

اردا گوشتا



انتخاب

نگاهی دیگر

میزان وفاداری

فیلم دو برج

به کتاب

گپی با

ناظر ت.ت

من باب ترجمه

یک سفر

خیال انگیز

بررسی هابیت

از دیدگاهی دیگر

تربیون اردایی

گفتگویی با

بانویی اردایی

هشتمین والیر

اردا در قرن بیست و یک

برام استوگرد شکارچی شنب



+ زمانی در پیشه

+ بازی اسکایریم

+ شعر کوههای مه آلود

+ منطقه آزاد: بررسی نظر سنجی + پاسخی به خوانندگان

+ بانوی بره تیل

+ اخبار اردایی: اردا در جهان



سخن سردبیر

صبح شده ، از خواب بیدار شدم و ساعتو چک میکنی ای وای ! دیرم شده . با عجله آماده میشی و میزنی بیرون پیش به سوی درس و دانشگاه شغل و کار همینطوری که عجله داری به مقصدت برسی پشت چراغ قرمز گیر میفتی .

ساعتتو نگاه میکنی ، دیرت شده از استرس آروم و قرار نداری وسط این شلوغیها و مهمه های زندگی شهری ناگهان چشمت به خورشید خانم میفته ، یهو لبخند رو لبهات هویدا میشه از این عالم جدا میشی دیگه اهمیتی نداره ده دقیقه دیربرسی تصمیم میگیری آروم باش و از دیدن خورشید خانم زیبا لذت ببری !

بومیگشی بوی نسیم صبحگاهی میاد برگها کم کم دارن زرد میشن بقیه مردمو نگاه میکنی همشون پی مقصدن ولی از کجا معلومه که مقصدهمین حال نباشه !؟

شاید این مقصدی که برای رسیدن بهش انقدر عجله و استرس داریم همین حالاست !

قوه ی تخیل چیزیکه همه ی آدمها دارن اما با بزرگ شدن جاش میزارن درون دنیای کودک و تخیلات و بازهای بچگی .

اگر از قوه ی تخیلمون استفاده کنیم حتی زجرها ورنجهام برامون شیرین میشه .

تخیل دنیایی جادویی که به هرچیز که ما بخوایم رنگ و بوی جادویی میده .

یکی از راههای پرو بال دادن به این قوه درون عالم فانتزی گشت و گذار نموده ، پس آثار فانتزی اہمیتشون بسیاره چون به ما راههای جدیدی نشون میده !

نوشته معصومه .ش

همکاران شماره هشتم آردا کوئنتا

کاوريست: ناظر تور

صفحه آرا: معصومه ش

سر دبیر: معصومه ش

هیئت تحریره: حمید عظیمی

امین ظهور تبار

شاهین حسنی

حسام سعد

مهسا ق

مسعود رضایی

با تشکر از محمد نادری

سجاد افشار

فرید روزبهائی

فهرست

۶	انتخاب "نگاهی دیگر"
۸	میزان وفاداری فیلم دو برج به کتاب
۱۲	هشتمین والیر "آردا در قرن بیست و یک"
۲۰	خالق کنت دراکولا "زندگی ناهه خالق ارباب شب"
۲۲	یک سفر خیال انگیز "بررسی هابیت از دیدگاهی دیگر"
۲۴	اخبار آردایی "آردا در جهان"
۳۰	گپی با ناظر ت.ت من باب ترجمه
۳۲	اساطیر نورس
۳۶	زمانی در بیشه
۳۸	بازی اسکایریم
۴۰	شعر کوههای مه آلود
۴۲	منطقه آزاد "بررسی نظر سنجی"
۴۴	بانوی بره تیل
۴۶	تریون آردایی "گفتگویی با بانویی آردایی"
۵۰	منطقه آزاد "سخنی با خوانندگان"





انتخاب

۱۹ساله با چشمانی نافذ، با سرگذشتی نه چندان مشخص، شاید نجات یافته از صحنه ی تاراج مسافران توسط یه اورک، پیدا شده در بوته ها به دست کشاورزی دون، بزرگ شده در مزرعه ای در ورای کوهستان، کم تر آشنا با واژه های جنگ و خون و عدالت و دروغ، تکیه گاهی از برای پیر همسر کشاورز-زنی با ۴ فرزند به خاک سپرده شده-، فریب خورده بر سرگذشت خویش و امیدوار به آینده ای واهی، پسرک به کلمات پیام آوری گوش می دهد...

جملات تازه اند. حمله ی گابلین ها به روستاهای مجاور به شهر، بسیج شاه از برای انتقام، تقاضا بر گرفتن شمشیرها به دست از برای راندن خطر، جنگ نزدیک است...

شور و هیجان نبرد در قلب پسر می تپد. در خیال خود سوارانی می بیند بس عظیم که از برای مردمان شمشیر می زنند. تصور پوچ اینکه نبرد زیباست. شتابان به سراغ پدر رفته تا عزم سفر بیان کند. کشاورز خشمگین از حرف وی، پیر زن گریان از سخنان اوست.

غم از دست دادن چهار شکوفه برای زن سنگین تر از آنست که توان تحمل تقاضای پسر خوانده ی خود را داشته باشد. او به اتاق تاریک خود می رود تا برای شکوفه ای دیگر نیز بگرید.

پدر غضبناک از پسر فریاد کرده: ((جنگ همانا همین زندگی است، همین چراندن دام ها، همین شخم زدن زمین... اینکه تو می گویی نمایشی است از توحش. نمی توانم اجازه دهم تو نیز به دست سفید چهرگان به دشنه های سیه چهرگان سفر کنی. آنها به غارهای شان بر خواهند گشت. دیر یا زود آنها به قعر زمین خواهند رفت. اینک تو بیهوده جان خود به دستان شاهی می دهی که سالیانی است مردمان از یاد برده و تنها به تجارت اسب میپردازد. جنگ تو در اینجاست نه در سرزمینی که تو را به مرگ میخواند)).

- اما اگر من بروم پس که رود؟

- همان که سهمی از گنج خواهد برد. و من گنج خود را از دست نمی دهم. به اندازه کافی خبر مرگ شنیده ام.

- پس تو مرا برای خود می خواهی. من باید در بند تو اسیر بمانم تا پیرزنی خوشحال بماند. آیا این تقصیر من است که برادرانم کشته شده اند؟

- آری، من تو را می خواهم چون نمی توانم بار رفتن کسی دیگر را تاب آورم. تو بمان شاید در فرصتی دیگر به سوی آنچه خواهانش هستی روان شوی. آنقدر جنگ به چشمان خویش ببینی که اسم آن نیز گوشه‌ایت را آزار دهد. همانگونه که من دیده ام. تو چه فکر می کنی؟ رفتن تو چیزی را عوض می کند؟ نه، هیچ چیز عوض نخواهد شد. حتی اگر تمامی اورک ها و گابلین ها سوزانده شوند باز انسانهایی خواهند بود تا خون یکدیگر بریزند.

- من می روم چون باید بروم. ماندن در اینجا و نگاه کردن تفاوتی با شکست ندارد. من اگر بمیرم در راه چیزی مرده ام. اما تحمل یوغ بردگی یا کشته شدن در حال فرار رذیلاته تر از آنست که بتوانم بپذیرم. من خواهم رفت تا تو را، او را و این خانه را از آتشی که گریبان همه ما را، اگر خاموش بمانیم، خواهد گرفت، نجات دهم. تو بمان، تماشا کن. برایت عادت است دیرینه تماشای دفن مردگان اما من خواهم رفت تا شاید نگذارم بیش از این دیر شود.

- کمی بیاندیش. تو بی تجربه تر از آنی که کارزار کنی. تو فرصتی نخواهی داشت تا دوباره به این تپه ها چشم بدوزی. تو خواهی مرد. کمی محتاط باش.

- سالیان درازی است که محتاط مانده اید. دیگر وقت آنست که کاری کرد. من چیزی برای از دست دادن دارم و نمی خواهم از دستش بدهم برای این تلاشی خواهم کرد.

پسرک رفت و برنگشت، پیرزن مرد و پیرمردی تنها گاوها را به چرا می برد و چیزی در سرزمین میانه تغییر نیافت.

اما پسرک در لحظه ی مرگ اندیشید که بیهوده نمرده است هر چند خنده ی ارو را به چشم می دید.

نوشته سجاد افشار

میزان وفاداری فیلم دوبرج به کتاب

بعد از موفقیت همه جانبه ارباب حلقه ها: یاران حلقه طرفدارن فانتزی منتظر قسمت دوم این سه گانه بودند تا ببینند آیا قسمت دوم می تواند موفقیت قسمت اول را تکرار کند یا نه؟
پیترجکسون در قسمت دوم با مسائلی چند دست به گریبان بود که هر کدام از آنها می توانست یک فرصت یا تهدید برای ارباب حلقه ها : دوبرج باشد .اولین مسئله به تفاوت روایت در یاران حلقه و دوبرج بر می گشت.

یاران حلقه روایتی جاده ای داشت و مبتنی بر ۳ سفر بود:

۱) عزیمت فرودو و دوستان از شایر به ریوندل

۲) رفتن یاران حلقه از ریوندل و طی طریق تا رسیدن به موريا و سقوط گندالف

۳)سفر به سمت شرق بعد از دیدار با بانوی روشنایی ، گالادریل .

درارباب حلقه ها: دوبرج لازم بود که روایت پرشتاب و پر از تعلیق پیترجکسون یاران حلقه ، آرام تر و با حوصله تر شود تا شخصیت های جدید داستان معرفی شده و در روایت جا بیفتند چیزی که تالکین بسیار با حوصله و عالی انجام می دهد .پیترجکسون با شجاعتی که داشت از این فرصت و تعدد شخصیت های دوبرج فرصتی عالی ساخت بطوری که شخصیت های جدید مثل اسمیگل،تئودن و ائووین حضوری درخشان دارند و از بهترین شخصیت های سه گانه هستند .در کنار این تدوین و استفاده درست از شخصیت هایی مثل فارامیر،اَئومر و گریما باعث شده که این شخصیت ها تک بعدی و بی رنگ و بی بو نباشند و حضوری موثر و ملموس در سیر روایتی قسمت دوم داشته باشند.

مورد بعدی روایت های موازی در فیلم دوبرج است .در کتاب عملا روایت دو پاره است .قسمت اول به بیشتر به وقایع روهان و هلمز دیپ اختصاص داده شده و قسمت دوم کتاب به سفر فرودو،سم و اسمیگل به سمت موردور.تالکین این روایت جدا را برای جلوگیری از آشفتگی و معشوش بودن روایت در نظر گرفت ولی در نسخه سینمایی این امرامکان پذیر نبود .دوبرج سه(گاهی ۱۴) روایت موازی دارد که بخوبی با هم ترکیب شده اند و با هم در تعادل هستند به گونه ای که به هر روایت با حوصله و دقت پرداخته می شود،شخصیت ها ی جدید خیلی خوب معرفی و در دل داستان قرار می گیرند به گونه ای که مثلا کمرنگ شدن شاه جادوپیشه آنگمار و دیگر اشباح حلقه کمتر به چشم می آید.

دوبرج با سقوط گندالف در موريا و نبرد او با بلای جان دورین در حین سقوط شروع می شود این امر هوشمندی پیترجکسون را برای تغییر لحن نشان می دهد. یاران حلقه فیلمی مبتنی بر دلهره و تعلیق بود ولی از همان آغاز پیترجکسون بر امید و وجود نیرو و احتمال هایی جدید در کشمکش بین قطب مثبت و منفی سه گانه تاکید میکند چیزی که با تغییر زاویه دید همراه است مثلا گندالفی که در یاران حلقه سرنوشت او را پایان یافته تلقی میکردند و برای او به سوگواری نشستند در اولین سکانس دوبرج اورا نبرد با بالروگک می بینیم نبردی که ممکن است به نفع هر کدام از طرفین به اتمام برسد .به همین صورت میتوان وضعیت سرزمین میانی را در نظر گرفت چنانچه روهان در نزدیکی آیزنگارد و میناس تیریث در جوار میناس مورگول و موردور قرار داشت و تغییر در هریک می توانست موازنه ی سرزمین میانی را تغییر دهد و این باعث میشد که تغییر در لحن فیلم شکل اتفاق و غیر منطقی به خود نگیرد.

قسمتی از دوبرج که خیلی به نظرم جالب و نزدیک به کتاب است تعقیب ارک ها توسط آراگورن و لگولاس و گیملی بود .نکته ای که مثل یاران حلقه نمی توانم آنرا فراموش کنم تکیه مثال زدنی تیم فیلمنامه نویسی بر دیالوگک های کتاب بود مثل این دیالوگک آراگورن (سواران روهان چه خبر از شمال؟).مجادله لفظی ائومر– گیملی و گفتگوی آراگورن –ائومر کاملا حال و هوای کتاب را حفظ کرده است همچنانکه در طی طریق یوروک هی و همچنین همراهی پِبین و مری با چوب ریش هم همین حالت را دارد .تنها تغییر در ابتدای فیلم به نظرم مربوط ،به شخصیت آراگورن است ،آراگورن کتاب به نسبت مغرور تر و خوش صحبت تر است در صورتی که آراگورن فیلم ساکت تر و متواضع تر است و همیشه سخنانش کلیدی و کارا است هردو تصویر آراگورن چه در کتاب و چه در فیلم قابل قبول و ستودنی است ولی به شخصه با آراگورن فیلم بیشتر احساس نزدیکی میکنم چون بیشتر به تکاوری تنها و آواره و شاهزاده ای در به در شبیه است .می توان تفاوت را در برخورد آراگورن و ائومر مشاهده کرد که آراگورن می گوید:(الندیل !من آراگورن پسر آراتورن هستم و به من اله سار،گوهر الفی ،دونادان می گویند،وارث ایزیلدور پسر الندیل اهل گوندور .این شمشیری بود که شکسته بود و آن را از نو دوباره ساختند !کمکم می کنید یا مانع کارم می شوید ؟هرچه زودتر انتخاب کنید !)

و ائومر در جواب می گوید : نجیب زاده بگو چه چیزی تورا به اینجا آورده ؟ و معنی این حرف های نامفهوم چه بود؟
۲در اینجا در گفتار آراگورن غرور ،جاه طلبی و حتی تهدید هویداست و به نوعی این صحبت ارجاع تالکین به برتری آراگورن بخاطر ریشه خونی اوست در صورتی که در فیلم آراگورن در سعی در حل مشکلات به طریق منطقی دارد چنانچه در همین

موقعیت به ائومر فقط می گوید : من آراگورن پسر آراتورن هستم. و دیگر نه از رجز خوانی خبری هست و نه از برق آندوریل! آندوریلی که در بازگشت پادشاه خیلی به موقع به دست آراگورن می رسد تا اینکه از یاران حلقه این شمشیر را بدون کارایی خاصی به همراه داشته باشد

بعد از این نوبت ملاقات سه همسفر با سوار سپید می رسد .اینجاست که تمهیدات اولیه پیترجکسون در مبارزه گندالف و بالروگک بسیار هوشمندانه عمل میکند و بازگشت گندالف منطقی و جالب به تصویر می کشد چنانچه دست کمی از منبع اصلی ندارد . میتوان در اینجا به تعادل رسیدن نیروهای خیر علیه شر را احساس کرد :دوستان هیچ کدام از شما سلاحی ندارید که بتواند آسیبی به من بزند! من سارومان هستم ،سارومان آنطور که باید می بود. این امر هم مدیون توصیفات دقیق وفضاسازی عالی تالکین و همچنین ماجراهای کمتر دوبرج نسبت به دو کتاب دیگر است چنانچه دوبرج از نظر حجم کوچکتر از دو کتاب دیگر است و این امر دست پیترجکسون را برای وفاداری هرچه بیشتر به کتاب باز گذاشته است چنانچه در دوبرج برخلاف یاران حلقه خیلی کم شخصیتی حذف شده است و اختلاف در تعدیل یا به تصویر شخصیت است که ممکن است متفاوت باشد.از جمله ی این تفاوت ها، تفاوت در شخصیت سارومان سپید است.سارومانی که عملا در کتاب یاران حلقه در پس پرده قرار دارد در دوبرج به میان آمده ولی با سارومان کاملا سیاه فیلم فاصله دارد سارومانی که در دو قسمت نخست سه گانه یکی از دو شر اصلی است .چون پیترجکسون از ابتدا بنا را بر سیاه بودن سارومان گذاشته در دوبرج هم مجبور است که از سیر روایتی مثل یاران حلقه در سارومان استفاده کند مثال بارز این امر بهبودی تئودن شاه روهان توسط گندالف است چیزی که در کتاب بیشتر شبیه رفع افسردگی تئودن و در فیلم تقریبا شبیه فیلم جن گیر(۱۹۷۳) به تصویر کشیده است یعنی احاطه و اعمال قدرت سارومان برذهن و فکر تئودن از طریق جادو ، که در کتاب تا حدودی متفاوت است و این بیشتر به سابقه سارومان سپید بر می گردد که قبلا شخصیتی مثبت و رییس شورای سپید بوده که توسط چوب ریش به مری و پِبین گفته می شود. حتی فرجام سارومان هم اندکی متفاوت است چنانکه در کتاب هنوز گندالف هرچند که می داند سارومان سقوط کرده است ولی اندکک امیدی دارد ،اندکک امیدی که با قضیه صدای سارومان و خرابکاری سارومان در شایر بر باد می رود و سارومان به فرجام کار خود می رسد.برگردانی که پیترجکسون از شخصیت سارومان داشته قابل قبول و مطابق با سیر روایت سه گانه است ولی شخصیت سارومان در کتاب هم عالی کار شده است و شاید سه بعدی تر و خاکستری تر از فیلم .این شخصیت به نوعی نماد تفاوت بین سینما و ادبیات است ،سینما علیرغم استفاده از جنبه های مختلف نمایشی و افکت ها باز هم به نسبت ساده تر و سطحی تر از ادبیات است .

آخرین نکته قابل ذکر در موردسفر گندالف و یاران به ادوراس نبرد هلمز دیپ است چیزی که من در کتاب های تالکین دیدم نگاه گذرای و مورد تردید تالکین به جنگ بود و اینکه او جنگ را مخرب و خانمان سوز می دانست بخاطر همین گاهی به عمد بیشتر از تکیه بر نبرد و رزم بر تسلط اندیشه ی نیکک تکیه داشت چنانچه بعد از مشخص شدن ماهیت سارومان او دیگر جایگاه خود را از دست داد و سقوط کرد و حتی تمسکک اوبه فلز و چرخ هم نتوانست از سقوط او جلوگیری کند. در کتاب در این مورد این نبرد فصلی به نام گودی هلم و جود دارد که در آن نبرد با جزییات خوب و قابل قبولی به تصویر کشیده است ولی چیزی که ما در فیلم به عنوان محاصره هلمز دیپ میبینیم واقعا یکی از حماسی ترین و پرهیجان ترین نبردهای تاریخ سینما است .روایت پر حوصله دوبرج، دقت پیترجکسون در بسط داستان و تغییرات جزیی که برای پررنگ تر کردن روایت انجام داده منجر به پایانی زیبا برای قضایای ادوراس و سرزمین روهان در دوبرج شده است. از جمله این تغییرات کمکک سپاه الف به رهبری هالدیر است برای تغییر روحیه و بالارفتن نیروهای مدافعین هلمز دیپ شاید به غیر از گندالف و احیای تئودن نیاز به یک عامل بیرونی هست که پیترجکسون گویی این گفته لگولاس را شنیده که گفت: ای کاش از هم نوعان تو بین ما بیشتر بودند .اما ترجیح میدادم صد نفر از کمانداران خوب سیاه بیشه اینجا بودند ،خیلی به دردمان می خوردند .روهیریم ها در نوع خود کمانداران خوبی دارند اما تعدادشان اینجا خیلی کم است ،خیلی کم۳.

