



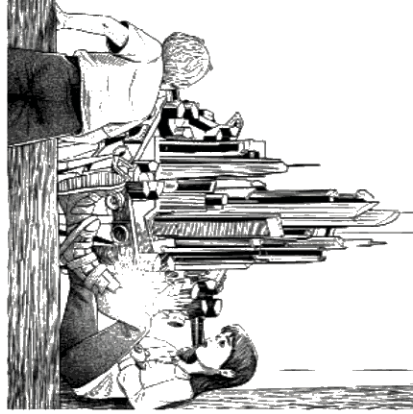
★ *La Mistero de la Lago de Silenteco*

- Por provi paciĝi ĝin, kante malnovan melodian, kiun vi aŭdis de vilaĝa maljunulo, iru al 14.

3 Enirante la kavernon, vi malkovras, ke ĝi etendiĝas profunde subtere. En la lumo de via lanterno, vi vidas sur la muroj antikvajn rokpentraĵojn. Je la fino de la kaverno troviĝas malgranda kesto, tegitaj de marserpenta haŭto.

- Por studi la pentraĵojn pli detale, iru al 12.
- Por malfirmi la keston, iru al 16.

4 La supreniro montriĝas malfacila.



Donacoj de Glacimontoj

Sciencifika komikso en Esperanto.

Legu tie:

spacefantasy.ru/komikso.html

Pli da Esperantaj rakontoj:

de scio. Vi komprenas la lingvon de la vento kaj akvo de ĉi tiu loko. La Spirito, maljuna kaj laca, trovas en vi posteulon. Vi restas loĝi ĉe la bordo, fariĝante ĝia nova Gardisto, akirante longvivan kaj profundan, sentempan saĝecon.

FINO

18

Vi remas per ĉiuj viaj fortoj al la centro. La Spirito de la Lago, ĝenata de via agitemo, aperas sur la surfaco. Vi komprenas, ke vi provokas ĝin, kaj returniĝas. Iru al 6.

19

Vi etendas la manon kaj prenas la Koron de la Fonto. Momento estas

kuŝas antaŭ vi, sed via volo estas rompita. Iru al 8.

16

La kosto malfirmiĝas per surda klako. Ene kuŝas ne trezoro, sed noto sur flaviĝinta pergamento: "*La vera potenco estas ne en posedo, sed en konservado. Lasu la Koron en loko, kaj ĝi benos vin, ne tentos vin*". Apude kuŝas malgranda, glata ŝtona talismano, kiu eligas trankvilecon. Iru al 6.

17

Vi ne etendas la manon al la artefakto. Anstataŭe, vi turnas vin al la Spirito de la Lago. Ĝi lumas responde. La Spirito aproksimiĝas kaj tuŝas vian frunton. Vi pleniĝas

La ŝtonoj estas glitaj de malsupra musko. Penante atingi la supron, vi haltas ravitaj de la vidaĵo: la Lago de Silenteco kuŝas malsupre, kiel perfekta spegulo, reflektante plumbajn nubojn. Vi rimarkas du objektojn: sur la proksima bordo staras malnova, duoneruita ŝtona obelisko, kaj en la centro de la lago videblas malgranda insulo kun sola arbo.

- Por malsupreniri al la obelisko, iru al 2.
- Por pripensi kiel atingi la insulon, iru al 9.

5

La boato knaras, sed subtenas vin. La fluo rapide portas vin laŭlonge

8 Vi atingis vian celon, sed la teruro spertita en la akvo paralizis vian volon. Vi sidas sub la antikva saliko, rigardante la Koron de la Fonto, sed ne povas devigi vin premi ĝin. Tagoj pasas. Vi fariĝas parto de la legendo — eterna gardisto, kiu neniam kuraĝis fari sian elekton.

FINO

9

La insulo logas vin. Vi decidis atingi ĝin. Ĉirkaŭrigardante, vi trovas proksime kreskaĵojn de fleksebla saliko kaj fortaj volvaĵoj.

- Por provi fari fluson el disponeblaj materialoj, iru al 10.

de la rivereto, kaj baldaŭ vi elflosas sur la vastaĵon de la Lago de Silenteco. La akvo estas neaturele travidebla. Subite, io granda kaj malhela malrapide naĝas en la profundo sub via boato.

- Por enrigardi la akvon, provante distingi la estaĵon, iru al 13.
- Por remi kiel eble plej rapide al la centro de la lago, iru al 18.

