

## Cuprins

CAPITOLUL I. MOTOR CITY.....	9
CAPITOLUL II. PEȘTERA ELFILOR .....	18
CAPITOLUL III. FREYR .....	34
CAPITOLUL IV. FURTUNA.....	40
CAPITOLUL V. ROMA .....	51
CAPITOLUL VI. ASGARDR, IMPERIUL SAMOYEZILOR.....	62
CAPITOLUL VII. PREGĂTIRI DE PLECARE .....	74
CAPITOLUL VIII. ODIN .....	87
CAPITOLUL IX. VÂNĂTOAREA SUBMARINĂ.....	95
CAPITOLUL X. LITLA DIMUN.....	111
CAPITOLUL XI. CAPCANA .....	124
CAPITOLUL XII. XIBIR .....	140
CAPITOLUL XIII. SPRE POL .....	152
CAPITOLUL XIV. ORAȘUL DE GHEAȚĂ.....	163
CAPITOLUL XV. LA POLUL NORD .....	172
CAPITOLUL XVI. NIFLHEIM .....	184
EPILOG.....	196

# CAPITOLUL I

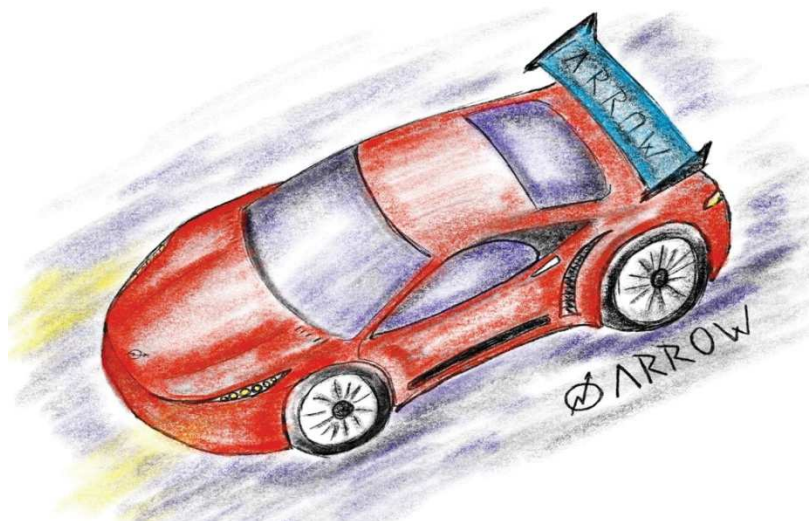
## MOTOR CITY

Undeva în Estul îndepărtat al Europei, acolo unde munții Carpați se curbează, prinzând în încheștarea lor o câmpie înaltă, se afla la începutul secolului XXI un orașel foarte micuț locuit de cățeluși. Orașul era așezat de o parte și de alta a râului învolburat Olt, ce curgea amenințător din munții înalți, fiind unit prin câteva poduri de oțel trainic construite din vechime. Uneori, când ploua foarte mult pe creste, sau când zăpezile se topeau sub privirea blândă a soarelui primăvărat, râul își ieșea din matcă, rupea barajul construit din saci de nisip și năvălea în oraș. Atunci puteai vedea cățeluși umblând prin apa până la genunchi, încălțați cu cizme de cauciuc sau plutind pe plute de brad confecționate în grabă. Norocoși erau cei de talie mare, cărora apa le venea până la glezne, însă puteai vedea pechinezi și schnauzeri pitici stând zile întregi pe acoperișul caselor, așteptând să treacă inundația. Acelea nu erau momente plăcute, noroc însă că acest lucru se întâmpla destul de rar.

De mai multe generații orașul cunoscuse o dezvoltare puternică în domeniul construcțiilor de autovehicule, căpătând la un moment dat nu se știe de unde numele de **Motor City**, Orașul Motoarelor. În oraș erau patru fabrici de automobile, ce produceau în fiecare oră câte 5 vehicule fiecare. În Nord, în cartierul Saint-Bernard, se produceau camioane grele pentru transportul mărfurilor. Aceste camioane erau cerute în toată lumea datorită fiabilității lor dovedite și a capacității lor de a merge cu ușurință pe zăpadă. Fiecare camion avea două motoare și zece roți motrice, echipate cu cauciucuri uriașe. De altfel, toate modelele noi erau testate în creierii munților, în trecătoarea Nottelheim, unde zăpada nu se topea niciodată.



În Estul oraşului, în cartierul Schnauzerilor, se produceau camioane şi vehicule uşoare cu remorcă, în timp ce în Vest, în cartierul Akita, se produceau mici autoturisme de familie, foarte ieftine. Sudul oraşului era locuit de ogari, iar aici se produceau cele mai spectaculoase maşini de curse sub marca „**Arrow**”. Maşinile Arrow câştigaseră multiple premii internaţionale, fiind renumite pentru uşurinţa cu care se conduceau chiar şi de către piloţi începători.



În Centrul orașului era un parc uriaș, o adevărată pădure de brad, având în mijloc un lac artificial. În zilele de sfârșit de săptămâna și cu ocazia sărbătorilor, puteai vedea zeci și sute de bărci și hidrobiciclete legănându-se pe apă în sunetul muzicii de fanfară.