پیترجکسون این عوامل را بین آمدن کمانداران الف به رهبری هالدیر و همچنین تبعید ائومر و بازگشت او به همراه اسب سواران روهیریم تقسیم کرده است . دراین کنار زمان بندی عالی پیترجکسون و تلفیق حوادث ،ترکیب نبرد هلمز دیپ با حمله انت ها به ایزنگارد و همچنین اضافه کردن مثلث عشقی آراگورن–آرون و ائووین (هرچند که تا حدودی ناکار آمد است) همه و همه باعث شده که نبرد هلمز دیپ از نظر جذابیت های سینمایی و بصری در اوج خود باشد .پیترجکسون حتی به کارایی دیالوگک های کلیدی و طلایی کتاب هم تکیه کرده است چنانچه به جای آراگورن ،تئودن به گملینگک زمزمه وار می گوید :

اسب و سوار اکنون کجاست؟

کجاست شاخی که در آن می دمند ؟

کجاست کلاهیخود و زره و گیسوان درخشانی که در آن باد می پیچید ؟



THE LORD OF THE RINGS



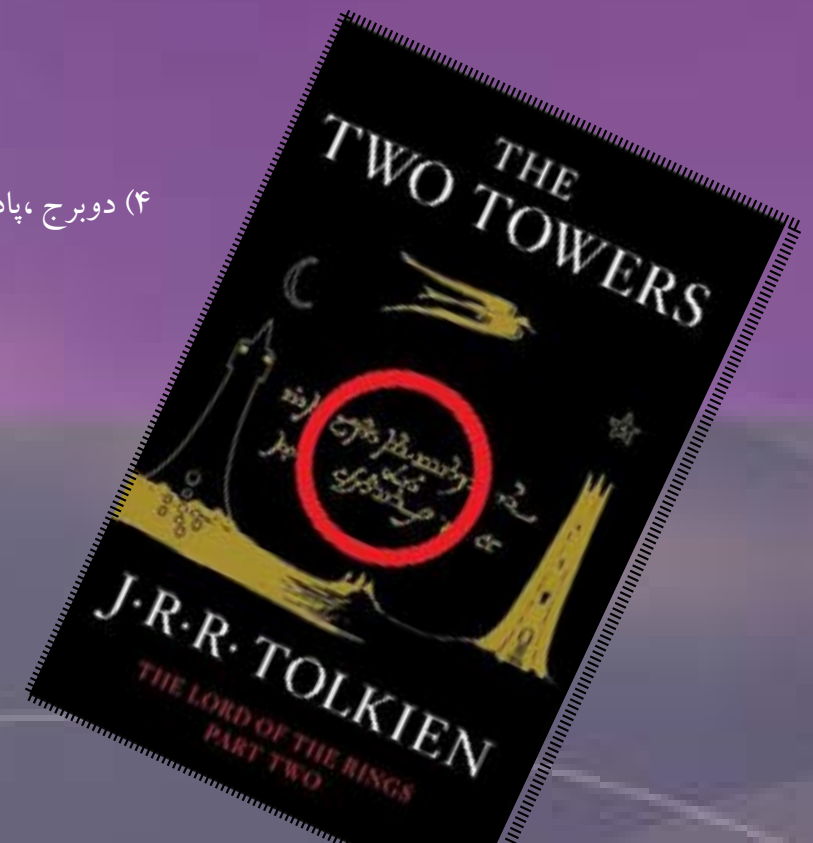
کجاست دستی که بر تارهای چنگ می نوازد؟ و کجاست پرتوی آن آتش سرخ ؟
 بهار کجاست و محصول و غله ای که می روید بلند؟
 گذشتند همچون بارانی که بر کوه ها بارید و بادی که بر پشته ها بورزد
 و روزها در پس تپه های مغرب، در سایه ها فرو رفته اند ۴

در کنار سفر گندالف و یاران و قضایای روهان، تالکین یکی از بهترین شخصیت های کتابهای فانتزی یعنی اسمیگل را در کتاب دوم به کار می گیرد. شخصیت متناقض، گاه بسیار خشن و گاه مفلوک و بدبخت اسمیگل و سرگردانی او بین خیر و شر از او شخصیتی خاکستری و پیچیده می سازد. برخورد اسمیگل با فرودو و سم بسیار جالب است و تالکین به خوبی و با بهترین ایده سفر فرودو و سم را به موردور دنبال میکند. اسمیگل از جمله شخصیت هایی است که ورود بسیار خوبی به ماجرا دارد، نقش حیاتی و مهمی را در ماجراها بازی می کند و در نهایت به فرجام خود می رسد. دقت تالکین به جزئیات سفر مثل بسته بودن دروازه سیاه، آبگوشت خرگوش، پنجره ای به سوی غرب و .. ستودنی است. پیتر جکسون هم از این روایت غنی برای ترکیب آن با حوادث روهان و همچنین سفر مری و پپین با چوب ریش بهره گرفته طوری که کفه حوادث در سه قسمت (روهان، فنگورن و سفر به سوی موردور) به نوعی در تعادل است. در کنار این فارامیر در پیشبرد داستان نقش موثری دارد و ترکیب رویارویی فرودو و سم با فارامیر و فلش بکی در مورد برومیر، فارامیر و دنه تور که به زمانی قبل از داستان یاران حلقه بر میگردد و برای معرفی گوندور و دنه تور مفید است و همچنین باعث تعادل در کفه سفر به سوی موردور به نسبت قضایای روهان می شود. نکته آخر عبور فرودو و سم از تورخ آنگول، کنام شلوب است به نظرم در کتاب دو برج این قسمت خیلی بهتر و هیجان انگیز تر از فیلم است ولی به نوعی زمان بندی پیتر جکسون و انتقال قضیه کنام شلوب به قسمت سوم و همزمان با محاصره میناس تیریت و نبرد دشت پله نور بهتر است. پیتر جکسون به جای کنام شلوب برای پررنگ شدن و غالب شدن وجه منفی اسمیگل بر روی قضایای آبگیر ممنوع و دستگیری اسمیگل تکیه کرده است چیزی که در فیلم منطقی و خوب کار شده است. سقوط اسمیگل در ورطه تاریکی در فیلم درست همان تعلیقی رو دارد که دستگیری فرودو در پایان کتاب دو برج و روایت سینمایی هم در بهترین حالت یعنی تردید در مورد سرنوشت فرودو و حلقه و سرزمین میانی به پایان می رسد.

در پایان می توان گفت که کوتاهتر بودن کتاب دو برج به نسبت دو کتاب دیگر فرصتی خوب در اختیار پیتر جکسون قرار داد که جزئیاتی بیشتر از سرزمین میانی و کتاب ارائه دهد. به جرات می توان گفت که ارباب حلقه ها: دو برج چه در زمینه جذابیت های سینمایی و چه از نظر وفاداری به کتاب در بالاترین و بهترین سطح ممکن قرار دارد و نتیجه آن دنباله ای عالی و بی نقص بر قسمت اول است.

مآخذ:

- ۱) دو برج، سواران روهان، صفحه ۵۵
 - ۲) دو برج، سواران روهان، صفحه ۵۵
 - ۳) دو برج، گودی هلم، صفحه ۲۶۰
 - ۴) دو برج، پادشاه تالار زرین، صفحات ۲۰۹ و ۲۱۰
- مقاله ای از امین ظهور تبار



هشتمین والیر

نفس نفس زنان از خواب بلند شدم. این بار ششم بود توی این هفته که این خواب مسخره را می دیدم. چه معنی ای می ده؟ آه... امروز حتما باید به بچه ها بگم.. نه...نه... نه...! ممکنه فکر کنن دیوانه شدم! پس بهتره فعلا به کسی چیزی نگم... ولی اینجوری دیوونه می شم... ای بابا... بهتره به عمو جردن بگم... آره، اون همیشه با من در مورد چیز های عجیب و غریب حرف می زنه حتما در کم می کنه. به سرعت نور از توی رخت خوابم بلند شدم. ساعت شش وسی دقیقه بود.

وای خدا دیرم شد... مادر...؟ مادر...؟ شاید توی آشپز خونه‌س... مادر...؟

به سرعت رفتم توی آشپز خونه. مادر داشت چای می خورد.

– اوه... مادر، دنبالتون می گشتم.

– سلام الیزا. خوب خوابیدی دخترم؟

– ممنون. مادر، راستش می خواستم باهاتون حرف بزنم.

صدای گوشیم بلند شد ونذاشت بقیه ی حرفمو بزنم. آه... لعنتی "ماریا"س....

–کیه دخترم؟

– اممم... چیزه... مادره ... من باید برم. فعلا، بای

– الیزا... الیزا...

بدون توجه به صدا کردنای مادر دویدم بیرون. ماریا با سام وایستاده بودن بیرون.

–سلام ماریا، بد وقتی اومدی؟! بزنیذ بریم کارام زیاده.

بدون هیچ حرفی راه افتادم. ذهنم در گیر خوابی بود که دیده بودم. اونجا کجابود؟ چرا همه‌ش شب بود؟ نه، شب نه، چون نور داشت. ولی تاریکی بیشتر بود. چرا؟

– الیزابت؟ الیزابت؟ آه، باز این رفت تو فکر.

– آخه چته تو ماریا؟ چرا می زنی دختر؟ سه ساعته دارم صدات می کنم ... به چی فکر می کنی الیزابت؟

یه دفعه وایستادم.... اخم کردم... از این اسم متنفر بودم...الیزابت! آه...

–ماریا سری آخرت باشه منو با این اسم مسخره صدا می کنی... اونم توی جمع... باید بریم پیش عمو جردن...

و راه افتادم بدون اینکه منتظر واکنش ماریا باشم... آه من چم شده؟

رفتمیم به شرکت عمو جردن... عمو یه مرد خیلی مهربون بود بعد از مرگ پدرم اون از ما حمایت می کرد... مرد خیلی خوبی بود. من خیلی دوستش داشتم... حتی از پدرم که هر گز ندیمش، بیشتر دوستش داشتم! برعکس، اون یه زن عفریته داشت که ازش متنفرم! و ماریا که دخترشه، وبرادرش سام... این دوتا دوقلو بودن! خیلی بچه های خوبی بودن برعکس مادرشون! که ازش متنفرم! وقتی رفتمیم توی شرکت ماریا وسام دم در ایستاند ونیامند تو... من با تعجب نگاشون کردم: "ماریا؟ سام؟ چتونه؟ بیاین تو بینم...." –تو برو الیزا... ما کار داریم..

خدا اینا چشونه؟... بی خیال... رفتم توی دفتر عمو جردن.

– سلام عمو خوب هستید؟

– ممنون الیزا. بشین دخترم اتفاقی افتاده؟

– بله شما از کجا فهمیدید؟

لبخندی زیبا روی لب های عمو نقش بست و گفت: "تعریف کن دخترم."

سرمو به علامت مثبت تکون دادم وشروع کردم:

– من جدیدا خواب های عجیب وغریبی می بینم... نمی دونم چرا... ولی خوابای عجیبی میب ینم ... دیگه نمی تونم تحمل کنم... –تعریف کن دخترم چه خوابی دیدی؟

– توی سرزمینی بودم که نمی شناختمش... آداماش بعضیاشون قداشون کوتاه بود و بوی خاصی می دادند و ریش و موهای بلندی داشتن... بعضیاشونم قد بلند و خوش چهره بودن اما پوستشون نازک بود وگوشاشون عین توی فیلما کشیده شده بود... همه با عصبانیت بهم نگاه می کردند. یه دفعه یه دونه از اون آدم های بد بو بهم حمله ور شد... پشت سرش بقیه بهم حمله کردن... دویدم سمت یه جنگل... توی جنگل... جنگلش خیلی ترسناک بود وتاریک... یک هیولای بزرگ جلوم ظاهر شد. می خواست با شمشیرش منوبکشه... فرار کردم اون سوار یه گرگی شد آمد دنبالم... بعد یه مدت که پشت درخت پنهان شده بودم یه سایه ی شمشیر بدست که چهره ش معلوم نبود جلوم ظاهر شد و من... من خیلی ترسیدم و بازم فرار کردم... که یه چیزی از روی زمین بلندم کردم ... و منو می خواست بخوره ... ولی... ولی سنگ شد... یه دفعه توی یه دهکده بودم...که همه ی آداماش قد کوتاه بودن اما پاهای بزرگی داشتن و بعضیاشون کفش پاشون نبود... یه خونه بالای یه تپه بود که می درخشید. یکی از بیرون اومد... اما تا خواست کمکم کنه... همه چی محو شد... من جلوی یه قلعه بودم... و یه ارتش می خواست منو بکشه

در تمام مدت عمو جردن فقط گوش می داد و حرفی نمی زد وقتی دید سکوت کردم گفت: "بقیه ش؟"

– از خواب بیدار شدم عمو. من دیگه دارم دیوانه می شم چیکار کنم؟ شش روزه همین خوابو می بینم...

– می دونی دخترم فکر کنم وقتش رسیده که حقیقتو بدونی... تو الان ۱۷ سالته. به سنی رسیدی که تغیر خواهی کرد... این جهان دیگه برای تو امن نیست... تویاید بری الیزابت...

جیغ کشیدم چی داشت می گفت؟! من برم؟ من برم؟ کجا برم؟ ازا ین جهان برم؟ نکنه می خواست منو بکشه؟

آنقدر جیغ کشیدم که ازهوش رفتم. وقتی به هوش آمدم... با تعجب به اطرافم نگاه کردم. توی اتاقم بودم. فکر کردم همه ی اینا یه خوابه ولی صدای چند نفرو شنیدم... صدای مادرم بود.با خیال راحت رفتم پایین که دیدم یه پیرمرد قد بلند با ریش های بلند وسفید نشسته کنارش وداره می گه: "من مطمئنم وقتشه... سارا... اون باید برگرده... تنها اونه که می تونه مانوه و بقیه والارو از دست ملکور نجات بده... پیشگویی یادت نره سارا..."

– اما ... اما آخه اون فقط ۱۷ سالشه... پیشگویی چرا اینقدر زود اتفاق افتاده؟ قرار بود تا ۲۰سالگی اتفاقی نیافته....

– سارا به من گوش کن. اون پیشگویی حقیقت داره. والیزابت باید بره اون جا! آردا بهش نیاز داره. یادت نره این تقدیریه که ایلوواتار براش در نظر گرفته! اون باید بره.

– ولی من نمی تونم تنهایی بفرستمش. نمی تونم... چرا نمی فهمی؟

– سارا من با اون می رم. و همیشه راهنمایش می کنم. این تقدیر اونه! تازه ماریا وسام محافظ های اونن... همراهش بودن... اون باید بره... یادت نره دخترت طلسم شکنه... تنها کسیه که می تونه گرد تکک شاخ رو پیدا کنه و ملکور رو از بین ببره... تو رو به ارو قسم یکم منطقی باش سارا!

– از کجا معلوم وقتش رسیده باشه؟

–از تغییراتی که داره توی الیزابت رخ می ده. از اینکه دروازه تا چند روز دیگه باز می شه والیزا باید از اون دروازه رد شه. بفهم اینو...

سارا درک کن! این بخاطر آرداس... بخاطر همسرت... درک کن...

–نه نمی تونم اجازه بدم...

– منو ببخش سارا. ولی اگه تو اجازه ندی با قدرتی که دارم خودم اینکارو می کنم.

– چپی؟ تو؟ نه... تو نه گندالف! تو دستت به دخترم نمی خوره...

– معذرت می خوام سارا ولی اگه نداری بمرش مجبورم بکشمت....

– چپی؟ نه... نه... نیا جلو... برو عقب گندالف... برو عقب می گم...

داشت به مادرم نزدیک می شد. با اون عصای عجیبِ دستش می خواست اونو بکشه! نه نه... نمی تونستم بذارم همچین چیزی رخ بده. من مادرمو می پرستیدم...

وقتی خواست عصاشو بیاره پایین، طرفش دویدم وجلوشو گرفتم. داد زدم: "صبر کن..."

نور هایی آبی که از عصاش متصاعد شده بودن به یک باره خاموش شدند...

– من باهات می یام پیر مرد... ولی به مادرم کار نداشته باش...

– خیلی خویه الیزابت... برو وسایلی رو که بهت می گم حاضر کن.

داشتم می رفتم سمت اتاقم که مادرم دستمو گرفت:

– الیزا، عزیزم! تو نمی داری کجا می ری وچی کار می کنی... تو نباید بری.... ممکن نیست زنده برگردی، یا نه...

دست های مادرمو گرفتم وبه سختی فشار دادم و گفتم: اگر من طلسم شکنم... اگه من می تونم والارو نجات بدم... اگه من می تونم... و این خواست ایلوواتاره – که نمی دونم کیه–، اگه خواست اونه... اگه اینکار تو رو زنده نگه می داره... اینکارو انجام می دم...

دستشو به سختی فشردم ورفتم.... اون پیر مرد چیز های عجیبی خواسته بود بردارم:

ذره بین، تلسکوپ، لباس گرم، غذا و....

از اون پیر مرد بدم آمده بود... موقع رفتن شده بود... دلم نمی خواست برم... اما پیر مرد گفت راه درازی در پیشه و ما باید قبل از اینکه خورشید توی هفته، سومین طلوعشو انجام بده جلوی دروازه باشیم. تا با کمک دروازه ساز وارد آردا شیم.

اصلا حرفاشو نفهمیده بودم. قبل رفتن، مادرم بهم یه گردن بند و یه کلید داد و گفت: همیشه یادت باشه اگه سایه ی تاریکی روت بیافته نمی تونی ازش خلاص شی... تو قلبت پاکه، هر کاری بخوای می تونی باهاش بکنی...

وخدافظی کردیم...

با پیرمرد به راه افتادم.... ازش پرسیدم باید کجا بریم؟

– می ریم پاریس...

– پاریس؟؟؟؟ می دونی ازا اینجا تا اونجا چقدر راهه پیرمرد؟ اصلا تو می دونی الان ما کجاییم؟ ما توی لندن هستیم! تا پاریس می دونی چقدر راه هست؟

– بله می دونم… درضمن اسم من گندالف خاکستریه… و مسوولم تو رو سالم به آردا برسونم… ازا ونجا به بعد معلوم می شه چی می شه.

– ببخشید می شه به سوالای من جواب بدی؟

– به زودی همه چیزو می فهمی خانم جوان. صبر کن.

و بلند زد زیر خنده. حرصم گرفته بود… پیرمرد کج و کوله !

رفتیم توی یه ایستگاه ایستادیم… بهم گفت برو توی ستون… با تعجب بهش نگاه کردم… دستمو گرفت و هلم داد توی ستون…

باورم نمی شد! انگار خواب بودم! نه… امکان نداشت !! اسب های بال دار؟ امکان نداشت!

بعد مدتی خودش آمد و گفت: "چند ساعتی استراحت کن… توی راه خسته شدی دختر جوان…"

واقعا خسته بودم. بنابر این سرمو گذاشتم روی نیمکت و خوابیدم…

وقتی بلند شدم حس متفاوتی داشتم… یه آینه برداشتم نگاه کردم… یه جیغ کوتاه کشیدم که گندالف خیلی سریع خودشو بهم رسوند و گفت: "چی شده الیزا؟"

– من…من…من تغیر کردم… موهام… قهوه ایه! چشمامم عوض شده…! چشمای من این رنگی نبود…! من چشمای خودمو می خوام… عسلی…؟! نه…

– آروم باش… گفتم که داری تغیر می کنی… به زودی همه چیزو می فهمی… صبر داشته باش… آروم باش دختر.

با ترس همه چیزو نگاه می کردم… دستی به گوشم کشیدم یه دفعه جیغ کشیدم: **واییییی** نه…! عین جنا شدم…! گوشام نوک تیز شدن… گندالف… من… من می ترسم…!

گندالف خیلی آروم در آغوشم کشید و گفت: "آروم باش وسعی کن تمرکز کنی…"

آروم اشکامو پاک کرد و گفت: "بین الیزا، من همه چیو بهت می گم. ما راه سختی در پیش داریم. بیا سوار اسب ها شیم. تا سه ساعت دیگه باید برج ایفل باشیم… دروازه ساز اونجاست. مارو وارد آردا می کنه… بعد ورود به آردا همه چیزو بهت می گم.

سرمو به علامت تفهیمم قرار دادم. و بدون چون وچرا بلند شدم وپشت سرش راه افتادم. چاره ی دیگه ای نداشتم… خودم خودمو توی این داستان انداختم.آه…

سوار اسب ها شدیم. یه دفعه اسب ها بلند شدن، دور گرفتن، و پرواز کردن! بهترین حس دنیا بود! جیغ می کشیدم! باورم نمیشد! الآن سوار یه چیز کاملا افسانه ای شده بودم! یوهووووو… برو که بریم!

دقیقا یک وساعت ونیم بعد می تونستم برج ایفل رو ببینم… ولی به سمت برج نرفتیم. می شه گفت تقریبا رفتیم یه جایی که حدود نیم ساعت با برج فاصله داشت. اسبا رفتن تو دیوار…

اونور دیوار باز یه ایستگاه دیگه وجود داشت. از روی اسب آمدم پایین. سرم گیج می رفت. گندالف دستمو گرفت که زمین نخورم. نشستیم. گرسنه بودم… خیلی زیاد. یه تیکه نون از توی کوله پشتیم برداشتم و یک قسمتشو به گندالف دادم و بقیه شو خودم خوردم. خوردنم که تمام شد رو به گندالف، که داشت نگام می کرد، کردم و گفتم: "خوب می شنوم. چرا من اینجوری شدم؟ این دروازه ساز کیه؟ اصلا من کی ام؟ کجا می ریم؟"

وسط حرفم پرید و گفت: "اوه، بانوی جوان آروم باش. یکی یکی به تمام سوالاتت پاسخ خواهم داد."

صورتمو بر گردوندم وطوری که نبینه داشو درآوردم: "پاسخ خواهم داد."! چه رسمی ام حرف می زنه!

– بین بانوی جوان، اسم تو الیزابته، جایی که ما می ریم اسمش سرزمین میانه است. تو یه والیه هستی…

– والیه چیه دیگه؟!

و شروع کرد به تعریف کردن سرگذشت آردا…

حوصله م سر رفت پرسیدم: "خوب اینا به من چه مربوطه؟"

– آه بانوی جوان، شما خیلی عجول هستی. کمی صبر داشته باشید… ملکور برادر مانوه تونسته با استفاده از یه طلسم کل سرزمین میانه رو طلسم کنه و الوار و والیر رو اسیر خودش کنه… بعد این اتفاق ایلوواتار– خدای ائا– تو رو آفرید… تو فرزند اون هستی.

– چی؟ من فرزند یه خدا هستم؟! یه جوری حرف می زنی یاد افسانه های یونان باستان افتادم…

– فکر می کنی چرا هنگامی که وارد ایستگاه آردا شدی تغیر کردی؟ الیزا جدی باش. تو یه والیری… هشتمین والیه… طلسم شکن…

– خیلی خوب باشه. حالا بگو چی کار کنم؟

– این سوالاتو فقط بانوی روشنایی –گالادریل– می تونه جواب بده.

– این بانوی روشنایی، گالادریل، کجاست؟

– دره ی ایملادر یس… من تو رو به اونجا می برم. حالا بلند شو که باید بریم پیش دروازه ساز.

– این دروازه ساز کیه؟

– خودت می بینی.

بدون هیچ حرفی دنبالش راه افتادم. حدودا ساعتای ۱ بعد از نیمه شب بود. نزدیک برج ایفل خلوت بود.

وقتی نزدیک برج ایفل شدیم یه پیر مرد رو دیدم که داشت نزدیک برج رو جارو می کرد. نزدیکش شدم. آروم دستمو بردم

نزدیکش که صورتشو برگردوند… یه جیغ کشیدم و افتادم زمین که گندالف از پشت سرم آمد و کمکم کرد بلند بشم.

رو به اون پیرمرد گفتم: "اوه… اینجایی توربو؟ می دونی چقدر دنبالت گشتم؟!"

–معذرت می خوام گندالف، خودت که می دونی… دوست دارم خانمای جوان رو بترسونم و ریز ریز خندید.

ایش چندش…

رفتم طرف در برج ایفل. یه چیز عجیبی روی برج بود…، شبیه یه پازل!

گندالف رو صدا کردم. اومد طرفم، همراه با اون دروازه ساز که بهش می گفت توربو.

– چیزی شده الیزا؟

– اینجا رو ببین گندالف… این یه جور پازله که یه قسمتش کمه…

توربوو اومد جلو و گفت: "خانم جواب این یه قسمت پازلو پیدا کن ودروازه رو باز کن…"

فک کردم داره مسخره م می کنه. گفتم: "به من مربوط نیست! خودتون پیدا کنید!"

وقتی دیدم دارن می گردن دنبالش، مجاب شدم که واقعا باید دنبال یه چیزی بگردم که اون قسمتو پر کنه. دور و برمو نگاه می کردم که چشمم به یه چیز درخشان توی یه مغازه افتاد. یه چیز فلزی بود که شکل نامعلومی داشت. گنداف ر وصدا کردم. اون و توربوو

اون شی درخشان رو دیدن و توربوو پرسید: "خانم جوان حالا چه طوری می خواین برداریدش؟"

رو کردم به گندالف و پرسیدم: "تو با عصات نمی تونی؟"

–متاسفم بانوی جوان… سر وصدا تولید می کنه.

یه آه" گفتم و رفتم توی کوله پشتیم دنبال یه شی تیز بگردم که یادگوشواره هام افتادم که بعد از تغیر شکل گوشم توی کوله گذاشته بودمشون. اونا می تونستن کمک کنن.

