مجبور شوی چند بار امتحان کنی تا آسان ترین راه نفوذ را بیابی.

دره ی ویلو را ترک می کنی و پس از یک پیاده روی طولانی به برج سیاه می رسی. می توانی از پایین تپه ی کراگن راک خطوط دور آن را در پس زمینه ی آسمان تاریک ببینی...

ماجرای جویبی انتظارت را می کشد!

امیدواریم هرگز از تک و تا نیفتی!

حالا به صفحه ی بعد برو...



موقع نزدیک شدن خُرخر خفه‌ای می‌شنوی و دو جانور ناقص‌الخلقه به سمتت می‌آیند.

خورشید غروب می کند. همان زمان که گرگ و میش هوا جای خود را به تاریکی می دهد، شروع می کنی به بالا رفتن از تپه به سمت سایه ای که در پس زمینهای آسمان شب آشکار است. کمتر از یک ساعت با دژ فاصله داری. در فاصله ی کمی از دیوارهای دژ می ایستی تا استراحت کنی - ولی اشتباه می کنی، چون شبیه شبی ترسناک به نظر می رسد که راه فراری از دستش وجود ندارد. وقتی نگاهش می کنی، موهای گردنت سیخ می شوند.

ولی از ترس هایت خجالت می کشی. با عزمی راسخ به سمت دروازه ی اصلی می روی، جایی که می دانی نگهبانها منتظر ایستاده اند. گزینه هایت را بررسی می کنی. قبلاً به این فکر کرده بودی که وانمود کنی عطاری و برای درمان تب یکی از نگهبانها آمده ای. می توانی خود را تاجر یا صنعتگر هم جا بزنی - یا شاید نجار. حتی می توانی خانه به دوشی باشی که دنبال پناهگاهی برای شب می گردد.

درحالی که درباره ی احتمالات و قصه هایی که باید برای نگهبانها تعریف کنی فکر می کنی، به مسیر اصلی که به دروازه ها منتهی می شود می رسی. دو فانوس دو طرف دروازه روشن اند.

نزدیک که می شوی، ناله های خفه ای می شنوی و دو جانور بدترکیب سر راهت سبز می شوند. سمت چپ جانور زشتی با سر سگ و بدن یک بوزینه ی بزرگ ایستاده و بازوهای قدرتمندش را باز و بسته می کند. جانور سمت راست دقیقاً برعکسش است و سر یک بوزینه و جسم یک سگ بزرگ را دارد. نگهبان دوم چهار دست و پا به تو نزدیک می شود. در



چند متریات می ایستد، روی پاهایش بلند می شود و تو را خطاب قرار می دهد.

کدام داستان را انتخاب می کنی؟

- | | |
|---------------------------------|-------------|
| خود را عطار جا می زنی؟ | به ۲۶۱ برو. |
| ادعا می کنی تاجری؟ | به ۲۳۰ برو. |
| برای شب درخواست پناهگاه می کنی؟ | به ۲۰ برو. |



کمی جلوتر در راهرو در سمت راست دری قرار دارد. نقش های عجیبی روی آن حک شده، ولی به زبانی است که بلد نیستی. آیا در را باز می کنی (به ۱۴۲ برو)، یا به راهت در راهرو ادامه می دهی (به ۳۴۳ برو)؟

۳

چه چیزی به آن‌ها می‌دهی:

- میرباد جیبی؟ به ۳۲۷ برو.
 عنکبوتی توی ظرف؟ به ۵۹ برو.
 یک مشت توت ریز؟ به ۲۳۶ برو.

اگر نمی‌توانی هیچ‌یک از این‌ها را بدهی، می‌توانی شمشیرت را بیرون بکشی (به ۲۸۶ برو) یا به سمت در بعدی بروی (به ۳۶۶ برو).

۴

یک توپ آتشین را احضار و آن را به طرف صورت جانور پرتاب می‌کنی. با ناراحتی توپ را تماشا می‌کنی که بدون هیچ تأثیری روی او کمانه می‌کند! می‌توانی خیلی سریع از طلسم کپی جانور استفاده کنی (به ۱۹۰ برو)، یا شمشیرت را بیرون بکشی (به ۳۰۳ برو).

۵

دستگیره‌ی در را می‌چرخانی؛ می‌چرخد و رو به راهروی دیگری باز می‌شود. کمی که جلو می‌روی، راهرو به سمت راست می‌پیچد و خیلی زود به در دیگری می‌رسد. تابلویی از این در آویزان است که روی آن نوشته شده: «لطفاً برای احضار خدمتکار زنگ بزنی.» طنابی - ظاهراً متصل به زنگ - کنار در آویزان است. آیا طبق دستور زنگ می‌زنی (به ۴۰ برو)، یا دستگیره‌ی در را امتحان می‌کنی (به ۳۶۱ برو)؟



۶

مسیر چند متر در امتداد رودخانه ادامه دارد و بعد داخل صخره‌ها می‌پیچد. مدتی در این مسیر پیش می‌روی. به ۳۶۷ برو.