Orașul era renumit și pentru brutăriile și cofetăriile sale. La fiecare colț de stradă puteai cumpăra pâine caldă cu semințe, covrigi aburinzi cu mac, precum și cele mai bune prăjituri cu mere, caise și ciocolată. Cea mai cunoscută creație culinară, pentru care turiștii veneau de la mare depărtare, era „Cartoful magic”, o prăjitură ce combina 3 creme diferite de ciocolată, caramel și dulceață de zmeură, fiind apoi acoperită din belșug cu frișcă proaspătă. Mulți cofetari încercaseră să fure rețeta, fără succes însă.

\* \* \*

Aventura noastră începe în luna iulie, când întregul orașel dormita leneș sub arșița soarelui puternic de vară. Majoritatea locuitorilor erau plecați în vacanță, străzile erau aproape pustii, până și fabricile aveau activitatea oprită. Pe strada Castanilor rareori trecea câte o mașină, tulburând joaca celor tineri, sau întrerupând câte o partidă înfocată de tenis sau fotbal.

La numărul 11, dincolo de un gard înalt de lemn, se desfășoară o grădina largă de pomi fructiferi, răspândiți fără o ordine aparentă. Un hamac ponosit sta spânzurat între doi cireși plini de fructe, alături de o masă și două bănci din lemn. Pe masă sunt mai multe pahare golite și o sticlă aburită cu suc de portocale, un laptop și o tabletă închise.

Aerul este încins, sunt 40 grade Celsius. Lângă masă, pe iarbă, este întins cu grijă un covor albastru, cam ponosit, în mijlocul căruia tronează un vas mare de sticlă, plin de cireșe. Plictisit, întins pe spate, zace Fram, un **samoyed** alb foarte drăguț, elev în clasa a 2-a la școala din oraș.



– Ce plictiseală, nu se întâmplă nimic în orașul asta, își zice în barbă întinzându-se cât poate de mult pe covor.

Într-adevăr, tot anul își dorise să vină vacanța de vara. Își făcuse planuri peste planuri imaginându-și cum se va juca pe Playstation sau pe tabletă ore în șir (niciodată nu era timp suficient pentru asta), cum va urca pe munte sau va juca fotbal împreună cu cel mai bun prieten al său, Denis, cum se va relaxa în curte la umbra cireșilor bătrâni.

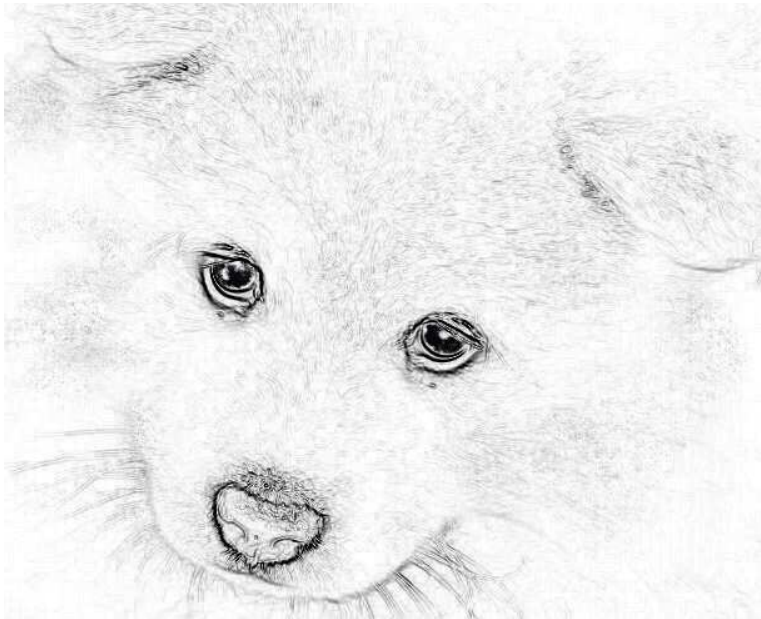
Însă în numai câteva zile se și plictisise, iar Denis era plecat în vacanță la mare cu părinții. Jocul lui preferat, o strategie online complicată, se dovedise imposibil la un moment dat, chiar dacă personajul pe care îl crease era de nivel 40. Era închis într-o peșteră de gheață, păzit de gardieni fioroși de nivel foarte mare. Nu putea nici ieși din peșteră, nici acumula experiență, și asta după ce investise 6 luni jucând „*North Pole Adventures*”!

Fram era un cățeluș cuminte, ce nu iubea aventura decât în jocuri sau în cărți. În rest, cu excepția unor mici plimbări pe munte împreună cu prietenii, nu se putea lăuda cu vreo năzbâtie ieșită din comun.

Se ridică agale să-și mai ia un pahar de suc și tableta de pe masă.

– Să mai încerc încă o dată, ce pot să fac! Ufff, ce plictiseală...