گوشواره ها رو برداشتم. لبش تیز وبرنده بود. به درد می خورد. با یه لبخند پیروزمند به طرف شیشه ی مغازه رفتم. با استفاده از گوشواره یه خط انداختم روی شیشه ولی بریده نشد اونقدر تیز نبود. یه فکر جالب به ذهنم خطور کرد!:

یه جایی خوندم الماس می تونه شیشه رو بُیره. رو به گندالف گفتم: "الماس داری؟"

با تعجب دست توی اون شنل عجیبش کرد و یه الماس بهم داد.

– معذرت می خوام گندالف، ولی خوب نگاش کن… چون قراره تیکه ش کنم.

– چی…؟! نه…

دیگه دیر بود چون الماسو به زمین زده بودم و اون شکسته بود.

– ببخشید مجبور شدم!

– عیب نداره از آئوله یکی دیگه می گیرم.

با الماس شیشه رو بریدم واون قطعه رو برداشتم. خدارو شکر زنگ خطر نداشت! رفتم و شی عجیب غریب رو توی اون قسمت از برج فرو کردم.

یه دروازه ی عجیب جلوم باز شد که اونورش یه جای فوق العاده زیبا معلوم بود!

با احتیاط دستمو از دروازه رد کردم… :

– فوق العاده س گندالف! فوق العاده…!

– خوب بانوی جوان ازش رد شو و وارد سرزمین میانه شو.

وارد یه جنگل زیبا شدم. بعد از من گندالف آمد و بعد توربوو.

گندالف گفت: "خوبه، اینجا سبز بیشه هستش."

جنگل زیبایی بود… سبز سبز… پر درخت…

بعد از این، راه افتادیم به گفته ی گندالف به سمت دره ی ایملادریس برای ملاقات با لرد الروند و بانوی روشنایی،– گالادریل.

دقیقا برعکس دنیای خودمون که شب بود، اینجا روز بود! خیلی برام عجیب بود چون ساعتمم خراب شده بود. اعصابم خرد شده بود. خسته بودم. خیلی گرسنه هم بودم.

وسطای جنگل بودیم که دیگه نشستم ساعتو حدس زدم وظاهرا درست بود. ساعت نزدیکای ده بود.

گندالف با تعجب بهم نگاه کرد و گفت: "الیزا، چرا نشستی؟ بلند شو دختر. هنوز راه زیادی تا دره مونده. سه روز دیگه باید توی راه باشیم."

–من از اینجا تکون نمی خورم! خسته شدم !یه ساعت بشینیم بعد می ریم.

گندالف وقتی دید از حرفم برنی گردم اونم نشست و به توروبو گفت: "برو یه کم غذا پیدا کن. بانوی جوان ما گرسنه است."

توروبو رفت. بعد از رفتن توروبو من از گندالف سوال کردم: "چرا شیو اینجا نمی مونیم؟"

– چون ممکنه اورک ها پیدامون کنن؛ یا ترول ها بیان. تو که نمی خوای خورده شی الیزا؟ می خوای؟"

– نه نه نه! ممنونم!

گندالف خندید و من نگاهش کردم. بعد از مدتی توروبو با دست پر برگشت....

میوه آورده بود. با اینکه بد مزه هم بود ولی اجبارا خوردم. بعد از چند ساعت استراحت، گندالف گفت: "دیگه داره هوا تاریک می

شه. بهتره راه بیافتیم تا ترول ها و یا اروک ها نیامدن بکشنمون."

سریع سیخ شدم و ایستادم. شنیدن اسم این موجودات مو به تنم راست می کرد. گندالف که تعجب کرده بود، بهش گفتم: "چیة؟ بلند شو دیگه!"

بعد از اینکه راه افتادیم، وسطای جنگل بودیم که یه صدایی شنیدم. رومو برگردوندم ... از ترس داشتم سکنه می کردم... یه موجود بسیار زشت که سوار گرگ – سگ بزرگی بود... فقط آروم آروم رفتم عقب، و شنل گندالف رو کشیدم... گندالف برگشت وفورا گفت: "الیزا بدو! بدو بدو...!"

فرار کردیم اون گرگ هم دنبالمون بود. من فکر می کردم یکیه ولی بیشتر از یکی بود. یه غار دیدم. سریع با گندالف و توروبو وارد اون شدیم... داشت دیگه اشکم در می آمد. اصلا دوست نداشتم با استفاده از یه مشت موجود عجیب غریب کشته شم. من جوونم کلی آرزو دارم! به جوانیم رحم کنید خوب! وقتی گندالف دید دارم می لرزم یه آتیش روشن کرد و بهم اطمینان داد که اونا رفتن. بعد مدتی دوباره بیرون اومدیم و به راهمون ادامه دادیم. سه روز به این ترتیب سپری شد. تا اینکه صبح روز چهارم به دره ی ایملایس رسیدیم... انگار دنیا رو بهم دادن!

چند نفر زره پوش با اسب هایی سفید اومدن استقبالمون... من داشتم از خستگی می مردم... ولی با این حال رفتم. داخل قلعه که دیدم یک نفر با موهای بلند مشکی ولباس بلند آبی قرون وسطایی، لباس جالبی داشت... با نوار های طلایی زینت داده شده بود... نزدیک یقه ی لباسش بالا آمده بود و با پارچه ی طلایی روش طرح داده بودند. اومد نزدیکمون وخوش آمد گویی کرد. خودشو لرد الروند معرفی کرد.

لرد الروند ما رو به میز نهار هدایت کرد: "بفرمایید بانوی جوان. شما می توانید در اینجا چند روزی استراحت کنید ."

–از شما بابت لطفتون ممنونم لرد الروند. من الیزابت هستم.

لردالروند سری تکان داد و خودش هم روبه روی ما نشست. بعد از خوردن نهار از لرد الروند خواهش کردم که اجازه بدن برم استراحت کنم

لردالروند با مهربانی پاسخ داد: "به یکی از الف ها گفتم اتاق شمارو آماده کنند. ماریا شما رو به اونجا راهنمایی می کنه." و اشاره به پشت سرم کرد.

وقتی برگشتم وپشت سرم رو نگاه کردم ماریا رو دیدم! ازتعجب شاخ در آوردم. ماریا تغیر کرده بود... پوستش نازک بود ونوک گوشهاش تیز شده بود.

رفتم بغلش کردم و گفتم: "ماریا تو کجا بودی؟"

– سرورم، ما باید خودمون رو زودتر از شما به اینجا می رسوندیم تا برای دفاع از شما آماده بشیم.

– ما؟

– بله من و محافظ دیگر شما، سام.

کلی تعجب کردم... گفتم: "ماریا باید برای من توضیح بدی که..."

لردالروند حرفمو قطع کرد و گفت: "بانوی جوان من به شما همه چیز را خواهم گفت. فعلا به اتاقتان بروید واستحمام کنید و لباسی برازنده ی یک والیه به تن کنید وسپس بیایید که به دیدن بانوی روشنایی برویم."

سری به نشانه ی تفهمیم نشان دادم و رفتم برای حاضر شدن. اتاقی که درا ختیارم گذاشته بودند خیلی زیبا بود. می شه گفت در نوع خودش یه خونه ی کامل بود.

یه لباس زیبای قرون وسطایی به تن کردم. واقعا زیبا بود. لباسی بلند وطلایی که با موهای قهوه ای ام کلی تضاد داشت. آستین هایی بلند که از آرنج به بعد به صورت باز در می یامدند. واقعا زیبا بود. ماریا گفت: "سروروم چه زیبا شدید."

– ممنونم ماریا، بریم به دیدار بانو گالادریل؟

– بله سرورم. لرد الروند منتظر شما هستند.

هنگامی که به دیدن بانوی روشنایی، گالادریل، رفتیم، از زیبایی اش متحیر شدم... واقعا زیبا بود. همین طور بود که گندالف توصیف کرده بود: "موهایی طلایی... قدی بلند... پوستی روشن... " واقعا زیبا بود.

بانو گالادریل آمد طرفم و دستاتم رو گرفت: "خوش آمدی الیزابت عزیز... سفر سختی داشتی. امیدوارم بتونم به تمامی سوالاتت پاسخ بدهم..."

– متشکرم از شما بانو. می شود پیرسم من چرا اینجا هستم و وظیفه ی من چیست؟

– بله، البته... ایلوواتار، خداوندگار سرزمین میانه است... بعد از اینکه ملکور اینجا رو طلسم کرد و ترول ها، نرگول، اروک ها، و سارومان رو به فرمان خود و سائورون درآورد، و والار را اسیر کرد، ارو تو رو آفرید... تو طلسم شکنی ومی توانی کل آردا را نجات دهی. یادت باشد که باید قبل از برخورد دوماهِ دوقلویِ طلاییِ آردا این کارو به پایان برسونی."

– دوماه طلایی آردا؟

– بله... هر صد سال یک بار این دوماه با هم یکی می شوند و قدرتی بسیار زیاد به ملکور داده می شه. هر بار والار جلوی این حادثه رو می گرفتن. این بار این وظیفه ی تویه."

– چه گونه این کارا انجام دهم بانو؟

– کار بسیار سختی در پیش داری ... ابتدا باید به والینور و بعد به کوه های پلوری وآمان بروی و بر فراز کوه قدسی تانیکوئتیل که قلعه ی مانوه در آن قرار دارد، هزار تو را پیدا کنی و از داخل اون گردِ شاخ اسب افسانه ای را پیداکنی... وبعد به جنگ با ملکور بروی...حواست را جمع کن الیزابت... ملکور منتظر توست و تو باید دوستان زیادی داشته باشی... با گندالف به دهکده ی هایت ها برو و بگینز را پیدا کن. او می تواند دوست خوبی برایتان باشد... همراه ماریا وسام... شما باید مخفیانه وارد قلعه ی ملکور شوید... و با اون تن به تن مبارزه کنی... یادت نره... اون نمی میره. اون باید اسیر بشه و تو باید این طلسم رو بشکنی... بعد گرد رو روی والار بریز تا طلسم شکسته بشه.

– قلعه ی ملکور کجاست بانو؟

– قلعه ی ملکور در شمال است. اول به دهکده ی هایت ها برو.

– بسیار خوب... من چند چیز لازم دارم. لرد الروند زحمتش را می کشید؟

لرد الروند که به فکر فرو رفته بود با مهربانی گفت: "بفرمایید بانوی من."

– من از شما درخواست یک دست لباس جنگ، آذوقه، چهار نعلِ اسب، لباس گرم، وسلاح را دارم.

– همین الان بانوی من.

لرد الروند رفت. رومو به طرف بانوی روشنایی برگردوندم. با لبخند دو چیز را به دستم داد: "این نقشه ی سرزمین میانه است. به زودی خواندن آن را می آموزی. واین قطب نما؛ تنها در زیر نور آفتاب کار می کند. مراقب باش."

–متشکرم بانوی من.

بعد از خداحافظی از بانوی روشنایی و لرد الروند، با گندالف، ماریا، وسام به سمت دهکده ی هایت های شایر روانه شدیم.

لرد الروند لطف کرده بودند و به من یه دست لباس رزم که بسیار زیبا بود، داده بودن. همراه با یک شمشیر سبک.

بعد از رسیدن به شایر، گندالف ما رو به سمت خونه ای که روی درش با حرفی علامت گذاری شده بود، هدایت کرد. در زد... یک مرد جوان در را باز کرد. بدون تعارف و معطلی وارد خونه شدم و گفتم: "من الیزابت هستم، هشتمین والیه."

مرد جوان که جا خورده بود گفت: "بیلیو بگینز هستم. شما اینجا چه می خواهید بانوی جوان؟"

گندالف به جای من جواب داد: "ازت می خواهیم همراه ما بیایید وما را در شکست دادن ملکور یاری کنید."

در حال بحث وجدال بودن، که ناگهان صدایی مهیب همه جا را فرا گرفت. بگینز تمام در ها و پنجره ها رو جز یکی بست. ازش پرسیدم: "چه اتفاقی افتاده؟"

– اون اژدها باز برای آتش زدن خانه ها از طرف ملکور امده... غیر قابل تحمله. از دست این ملکور خسته شدم. هر هفته قریب به سه عدد خانه رو به آتیش می کشه ...

– پس با من همراه شو تا نابودش کنیم وشایر رو از دست اون نجات بدیم.

– مطمئن باش باهاتون همراه می شم و تا ملکور رو نگیرم بی خیال نمی شم.

– لبخندی پیروز مندانه زدم.

بعد از چند ساعت استراحت، شمشیر سبکی که لرد الروند بهم داده بود رو برداشتم و با ماریا به داخل حیاط رفتیم. باید قبل از هرگونه نبرد کلی تمرین می کردم.

امیدوار بودم که کلاسای رزمی ای رو که به اصرار عمو و مادرم رفته بودم، اینجا بدرد بخوره. وخدا رو شکر بد هم نبود.

شب شده بود. بگینز با گندالف داشتن نقشه ای رو که بانو گالادریل داده بود بررسی می کردن. هنوز نتونسته بودن سر از اون نقشه در بیارن. ما باید به کوه آمان می رفتیم. باید به قلعه ی مانوه بریم و اون گرد رو برداریم. رفتم طرف گندالف که گذرم به نقشه خورد. یه سوراخ های عجیبی روش بود. با تعجب نگاهش کردم. از بیگنز خواستم یک نقشه از سرزمین میانه بیاره. نقشه رو که آورد یه نگاهی بهش کردم وبه گندالف گفتم: "یادمه داخل کلاس تاریخ شناسی معلمون از یونان باستان گفت؛ که در قدیم یک نقشه رو با سوراخ کردن اون علامت گذاری می کنن و برای خوندنش باید یه نقشه ی سالم زیرش قرار بدیم."

نقشه ی سالم رو زیر نقشه ی سوراخ شده قرار دادیم. درست درآمد! با تعجب به بقیه نگاه کردم و نقشه رو خوندیم و جاهای نشان شده را علامت گذاری کردیم.

صبح روز بعد همه آماده شده بودیم برای رفتن به کوه آمان. از همه خواستم چند دقیقه تنهام بذارن.

غرق در افکار خودم جلوی آینه بودم. این من بودم.... الیزابت... ای کاش همه ی اینا یه خواب باشه...

برم...؟ نرم...؟ می میرم...؟ زنده می مونم...؟

دلمو به دریا زدم واز خونه رفتم بیرون. همه منتظرم بودن. راه افتادیم. از گندالف پرسیدم با استفاده از نقشه حدود سه شب و چهار روز توی راه بودیم.

با استفاده از قطب نما باید راه رو تشخیص می دادیم. اون قطب نما رو آوردم بیرون و درشو باز کردم. درکمال تعجب هیچ اتفاقی نیافتاد. اعصابم بهم ریخته بود. الآن وسط جنگل باید از کجا بریم؟ از اولم نباید می یوادم. اصلا به من چه مربوطه؟ در همین حال بودم که قطب نما رو پرت کردم روی زمین و پشتمو کردم بهش که برگردم به طرف بقیه، که یه صدایی شنیدم. نشستم... کار می کرد! با استفاده از شنایی که داخلش بود یه فلش رو تشکیل داد که سمت غرب رو نشون می داد. با خستگی بلند شدم و به گندالف گفتم: "باید بریم به سمت غرب. آه..."

–الیزا چرا ناراحتی؟ آنقدر غر غر نکن. راه درازی در پیشه و اثری خودتو حروم می کنی

بلند شدیم. سوار اسب ها شدیم و راه افتادیم. نزدیکای شب بود که گندالف گفت بهتره استراحت کنیم. آتیش روشن کردیم واستراحت کردیم.همه خواب بودن فقط من خوابم نمی برد. گندالفم داشت چپقشو دود می کرد. اومد کنارم نشست: "الیزا به چی فکر می کنی؟"

– می دونی سخته که از همه جایی خبر باشی. یه دفعه یکی بیاد بگه توی یه والیه هستی، فرزند یه خدایی، طلسم شکنی، خیلی سخته!"

– بله درسته ولی این چیزیه که تقدیر درموردش حرف میزنه نه من، و نه تو!

خواهیدیم. احساس کردم یه چیزی بالای سرمه. چشمامو باز کردم یه شمشیر دیدم که مستقیم فرود اومد طرفم. فقط چشمامو بستم که صدای اصابت چیزی رو با شمشیر شنیدم. گندالف داشت با عصاش می جنگید. سریع گفتم: "الیزا بلند شو وخودتو جمع وجور کن..."

بگینز سعی داشت با شمشیر کوچکی که در دستش بود اونا رو دور کنه. سام و ماریا سخت درحال نبرد بودن...

سریع بلند شدم و شمشیرمو در آوردم. ای وای نه! خدای من! نه مرد سیاه پوش می آمدند طرفم... شمشیرمو جلوم گرفتم. گیج شده بودم. نمی دونستم چی کار کنم. داشتم هاج واج فقط از خودم دفاع می کردم که یکی کشیدم عقب... گندالف بود. با استفاده از عصاش یه چیزایی گفت که یه نوری از عصاش متصاعد شد و اونا فرار کردن. درهمون حین خورشید هم طلوع کرد. با کمک بچه ها وسایل رو جمع کردیم. یه سوال توی ذهنم ایجاد شده بود: رو به گندالف پرسیدم: "گندالف تو که گفتی والار هرگز نمی میرند و قدرت زیادی دارند. پس چرا ملکور می خواد منو بکشه؟"

– ببین الیزا تو یک انسان بودی که به درجه ی والار رسیدی. فقط همین. تو فانی هستی.

– پس قدرتم چی؟

– اونم به موقعش.

راه افتادیم. دوبار دیگه هم به همین صورت نز گول به ما حمله کردند وما فرار کردیم. بالاخره رسیدیم به دریا. دریایی که در وسط اون، والینور بود. سوار قایق های کوچیک شدیم. سام و ماریا پارو می زدند. رسیدیم به خشکی. بعد به سمت اون کوه بلند راه افتادیم. دیگه داشت شب می شد و من خسته بودم. برای همین نشستم. بقیه هم از سر اجبار نشستند تا ساعتی استراحت کنیم. کشیک اول برای سام بود. بعد دوساعت به ماریا رسید و بعد به گندالف. نزدیکای صبح بود که گندالف هم همه رو بیدار کرد و از ما خواست که هرچه زودتر آماده ی رفتن بشیم. به سمت کوه قدسی راه افتادیم. در پایه ی کوه یه توقف کوتاه کردیم.

گندالف داشت یه گیاه خاص رو جمع می کرد و بقیه هم بهش کمک می کردن ومن داشتم با ببلو بگینز نقشه ی راه رو بررسی می کردم که متوجه شدم یه علامت بسیار عجیب داخل نقشه وجود داره که در وسط کوهه. بعد از مدتی به سمت بالای کوه روانه شدیم. بعد حدود یک ساعت ونیم به اون نقطه ی عجیب داخل نقشه رسیدیم: یه در بود که روش با یه زبان خاص نوشته شده بود.

از گندالف پرسیدم: "چی نوشته؟"

–نمی دونم. حدودا سه سده پیش از این زبان استفاده می شده.

به اون نوشته دقت کردم. درکمال تعجب تونستم بخونمش!

– گندالف این یه معماس!

– تو تونستی بخونیش؟

– آره، من می دونم چی نوشته!

– خوب؟

– ببین نوشته: "سازی که نه می شه دیدش و نه لمسش کرد."

– مطمئنی؟

– آره

بعد از مدتی که همه به فکر فرو رفتیم گندالف گفت: "والار موسیقی رو دوست داشتن وساز های مختلفی می زدند."

– اولین ساز چه جوری زده شد؟

– اولین ساز رو آینور به فرمان ارو زدند.

در حال بحث بودیم که ببلو گفت: "فهمیدم! "صدا!" "

– چی؟

– صداء، ببین الیزا صداء رو نه می شه لمس کرد، نه می شه دیدش!

گندالف گفت: "بله درسته، صدا سازیه که همه اونو دارند. و رو به در کلماتی رو ادا کرد و اون در باز شد. یه راه پله بود به سمت بالا. رفتیم بالا. راه پله ی بزرگی بود و بسیار پیچ در پیچ. بعد حدود نیم ساعت به یه سالن بزرگ رسیدیم که آخرش یه صندلی سلطنتی بود که در بالای اون جواهری خیلی زیبا درحال چرخش بود. با احتیاط به این ور اون ور نگاه می کردیم. به سمت اون صندلی رفتیم و من از سر کنجکاوای آهسته اونو به سمت داخل صندلی، جایی که شکلش حکاکی شده بود، فرو کردم. در پشت صندلی یه در باز شد. وارد اونجا شدیم که گندالف گفت: "بالاخره رسیدیم به هزار تو."

از هم جدا شدیم. بعد مدتی صدایی شبیه به صدای غرش شیر شنیدم. از ترس به سمت جلو، با سرعت حرکت کردم. به یه میز رسیدم که روش اسکلّت یه حیوان مرده بود. دستم رو به سمت شاخ اون اسب مرده بردم که یک نفر از پشت سرم گفت: "جای تو بودم بهش دست نمی زدم."

برگشتم یه دختر جوان با موهای بلند وسفید، همراه با یه شیر داشت به سمتم می آمد. شمشیرمو درآوردم:

– تو کی هستی ؟

– آروم باش دخترا! ما محافظ این هزار تو هستیم، اسم من "الینا"س.

داشتم با ترس به الینا وشیرش نگاه می کردم که صدای خنده ی گندالف و بقیه منو به خودم آورد. گندالف داشت با پسری که سوار به شیری بود و دقیقا مثل اون دختر موهای سفیدی داشت، حرف می زد و می خندید.

پسر اومد جلو و گفت: "من ادوارد هستم، برادر الینا."

– من هم الیزابت هستم، هشتمین والیه.

تا اسم والیه رو آوردم اون دوتا جلوم زانو زدند واحترام گذاشتن.

الینا بلند شد و گفت: "چه چیزی با عث شده شما به اینجا بیایید؟"

– من گرد این تک شاخ رو می خوام.

و با دستم اشاره به اسب مرده ی روی میز کردم.

ادوارد آمد جلو و شاخ اون تک شاخ رو کند و در چشم به هم زدنی اون رو در کف دستاش فشار داد، به گرد تبدیل کرد و داخل کیسه ای ابریشمی ریخت وبه من داد اون کیسه رو گرفتم وسرمو خم کردم: "ممنونم."

الینا گفت: "ما فقط به وظیفه مون عمل کردیم. حالا بعد سه هزار سال با آرامی می توانیم به خواب رویم."

الینا و ادوارد دست هم رو گرفتند و به سمت عقب رفتند... بعد دو دقیقه همراه با شیراشون تبدیل به خاکستر شدند.

پایان قسمت اول

نوشته کاربر آر-فینیل



خالق اروپای شب

شب بر گرفته از داستان های بسیاری است! موجودات داخل شب، یکی از این گونه موجودات، خون آشامان هستن! شکارچیان شب!