6

Vi estas sur la bordo de la Lago de Silenteco. Antaŭ vi estas elekto. Vi vidas la insulon kun pulsanta lumo, sentas la ĉeeston de la Spirito de la Lago kaj memoras ĉion, kion vi vidis kaj lernis.

via boato, kaj vi sentas alfluon de sereneco. Iru al 6.

14

Vi fermas la okulojn kaj komencas kanti antikvan motivon. La ombro haltas, ĝiaj konturoj ĉesas esti minacaj. Ĝi malrapide solviĝas en la aero, kaj sur la loko, kie ĝi estis, restas sur la tero lumanta simbolo.

Vi sentas, ke ĝi povus utili al vi. Iru al 6.

15

Naĝante ĝis la mezo, vi sentas kiel la akvo fariĝas glacia. Subite, vian kruon ĉirkaŭvolvas glita tentaklo! Vi per lastaj fortoj liberĝas kaj panike atingas la insulon, elĉerpita kaj terurita. La Koro de la Fonto

plenigita de blindiga ekbrilo! Via plej profunda deziro plenumiĝas... sed la lago ĉirkaŭ vi tuj frostas, la koloroj de la arbaro palĝas, kaj la Spirito de la Lago malaperas kun silenta ĝemo. Vi ricevis tion, kion vi deziris, sed la prezo estis eterna vintro kaj la morto de ĉi tiu magia loko. Vi estas la reganto de nenio.

FINO

20

Vi konscias la veran naturon de ĉi tiu loko. Ĝi estas ne trezorejo, sed sanktejo. Decidante ne rompi la ekvilibron, vi respektoplene turniĝas kaj foriras. Reveninte al la vilaĝo, vi malkovras, ke vi sentas vin ne malplena, sed plena de trankvilo kaj klareco de pensoj. Bonŝanco

La dekstra vojeteto, pli larĝa kaj elpasta, kondukas malsupren en malluman, densan arbaron, sekvante la murmurantan rivereton.

- Por sekvi la maldekstran vojeton al la rokoj, iru al 4.
- Por sekvi la dekstran vojeton lallonge de la rivereto, iru al 7.

2

La obelisko estas kovrita de effiktaj runoj. Tuŝante ĝin, vi sentas mildan pikadon. Subite, la ombroj ĉirkaŭ ĝi densiĝas, kaj vi estas atakata de Ombro de la Obelisko — senkorpa gardisto de antikva magio!

- Por batali kontraŭ la ombro per via armilo, iru al 11.

- Por naĝi al la insulo kaj preni la Koron, iru al 19.
- Por lasi la artefakton en paco kaj reveni al la vilaĝo, iru al 20.
- Por provi alvoki la Spiriton de la Lago, iru al 21.

la lago, sentante vin malfortigita. Iru al 6.

12

La pentraĵoj rakontas historion: la artefakto estis kaŝita por teni en ekvilibro la delikatan ekosistemon de la lago. Ĝia forpreno kaŭzos la pereon de ĉi tiu loko. Vi komprenas, ke la legendo pri plenumo de deziroj estas nur provo de saĝeco. Iru al 6.

akompanas vin en viaj aferoj. Vi akiris ion pli valoran — harmonion.

FINO

21.

Ĉu vi havas la simbolon el 14?

- Jes. Iru al 17
- Ne. Iru al 19

Enkonduko. Vi estas aventuristo, kiu alvenis al kvietaj vilaĝeto ĉe la piedo de antikvaj montoj. La lokanoj flustras pri sorĉita Lago de Silenteco, en kies akvoj, laŭ legendo, ripozas artefakto de nekredebla potenco — la Koro de la Fonto. Oni diras, ke ĝi plenumas unu plej profundan deziron. Vi staras sur la sojlo de la drinkejo, rigardante du vojetojn, kiuj forkondukas en la arbaron.

7

Malsuprenirante laŭ la vojeteto, vi aŭdas kiel la rivereto akiras forton. La aero fariĝas humida kaj malvarma. Vi trovas la fonton de la rivereto — malgrandan kavernon, el kiu la akvo elfluas rekte el la roko. Apude kuŝas malnova, putranta elfosita boato.

13

Rigardante atente, vi vidas grandan, sed belan estaĵon — la Spirito de la Lago, simila al giganta lumanta meduzo. Ĝi ne montras agresemon, sed nur sevoleme rigardas vin per siaj senfundaj okuloj. Ĝi naĝas sub

- Por esplori la kavernon, iru al 3.
- Por preni la boaton kaj naĝi al la lago, iru al 5.

1

Vi atingas la arbarbordon. Antaŭ vi estas vojforkiĝo. La maldekstra vojeteto, mallarĝa kaj kruta, kondukas supren al rokoj kovritaj de musko.