۷

در قفل است. می‌توانی شانه‌ها را به آن بکوبی و در را بشکنی (به ۲۶۸ برو). یا طلسم قدرت را روی خودت اجرا کنی و سعی کنی در را از جا بکنی (به ۱۱۶ برو).



۸

با حیرت نسخه‌ی مشابه خودش را تماشا می‌کند که بین شما دو نفر ظاهر می‌شود. کمی عقب می‌رود و تو به مخلوقت دستور حمله می‌دهی. ولی وقتی به یکدیگر نزدیک می‌شوند، اتفاق عجیبی می‌افتد. ظاهراً نمی‌توانند به یکدیگر نزدیک شوند، مانند دو فریره مرتب روی هم کمانه می‌کنند و جدا می‌شوند. ولی حداقل نسخه‌ی تو باعث شده جانور کمی دور شود و این به تو اجازه می‌دهد به سمت دروازه‌ی اصلی دژ بدوی. به ۲۱۸ برو.

۹

جمعیت تماشاچیان تحت طلسم توهم تو می بینند که بازی را آغاز می کنی. دو راند را تماشا می کنی و تنش‌ها به اوج خود می رسد. به این نتیجه می رسی که احتیاط حکم می کند بدون اتلاف وقت بیشتر از اتاق خارج شوی. به ۳۱ برو.

۱۰

روی صخره‌ها دست می کنی و بالاخره اهرم کوچکی پیدا می کنی. وقتی آن را می کنی، دیواره‌ی صخره کمی فرو می ریزد و ورودی دراز و باریکی ظاهر می شود. وارد آن می شوی و خود را در راهروی می یابی. کمی جلوتر در سمت چپ دری می بینی و تصمیم می گیری بررسی اش کنی. به ۲۴۹ برو.

۱۱

یا می توانی:

- | | |
|---------------------------------|-------------|
| از طلسم طلای فرینده استفاده کنی | به ۳۶ برو. |
| از طلسم کبی جانور استفاده کنی | به ۲۶۲ برو. |
| از طلسم حس ششم استفاده کنی | به ۱۲۸ برو. |
| از طلسم تضعیف استفاده کنی | به ۱۵۲ برو. |

اگر هیچ کدام از این‌ها را نداری، مجبوری شمشیرت را بیرون بکشی و بجنگی (به ۱۶ برو).





سه پیرزن زشت با بینی‌های دراز و چانه‌های تیز شتابان در اتاق این طرف و آن طرف می‌روند.

۱۲

نفس زنان روبه رویت می‌ایستد. معلوم است که طلسمش حسایی خسته‌کننده بوده. می‌توانی از این فرصت استفاده کنی تا:

از گنج‌های سلاح‌ها چیزی کش بروی	به ۲۷۴ برو.
زیر میز بروی	به ۳۳۵ برو.
به سمت پنجره بدوی	به ۷۸ برو.

۱۳

دستگیره می‌چرخد و در را رو به اتاق دیگری باز می‌کند که جنب‌وجوش زیادی در آن وجود دارد. سه پیرزن زشت با بینی‌های دراز و چانه‌های تیز شتابان در اتاقی - که شبیه آشپزخانه است - این طرف و آن طرف می‌روند و مواد مختلفی را از قفسه‌ها برمی‌دارند و آن‌ها را به سوپی که در دیگچه‌ی بزرگی قل‌قل می‌کند اضافه می‌کنند. یک شقه گوشت سیخ‌زده زیر دودکش بزرگ در حال کباب‌شدن است. وقتی با دقت نگاه می‌کنی، می‌بینی که گوشت حیوان نیست، بلکه یک کوتوله‌ی کامل است که دارد میان آتش سیاه می‌شود. یکی از زن‌ها به تو نگاه می‌کند و می‌گوید: «آه، تو حتماً خدمتکار جدیدی... یا نکنه غذای بعدی هستی؟» و بعد قهقهه‌ی گوش‌خراش خنده‌شان به هوا بلند می‌شود. آیا اجازه می‌دهی فکر کنند تو واقعاً خدمتکار جدیدی هستی که انتظارش را دارند (به ۳۰۲ برو)، یا دوست داری اتاق را بیشتر بگردی (به ۲۱۵ برو)؟