خون آشام موجودی افسانه ای است که با خوردن خون انسانها قادر به زنده بودن است! موجودی که با گزیدن انسان ها باعث نامیرا شدن آنها می شود! اگر در شب بیرون از خانه هستید، سیر و آب مقدس به همراه داشته باشید!

افسانه ی دراکولا از کشور رومانی نشات می گیرد که به دلیل هیجان و وحشت خاص، این روایت به تمام نقاط دنیا منتقل شده است. کنت دراکولای خشن و ستمگر فرمانروای قسمت جنوبی رومانی بوده است. برای فرمان بردن مردمانش قصر خود را قرمز رنگ آمیزی و باتمثال های هولناک تخیلی مزین کرده بود. او حتی در زمان خودشم به نام دراکولا - پسرآزدها - شناخته می شد. همیشه لباسهای تیره رنگ بر تن می کرد؛ آستر شل خود را از مخمل قرمز دوخته بود و همیشه شراب سرخ می نوشید. به همین سبب مردم گمان میکردند که وی خون آشام است. دراکولا در سال های تحول قرون وسطا به عصر رنسانس، به نبرد با عثمانیان مسلمان پرداخت تا از ورود آن ها به سرزمین خود جلوگیری کند. کنت دراکولا در قلعه ی خود در جنوب رومانی امروزی مدفون است. در جزوهایی که بلافاصله پس از مرگ وی در سال ۱۴۷۶، در نورنبرگ آلمان منتشر شد، فهرستی از جنایات او آمده است، از جمله اینکه پس از غذا دادن به گدایان در دربار خود، همه ی آن ها را به آتش کشید، چون عقیده داشت که آن ها بی دلیل غذای مردم را می خورند و نمی توانند بهای آن را بپردازند. آخرین بازمانده ی وی "کنت ماروین دراکولا" در سال ۲۰۰۵ در اسپانیا درگذشت. چون وی مجرد بود و فرزند و خویشاوندی نداشت، اراضی بسیار وسیع و اموالش را دولت رومانی به تصرف درآورد. اینک جنگل و قلعه ی دراکولا جزء آثار دیدنی رومانی به شمار می روند.

ولاد سوم، ولاد به میخ کشنده یا ولاد دراکولا (به رومانیایی: Vlad III, Vladtepes (تسپیش), Draculea) (زاده ۱۴۳۱ - مرگ دسامبر ۱۴۷۶) و وی وودایا فلاخونیه (رومانی کنونی) بود. او در سه بازه ی زمانی فرمانروایی کرد؛ ۱۴۴۸، ۱۴۵۶ تا ۱۴۶۲ و ۱۴۷۶. او را بیشتر از برای مجازات های سنگینی که در روزگار فرمانروایی اش اعمال می کرد می شناسند. شخصیت او را الهام بخش داستان دراکولا دانسته اند. در جهان سیاست او سیاست مستقلی را در رابطه با عثمانی پیش گرفت و در برابر توسعه طلبی آن کشور ایستادگی نمود. ولاد صلابه گر الهام بخش کنت دراکولای رمان برام استوکر می باشد. برام استوکر فرزند سوم خانواده ای هفت فرزندی بود. تا هفت سالگی تقریباً همه مطمئن بودند که به دلیل بیماری در سنین کودکی، هرگز قادر به راه رفتن روی پاهای خودش نخواهد بود. این بیماری و نیاز او به کمک دیگران در زندگی، تجربه ای عمیق بر افکار او گذاشت که بعدها در آثار ادبی او مشاهده شد. خواب ابدی و رستاخیز مردگان که مفاهیم اساسی و کلیدی داستان جاودانه ی او "دراکولا" است، نتیجه ی مستقیم تجربه ی اوست، چرا که بیشتر عمر خود را در رختخواب گذراند. بیماری و درمان ناگهانی او از دید پزشکان چیزی جز یک معجزه نمی توانست باشد. بعد از طی کردن دوران نقاهت، او تبدیل به انسانی عادی گشت و حتی بعداً با بازی در تیم فوتبال دانشگاه دوبلین، جایی که در آن به تحصیل تاریخ، ادبیات، ریاضیات و فیزیک در کالج ترینیتی پرداخت، یک قهرمان شد. همچنین او رئیس کالج جامعه فیلسوف نیز بود و اولین نوشته او با عنوان پیروی از احساسات در نوشتن و جامعه چاپ شد و مامور رسیدگی کالج جامعه تاریخ نیز بود. او تبدیل به یک عضو مدنی شد که دوره رضایت بخشی در زندگی او نبود. به همین دلیل کار دیگری در نقش یک روزنامه نگار و منتقد نمایش های درام در روزنامه پُست عصر (The Evening Mail) پیدا کرد. علاقه او به تئاتر سبب ساز آشنایی و دوستی دیرینه ای میان او و هنرپیشه تئاتر، هنری ایروینگ (Henry Irving) شد. استوکر در ۱۸۷۸ با فلورانس بالکوم (Florence Balcome)، که قبلاً نامزد اسکار وایلد (Oscar Wilde) بود، ازدواج کرد. سپس به همراه همسرش ساکن لندن شد و عنوان مدیریت برنامه های تئاتر لایکوم (Lyceum Theater) را برای هنری ایروینگ پذیرفت. او تا ۲۷ سال بعد در همان مقام باقی ماند. همکاری با ایروینگ برای استوکر بسیار مهم بود، چرا که باعث پذیرفته شدن او در جامعه ی سطح بالای لندن شد و او توانست با جیمز مک نیل ویستلر (James McNeil Whistler) و سر آرتور کونن دوویل (Sir Arthur Conan Doyle) ملاقات کند. همچنین در دوره ای که ایروینگ در حال سفر بود، فرصت پیدا کرد تا در کنار او دور دنیا را بگردد.

آثار او با نوشتن تعداد زیادی از رمان های احساسی و عاطفی، در آمد اضافه ای هم برای خود ایجاد کرده بود. اما مشهورترین داستان او، بواسطه حضور شخصیت خون آشامی به نام کنت دراکولا (Count Dracula) بر سر زبان ها افتاد. برام استوکر در سال ۱۸۹۰ در لندن با آرمینیوس وامبری شرق شناس معجارتانی آشنا گشت و از طریق او با افسانه هایی در باره شاهزاده اهل رومانی «ولاد سوم دراکولا» آشنا شد. این امر زمینه نوشتن کتاب داستان دراکولا به قلم برام استوکر گشت که در سال ۱۸۹۷ منتشر شد. قبل از شروع به نگارش این داستان، استوکر هشت سال را صرف تحقیق و بررسی در فرهنگ های

اروپا و خواندن افسانه های مربوط به خون آشامان کرده بود. دراکولا یک نوشته رساله ای (epistolary novel) است که بصورت خاطرات ثبت شده، تلگراف ها، و نامه های ارسال شده بین افراد نگاشته شده است. دراکولا پایه و زیر بنای بسیاری از فیلم ها و نمایش های اجرا شده است. دو نمونه از آنها که بیشترین نزدیکی را با متن مادر و اصلی داشتند عبارت اند از نوسفراتو (Nosferatu) در ۱۹۲۲ و دراکولای برام استوکر در ۱۹۹۲. نوسفراتو زمانی ساخته شد که بیوه استوکر هنوز زنده بود و سازندگان فیلم بخاطر قانون حق چاپ، مجبور به تغییر دادن اسامی شخصیت ها و مکان ها شدند. استوکر رمان های بسیار دیگری هم با عناصر وحشت و اتفاقات ماورای عادی نوشت، اما هیچکدام در موفقیت حتی به گرد پای دراکولا هم نرسیدند. سایر نوشته های او در این ژانر عبارت اند از: عبور مار، جواهر هفت ستاره، آشیانه کرم سفید، جاده پامچال، عبور مار، واترز مو، شانه های شاستا، دراکولا، دوشیزه بتی، راز دریا، جواهر هفت ستاره، مرد (یا دروازه های زندگی)، لیدی آدلین محصور در برف: ثبتي از مهمانی گشتی تماشایی، بانوی کفن، آشیانه کرم سفید.

مجموعه داستان های کوتا: زیر غروب (۱۸۸۱)، شامل داستان های: زیر غروب، شاهزاده رز، غول نامریی، سایه ساز، چطور هفت دیوانه شد، دروغ ها و زنبق ها، قلعه ی شاه، کودک شگفت انگیز.

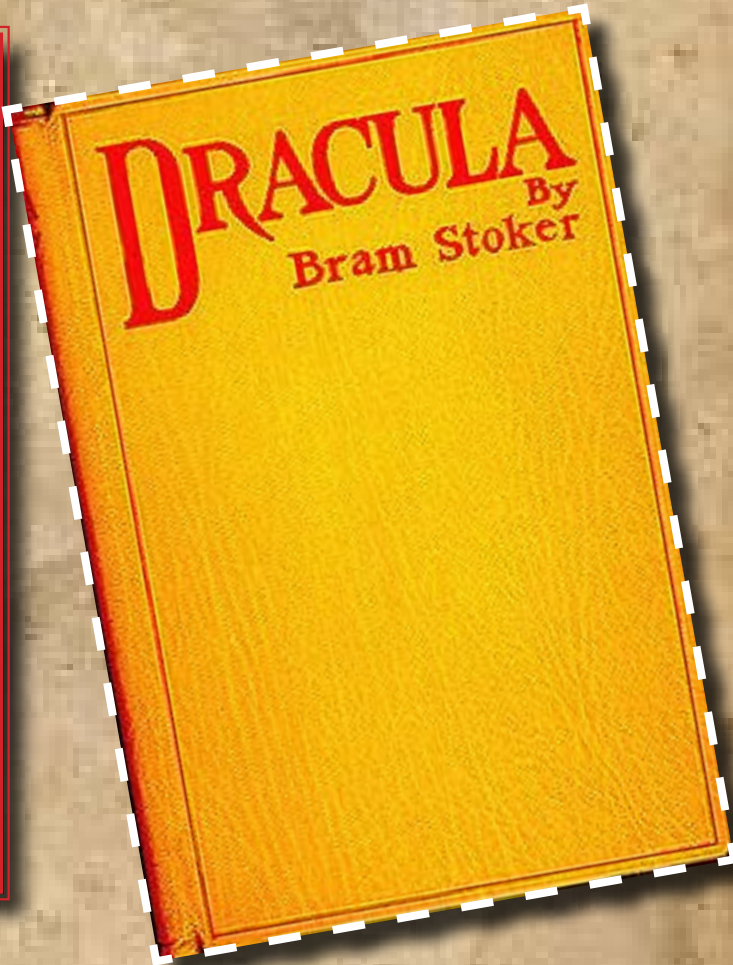
مهمان دراکولا شامل داستان های: مهمان دراکولا، خانه قاضی، پیشگویی کولی، آینده ابل بهانا، تدفین موش ها، رویای دست های قرمز، ساحل کج، اسرار رویش طلا.

داستان های پراکنده: عروسی مرده (پایانی دیگر بر جواهر هفت ستاره)، گنج های مدفون، زنجیر سرنوشت، فنجان کریستال، نابودی سرنوشت تولد دو گانه، سرنوشت فنلا، The Gombeen Ma، در دره سایه ها، مردی از شور و کس، افسانه های نیمه شب، انسداد قرمز، پیشگو.

بیوگرافی: خاطرات شخصی هنری ایروینگ.

غیر داستانی وظایف منشی های در نشست های فرعی در ایرلند، بارقه ای از آمریکا، غاصبین مشهور

مقاله ای از معصومه ش.



یک سفر خیال انگیز دل پذیر

نقد زیر در تاریخ ۱۳ مارس ۱۹۳۸ در نیویورک تایمز و به قلم آنه . ت . ایتون (۱۹۷۱ - ۱۸۸۱ Anne.T.Eaton دارای کرسی استادی ادبیات کودک در دانشگاه سنت جان) به چاپ رسیده است - م.

این داستان یکی از بدیع ترین، خیال انگیز ترین و دل پذیر ترین داستانهای ست که در چند سال اخیر برای کودکان انتشار یافته. همانند آلیس در سرزمین عجایب خاستگاه اصلی این داستان دانشگاه آکسفورد است، جایی که نویسنده آن در آنجا سمت استادی آنگلو ساکسون را دارد. و باز هم شبیه به داستان کارول این داستان در ابتدا برای کودکانی که از آشنایان نویسنده بودند (در این مورد آنها چهار فرزند خود تالکین هستند) نوشته شده است، و سپس بر حسب اتفاق مخاطبان بسیاری پیدا کرد.

داستان در دوره زمانی مابین عصر پریان و دوران فرمانروایی و تسلط انسانها روایت میشود. به ذهن خوانندگان بزرگسال داستان اسماک، اژدهایی که توسط دورف ها مغلوب میشود اما آدمیان دریاچه و پادشاه الف ها مدعی گنجینه اش هستند، این فکر خطور میکند که چگونه افسانه ها، رسوم قدیمی و تاریخ با یکدیگر در می آمیزند. در عین حال برای خوانند کم سن و سال تر « هابیت » نمونه ای عالی از یک ماجرای عظیم، مملو از تعلیق و آمیخته با طنزی دل نشین است.

هابیت ها مردمان کوچک اندامی هستند (یا بودند)، کوتاه تر از دورف ها، و بدون ریش، و البته بسیار بزرگتر از اهالی لی لی پوت. نکته خارق العاده و سحر آمیزی در مورد آنها وجود ندارد، بجز قابلیت طبیعی و معمولی که با کمک آن میتوانند به سرعت از چشم مردمان بزرگ و احمقی، مثل من و شما، که وقتی به سمت آنها میروند به اندازه یک فیل سر و صدا راه میاندازند، مخفی شوند. آنها استعداد خوبی برای چاق شدن دارند و ترجیح میدهند لباس های با رنگ روشن بپوشند، خصوصا رنگ های سبز و زرد که در بین آنها طرفداران زیادی دارد. هابیت ها هیچ گاه کفش به پا نمیکنند زیرا کف پای آنها دارای پوششی ضخیم و چرم مانند است و روی پایشان نیز با موهای قهوه ای رنگ گرم و ضخیمی پوشیده شده است. آنها همچنین انگشت هایی کشیده و زیبا و چابک و چهره ای دوستانه به همراه خنده هایی از ته دل و دل نشین دارند. (مخصوصا بعد از صرف ناهار دوم شان، البته اگر گیر شان آمده باشد)

بیلبو بگینز یک هابیت است و همانطور که در داستان خواهیم خواند وی در سوراخی در دل زمین زندگی میکرد، نه از آن سوراخ های کثیف و نمور که پر از دم کرم است و بوی لجن میدهد، و باز نه از آن سوراخ خشک و خالی که تویش پر از شن است بلکه از آن سوراخ های هابیتی با دری سبز و گرد که در پشت آن اتاق خواب ها، حمام ها، سرداب ها، آشپزخانه ها و اتاق های ناهار خوری، همگی مطابق با سلیقه هابیتی، قرار دارند. تمام خواسته بیلبو بگینز اینست که، روزگار خود را با آرامش در خانه خود، که با نام «بگ اند» شناخته میشود، سپری کند؛ از آن رو که ذاتا از ماجراجویی بیزارند، بیلبو نیز هیچگونه تمایلی به ماجراجویی ندارد. یا بهتر است بگوییم خوی بگینزی او تمایلی به ماجراجویی ندارد، اما بیلبو از جانب مادری خوی یک توک به ارث برده و از آنجا که توک ها در گذشته با پری ها وصلت نموده اند این خوی توکی بیلبو است که باعث میشود این هابیت کوچک اندام دعوت گندالف جادوگر برای پیوستن به گروه دورف ها در راه بازپسگیری گنجی که اسماک اژدها از نیاکان آنها ربوده، را پاسخ دهد. بیلبو در کنار شخصیتی جذابی که دارد، قهرمانی مضحک نیز هست (البته به غیر از مواقعی که خوی توکی اش گل میکند)، با اینهمه وی در مواقع حساس نقش خود را با شجاعت و درایت ایفا میکند که در نهایت وی را تبدیل به رهبر واقعی پویش میکند.

مسیر دورفها و بیلبو به سمت اره بور، پس از اینکه آخرین خانه دنج را پشت سر میگذارند، از میان سرزمین های نامتمدن و جنگلهای انبوه میگذرد که همه اینها داستان های ویلیام موریس را به خاطر می آورد. همانند آنچه که در سرزمین های موریس شاهد هستیم، سرزمین های نامتمدن، سرزمین پریان است، رایحه درختان در زیر باران و بوی آتش در آنجا کیفیتی طبیعی دارد.

این داستان برای کسانی در پی شکار اژدها هستند و یا به ماجراجویی در سرزمین علاقه دارند، درس های با ارزشی دارد، گرچه تعداد هیولاهای فلس داری در افسانه های و داستان های عامه کشته میشوند بسیار است اما برای کسانی که به خواندن داستان های امروزی علاقه مندند هیچگاه چنین راهنمای جامعی در باب اژدهایان و راه و رسم شکست دادن آنان منتشر نشده بود. همچنین در این داستان شاهد شخصیت پذیری زیبا و منحصر به فردی از دورفها، گابیلین ها، ترولها و الفها هستیم. ما در این کتاب با داستان سراسری طرف هستیم بطوریکه هنگام خواندن کتاب احساس میکنید شما نیز با گروه دورفها همراه گشته اید. چیزی که بیشتر به این حس غرق شدن در کتاب دامن میزند نقشه های در خور ستایشی هستند که توسط نویسنده

تهیه شده اند، و این نقشه ها آنچنان پر از لحاظ جزئیات غنی و آنچنان از لحاظ تخیل با قوام است که، نقشه سرزمین پریان (Mappe of Fairyland) اثر برنارد اسلایف را به یاد بیننده می آورند.

اشعاری که توسط دورف ها و الفها خوانده میشوند بسیار شاعرانه اند، و باعث خوشحالیست که نویسنده خود تصاویر کاملا گویا و هنرمندانه این داستان را خلق کرده است. کودکان استقبال بسیار گرم و پرشوری از هابیت کرده اند، گرچه هابیت هیچگونه محدودیت سنی ندارد و قطعا همه آنهايي که از یک ماجرای عالی، که به بهترین نحو روایت شده باشد، لذت میبرند هابیت را در قلب خود جای خواهند داد.

مقاله ای از حسام سعد



برداشت جدید " کتاب جنگل " توسط اندی سرکیس

برداشت جدید از «کتاب جنگل» ساخته اندی سرکیس در قالب یک فیلم سه بعدی، روز بیست و یکم اکتبر ۲۰۱۶ به سینماها می‌رسد.

به گزارش هالیوود ریپورتر، کمپانی برادران وارنر روز جمعه اعلام کرد که برداشت جدید اندی سرکیس از «کتاب جنگل» برای فصل پاییز سال ۲۰۱۶ مهلت اکران گرفته است.

این فیلم سه بعدی که «کتاب جنگل: خاستگاه‌ها» نام دارد، روز بیست و یکم ماه اکتبر سال ۲۰۱۶ روی پرده‌های بزرگ به نمایش گذاشته می‌شود. تنها فیلم دیگری که در حال حاضر قرار است در همان آخر هفته به نمایش دربیاید، یک فیلم ژانر وحشت ساخته کمپانی یونیورسال است که هنوز عنوانی برایش تعیین نشده است.

این پروژه ی «کتاب جنگل» یکی از دو پروژه بزرگ در حال ساخت تحت این عنوان است. فیلم اکشن «کتاب جنگل» کمپانی دیسنی که توسط جان فاورو کارگردانی شده است نیز یک سال زودتر از فیلم سرکیس در تاریخ نهم اکتبر سال ۲۰۱۵ اکران می‌شود.

از بازیگران فیلم فاورو می‌توان به ادریس البا، لوییتا نیونگ‌او، اسکارلت جوهانسون، کریستوفر واکن و بن کینگزلی اشاره کرد.

کتاب «کتاب جنگل» که تاکنون اقتباس‌های گوناگونی از آن شده است، بیش از همه برای انیمیشنی که در سال ۱۹۶۷ با اقتباس از آن ساخته شد، شناخته می‌شود. یک فیلم سینمایی نیز در سال ۱۹۹۴ با اقتباس از این کتاب ساخته شده است.

کمپانی برادران وارنر برای ساخت این فیلم ابتدا به سراغ آلخاندرو گونزالس ایناریتو رفت و پس از ناموفق بودن مذاکراتش با وی، با ران هاوارد برای کارگردانی آن وارد مذاکره شد و سرانجام این پروژه را به اندی سرکیس سپرد.

بازیگران فیلم سرکیس هنوز مشخص نشده‌اند. سرکیس علاوه بر فیلمسازی برای نقش‌آفرینی‌های خاصش در فیلم‌های سه‌گانه «ارباب حلقه‌ها» و همچنین «ظهور سیاره ی. میمون‌ها» نیز شناخته شده است.



هاییت و ارباب حلقه‌ها از نوع لگویی‌اش: بازسازی شهر «ریوندال» با ۲۰۰ هزار آجر لگو!

لگو آرت یا ساخت مجسمه و سازه‌های مختلف به کمک اجزای لگو، حالا دیگر به یک شاخه‌ی هنری رسمی تبدیل شده و طرفداران زیادی در سراسر دنیا دارد. پیش از این نمونه‌های جذابی از لگو آرت را در "کافه بازی" معرفی کرده‌ایم. این بار نوبت به یک پروژه‌ی بزرگ و خلاقانه‌ی دیگر رسیده‌است: بازسازی شهر الف‌ها در دنیای ارباب حلقه‌ها!

به گزارش "کافه بازی"، هم‌زمان با اکران «هاییت: برهوت اسماک» تب دنیای تالکین دوباره بالا گرفته‌است. آلیس فینچ که پیش از این هاگوارتز، مدرسه‌ی جادوگری هری پاتر را هم با آجرهای لگو ساخته بود، این بار با کمک دیوید فرانک و ۲۰۰.۰۰۰ هزار قطعه لگو، ماک ریوندال شهر الف‌ها در سرزمین میانه را بازسازی کرده‌است. این سازه‌ی لگویی جدید، در نمایشگاه بریک‌کان (همایش سالیانه لگوسازها) امسال موفق شده تا جایزه انتخاب مردمی را به خود اختصاص دهد.



جنگ هشتاد میلیون دلاری بر سر هابیت

خبرگزاری آنا: وکلای شرکت برادران وارنر روز سه‌شنبه از وکلای انتشارات هارپرکالینز که نمایندگی وراثت نویسنده فقید، جی.آر.آر.آر. تالکین را بر عهده دارد، به‌علت «دسترسی غیرمجاز به اطلاعات انحصاری» شکایت کردند.

به‌گزارش خبرنگار فرهنگی خبرگزاری آنا، هر دو طرف دعوا در دادخواست خود ادعای هشتاد میلیون دلار غرامت کرده‌اند. به نوشته هالیوود ریپورتر، دعوی اصلی بر سر امکان یا عدم امکان استفاده از شخصیت‌های مجموعه رمان‌های «ارباب حلقه‌ها» و «هابیت» در بازی‌های ویدئویی و کامپیوتری طبق قرارداد منعقد در سال ۱۹۶۹ است.

