

Áron és barátai a Rémkő nyomában

Egy szép őszi reggelre virradt a Csibi tó melletti dombon. Áron arra ébredt, hogy kutyája Pamacs a fejével lökdösi a lábát.

-Hé, Pamacs hagyd abba, még korán van-morogta a takaró alól Áron. De Pamacs nem tágitott, lehúzta a kisfiú takaróját. Nincs mit tenni az alvásnak lóttek.

-Na, Pamacs mi van már? – morgolódik Áron álmos hangon a kutyussal. Pamacs oda toszogatja Áront az íróasztalán lévő számítógépéhez. Áron látja, hogy a gépe világít, be van kapcsolva és a Minecraft játék fut éppen. Pamacsot a kezébe veszi, másik kezével az egeret irányítva megnézi, hogy mi történhetett. Egyszer csak azt veszi észre, hogy Pamacs pixelessé válik és a kiskutyát lassan beszippantja a gép. Rémulten utána kap, hogy visszahúzza, de már késő. És valójában késő, mert rohannia kell az iskolába, hogy el ne késsen.

A három fiú már első osztály óta a legjobb barátok voltak. Sok közös kalandjuk volt míg eljutottak a negyedik osztályig. Látszott, hogy most is készülnek valamire, ahogy összedugták kócós fejüket és hallkan suttoztak.

Áron a tizenöt perces szünetben az iskola udvarán izgatottan meséli Ákosnak és Alexnak, hogy mi történt reggel vele és Pamaccsal. Elmeséli azt is, hogy milyen különös történetet hallott az öreg írótól, aki az utcájuk végében egy meglehetősen romos házban lakik. A kisfiú szerette a fura öreget, mert ha olyan kedve volt, akkor hosszú történeteket mesélt neki varázslatokról, mesebeli lényekről, fantasztikus világokról.

Előző nap is egy ilyen történetet hallott tőle. A város legsötétebb zugában van egy lyuk, ami a Rém erőd ajtaja. Arra gondolt, hogy az átkozhatta meg a gépét, ami eltüntette Pamacsot. Csak egy mód van rá, hogy a kutyus visszatérhessen a mi világunkba, ha bejutnak a Rémerődbe és meg szerzik a kulcsot az őrtől, akkor ki tudják nyitni a rém kő dobozát. A rémkövet hozzá kell érinteni a számítógépéhez és az átok megszűnik. Tanórák után a három fiú rohant a könyvtárba, hogy megkeressék az erőd történetét. Az idős, szemüveges könyvtáros megmutatta hol találják a könyvet, de mielőtt magukra hagyta őket azt javasolta, hogy ne próbálkozzanak az átok feloldásával, mert nagy bajba sodorhatják magukat. Miután elolvasták a könyvet, azt gondolták, hogy ez nem lesz veszélytelen, de megszerzik a követ, hogy kiszabadítsák a kutyust. Siettek, hogy még sötétedés előtt odaérjenek a varázslatok utcájába, ahol gyorsan rátaláltak a lyukra. Kicsit elbizonytalanodtak, de győzött az elszántság és egymás után kúsztak be a pici résen. Ott egy nagy csarnokba értek, a csarnok ajtaját egy rút szörny őrizte. Amikor be akartak az ajtón menni a szörny eléjük állt és kérte a belépőt a következő terembe. Alex megcsikizte a szörny hasát, mire ő kimondta a titkos számokat, mert túl sok esze nem volt.

Az ajtó feltárult és meglátták a dobozt, ami a rémkövet rejtette. Gyorsan felkapták és kirohantak vele mielőtt a szörny őr utánuk futhatott volna. A dobozt ugyanaz a kód nyitotta, amit a szörny elárult nekik a csiklandozástól. Magukhoz vették a rémkövet és hazáig megsemmisítették. Ott Áron szobájában körbevették a számítógépét és tétovázás nélkül odaérintették a PC-hez a varázskövet. A gép villogni, sípolni kezdett és egyszer csak Pamacs ugrott Áron ölébe. A három fiú boldogan ment focizni a vidám Pamaccsal.