Deschise tableta și porni **North Pole Adventures**. Pe ecran îi apărură imediat bine-cunoscutul mesaj de întâmpinare: „**Welcome back, great adventurer!**”



– Mda, great adventurer... înțepenit într-o mini peșteră, mormăi Fram supărat.

Era convins că și de data asta, la fel ca și în celelalte 200 de încercări din ultimele zile, își va pierde personajul în primele cinci minute de luptă. Încercase toate combinațiile de arme și armuri, pur și simplu nimic nu părea să meargă. Există o armură de un nivel foarte mare la vânzare pe magazinul online, însă costa trei dolari, bani reali, iar Fram nu îndrăznea să-i ceară lui Pam să plătească.

Fram nu avea părinți sau dacă avea, nu și-i cunoscuse niciodată. De când se știa fusese crescut de o doamna drăguță și în vârstă, pe nume Pam, ce îl îngrijea ca o adevărată mamă. Însă Pam nu era bogată defel și făcea eforturi enorme să îi asigure lui Fram un trai decent, muncind

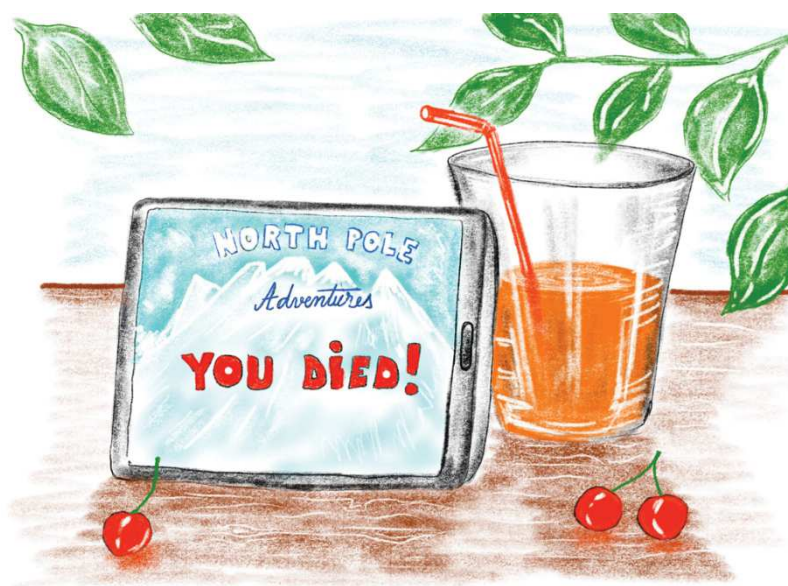
ca servitoare în casele bogătașilor de pe Strada Florilor, aproape de centrul orașului. Acolo locuia și Denis, prietenul său, ce părea să aibă tot ceea ce își poate dori un copil de 9 ani.

Fram era singurul samoyed din întregul orășel, însă acest lucru nu îl deranjase până în acest moment. Doar blana albă și groasă îl făcea să sufere de căldură în zilele călduroase precum aceasta.

Nivelul jocului păru că se încarcă o eternitate; Fram avea o tabletă foarte veche, iar acest lucru se dovedea foarte supărător în practică. Jocurile se mișcau prost, chiar și accesul la Internet era greoi. În sfârșit, ecranul se întunecă, redând imaginea familiară din peștera de gheață.

- Începe... dezastrul, mormăi Fram, în timp ce arunca vrăji în stânga și în dreapta. Bara de sănătate din partea stângă a ecranului scădea rapid, în ciuda poțiunilor și a vrăjilor de vindecare pe care și le dădea intermitent.

Nu trecu mult timp și pe ecran apăru mesajul fatal „**You Died!**”, precum și îndemnul generos de a încerca din nou.



– Vacanța asta e cu adevărat plictisitoare, zise Fram și aruncă de-o parte tableta.

– Că bine zici, Fram, se auzi o voce de dincolo de poartă, *cu adevărat plictisitoare!*

Fram se ridică brusc în capul oaselor, ciulind urechile:

– Denis? Denis, tu ești, frate?

Fugi spre poartă să deschidă zăvorul. Într-adevăr, era Denis în carne și oase, puțin mai bronzat decât îl știa, îmbrăcat într-un tricou albastru și pantaloni albi, de tenis. În spatele lui era parcată, cu motorul încă torcând, ultima generație sport de la **Arrow**, la volanul căreia ședea cu mândrie Terry, șoferul familiei.

Fram își lasă prietenul să între în curte și îi turna un pahar cu suc de portocale.

– Nu știu dacă tu ai ajuns la nivelul cu peștera, însă eu nu trec sub nicio formă. Gardienii de foc sunt absolut îngrozitori.

– Ai încercat să le dai vraja cu gheață? Eu așa am scăpat, să știi că dacă le citești atributele, gardienii au o slăbiciune la gheață.

Fram se uită uluit, plin de speranța:

– Vorbești serios? Încerc imediat!, și se rezezi spre tabletă.

– Nuuu, lasă că încerci diseară. Eu am venit să te iau, mergem la o plimbare în poiana **Elflund**, merge și Erika, trecem acum pe la ea, i-am dat deja mesaj și a confirmat.

– Elflund? Dar acolo e peștera!