در قرارداد سال ۱۹۶۹ تصریح شده است که استودیو فقط مجاز به استفاده تجاری «ملموس» از محتویات کتاب است، در حالی که انتشارات هارپرکالینز در ماه نوامبر ۲۰۱۲ (آبان ۹۱) ادعای غرامت علیه شرکت برادران وارنر تسلیم دادگاه کرد که در آن، استفاده از شخصیت‌ها در فضای مجازی دیجیتال و بازی‌های کامپیوتری «غیر ملموس»، و ناقض قرارداد عنوان شده است.

برادران وارنر که با ادعای غرامت هشتاد میلیون دلاری رو به‌رو شده‌اند، روز سه‌شنبه دست به ضدحمله زده و با طرح موضوع عدم صلاحیت وکلای فعلی تالکین ادعای ضرر و زیان کرده‌اند. آن‌ها اعلام کرده‌اند که این وکلا از طریق آلن بنجامین و ویلیام برنشتین، دو وکیل سابق شرکت یونایتد آرتیستز که «تنها شاهدان زنده» توافق سال ۱۹۶۹ بودند که حقوق سه‌گانه «ارباب حلقه‌ها» و «هابیت» را به یونایتد آرتیستز واگذار می‌کرد، اقدام به رخنه اطلاعاتی و دسترسی به اطلاعات غیرمجاز کرده‌اند که باعث آسیب به پروژه‌های در دست اجرا شده است.



الیجا وود به «آخرین شکارچی جادوگران» پیوست

به گزارش خبرنگار فرهنگی خبرگزاری آنا، جمع بازیگران نقش‌های اصلی فیلم «آخرین شکارچی جادوگران» متشکل از وین دیزل، مایکل کین و رُز لسلی با پیوستن الیجا وود به این پروژه هالیوودی تکمیل شد. به نوشته ویرایتی، این اکشن فانتزی شرکت لاینزگیت را برک آیزنر، فیلمساز ۴۳ ساله‌ای کارگردانی می‌کند که پیش از این فیلم ترسناک «دیوانه‌ها» و اکشن کمدی «صحرا» را ساخته است.

در فیلم «آخرین شکارچی جادوگران» وین دیزل نقش یک شکارچی نامیرای جادوگران را دارد که با جادوگری همراه می‌شود تا جلوی محفلی از جادوگران را که قصد دارند در شهر نیویورک طاعون را شایع کنند، بگیرد. وین دیزل بازیگر مجموعه فیلم‌های «سریع و خشن» از جمله تهیه‌کننده‌گان این فیلم نیز هست. مایکل کین، بازیگر کهنه‌کار انگلیسی فیلم‌هایی مانند «آمریکایی آرام»، «بتمن آغاز می‌کند»، «پرستیز» و «ابناء بشر» و رُز لسلی بازیگر ۲۷ ساله اسکاتلندی سریال‌های «داون‌تان ابی» و «بازی تاج و تخت» از دیگر بازیگران فیلم «آخرین شکارچی جادوگران» هستند.

نگارش فیلمنامه «آخرین شکارچی جادوگران» بر عهده کوری گودمن، نویسنده فیلمنامه اکشن ترسناک «کشیش» و ملیسا والا، نویسنده فیلمنامه‌هایی مانند «آینه آینه» و «باشگاه مشتریان دالاس» بوده است.

الیجا وود بعد از مجموعه ارباب حلقه‌ها و فیلم‌هایی مانند «شهر گناه»، «بابی»، «جنایت‌های آکسفورد» و صدایشکی انیمیشن‌های «خوش قدم» و «۹» در چند سال اخیر بازیگر فیلم‌هایی سینمایی نه‌چندان مطرحی مانند «پیانوی بزرگ» و «پنجره‌های باز» و سریال‌های تلویزیونی نظیر «وبلفرد» و «آن‌سوی دیوار باغ» بوده است.



ارباب حلقه‌ها به روایت آرتیست اوکراینی
تصاویری از حماسه‌ی تالکین به سبک نقاشی‌های قرون وسطای روسیه

این روزها با اقتباس‌های موفق پیتر جکسون از «ارباب حلقه‌ها» و «هابیت»، اکثراً با دنیای فانتزی تالکین آشنایی دارند و این سرزمین اسطوره‌ای عظیم، الهام‌بخش هزاران آرتیست و نویسنده‌ی حرفه‌ای و آماتور در نقاط مختلف شده‌است. این بار نوبت به سرگئی یوخیموف، طراح اوکراینی رسیده تا نسخه‌ی مخصوص به خودش را از سرزمین میانه تصویر کند.

تصویرسازی آثار مذهبی روسیه در قرون وسطی، سبک منحصر به فردی است. سال‌ها قبل دلیل داستان‌های فولکور روسی (به همراه تصویر) و انیمیشن‌های ساخته شده براساس آنها، در کشور ما به دلایل فرامتنی رواج زیادی داشتند و همین باعث شده تا این سبک تصویرسازی خیلی هم برای ما غریبه نباشد. چه اهل قصه‌های روسی باشید و چه نه، تماشای لحظات معروف ارباب حلقه‌ها که به سبک نقاشی‌های قرون وسطایی روسی تصویر شده‌اند، خالی از لطف نیست. این تصاویر همراه با ترجمه‌ی روسی «ارباب حلقه‌ها» مدت‌ها قبل منتشر شده‌اند.



Григорий Спиринский и Златовласка.
1888. Музей Востока, Москва.



Сурен Вирингера



گپ و گفت و گویی کوتاه با مترجم داستان "آهنگری از ووتن بزرگ" روزی روزگاری، نه خیلی وقت پیش برای آنها که خاطرات دور و دراز دارند، و نه زیاد دور برای آنها که گامهای بلند دارند، دهکده‌ای بود. ووتن بزرگ نامی بود که به آن داده بودند ..."

«آهنگری از ووتن میجر» داستانی فانتزی و کوتاه از ج.آر.آرتالکین است که در سال ۱۹۶۷ منتشر شد و حکایت دهکده‌ی «ووتن میجر» را باز می‌گوید. ماجرای که با تلاش تالکین برای توضیح معنی «پریان» در قالب قصه‌ی یک آشپز و کیک‌اش در یک جشن معروف آغاز می‌شود. در ابتدا قرار بود این متن تنها مقدمه‌ای بر داستان مشهور «کلید طلایی» نوشته‌ی «جورج مک‌دونالد» باشد، اما مقاله‌ی کوچک تالکین تبدیل به داستانی کامل شد و بعدها در قالب این کتاب به چاپ رسید.

لازم به گفتن هست که این کتاب به همت دوست عزیزت.ت از اعضای سایت آردا ترجمه شده و هم‌اکنون در دسترس بازدیدکننده‌گان عزیز قرار دارد و در راستای همین کار گزارش گر مجله آردا کوئنتا تصمیم گرفت که مصاحبه‌ای کوتاه با مترجم این اثر جالب انجام دهد که در ادامه می‌توانید اون رو بخونیدش

معروف به ت.ت می‌باشد کاربری که شاید در فروم زیاد می‌بینمش اما فعالیت زیادی در تاپیک‌ها و بحث‌ها ندارد اما فعالیت ترجمه‌ای قابل توجه دارد، همین چند وقت پیش بود که اسمش رو تو لیست مترجمین کتاب "طراحی‌های ارباب حلقه‌ها" اثر آلن لی دیدیم و قبل از اون هم ترجمه "آقای بلیس" و "ماجراهای تام" بعد از آن ترجمه جدید ایشون "آهنگری از ووتن میجر" و به همین بهانه تصمیم گرفتیم یه گپ و گفت و گوی کوتاه دوستانه با این شخص گوشه گیر انجام بدیم.

س: سلام می‌کنم خدمت ت.ت عزیز مترجم کتاب آهنگری از ووتن بزرگ، از طرف مجله مزاحمتون می‌شم و می‌خوام یه سلام و احوال‌پرسی با خوانندگان داشته باشی
ت.ت: سلام خدمت خوانندگان عزیز! حالتون چطوره؟ دی

س: قبل از شروع بحث می‌خواستم بینم آخر اسم داستان شد ووتن بزرگ یا ووتن میجر؟! با توجه این که فکر کنم ماژور باشه نه میجر یا ماجور!؟

ت.ت: تلفظش که همون میجر هست و نه ماجور یا ماژور {لااقل توی انگلیسی}، من "ووتن بزرگ" توی ترجمه بکار بردم، منتها توی متن تاپیکش ووتن میجر نوشتم و شاه‌السهار هم توی متن خبر نوشت ماجور! دی کلن شما هر جور دوست داشتی بگو!

س: یه کمی در مورد ترجمه اتون می‌شه توضیح بدین!؟
ت.ت: خب توی تاپیکش کامل توضیح دادم، اگه بخوام خلاصه بگم این کار ۶-۵ سال پیش برای سیاه‌بیشه انجام شده بود و با بسته شدن اونجا دیگه فراموشم شد تا حدود ۲ ماه پیش که پیداش کردم و قرار شد توی آردا گذاشته بشه...

س: تشکر از توضیح بسیار کاملتون واقعا خیلی اطلاعات گرفتیم (:ایکس) و در ادامه به عنوان سوال دوم چرا سراغ این اثر رفتید؟ و یا کلا هدف خاصی از ترجمه این اثر داشتین!؟
ت.ت: اصلن یادم نیس هدفم چی بود ۶-۵ سال پیش! دی بیکاری شاید!

س: خیلی جالبه شما بی‌کار می‌شید دست به ترجمه می‌برید (((آیا باز هم بی‌کار خواهید شد یا این که کاری رو در پیش دارید یا انکه دارید استراحت می‌کنید!؟
ت.ت: گفتم این کار مال سالها پیشه (:دی) الان دیگه موقع بیکاری فعالیت‌های دیگه‌ای انجام میدم (:دی)

س: آیا پیشنهاد دوستان بود و یا خودتون رفتین سراغ این اثر؟
ت.ت: فکر میکنم یکی از ادمین‌های بیشه بهم معرفی کرد...

س: اولویت ترجمه‌ها و یا کلا ترجمه‌هاتون با کدوم آثاره؟ (شورای خردمندان یا متفرقه)
ت.ت: تا حالا اکثر ترجمه‌ها متفرقه بوده، فعلا چیزی ندارم واسه ترجمه و اولویت اونجوری هم در کار نیست...

س: کمی اگه می‌شه در مورد ترجمه‌های آثار تالکین و سختی‌های اون بگید و کلا چه قدر سعی می‌کنید که ترجمه‌هاتون

شبيه به نثر خود تالکین باشه

ت.ت: واسه ماهایی که با نثر تالکین سالهاست که آشنایی داریم اونقدر مشکل نیست... اما حس میکنم واسه‌ی کسانی که واسه اولین بار باهاش مواجه میشن خیلی آزار دهنده باشه! آره مسلمان سعی میکنم نثرم نزدیک باشه به تالکین... اما خب بعضی وقتا اصطلاحاتی بکار میبره که به اجبار آدم باید به فارسی نزدیکش کنه...

س: به نظرتون، نظر خوانندگان و کلا استقبال خوانندگان از اثارتون چه جوریه و چه جوی ارزیابی می‌کنید؟

ت.ت: خواننده‌ها که صرفن محدود میشن با کاربری آردا، و خب به نظرم خوب بوده تا الان...

س: چرا ترجمه‌هاتون اینقدر طول می‌کشه؟

ت.ت: اگه منظورت تابه خب خیلی نیاز به ویرایش داره و من خیلی خیلی کم بهش سر میزنم!

س: کلی پرسیدم و تام منظورم نبود!

ت.ت: خب غیر از تام، آقای بلیس و همین آهنگر بود که یه دفعه گذاشتم توی سایت، از کجا میگی خیلی طول میکشه؟ (دی)

س: بله پوزش بابت سوال و در ادامه بازم از این ترجمه‌ها داری؟

ت.ت: در حال حاضر نه! تنهایی کار خسته کننده‌ایه...

س: یعنی مایل همکاری با دوستان هستید؟! آیا خودتون همکاری با دوستان رو پیدا می‌کنید یا این که نه؟

ت.ت: کلن اگه یه اکپ ترجمه داشتیم توی سایت خیلی خوب میشد، هزار بار هم گفتم من، هم کار سریع پیش میره هم لذتش بیشتره...

س: پیشنهاد جالبی بود و مستلزم پیگیری، از طرفی یادم میاد که یه ترجمه هم در مورد تام دارید درسته؟ اون تا کجا پیش رفته ت.ت: آره، اون حدود یه سال به کل فراموش شده بود، تا اینکه چند وقت پیش از بانوی سفیدروهان خواستم که توی نظم در آوردنش بهم کمک کنه، فعلا منتظرم ببینم چه میکنه، البته کامل ترجمه شده منتها خودم ازش راضی نیستم، ببینم با همکاری سوهان چی از آب درمیاد... احتمال زیاد ادامه میدمش و تمومش میکنیم...

س: جالب که تو این اثر یه همکار دارید آیا خودتون بانو سوهان رو انتخاب کردین یا ایشون پیشنهاد همکاری دادن!؟

ت.ت: خودم به سوهان پیشنهاد دادم {مهدی هم توی اغوا کردنش کمک کرد (:دی)} چون قبلا چند تا شعر ازش توی فروم دیده بودم حس کردم میتونه کمک کنه...

س: بله جا داره همین جا هم از کاربر سوهان تشکر رو داشته باشیم و به عنوان سوال آخر از ۲۰ به خودت چند می‌دی بابت ترجمه!؟

ت.ت: ۱۰!

س: شما همیشه علاقه‌ی خاصی به این عدد دارید!؟ (:دی)

ت.ت: نه عدد مورد علاقم شه، اما یکم به خودم ارفاق کردم (:دی)

خب تشکر می‌کنم از جناب ت.ت عزیز و امیدوارم ترجمه‌های بیشتری از ایشون تو سایت ببینیم و تشکر از شما خواننده‌ی عزیز

مصاحبه کننده: شاهین حسنی



سخنی با خواننده :

دنیای تالکین در نگاه اول برای خوانندگان تداعی کننده ی داستان ها و افسانه های شمالی اروپا می باشد, آن هایی که تا حدودی آشنایی دارند فوراً از نوع اسم هایی نظیر میدل ارس و … فوراً اساطیر نورس را انتخاب می کنند و انتخاب به جایی هست به نوعی و آن هایی هم که آشنایت ندارند با اساطیر اسکاندیناوی از گوشه و کناری هر چند کوتاه با این اساطیر آشنا می شوند. در این مقاله هدفم این بوده که در چند سری این اساطیر را هر چند کوتاه و ساده برای شما باز گو کنم, توجه کنید که این سری مقالات در دو بخش روایت می شوند بخش اول اطلاعات جهان شناختی اساطیر اسکاندیناوی را می دهد و مقاله دوم نیز با فرض این که خواننده اطلاعاتی در مورد جهان اسکاندیناوی دارد به معرفی خدایان اساطیر اسکاندیناوی می پردازد , باشد که مورد قبول واقع شود و شما نیز با انتقادات خود, من را در بهتر کردن این مقاله کمک کنید.

اساطیر اسکاندیناوی

اسکاندیناوی Scandinavian Peninsula شبه جزیره‌ای در شمال اروپا و دربرگیرنده سه کشور سوئد، نروژ، دانمارک است از طرفی گاهی مردم کشور فنلاند و جزایر فارو و ایسلند را هم جزء کشورهای اسکاندیناوی تبار به حساب می آورند, نژاد مردم این کشورها به وایکینگ‌ها می‌رسد. شاید همین وایکینگ بودن این مردم و از طرفی در شمال بودن و داشتن آن آب و هوای سرد و زمستانی باعث شود که اسطوره های شمال تنها داستان های پر شاخ و برگ را بازتاب ندهند بلکه اون دیدگاهی که انسان و هستی در چنگ نیروهای متضاد قرار دارند را نیز منعکس کنند . برخی از این نیرو ها نسبت به انسان حالتی دوستانه و بعضی دیگر وضعیتی متخاصم دارند این رفتار ریشه ی در آگاهی از طبیعت داشته که مفهومی متداول در میان اقوم کشاورز بود این مفهوم به تناوب روز و شب, نور و ظلمت, سرما و گرما, تابستان و زمستان و زندگی و مرگ اشاره دارد اما بشر درباره ی این که سرنوشتش به توسط نیروهایی برتر از انسان شکل بگیرد به ندرت تردید می کرد.

مردم اسکاندیناوی ظاهرا در جهانی که این نیرو فرمانروای آن باشند احساس امنیت کمتری داشتند زندگی و سعادت آدمی به توسط نیروهایی فراتر از درک انسان نظارت و تهدید می شد. میان مرگ و زندگی نور و ظلمت فقط مرزی قابل شکستن وجود داشت از یک سو آنان فقط زندگی توام با آسایش را قابل تحمل می دانستند اما از سوی دیگر تصور می کردند که حیات حتی با آسایش اندک نیز دچار مشکل می شود. و در این میان اسطوره شناسی اسکاندیناویایی شاید بهترین شاخه شناخت شده اسطوره پیش – مسیحی نزد اقوام ژرمنی در شمال و مرکز اروپا بوده است اطلاعات ما درباره ی آن تقریبا ولی نه تمامی از خود اسکاندیناویا نیست بلکه از فرهنگی خارج از آن حوزه و از ایسلند به دست آمده که مردمی از نروژ بوده اند و در انجا در حدود قرن های ۹ و ۱۰ میلادی سکونت اختیار کرده بودند. از طرفی چون منابع متعلق به روزگاران وایکینگ دارای تاریخ حدود ۸۰۰ تا ۱۱۰ میلادی است ولی به سبب شهرت بد آن ها و به سبب آن که آنان قومی وحشی و خونخوار بودن به راحتی نمی توان آن را به عنوان فرهنگی برای مردم اسکاندیناویا در نظر گرفت , شهرت شرارت وایکینگ ها به سده ی هشتم میلادی می رسد یعنی زمانی که آنان صومعه لیندیس فارنه بیرون از سواحل نورتوم برلند را به طور وحشیانه ای غارت نمودن و این تنها یکی از چندین کار وحشیانه این قوم بود , اما از طرفی هم این تصویری گمراه کننده است که اگر چه بگوییم وایکینگ ها اهمیت زیادی برای دین و فرهنگ قائل نبودند ولی خود آنان دین و فرهنگی ویژه خویش داشتند که برایشان قابل احترام بود, مردم اسکاندیناوی تمایل داشتند که خدایان خود را با عملکردی تکمیل کننده به تصویر در آورند یک نویسنده مسیحی به نام آدام Adam اهل برمن Bremen گفته است که در معبد بزرگی به نام اوپسالا Uppsala ی سوئد، در سده ی سیزدهم، مردم تندیس سه خدا را ستایش می کردند :

" تور Thor از همه نیرومندتر که تخت او در وسط قرار داشت; اودین odin و فریگ Frig که در دو سوی وی جای داشتند. اهمیت و مفهوم این خدایان بدین گونه بود : در مورد تور معتقد بودند که وی در آسمان فرمانروایی می کند و بر رعد و برق، باد، باران، هوای خوب و خاک نظارت دارد. دومی یعنی اودین، خدای خدایان و برپاکننده جنگ است و به مردان در رویارویی با دشمن شجاعت می بخشید سومی یعنی فریگ تقسیم کننده صلح و لذت در میان انسان هاست. "

در ادامه توجه به این موضوع که تماس مردم اسکاندیناوی با اروپای مسیحی پیش از قرن نهم میلادی به صورت پراکنده صورت می گرفت و زندگی بر اساس سنت های قبیله ای و کشاورزی بود و تعداد اندکی از مردم توان نوشتن و خواندن داشتن و همین بعث شده که دین و اسطوره از طریق سنت شفاهی و سینه به سینه و از راه کتب مقدس انتقال می یافت در واقع با وجود آن که روایات مقدس بسیاری مورد تأیید است هیچ گونه نسخه یا کتیبه مقدسی در دست نیست.

تقریبا همه ی آن چیزی که از اسطوره ی آنها شناخته می شود از دو کتاب و یا سه کتاب متعلق به ایسلند به دست آمده است نام دو کتاب اولی هر دو ادا Edda است که معنی نا مشخصی دارند. این کتاب به دو کتاب ادای کهن یا Poetic or Elder Edda و ادای منثور Prose Edda تقسیم می شود :

–اداب کهن یا ادای شاعرانه Poetic or Elder Edda که دست نوشته ی متعلق به ۱۲۷۰ میلادی پیدا شده و از نظر زبانی و ادبی متعلق به دوره ی پیش از شکل گیری ایسلند ۸۷۰ میلادی است. نویسنده ی این مجموعه مشخص نیست اشعار این مجموعه به دو

دسته اشعار اسطوره ای و اشعار قهرمانی تقسیم می شود.

–۱اشعار اسطوره شناختی این مجموعه مشتمل بر سروده هایی درباره ی خدایان دوره های مختلف در وزن های متنوع است. بخشی از انها تقدیم شده اند و می توان آنها رساله هایی درباره ی باور ها و افسانه های کافر کیشی به شمار آورد.

–۲سروده های قهرمانی مجموعه شکلی از اشعارند که زمانی در میان قبایل ژرمن از دریای سیاه تا گرین لند بود این سروده ها احتمالا در وهله ی اول برای دکلمه در قصرهای روسا و بزرگان تنظیم شده اند و غالبا با نواختن چنگ همراه بوده اند گرچه این اشعار طبیعتا می بایست با سروده های حماسی در پیوند باشند اما از جهات گوناگون از جمله طول شعر و حوزه و انتخاب موضوع با انها متفاوت اند. سروده های ادایی قهرمانی به کل زندگی قهرمانی نمی پردازند بلکه یک یا دو حادثه را که معمولا پر تحرک اند را مورد توجه قرار می دهند.

–ادای منثور Prose Edda کتاب دیگری است که در اوایل قرن سیزدهم توسط مورخی ایسلندی به نام اسنوری استورلوسون Snorri Sturluson تدوین شد. وی برای روزگاران گذشته و سنت های مردم خود اهمیت بسیاری قائل بود او این کتاب را به عنوان راهنمایی جهت شاعران که مایل بودند داستان های کهن را به شیوه ی قدیمی بنویسند و تفسیر کنند نگاشت لازم به یاد آوری هست که زمانی که این کتاب در ایسلند نگارش یافت مدت دو قرن از پذیرش آیین مسیح در ایسلند گذشته بود. اسنوری استورلوسون هرگز با کافر کیشان ملاقات نکرد و بر خورد نداشته بود وی در طول زندگی گذشته خویش برای استقرار یک اسطوره در بافت نیایشی موفقیتی دست نیاورد, اسنوری این کتاب را به چهار بخش تقسیم کرده است پیشگفتار – گیلفی فریب خورده – بیان شاعرانه و فهرست اوزان اشعار,ما برای شروع داستان خودمان از کتاب اسنوری کمک می گیریم , اسنوری در این کتاب داستان را این چنین شروع می کند ……

اودین

قدیمی ترین خدای اساطیر اسکاندیناوی, پدر بشریت , پسر بو و بستلا, با کمک برادرانش وه و ویله آسمان و زمین ار از چنگال غولی به نام میمر بیرون آورد و به کمک دو برادر دیگرش هوئتر و لودر اولین زوج بشری را خلق کرد که عبارت اند از آسک که همذات ادم و همسرش امبلا که همسان حوا بود. همان طور که گفته شد اودین خدای خدایان می باشد و به همین خاطر با ملکه ی خود فریگ در والاسکیف valaskiahf زندگی می کنند جایی که تخت مشهورش هلیرزکیالف Hlidskialf قرار دارد و زمانی که بر روی ان می نشیند می تواند تمام نه جهان را مشاهده کند اما فریگ ایزد بانوی بانوان و زمین و مزرعه و همذات هرا در اساطیر یونان است و جزء سه خدای اصلی اساطیر اسکاندیناوی می باشد وی رئیس ایزد بانوان آسگار یا آسیرنچون ها می باشد این دو دارای پنج فرزند به اسم های بالدر , هرمود, هود, براگی و تیر می باشند از طرفی اودین دارای سه همسر دیگر به اسم های یورد که فرزند تور حاصل این ازدواج و ویدار که گرید حاصل این ازدواج و ریند که ولی حاصل این ازدواج است. اودین شخصیتی پیچیده تر نسب به سایر خدایان اسکاندیناوی دارد پیچیده بودن شخصیت اودین شاید در تنوع سرشت او باشد اودین زیرکی اندک, خودپسندی توانایی تغییر شکل گرایش و به هیات میدل که معمولا پیرمردی خرقه پوش و استفاده از اسامی دروغین و توسل به جادوگری و سحر و خیانت دارد و از طرفی وی خداوند معرفت و دانش است, طریقه و شیوه ی به دست آوردن او که همراه قربانی کردن خود بر درخت و دادن یک چشم به ازاء یک پیاله نوشیدنی از چاه معروف میمیر بود از نکات مثبت اودین است این تنوع شخصیتی را می توان در اسم های متنوعی که برای اودین ذکر شده است مشاهده کرد و در واقع نام هایی که برای و ذکر می شود صرفا لقب نیستند بلکه نشان دهنده ی شخصیت او هستند. برای مثال در المان او را وودان Wodan می نامند و آمده است که او را به عنوان خشم و دیوانگی توصیف می کنند زیرا کلمه انگلیسی کهن wod به معنی دیوانه یا خشمگین است دیوانگی یا خشم ویژه این خدا و در پیروان او مشاهده می شود پیروانش جنگ جویانی بودند که پوست خرس بر تن می کردند و اودین باعث این خشم در پیروان خود بود و موجب ترس و وحشت در دشمنانش نیز به شمار می رفت

مثال دیگر نام هایی ماند ضعف چشم Bileygr یا نابینا Blindia می باشند که یاد اور ان هستند که اودین یک چشم بوده است زیرا او یک چشم خود را در ازای نوشیدن از چاه میمیر بوده را از دست داده است.

از سایر ویژگی های اودین می توان گفت که وی خدای رزمندگان بزرگ بود و خدایی بود که برای سپاه بزرگ خود بزرگ ترین جنگجویان را بر می گزیند اما باز چهره ی متفاوتی را در این کار به خود می گرفت و ان این بود که پس از آن مدتی که به یک قهرمان بزرگ یاری می رساند به او خیانت می کند و اجازه می دهد کشته شود تا در تالار کشتگان که همان والهالاست به او بپیوندد, در واقع بی وفایی بخشی از سرشت کلی اودین است همان طور که بخشی از شیوه زندگی واکینگ ها نیز هست و احتمالا بسیاری از آن ها می بایست اودین را به عناوین خدای شخصی خود بر گزیده باشند.

سایر ویژگی های مشهور ادین شاید داشتن دو کلاغ به نام‌های هوگین (تفکر) و مونین (حافظه) می باشد که هر روز گرد جهان پرواز کرده و برای او رخدادهای جهان را باز گو می کنند. و دو گرگ به نام‌های جری و فرکی نیز همیشه اودین را همراهی می کنند و



اودین هر خوراکی را که برای او آورده می شود را به این گرگ ها می دهد زیرا او تنها می انگبین می نوشد و نیازی به خوراک ندارد. در پایان اساطیر اودین از فرجام کار خود با خبر است در رگناروک قبل از جنگ سراغ سر می میر می رود اما زمان مجالی برای این کار نمی دهد و سوار بر اسب هشت پای خود به نبرد فنریر گرگ عظیم الجثه می رود اما کشته می شود و ویدار انتقام مرگ پدر را می گیرد.

اسلایپنیر Sleipnir

اسلایپنیر اسب هشت پای خاکستری بود، که فرزند لوکی و سلا دیلفار می باشد که از طرف لوکی به اودین پیش کش شده بود این اسب نماد باد می باشد و بهترین همه ی اسب ها می باشد که هم در زمین و هم در هوا می تواند بتازد.

هوگین Huginn و مونین Muninn

دو کلاغ که که به معنی هوگین تفکر و مونین حافظه هستند که کار ها آنها گردش در جهان و خبر آوردن برای اودین می باشد این دو کلاغ از زمان آفرینش آسک و امبلا در کنار اودین حضور داشتند.

جری Geri و فرکی Freki

دو گرگ دست آموز خود اودین که همانند هوگین و مونین همواره همراه اودین هستند که به نام های جری به معنی حریص و فرکی به معنی طماع می باشد. اودین هر غذایی که برایش می آوردن را به این دو گرگ می داد و خود تنها شراب مخصوص خود را می خورد که برای او هم غذا بود و هم نوشیدنی.

گونگنیر Gungnir

نیزه ای قدرتمند و ناشکستی بود که هرگز به اشتباه و خطا نمی رفت این نیزه از چوب درخت زبان گنجشک یا همان ایگدراسیل درخت کیهانی توسط دورف ها ساخته شده است گفته شده از اودین بر روی آن اورادی یا اسم خود را نوشته بود

دراوونیر Draupnir

دراوونیر حلقه زرین جادویی اودین می باشد که هر نه شب یک بار هشت حلقه همانند خود را تولید می کرده این حلقه را نیز لوکی به اودین پیش کش کرده، آمده است که این حلقه و دو چیز دیگر توسط ایترا دورف ساخته شده و لوکی آن را از دورف گرفته و بعد ها این حلقه را به اودین پیش کش کرده است، در ادامه آمده که این حلقه ها در روز مراسم خاکسپاری بالدر در تابوت او قرار داده شده اند.

مقاله ای از شاهین حسنی



در بیشه زار

زمانی در این بیشه آواز بود
در این ریشه ها خنده و راز بود

برآورده از خواب ها میشدم
گاهی چوب سنجاب ها میشدم

ولی حال دیگر خوشی رفته است
در مهربانی به ما بسته است

درختان، تبر خورده غمگین شدند
گرفتار یک بغض سنگین شدند

عجب زخم ها دیده اند از تبر
بر افتاده اند از دل خاک تر

چه سخت است آتش که در بیشه ای
سیه میکند ساقه و ریشه ای

کنون آتش و دود فرمانرواست
تبر خوردن و سوختن از آن ماست

چرا باید از شعله ترسیم حال؟
که دنیايمان سوخته بی نهال!

تبر دیده ام بر سر خار ها
از این ظلم، غمگین شدم بار ها

ولی این جنایت دگر نادر است
زبان از بیانش همی قاصر است

کنون شاخه ها تیز و محکم کنید
غرور و تکبر ز خود کم کنید

بیایید با من به جنگ و نبرد
به جنگ سیه صخره و سنگ سرد

و این خشم سوزان بی انتها
بود آخرین جنگ ما انت ها ...

سکوتی پر از خشم و درد، جنگل را فرا گرفته بود. آسمان
خاکسری، دود هایش را دور سینه ی ابر ها حلقه کرده بود
و غم میبارید. نه پرنده ای بود و نه صدای دلنشینی! تنها
سکوت سنگین درختان سوخته بود که جنگل را احاطه
میکرد. دود هایی که از آیزنگارد برمیخواست، ندای بی
رحمی میداد: دنیای قدیم، در آتش صنعت خواهد سوخت
و جنگل ها نابود خواهند شد!
و در آن سکوت سنگین، زمزمه های یک درخت به گوش
میرسید که دو هابیت بر روی شانه هایش نشسته بودند...

زمانی در این بیشه آواز بود...

شعری از محمد نادری



فالمرها زمانی بر اربابان خود دورف‌ها شوریدند و نبردهای بسیار بزرگی بین آن‌ها در گرفت سال‌ها می‌گذشت و نبرد‌های بزرگی زیر زمین رخ می‌داد ولی هیچ کس از اهالی زمین باخبر نمی‌شد بالاخره روزی لشکر فالمرها به میدان نبرد رسید ولی هیچ خبری از دورف‌ها نبود آنان به اعماق زمین رفته بودند و یا نسل آن‌ها به کلی منقرض شده هنوز هیچ کسی خبر ندارد. بنابراین شهرهای پر عظمت دورف‌ها هم نابود شد و تنها یادگاری که از آنها به یاد مانده خرابه‌هایی از همان شهر هایشان که به میدان تاریک راه دارند. میدان تاریک در عمیق‌ترین جای زمین ساخته شده میدانی که در ابتدا در دست دورف‌ها به عظمت رسید ولی حال در خاموشی دحشت بار فالمرها آرام گرفته و مامن آن‌هاست.

همونطور که گفته شده آیزگرمور بر الف‌های برفی پیروز شد و پادشاهی اسکایریم را به وجود آورد همچنین شهر وایتران در مرکز اسکایریم و گروه معروف کامپینینز را پایه‌گذاری کرد همچنین تبر قدرتمند و وتراد که نماد یک الف برفی که در حال جیغ کشیدن است روی آن حک شده را ساخت.

حال کمی از داستان خارج بشیم و به خدایان و شیاطین دنیای تمریل پردازیم.

در تمام داستان‌های فانتزی عموماً خدای واحد و یکتایی وجود ندارد و بنابراین سرپرستان یک سرزمین با چند والا یا خدا نشان داده می‌شوند که به نیروهای خیر و شر تقسیم می‌شوند در دنیای تمریل نیز شرایط بدین گونه است. ۱: سمبل اصلی خیر و بدی اژدهایی به نام اکتاش است گفته شده که بیشتر اژدهیان و خدایان از نسل اکتاش هستند. ۲: مینویان خیر را ۹ والا هستند که در سرزمینی ماورایی و افسانه‌ای به نام ساونگارد حکومت می‌کنند. تنها موجوداتی که می‌توانند به ساونگارد راه پیدا کنند اژدهیان و والا‌ها هستند.

۳: شیاطین را هم ۱۶ ددرا (ددرا عموماً به معنی شیطان است) هستند که در سرزمین جهنمی به نام اوبلیویون به بند کشیده شده‌اند (در دوران‌های باستان میان نیروی خیر و شر جنگ‌های بسیاری بود که در آخر با پیروزی نیروی خیر و به بند کشیده شدن شیاطین در اوبلیویون به پایان رسید که البته هنوز هم دخالت‌هایی در امور تمریل دارند مانند حمله‌ی مهرنوز دیگان به سیرویدیل برای نابودی تمریل و باز کردن دروازه‌های اوبلیویون) این ۱۶ شیاطین عبارت هستند از: آزورا، مهرنوز دیگان، بوئیتیا، کلویکس وایل، هرموس مورا، هیرسین، ملکث، مفالا، مریدا، مولگ بال، نمیرا، ناکنرنال، پریایت، سنگال، شگوراث، وورنیا. گفتنی است که هر یک از این شیاطین هدیه‌هایی در این دنیا دارند که نشان قدرتشان است این هدیه‌ها را آرتیفاک می‌نامند و بین مردمان فانی دست به دست می‌شوند.

۴: اما یکی دیگر از نامیرا‌های قدرتمند که گفته شده آن‌ها هم مدتی به عنوان خدا شناخته می‌شدند اژدهایان هستند که قدرتمندترینشان آلدوین نام دارد یکی از نوادگان اکتاش.

در ادامه در صحبت در مورد دورانی که از دوران‌های اول می‌باشد که به نام دوران اژدها اول می‌باشد لازم می‌دونم.

زمانی که نورد‌ها وارد تمریل شدند با خود آیین‌هایی را به همراه آورده بودند آیین‌هایی که حیوانات را به عنوان خدایان وصف می‌کردند مانند آیین اژدها پرستی یا به عبارتی فرقه‌ی اژدها که طرفداران این فرقه را دراگ-کن می‌نامیدند.

بعد از آیزگرمور پسران او به حکومت رسیدند اما خطری بزرگ آنان را تحدید می‌کرد. اژدهیان از مدت‌ها قبل اسکایریم را به عنوان سرزمین اصلی خود برگزیده بودند بنابراین از سرزمین‌های شمالی بازگشته و تاج و تخت را از پسران آیزگرمور گرفتند ۹ نورد را انتخاب کردند و به عنوان پادشاهان اصلی اسکایریم برگماردند آن ۹ نفر به دستور آلدوین از قدرتهایی فرای انسان بهره‌مند شدند آنان را کاهنین اژدها می‌نامند و بنابر این از طرف اژدهیان بر مردم اسکایریم حکومت می‌کردند و روش حکومت آن‌ها مشت آهنین بود مردم اگر کمی ناراضی داشتند به سرعت آنان را سرکوب می‌کردند.

اما قدرتمندترین کاهنان که میراک نام داشت (گفته شده میراک یک اژدها زاده بود در واقع اولین اژدها زاده که اژدها زاده به زبان اژدهایان دوواکین نامیده میشوند کسانی که میتوانند به راحتی قدرت اژدهایان را جذب کنند و زبان آن‌ها را فرا بگیرند) با خواندن کتاب‌های ممنوعه و فریب خوردن از یکی از شیاطین به نام هرمئوس مورا از فرقه خارج شد و بر علیه اژدهایان قیام کرد ولی بعد از آن دیگر کسی از سرنوشت او خبر دار نشد و تنها یادگاری که از او ماند ماسک قدرتمند او بود. (یکی از دلایل جدا شدن سولوستایم از اسکایریم)

کم کم مردم از شدت خشم سر به شورش بر آوردند بنابراین دوران نبرد اژدها آغاز شد دورانی که سرنوشت

های بعد را نیز بر هم می‌زند. نبرد بین انسان‌ها و اژدهیان در اسکایریم با کشت و کشتار فجیع انسان‌ها آغاز شد در سال‌های اول هزاران انسان کشته شدند اما ناگهان مسیر جنگ تغییر کرد تعدادی از اژدهایان به برادران خود خیانت کردند و به جبهه انسان‌ها پیوستند رهبران پارتوراناکس نام داشت اژدهیان پارتوراناکس جادوهایی بسیاری را علیه دراگ-کن‌ها و اژدهایان آلدوین به انسان‌ها اموختند بسیاری از اژدهایان کشته شدند و دیگران که زنده ماندند به سرزمین‌های شمال فرار کردند و بسیاری نیز در اسکایریم پراکنده و پنهان شدند اما کاهنین اژدها معبد‌هایی بزرگ را به وجود آوردند و به پرستش آلدوین مشغول شدند زیرا مطمئن بودند که روزی آنان باز خواهند گشت و به وفاداران پاداش خواهند داد...

بدین ترتیب دوران اژدها و نبرد اژدها به پایان رسید و کم کم اژدهایان به فراموشی سپرده شدند.

یکی از افسانه‌های مردم سولوستایم به نام نگهبان و خائن یاد می‌شود همانطور که گفته شده اژدهایان زمانی بر تمام انسان‌ها حکومت می‌کردند و طریقه‌ی حکومت آن‌ها کاهنین اژدها بودند. کاهنین ۹ نفر بودند کسانی که قدرت‌هایی ماورای انسان داشتند اما قدرتمندترینشان میراک نام داشت او یک دوواکین بود. میراک با خواندن کتاب‌های ممنوعه و فریب خوردن از یکی از شیاطین به نام هرمئوس مورا توطئه‌ای علیه اژدهایان به اجرا در می‌آورد اما یکی از کاهنین از توطئه‌ی او باخبر می‌شود. میراک را به نام خائن می‌خوانند و آن کاهن اژدها را نگهبان. نبرد بین آن دو آغاز می‌شود سال‌های بسیار آن دو باهم نبرد میکنند ولی آن قدر نبرد‌های آن دو مهیب بود که سولوستایم کاملاً از قاره اسکایریم جدا میشود و جزیره‌ی جدایی را تشکیل میدهد.

سرانجام خائن (میراک) شکست می‌خورد و در آخرین ضربه که نگهبان در حال وارد کردن به او بود هرمئوس او را میرباید. اژدهایان از نگهبان قدردانی میکنند و او را بر تخت سلطنت سولوستایم می‌نشانند تا او همواره مراقب بازگشت خائن باشد اما بعد از نبرد اژدها او نیز از تخت برمیفتد و افسانه‌ی نگهبان و خائن به کلی فراموش میشود... شاید روزی میراک برگردد...

این افسانه بین مردمان نورد از قبیله‌ی اسکال بسیار رایج است قبیله‌ای که فرهنگشان بسیار متفاوت از برادران نوردشان در اسکایریم است.

پس از چندین هزار سال افسانه‌های اژدهایان رو به فراموشی سپرده میشود امپراطوری سپتیم تمام تمریل را از سیرویدیل تحت کنترل خود در می‌آوردند اما در دوران سوم در سال‌های ۴۳۳ اتفاقاتی رخ میدهد که وجود اژدها زادگان را بار دیگر بر همگان اثبات می‌کند...

ادامه دارد

مقاله‌ای از فرید روزبهائی



در آن سوی سرمای کوه های مه آلود
 به سوی دخمه های عمیق و مغاره های کهن
 رهسپاریم پیش از دمیدن صبح
 به جست و جوی زر افسون شده و پریده رنگ.
 کهن دورف ها، افسون هایی شگرف پرداختند،
 در آن هنگام که چکش به سان ناقوس طنین افکن می شد
 در جاهای ژرف، آنجا که موجوداتی پلیدمأوا گرفته اند،
 در تالارهای گود زیر تپه ماهورها.
 چه، شاه باستانی و فرمانروای الف
 گنجینه های درخشنده بسیار
 از طلا بساختند و پرداختند
 و روشنایی را برای پنهان کردن
 در گهرهای قبضه شمشیر به دام انداختند.
 بر گردن آویز نقره
 ستارگان شکوفان را به رشته کشیدند
 و آتش اژدها را بر تاج نشانند
 و با تور بافته
 به صید روشنایی ماه و خورشید رفتند.
 در آن سوی سرمای کوه های مه آلود
 به سوی دخمه های عمیق و مغاره های کهن
 رهسپاریم پیش از دمیدن صبح
 در طلب زری که از آن ماست،
 و دیری است فراموشش کرده ایم.
 آنجا از برای خود ساغرهایی بساختند
 و چنگ هایی از طلا؛ آنجا که هیچ آدمیزادی مسکن نمی کند
 دیری زیستند، و سرودهای بسیار
 به آواز خواندند، که آدمیزادگان و الف ها هرگز نشنیده اند.
 درختان کاج بر بلندی زار می زدند،
 باد شبانه زوزه می کشید،
 آتش سرخ بود، و شعله کشان گسترش می یافت؛
 و درختان به سان مشعل های فروزان بودند.
 زنگ ناقوس ها از دره بلند بود
 و آدم ها رنگ از رخسار پریده
 چشم به آسمان دوخته بودند
 و آتش خشم اژدها سوزنده تر از هر آتشی
 برج ها و خانه هاشان را به زیر می کشید.
 از کوه در زیر ماه دود برخاست؛
 دورف ها صدای گام های سرنوشت را شنیدند.
 از تالارهای خویش گریختند
 تا در زیر پاهای او، زیر ماه به خاک افتند.
 در آن سوی سرمای کوه های مه آلود
 به سوی دخمه های عمیق و مغاره های تاریک
 رهسپاریم پیش از دمیدن صبح
 برای بازپس گرفتن چنگ ها و طلا از او.

کوههای مه آلود

هابیتی بود که در سوراخی زندگی می
 کرد؛ و از ماجراجویی همانقدر متنفر بود
 که سایر هابیت ها. تا این که یک روز
 بخت و اقبال به او رو کرد و او در کمال
 حیرت و ناباوری برای ماجراجویی های
 غیر منتظره راهی سرزمین های وحشی شد!
 هابیت با شنیدن ترانه ای که سردسته گروه
 ماجراجویان دم گرفت و به یکبارگی همه
 در مقابلش شروع به خواندن کردند، دل
 و شهوت دیدار کوه ها و سرزمین های
 وحشی در او برانگیخته شد! و آن ترانه ای
 است که از پی می آید:

Far over the misty mountain cold
 To dungeons deep and caverns old
 We must away ere break of day
 .To seek the place enchanted gold

,The dwarves of yore made mighty spells
 While hammers fell like ringing bells
 ,In places deep, where dark things sleep
 .In hollow halls beneath the fells

For ancient king and elvish lord
 There many a gloaming golden hoard
 They shaped and wrought, and light they caught
 .To hide in gems on hilt of sword

On silver necklaces they strung
 The flowering stars, on crowns they hung
 The dragon-fire, in twisted wire
 .They meshed the light of moon and sun

Far over the misty mountain cold
 To dungeons deep and caverns old
 We must away ere break of day
 .To claim our long-forgotten gold

Gobles they carved there for themselves
 And harps of gold; where no man delves
 There lay they long, and many a song
 .Was sung unheard by men of elves

,The pines were roaring on the height
 .The winds were moaning in the night
 ;The fire was red, it flaming spread
 .The trees was like torches biased with light

The bells were ringing in dale
 ;And men looked up with faces pale
 The dragons ire more fierce than fire
 .Laid low their towers and house frail

;The mountain smoked beneath the moon
 The dwarves, they heard the tramp of doom
 They fled their hall to dying –fall
 .Beneath his feet, beneath the moon

Far over the misty mountain cold
 To dungeons deep and caverns old
 We must away ere break of day
 !To win our harps and gold from him

تهیه شده توسط مسعود رضایی



منطقه آزاد

"آخر از همه نام ملکور را آورده اند، ایلوواتار توانایی عظیمی به او بخشیده بود و او با مانوه هم سن و سل بود. از قدرت و دانش دیگر والار سهمی داشت، اما آن ها را برای مقاصد پلیدش به کار برد، و نیرویش را در خشونت و بیداد گری تباه کرد زیرا به آردا و هر چه در آن بود چشم طمع دوخته بود و پادشاهی مانوه را برای خویش می خواست و سلطه بر قلمرو همتایانش را در سر می پخت"

والاکوئنتا، در باب دارک لورد سرزمین میانه

در طول تاریخ فروم اردا نظرسنجی های جالبی ساخته شده اند که واقعا بحث های داغ و مهمی در آن صورت گرفته است، یک نمونه از این نظرسنجی های قدیمی که می شه گفت نمونه ای اعلی از بحث داغ بین کاربران فروم در تاریخ قبل از تغییرات فروم اردا می تونیم نظرسنجی که کاربر "۳D Mehdi" در ۲۹ فروردین سال ۸۹ با این سوال که "دوست داشتید جای کدام والار باشید" رو شروع کردند. لازم به ذکر است که نگارنده ی نظرسنجی از نظریه پردازان اصلی جنبش انسانیسیم علیه الفیسم هاست و به یقین در دو تاپیک مهم ماندوس شناسی و گالادریل این نظریه را رواج داده است و گروه یی را تشکیل داده با ت.ت شخصی که به گفته ی خیلی ها شخص اول در لیست عوامل قتل عام الف های سرزمین میانه است و بعد از ملکور دارک لورد اعظم و ساترون وی سومین شخص تحت تعقیب س.ا.ا "سازمان اطلاعات الف ها" می باشد.

در ادامه این تاپیک که به گفته ی خیلی ها دست هایی در پشت پرده آن بود و از آن مهم تر اهدافی داشت که هیچ گاه نتایج ن فاش نشد و ... دقیقا در ساعت ۱۴:۲۰ دقیقه روز ۲۹ فروردین زده شد و گزینه هایی که برای این سوال طرح شده بودن عبارت اند از:

۱:مانوه : مانوه گرمی ترین آینو نزد ارو، و به راستی همو بود که پادشاه بر حق تمام اردا و هر ان چیزی که در ان است

۲:اولمو : آینو همیشه تنها و به راستی که قوی ترین آینو ها بود بعد از مانوه و یا شاید هم از او برتر

۳:آئوله : خدواندگار معمار و به راستی که شکل دادن تمامی زمین ها کار او بود

۴:اورومه : و اوست که خشمش دهشتناک ترین خشم هاست و هموست شکارچی دیو ها و ددان

۵:ماندوس : و به راستی اوست نگاه دار خانه های مردگان و فراخواننده جان های کشته

۶:تولکاس : استالدو نام دیگرش است و به راستی در کسی توانایی زور آزمایی با وی را ندارد

۷:واردا : بانوی ستارگان و یاور تنهایی مانوه و اوست شهبانوی تمام اردا

۸:یاوانا : کمنتاری اوست شهبانوی زمین و همسر آئوله و بانوی رستی های روی زمین

۹:نیهنا : والیر تنها، اوست که از با غم ها و اندوه آشناست و نام اوست که در تالار های ماندوس شنیده می شود

همان طور که مشاهده می شود گزینه ها واقعا جالب توجه بودند و با انتخاب رو برای کاربران سخت می کرد، نکته ای که در این نظرسنجی جلوه می کرد و به اون اهمیت زیادی می داد بحثی بود که در تاپیک "ماندوس شناسی" انجام شده بود و شاید تاثیرات همان تاپیک بود که باعث شد بحثی تمام عیار بین کاربران در زمینه والار صورت گیرد و به قولی یکی از تاپیک های مهمی می شه نام برد که در اون کاربران پیرو عقاید "انسانیسیم" - آن دست از کاربرانی که پیرو حقوق انسان ها هستند - علیه "الفیسم" ها - آن دست از کاربرانی که پیرو حقوق انسان ها هستند - قرار گرفته و دوباره آتش بحثی که در ان روزها متداول بود را بیشتر کرد.

نکته ای که در همان اوایل بحث و در جاهایی توسط تنی چند از دوستان به دان اشاره شد این بود که چرا ملکور در بین گزینه ها وجود نداشت و وجود خود این گزینه شاید روند بحث رو تا حدودی تغییر داد که متاسفانه در گزینه ها نبود از طرفی نکته ای که واقعا می شه مثبت تلقی کرد نبود شک و شبهه ای در سوال بود که باعث نشد بحث از روند خودش خارج بشه و دو طرف بحث دقیقا در راستای تفکرات هم بحث می کردند .

در ادامه ی بحث نکاتی نظیر این که ایا مانوه واقعا مستحق پادشاهی بر والار و یا این که چرا به کمک انسان ها نرفت و ... باعث شد به گزینه های دیگر توجه ویژه ای بشه و از طرفی رفتار اولمو در بین والار باعث شد توجه ی ویژه ای به این شخص بشه از طرفی وجود ماندوس و کارهایی که این والار در حق الف ها انجام داد باعث شد که بحث بین انسان ها و الف ها دوباره شروع بشه و به این موضوع پرداخته بشه که ایا اصلا والار مستحق فرمانروایی هستند یا نه و در ادامه کارهایی که الف های نولدور انجام دادند و یا رفتار نومه نوری ها از نکاتی بود که طرفین در گیرش بودند و بر اساس این موضوعات دلایل خودشون رو ارائه می کردند.

این بحث به مدت یک سال متروکه بود که بعد از یک سال دوباره توسط کاربر اصلان که گفته شده هم چپق ت.ت می باشد و در قبال گرفتن کالاهایی دوباره این بحث را شروع کرده (در پرونده ی این شخص آمده که شخصیت مرموزی را ایفا می کند و با این که چند بار به دست س.ا.ا افتاد اما هر بار به نوع مرموزی آزاد شده) و در دوره ی دوم هم با همان موضوعات سری اول بحث ادامه پیدا کرد که بلاخره در سال ۹۲ تاپیک کلا متروک شد و به تاریخ آردا پیوست.

از نکاتی تاسف باری که پیرامون این تاپیک می توان گفت متاسفانه در این تاپیک به دلیل اون که در اون روز های فروم سیستم نظر سنجی وجود نداشت و به همین دلیل نتایج حقیقی این تاپیک هیچ گاه مشخص نشد اما بر اساس شمارش های انجام شده می توان چند نفر برتر این نظر سنجی را مشخص کرد:

نفرات اول : ماندوس و اولمو به طور مشترک با به دست آوردن ۵ رای

نفرات دوم : مانوه، اورومه و تولکاس که به طور مشترک ۴ رای به دست آوردن

نفر سوم : یاوانا با به دست آوردن ۲ رای

لازم به ذکر هستش که تو نحوی شمارش آرا فقط رای اول هر کاربر محاسبه شده و بودند دوستانی که نظرشون رو پیرامون همه ی والار داده بودند اما گزینه ای رو انتخاب نکردند و به همین دلیل رای برای ان ها در نظر گرفته نشد.

نکته ی جالب توجه در این نظر سنجی این بود که تمام ۱۱ شخصی که رای داده اند به نوعی در بحث ها شرکت داشتند و از نماینده ی خود حمایت می کردند و نکته جالب بعدی این بود که تا اواسط تاپیک و قبل از شروع دوباره تاپیک مانوه تنها یک رای داشت و در حالی که اولمو و ماندوس پیشتاز بودند و این جالب توجه بود و شاید چالشی برای ارباب اردا

نگاه کوتاه ی بود بر نظرسنجی پربحثی که واقعا خواندن لذت پخش می باشد، این نظرسنجی با این که تموم شده وقتش اما تاپیکش بازه برای ادامه بحث ها



بانوه بره تیل

هوا در خاکستری گریز و میش صبح گاهی فرو رفته بود. نرم نرمک اشیا دوردست چون اشباحی پراکنده می نمودند. آتش ها خاموش شده بودند و دودی که از کنده ها بر می خواست انگار نامرئی بودند و دیده نمی شد. هالدار خودش را کش و قوسی داد و شاکی از این که هوا هنوز تاریک است از خواب برخاست. آن گاه که چشمانش را مالش داد به یاد آورد که گاه سفر فرا رسیده است. هر آنچه از میوه و گوشت سرد نمک سود و نان تکه شده پیدا کرد در بقچه خود جمع آوری کرد.

گروه همچنان در خواب به سر می برد و تنها هالداد و سپس هالت برای بدرقه اش آمده بودند. هالداد سخنان نهایی را با هیرگون در میان گذاشت و هالدار دست در دست هالت خواهر را وداع گفت و سرانجام وقتی خواست در آغوش پدر جای گیرد، هالداد او را جدا کرد و گفت: «بزودی همدیگر را ملاقات می کنیم، پسر. سخنان دیشب مرا به خاطر داشته باش. بدرود هالدار.»

طولی نکشید که خود را روی اسب سفید هیرگون دید. با اولین تابش های خورشید می توانست یال های مرتب و بلند اسب را تشخیص دهد. گردن عضلانی حیوان، مغرورانه بالا بود و با حرکت های تند سم هایش هم خوانی داشت. زمین زیر پای هالدار تند تر از هر چیزی که تاکنون تصورش را داشت حرکت می کرد. ترس از سقوط بر او هجوم می آورد و به جلو خم می شد و گردن اسب را می گرفت. بقچه اش با بندهایی به پشتش آویزان بود اما پشت او هیرگون براسب سوار بود و هالدار در شگفت ماند که هیچ بازی جز کمان و تیردانش بر دوش ندارد.

به زودی از میان پشته ها و تپه ها در آمدند و فرش وسیعی روبرویش، سرخ و طلایی پهن می شد. آخرین چادر ها و دیده بان ها را مدت ها پیش پشت سر گذاشته بودند و در خط مستقیمی به جلو می راندند. گرمای آفتاب جانب چپ صورتشان را نوازش می کرد.

ناگهان کوه بزرگ و بلندی در شرق پیدا شد. انگار از بقیه دوستانش در کوهستان چند قدم جلوتر بود. هالدار با خود فکر کرد که این می تواند نشانه من و هیرگون باشد که جلوتر از گروه حرکت می کنیم.

«دولمد» هیرگون افکارش را پاره کرد. «نام این کوه، دولمد است. نگهبان اردلین. از این پس کوهستان به سمت شرق انحنا دارد.»

دامنه فراخ و پر شیب دولمد در هر طرف دایره وار گسترده می شد و به تپه هایی کوتاه تر ختم می شد. به جویبار های دراز و باریکی رسیدند که صدایشان با هم آمیخته و طنین بلندی همچون رود خروشان آسکار در اوسیریانند پخش می کردند. اسب سرعتش را در حد یورتمه کاهش داد و سبک از جویبار ها گذشت. صدای شر شر کرکننده اما دلنوازی از هر طرف آن ها را احاطه کرده بود. هالدار منشأ این آب های روان را دولمد دید.

به زمین کوچک و سرسبزی رسیدند که در میان جویبار ها اسیر بود. آنجا اسب پس از چند ساعت سواری ایستاد. به هالدار اجازه داده شد آبی بر صورت بزند و صبحانه ای بخورد.

به هالدار اجازه داده شد آبی بر صورت بزند و صبحانه بخورد. بی درنگ بقچه را گشود اما هیرگون از جیب خود نان گردی پیچیده در برگ های پهن و معطری درآورد و به پسر تعارف کرد. «از این بخور.»

هالدار تکه ای از آن را جدا کرد و در دهان گذاشت. در برابر نان های سفت خودشان مانند عسل نرم و شیرین بود. طوریکه با همان یک تکه احساس قوت کرد و به برداشتن سیبی از بقچه بسنده کرد.

به راه ادامه دادند. در حالیکه به سبب سق می زد هوس دوباره شنیدن افسانه های الفی در دلش شعله کشید و از هیرگون پرسید: «تو هم غرب را دیده ای؟»

هیرگون بلافاصله جواب داد: «خیر ما از سفر انصراف دادیم.» کمی تأمل کرد و توضیح داد: «سال ها پیش زمانی که هنوز خورشید و ماه بر نیامده بودند، مردم ما در شرق دور زیر نور ستارگان بیدار شدند. از آن روزها و شروع سفرمان به غرب چیز های اندکی در یادم مانده درست مانند مرد بالغی که از کودکی خاطراتی مبهم داشته باشد. سه تن از با شهامت ترین ما به دعوت یکی از والار به غرب رفتند و با خبر روشنایی و زندگانی زوال ناپذیر بازگشتند و جمله مردمان را به سفر به آن سو هدایت کردند. مردم ما در ابتدا خیل بزرگی بودند اما درست یادم نمی آید هالدار، چطور شد که این قوم بزرگ پس از چندین توقف در راه سفر، پراکنده شدند. شاید اختلاف نظری که بین الف ها برای ادامه سفر پیش آمده بود و شاید هم رفتن لئوه،

رهبر ما، این چند دستگی را سبب شد اما به خاطر دارم که بیشتر خویشانم مایل به ادامه سفر و ترک آن سرزمین نبودند. ما شیفته ستارگان شده بودیم، شیفته شب های پر آرامش و روشن سرزمین میانه، شیفته سکوتش. سرزمین میانه هرآنچه ما نیاز داشتیم را برآورده می کرد و چه دلیلی داشت آن را رها کرده و خطر کنیم و مسافتی بسیار طولانی را سفر کنیم تا به چیزی نادیده دست پیدا کنیم؟»

«این شد که ما از گروه جدا ماندیم. اما پراکنده بودیم و بی راهبر. تا که پس از مدت ها سرگشتگی دنه تور شجاع، فرزند لئوه، با اخبار سکونت شاه تین گول در بلریاند ما را متحد ساخت و از سرگردانی نجات داد. ما از کوهستان گذر کردیم و به بلریاند وارد شدیم درست مانند سفر شما! در ملاقات با شاه تین گول با رأفت و مهمان نوازی او و مردمش مواجه شدیم و سپس در اوسیریان ساکن شدیم. با مردم خودمان و رهبرمان دنه تور. رود های هفتگانه تبدیل شدند به مرز و بوم ما و جنگل ها و درختان، خانه ما.» هالدار پرسید: «تین گول شاه تمام الف هاست؟»

هیرگون پاسخ داد: «او اولین و بزرگترین الفی بود که در بلریاند ساکن شد و مردمش به دنبال او رفتند و اکنون سرتاسر بلریاند از فرامین او تبعیت می کنند. مردم او بسیارند. آن ها هم به غرب نرفتند.»

خورشید به میانه آسمان نزدیک می شد. هر چه جلوتر می رفتند کوهستان از آن ها فاصله می گرفت طوری که بار ها هالدار احساس کرد خط مسیر آن ها مستقیم نیست. اما در واقع کوهستان به سمت شرق انحنا داشت. درختان سمت چپ اکنون در فاصله ای بسیار دور شکل منظمی به خود می گرفتند و هالدار می توانست خط مشخصی را بعنوان مرز جنگل ببیند. برای غذا و استراحت توقف کوتاهی داشتند و از جیره غذایی خود استفاده کردند. هیرگون جلوتر رفت و از روی پشته ای دست را سایه بان چشم کرد و سپس برگشت. رو به هالدار گفت: «جنگل را دیدم. آن مرز قلمرو کارانتیر است. قراولان در آن جنگل ها حضور دارند. تا شب به آن خواهیم رسید. اکنون بیا درنگ بیش از این صحیح نیست. بهتر است شب نشده از بیشه عبور کنیم.» و سواره به راه خود با شتاب ادامه دادند.

بی وقفه تاختند و درختان دور دست هر لحظه نزدیک تر می شدند. زمین سنگلاخ زیر پا با شیبی ملایم ارتفاع کم می کرد و نرم تر و هموارتر می شد. بالاخره درختان انبوهی در برابرشان قد کشیدند. تک دروازه ای در میان درختان قرار داشت که به روی جاده ای که مستقیم به دل جنگل پیش می رفت باز بود. دروازه را با تته درختان ساخته بودند. هالدار شگفت زده پرسید: «این دروازه چیست؟ وجود آن اینجا به چه کار می آید؟»

هیرگون پاسخ داد: «این دروازه ی اول است که همیشه باز است و مشخص می کند که جاده از این جا شروع می شود. جاده را دورف ها ساختند و معمولا از این راه با مردم کارانتیر در ارتباطند. من این مسیر را یک بار رفته ام.» همانطور که سوار بر اسب از دروازه می گذشتند ادامه داد: «کسی که خارج از جاده پای در جنگل بگذارد معلوم نیست بتواند از آن خارج شود مگر مانند الف های جنگل با رمز و راز آن آشنا باشد. درختان در مقابل بیگانگان از خود اراده نشان می دهند.»

با این حرف هالدار لرزید و با شک به تک تک درختانی که از کنارش رد می شدند نگاه می انداخت. درختان البته پراکنده اما در پهنه وسیعی پخش شده بودند. نور آفتاب در حال غروب راهی از میان درختان پیدا نمی کرد. هالدار دیگر گرمای آرامش بخش آفتاب را به همراه نداشت. به جای آن احساس میکرد هر لحظه جاده باریک تر میشود و درختان به یکدیگر نزدیک می شوند. بالا را نگریست. هنوز می توانست آسمان روشن آبی را از میان برگ های درختان ببیند. اکنون اسب سرعت خود را در حد یک یورتمه آرام، کم کرده بود. هیرگون گفت: «هنوز روشنایی هوا را داریم. شب هنگام جنگل از این هم مخوف تر می شود. اما نگران نباش. اصلا نترس. من خوب زبان درختان را می فهمم. هیچ مشکلی پیش نخواهد آمد. مدتی را بین این درختان خواهیم بود و احتمالا پس از آن هوا تاریک خواهد بود. می توانی کمی بخوابی و استراحت کنی.»

هالدار احساس کرد چقدر نیاز به خواب دارد. روی پشت نرم با حرکات متوازن اسب قرارداداشت. گذر آرام درختان دور و بر چشمانش را گرم می کردند. پس از مدتی آن ها را بست. هنوز از درختان دور و بر واهمه داشت و حضور آن ها را احساس می کرد.

«ایسیل هیلول!» (۱)

هالدار چشمانش را باز کرد. هوا تاریک شده بود. خود را در آغوش هیرگون یافت. الف دوباره فریاد برآورد: «ایسیل هیلول!» و صدای رسایش انگار در ظلمات جنگل خفه شد. هالدار صاف نشست و پرسید «چه شده؟»

هیرگون کوتاه پاسخ داد: «نگهبانان دور و بر ما هستند!» و سکوت کرد. مدتی بعد دوباره فریاد زد: «ایسیل هیلول!»

نوشته ناظر تور



با سلام و خسته نباشی به دوست گلم و چطور می‌باشی؟

سلام و خسته نباشید به شما. شکر خدا خوبم.

-اول از همه به بیوگرافی از خودت ارائه بده تا بقیه م بیشتر با این دخمل کوچولو:دی آشنا بشن؟

بصورت خیلی فشرده و مختصر من چیکا، یا همون یاوانا کمنتاری هستم، متولد بیست و یکم مرداد هفتاد و دو. فرزند ارشد و به چه دست سربه هوا. اصولاً بیوگرافی همیناست دیگه، نه؟ هوم.. به بخشی اش داشت جا می‌موند، از هویج هم متنفرم. ^_^

-تحصیلاتت چیه؟ چی باعث شد این رشته رو انتخاب کنی؟ برای ارشد برنامه داری؟!

من دانش جوی سال سوم مهندسی عمرانم. والا خودمم سه ساله دارم رو این سوال فکر می‌کنم. هروقت جوابش رو پیدا کردم شماره هم در جریان می‌ذارم. دی-البته که دارم. حتی فراتر از اون.

-رشته‌ی مورد علاقه‌ی دیگه‌ت یعنی جهانگردی چه برنامه‌هایی برایش داری؟

خب این دقیقاً همون برنامه‌ایه که تو سوال بالا بهش اشاره کردم. حقیقت اینه که قصد دارم بعد از اتمام کارشناسی باقی دوره‌ها رو وقف این رشته کنم. فکر می‌کنم این مبحث کلی‌جا برای کار داره و من هنوز وارد جزئیاتش نشدم ^^ اما می‌خوام همزمان با تحصیلات اگر شد تو حوزه‌های مربوط به این رشته کار کنم. موزه‌ها، مجلات مربوطه و البته تورها.

-نظرت راجع به دوقلوها چیه؟!

دوست داشتنی‌ترین خرابکارهای جهانن! مخصوصاً وقتی بهم دست همکاری میدن یا هردو با هم به توجه نیاز دارن!

-نظرت راجع به عشق چیه؟! به عشق و عاشقی اعتقاد داری؟! با این نظر که میگن جاده عشق پر از سختیه موافقی؟!

اممم... اگه از چیکای پارسال می‌پرسیدی، می‌گفت چیزی شبیه به بیگ بنگه، ناگهانی با قدرت تخریب بالا. اما چیکای امسال معتقد به عشق مثل همون پیچک معروفه که بی‌خبر و خیلی عادی کم‌کم وارد زندگی آدم میشه و تا به خودت بیای می‌بینی تمام وجودت و پر کرده و کاری اش نمیشه کرد. بدون این حس خوب که زندگی معنی‌نداره، اما بیشتر ترجیح میدم دوست داشتن باشه. آروم و بادوام.

بشدت موافقم. مخصوصاً اگه برای سیگنالهایی که میره برگشتی وجود نداشته باشه. اما فکر می‌کنم بعضی سختیاش کم‌کم شیرین بشه. البته میگن ها! منم شنیدم!

-بعد از بیست سالگی زندگیت چه تغییراتی کرد؟! امسال که سال آخری برای آینده‌ت برنامه‌ت چیه؟!

حقیقت زندگی من به جورایی دو سه ساله که به قبل و بعد تبدیل شده! تبعاً بیست سالگی هم شاملشه. من مستقل‌تر شدم، پخته‌تر و البته کمی واقع‌بین‌تر. خودم که به حال خودم نگاه می‌کنم باورم نمیشه انقدر بزرگ شده باشم که برای آینده به طور جدی فکر کنم. برنامه‌ی حال حاضر من اینه که وسط زندگی و احساسات و شور و هیجان جوانی یکم هم درس بخونم تا این سال هم زودتر بخیر بگذره و به برنامه‌های اشاره شده تو سوال‌های قبل برسم. دی-

-بریم سراغ علاقه‌ی دیگه‌ت نویسندگی! این عشق و علاقه نسبت به نوشتن از کی درونت رشد کرد؟! چی باعث شد بخوای به نویسندگی م بشی؟! امیدوارم به نویسنده موفق بشی ^_^

این بخش محبوب منه... اول بابت آرزوی قشنگت بسیار تشکر و آمین. امیدوارم هر دو به این جا برسیم. ~^ اما جواب سوال: من از وقتی تونستم خیال بافی کنم داستان‌های زیادی برای خودم می‌ساختم اما مدت‌ها طول کشید تا دست به قلم شدن برم به عادت دوست داشتنی تبدیل شه. اول شعر می‌گفتم. اما بعد تا مدت‌ها فقط کتاب می‌خوندم. صدالبته که هنوز هم به خوندن محتاجم اما از زمانی که هری پاتر رو تو نوجوونی دستم گرفتم کم‌کم به طرف نوشتن مایل شدم. از داستان‌ها و نامه‌های مختصر گرفته تا متن‌ها پیچ در پیچ و بی‌سرانجام.

نوشتن به جور احساس قدرت به آدم می‌ده. می‌دونی، من حس می‌کنم تا وقتی می‌تونم تخیلاتت رو روی صفحه بیاری و با ظرافت بهش شکل بدی، جایی و چیزی در جهان نیست که نتونی بهش دسترسی پیدا کنی. هر کسی و هر چیزی باشی وقتی داری می‌نویسی همه چیز دست توئه. و این تویی که می‌توننی حتی واقعیت‌ها رو تغییر بدی. کاری که شاید نقاش‌ها هم نتونن انجامش بدن. چون چشم‌ها هم محدودیت دارن. اما ذهنی که به نوشته رو می‌خونه می‌تونه اون صحنه رو مطابق میلش تصور کنه و تا هر مرزی بره. این فوق‌العاده‌اس.

-بین زبانهای خارجه چرا اسپانیایی؟! چرا به این زبان علاقه مندی؟

شاید چون به خود اسپانیا علاقه مندم. وقتی جایی رو دوست داشته باشی و دلت بخواد بیشتر با فرهنگش آشنا بشی یکی از مهم‌ترین چیزهایی که بهش نیاز داری آشنایی با زبان اون کشور و محله. دیگه این که حرف زدن به این زبان حس خوبی به آدم میده.

البته من کلاً به یادگیری زبان علاقه مندم. این تقریباً اولیشه!

-دقیقاً اون مکانهای علامت خورده مخصوص نقشه‌ت کجاهان؟!!

تریون آردایی

هنوز فهرست بندی نشده ولی می‌تونه هر جای شگفت‌انگیز و جالبی تو دنیا باشه. از ساحل بارسلون گرفته تا شاخ آفریقا. فکر کنم هر کس باید تو فهرست آرزوهاش چندتا جارو حتما بگنجونه: برزیل، اسپانیا، آفریقای جنوبی و... مهم تر از همه آلاسکا، اونم زمان شفق قطبی. البته بستگی به همسفر آدم هم داره! {اسمایل سوت زدن!}

-فک کن امروز وارد ۳۲ سالگیت میشی بنظرت توی اون سن چقدر تغییر خواهی کرد؟!

اصولاً باید بگم پخته‌تر و جدی‌تر از الان خواهم بود، اما امیدوارم این درصد نه چندان ناچیز سربه‌هوایی رو شده حتی تو وجودم حفظ کنم. احتمالاً از لحاظ عاطفی به سکون و آرامش رسیدم. و امیدوارم که تو اون سن این بدبینی مختصرم رو به دنیا و آدم‌هاش تو وجودم ریشه کن کنم و بتونم با همه‌ی وجود به لاقل به نفع اعتماد کنم. به جز این‌ها فکر کنم بیشتر قیافه‌ام جاف‌تر شده بشه تا افکارم. و بازهم امیدوارم وقتی به گذشته نگاه می‌کنم، بتونم به نفس راحتی بکشم و بگم: آخیش! هرکاری می‌خواستم تو این ده سال انجام دادم!

-به نظرت تو جامعه‌ما دخترا چقدر آزادی دارن که به تخیلاتشون پرو بال بدن؟! چقدر جامعه این امکاناتو براشون فراهم میکنه؟ من تو مسائل اجتماعی آدم خوش‌بینی‌ام، یا لاقل سعی می‌کنم این و تو ظاهر حفظ کنم. اما باید اعتراف کنم که در این مورد نظرم چندان خوش‌بینانه نیست. نمی‌خوام شعار بدما ولی معتقدم این عرف جامعه و بعضی از باورهای غلط مردمه که باعث میشه حق آزادی و انتخاب حتی برای پسرها هم بطور کامل وجود نداشته باشه، چه برسه به دخترها که محدودیت‌های زیادی هم دارن. جامعه هم نه تنها به رفع این عرف‌های دست و پاگیر - البته همه عرف‌ها دست و پاگیر نیستند اما باید قبول کنیم بعضیاشون مال دوران دیگه بودن که تو جهان امروز منسوخ شدن. - کمک نمی‌کنه، بلکه با بعضی راهکارهای غلط بهش دامن می‌زنه. چقدر شبیه اظهار نظرهای روان‌شناسی مدرن شد!

-نظرت راجع به تبعیض بین جنسیت مرد و زن درون جامعه مون چیه؟! این تبعیض تا کجا راه پیشرفتو به دختر و سد میکنه؟! آیا این تبعیض و به نفع به زن میدونی یا ضرر؟! این تبعیض چقدر فکر رفتن اونورو برای تو تشدید کرده؟!

من واقعا ترجیح می‌دم نظر ندم. چون درین مورد کاملاً به طرفه به قاضی می‌رم! هرچند که فمینیسم نیستم، و خودم بصورت ملموس این تبعیض و تجربه نکردم، اما با توجه به اتفاقات دور و ورم به کسی که برای برابر بودن با بقیه و داشتن حق آزادی، جدا از جنسیتش، حاضر به ترک یار و دیار میشه تا حدودی حق میدم. ولی اظهار نظرهای کارشناسی رو به اساتید واگذار می‌کنم. هرچند که خودم اگر روزی بخوام این جارو ترک کنم به این دلیل نیست. چون معتقدم کار اون قدر هم تو این شرایط بغرنج نیست.

-سبک مورد علاقت تو موسیقی چیه؟! چرا این سبکو دوست داری؟! خوانندگان مورد علاقت کیان؟!

کلاسیک و پاپ... حس می‌کنم با روحیه‌ام بیشتر سازگاره، نمی‌دونم چرا.

هر خواننده‌ای که خوب بخونه: دیدر کل طرفدار گروه‌های موسیقی خوبم. گه‌گداری حس دایرکشنر بودنم اگل می‌کنه اما اگه بخوام مثل یه بزرگسال باشخصیت نظر بدم از خارجی‌ها کارهای گروه وست لایف و تو ایران چارتار و بیشتر از بقیه گوش میدم. -بهترین کتابهای زندگیت کدومها بودن؟! اذکر سه مورد! نویسنده‌ی مورد علاقه‌ت کیه؟!

بی‌بروبرگرد سه‌گانه لوتر، هایت و سلیماریلیون. به این مجموعه کتابی مونتگمری رو هم اضافه کن و کارهای کلاسیک مثل رابینسون کروزئه. منظورت سه طبقه کتاب خونه بود دیگه، نه؟! دی-

الگوی من تو نویسندگی هم همین دو عزیز نویسنده‌ان؛ تالکین و مونتگمری. هر کدوم در ژانرها و سبک‌های خودشون فوق‌العاده‌ان. ضمن اینکه بخاطر علاقه‌ام به ژانر کلاسیک نمی‌تونم از دیکنز، دو فوئه و استیونسن اسم نبرم.

-تو چه فرومها و سایت‌هایی غیر از آردا فعال بودی وهستی؟

قبل‌تر توی دمنتور فن می‌نوشتم. همین‌طور وبلاگ خودم و یکی دو تا سایت دیگه که باور کن حتی اسمشونم یادم نیست! اما در حال حاضر، فقط همین‌جا به سروگوشی آب می‌دم و چند وقت به بار در کلبه‌مو (وبلاگ) باز می‌کنم تا به هوایی توش بره و بیاد.

-خب بریم سراغ مونتگمری عزیز! میدونم توهم مثل من به سری تخیلات و رویاها تو جزیره پرنس ادوارد داری به سری جهانگردی به سری نوستالژی به سری تخیل و به سری برنامه برای آینده! بنظرت مونتگمری چقدر تو نوشتن موفقه؟! بنظرت نوشته‌ی مونتگمری دقیقاً تمرکز روی چه مواردیه؟! اچی رو بهمون هدیه میده؟! مونتگمری تو خلق کدوم شخصیت موفق بوده؟! نظرت راجع به دهکده اونلی و گیرین گیبلز دوستداشتنی چیه؟! از مردم اونلی چی میشه یاد گرفت؟ خب از مونتگمری پیام بیرون میدونی که ساعتها میتونم راجع بهش حرف بزنم اما برسیم به تالکین

به به، بحث شیرین شد! مونتگمری به قول ادبیاتی‌ها یه جورایی سهل‌ممتنع می‌نویسه. وقتی می‌خونی به نظر روون و ساده میاد. طوری که فکر می‌کنی تو هم می‌توننی یکی عین کتابش رو بنویسی، ولی با شروع کار می‌فهمی به این سادگیها هم نیست مونتگمری شدن و مثل مونتگمری نوشتن. اون درست لحظه‌ها و مکان‌هایی رو تصویر می‌کنه که کودک خیالبافی که تو



وجود همه ی آدم ها زندگی می کنه، رو به وجد میاره و اون شخص بی توجه به وضع زندگی که می تونه حتی اسف بار باشه مثل شخصیت های اصلی داستان شروع به بافتن خیال های دور و دراز می کنه. بقیه رو نمی دونم اما خود من تو بی احساس ترین روزهای زندگی هروقت وارد حال و هوای دنیای کوچیک و پرماجرایی موننگمری شدم، دوباره سرزنده شدم و از همه مهم تر نوک انگشتم باز برای خلقی یه داستان تازه ذق ذق کردن.

بیشترین چیزی که تو کارهای موننگمری باعث میشه با شخصیتاش احساس همذات پنداری کنم، درک شخصیتای اصلیشه.

تو خوب می فهمی من چی میگم، چون موننگمری مهم ترین شخصیتاشو از رو ما کپی کرده (اسمایل تواضع)

من از همه بیشتر شخصیت سارا رو دوست دارم. متعادل، کارآمد و با اعتماد بنفس لازم. با این حال همه ی شخصیت های داستان های موننگمری، رئال، دست یافتنی و ملموسن. کارش حرف نداشته. آدم هایی خلق کرده که اگرچه ضعف دارن اما هرکدوم در نوع خودشون دوست داشتنی ان.

راستش من خیلی آدم پند گیری نیستم. ولی چیزی که تو این داستان ها بیشتر از همه من و تحت تاثیر قرار میده شاد زندگی کردن اوناس..اونم تحت هرشرایطی؛ این حس که زندگی جریان داره..و همیشه یه کاری هست که بتونی سرت و بهش گرم کنی. هوممم... بوی نسیم اونلی داره به مشام می رسه. دیگه دارم کم کم احساساتی میشم. موافقم. بحث عوض! :

تالکین به تو چی داده؟! ابا کدوم اثر با تالکین ودنیاش آشنا شدی؟!

من قبل از آشنا شدن با تالکین دنیای فانتزی بزرگی داشتم که هیچ حد و مرزی نداشت؛ و باید بگم وقتی تو یازده سالگی با هابیت پا به دنیای تالکین گذاشتم و بعدتر با لوتر آشنا شدم تا حدودی مرزهایی برای این دنیای وحشی ترسیم شد. بعد از خوندن کتاب های تالکین هروقت می خوام داستان تازه ای بسازم یا چیزی بنویسم اول به مرزهای دنیای تالکین فکر می کنم. این که در عین باز بودن راه تخیل و ورود انواع و اقسام اتفاقات غیرعادی، چقدر همه چیز با قاعده پیش میره و چه نظم جالبی داره؛ درست مثل دنیای خودمون. و بعد مثل یه مجسمه ساز با اون قواعد به اثر خودم ظرافت های واقع گرایانه میدم. به عبارت دیگه میشه گفت تالکین به من خیالاتی شدن باظرافت رو یاد داد! و همین طور باشکوه نوشتن رو.

- ائووین این بار در وجود تو تداعی شده! آراگون آرون رو انتخاب میکنه ائووین برای جلب آراگون چه کارهایی میکنه؟! {دقیقا ائووین خودتی }

پناه بر ارو. خیلی تراژیکه. فکر کنم در این صورت ائووین خیلی راحت تر شکست رو قبول کنه. چون من مغرور تر از اون هستم که وقتی انتخاب کسی نباشم حتی دوباره تو ذهنم بهش فکر کنم! متأسفانه وارد جنگ هم نمی شدم. چون در صورت شکست عشقی به جونم علاقه مند بودم. پس فرومیر رو هم از دست می دادم. طفلکی ائووین!

-حالا خودت و لوتین تصور کن پدربت با انتخاب تو مخالفت میکنه آیا راه لوتینو طی میکنی یا حرف الوه رو گوش میدی؟!

در این مورد پا به پای ماجرای تالکین پیش می رفتم. عشق برای من انقدر ارزش داره که این راه سخت و برآش طی کنم. عشقی که باقوت بین دو نفر جریان داره، نه فقط از طرف یه نفر. جای شکرش باقیه که مجبورم نکردی خودم و جای آره دل تصور کنم!^_ ^

-شخصیت مورد علاقه زن و مردت تو دنیای آردا کیان؟! کدوم حدیث بینهایت برات لذت بخش وپراز هیجان بود؟!

از بین زن ها شیفته لوتینم. و از بین قهرمانان مذکر عاشق شخصیت برن، آراگون و مانوه ام. خیلی هم خوش اشتها تشریف دارم، بعله!

اگه نخوام بحث رو احساسی کنم ، سفر اثارندیل و جنگ خشم به نظرم یکی از بهترین حدیث ها بود. و اگه بخوام احساساتم رو هم در نظر بگیرم...اممم..برن و لوتین. البته این دومی هیجانی نداره، بیشتر برام لذت بخشه.

-فرض کن شخصیتهای مورد علاقه زنت تو آردا هستی اگر جای اون شخصیت بودی چه تصمیماتی میگرفتی؟!

چه فرض هیجان انگیزی! فکر می کنم دقیقا همون تصمیمی که اون گرفت. البته امیدوارم شجاعت و قدرتش هم به من اعطا می شد وگرنه داستان همون جایی که اسیر می شدم به اتمام می رسید؛ هرچند که عشق به خودی خود آدم و قدرتمند می کنه، حتی اگه لوتین نباشی.

-فعالیت تو پادکست دقیقا چیه؟! تا کی ادامه ش میدی؟! این فعالیت چه تجاربی بهت داده؟!

عرضم خدمتتون که بنده عضو تیم تحریرم. یعنی متنی رو که مجری بین بخش های مختلف اجرا می کنه ترجیحا به صورت یه تم داستانی می نویسم و به بخش های مختلف وصل می کنم.

حقیقت هر دفعه فکر می کنم دیگه هیچ ایده ای ندارم. باید همون جا تو اوج خداحافظی کنم اما هی جلوی خودم و می گیرم. فعلا که در خدمتم.

خب با اشتباهاتی که تو هر دفعه ویرایش متن اصلاح میشن، به دنیای تالکین مسلط تر می شم و یاد می گیرم که متن و طبیعی تر

بنویسم و بیشتر از قبل ساختار نوشته و سبک شوخی ها رو بالحن صحبت مجری هماهنگ کنم. فکر کنم بعدا بتونم به جایی تو رادیو یا تلویزیون کار گیر بیارم!! :دی

- نظرت راجع به سه گانه لوتر و سه گانه هابیت چیه؟! آیا این دو سه گانه قابل مقایسه با همن؟!

ابداً. حتی کتاب های این دوتارو هم نمیشه مقایسه کرد. چون تمی که برای نوشتشون به کار رفته و فضای کار تا حد زیادی متفاوته، چه برسه به فیلمش. اما باوجود ناب تر شدن جلوه های ویژه تو سه گانه ی هابیت، من هنوز لوتر رو یه جور دیگه دوست دارم. برام نوستالژیک تر و باشکوه تره.

- چه دلیلی باعث تغییرت از ائووین به یاوانا کمنتاری شد؟! چرا شخصیت یاوانا؟!

ائووین مال قبل از آشنایی و خوندن سیلماریلیون بود. یه مدت پیش در راستای همون واگیری که فروم رو فراگرفت حس کردم دلم می خواد نام کاربری مو عوض کنم! و وقتی تمام شخصیت های مونث سیل رو از نظر گذروندم به یاوانا بیشتر از همه علاقه مند شدم. باشکوه، علاقه مند به رستنی ها و موجودات زمین و البته نغمه سرا. این دقیقا همون چیزیه که خودم بهش نزدیکم. پس یاوانا، شهبانوی زمین، تصویب شد. ^ ^

-سایت آردا به تو چه چیزهایی داد؟!

بهترین دوستای مجازی رو، مثل خودت و خیلی های دیگه. و البته آشنا شدن بیشتر با دنیای تالکین. من بعد از آردا تصمیم گرفتم سیل رو بخونم و برای این یکی هم شده بهش مدیونم. یه جورایی خونه ی مجازی منه. و شما هم خانواده ی مجازی عزیز من. ^_~

نظرت راجع به ازدواج چیه؟! چه فردی برای ورود به زندگی راه میدی؟! دوست داشتن فرد هم یکی از اون چارچوبهاته؟! سن ازدواج چقدر برات اهمیت داره؟! این پول و عشق انتخاب تو کدوم خواهد بود؟!

اهم...چیز خوبیها! :دی حقیقت فکر کنم این اتفاقیه که تو زندگی آدم به وقتش میفته. و هرچقدر هم بگی من می خوام فلان طور باشه و این اخلاقارو حتما حتما داشته باشه باز آخرش یکی وارد زندگی میشه که کاملاً متفاوته و تو در کمال تعجب اون و عاشقانه قبول می کنی، البته باز هم میگن ها! منم شنیدم! :دیاما ترجیح میدم شجاع، قابل اعتماد و بشدت اهل سفر باشه. بااین حال احتمال زیاد وقتی تو وجودم حس کنم خودشه راهش میدم به زندگیم. دقیقاً این مسئله دوست داشتن هست، این معیاریه که هیچ وقت و تحت هیچ شرایطی تغییر نمی کنه. سنش هم باز به اون اتفاق بستگی داره، هر موقع پیش بیاد. (؛ صدالبته عشق، پول که چرک کف دسته! اونم برای یه جهانگرد. :))

چیکا درس صد سالگی چطوریه؟! چیکار میکنه؟! {حالا نگی کی تا صد زنده س {فک کن یه مامان بزرگ شدی چی رو به نوه هات هدیه میدی؟! اشی حرفی سخنی چی؟!

اممم..بذار ببینم...امیدوارم شبیه صدساله ها نباشه. تنها نشده باشه و عقلش هم سر جاش باشه. احتمال زیاد از سفرهاش داستان های زیادی برای نوه هاش داره و وقتی بابابزرگ بچه ها داره برایشون بلال کباب می کنه - من نمی دونم، اونم باید زنده باشه! - میره و یکی از کتاب های سفرنامه یا رمانش و میاره و کنار آتیش یه بخشی شو برایشون می خونه. بعدشم اونارو به یادگاری از یه جای دنیا به ضمیمه ی یه پن کیک شکلاتی مهمون میکنه. البته فکر کنم این بیشتر مال هفتاد سالگی باشه. در غیر این صورت میتونه اینکارو حتی واسه نتیجه هاش هم انجام بده.

یه جمله وقتهایی که ناامیدی به خودت میگی تا ادامه بدی چیه؟! یه جمله هم به دوستهای آردایت هدیه بده!؟برات بهترینها رو آرزومندم امیدوارم به آرزوهامون برسیم!

به خودم می گم: می دونم، سخته، طولانی شده، عذاب می کنی؛ ولی تحمل کن! کدوم شبی رو می شناسی که به صبح نرسیده باشه؟! اینم تموم میشه. معمولاً اینجور وقتا انقدر جمله میاد تو ذهنم که نمی دونم کدوم و بگم، ولی..فکر کنم این مناسب باشه: هیچ وقت خودت رو به مُردن نزن، بذار زندگی از اینکه تو زنده ای به خودش بیاله. ازت ممنونم، و امیدوارم که هممون وقتی به گذشته نگاه می کنیم نه حسرت آرزوهای برآورده نشده رو بخوریم و نه افسوس آرزوهای برآورده شده. ^_ ^

مصاحبه کننده معصومه ش





" حرف های خوانندگان "

سلام به تو ، آره خودت تو ، تویی که همیشه به ما لطف داری و وقت می زاری و مجله ی آردا کوئنتا رو می خونی و {آخرش نیومد ... گذاشتم :پی }
من دوباره اومدم با یه شماره ی دیگه ، حالتون خوبه ؟ خوب و خوش و سلامت هستید و کلا از این حرف هایی که تو احوال پرس می زنی و من یادم نمیاد چی هستن و کلا وقت ندارم و کلا ولش کن :|
این شماره هم با شما هستم و حرف های شما که در راستای بهتر شدن مجله گفتین و بدون این که وقت رو بکشم می رم سر اصل مطلب :ایکس

-ن.ق از الروس : " والار ها؟ ای بابا الان جای تور و الوه خالیه :دی والار که جمع بود :دی ؟ "
پ.ک : من رو از تور و الوه می ترسونی ؟! { دو تا علف } نه جان من نه جان اون اصلان من رو از دو تا علف می ترسونی ؟!

-ن.ق : الروس " اسکایریم عالی بود یعنی لذت بردم :دی "
پ.ک : بله ، نوشته ی جناب راداگاست بود و تشکر می کنیم ازش و این شماره هم ادامه اش رو داشتیم

-ن.ق از تور " لااقل این همه غلط املائی در لیست رو تصحیح کنید. "
پ.ک : بله واقعا این شماره غلط املائی زیادی داشتیم و پوزش می طلبیم از دوستان و این اشتباه رو هم اصلان انجام داد مثلا قرار بود مقالات رو ویرایش کنه { اخه من نمی دونم کی پیشنهاد این کار رو داده } اون لیست رو هم باز اصلان مسئولیتش رو بر عهده گرفته

-ن.ق از تور : " شما در ماهنامه، کیفیت و حتی کمیت رو فدای سر وقت منتشر شدنش کردین. نمونه بارزش هم همینجاست که فرصت تصحیح ندارید و سریع یه کاوری که من گذاشتم رو کردید کاور مجله "
پ.ن : خب اون قدر هایی که می گید شاید درست نباشه :| اما قبول دارم که یه سری بی نظمی ها انجام شد و شاید حجم زیاد مقالات شماره هفت بود که یه بی برنامه گی بهمون دست داد و سعی می کنیم دیگه تکرار نشه

-ن.ق از اله سار : " صفحه آرایبی افت کرده. از این جهت که متن ها توی این شماره اغلب بسختی قابل خوندن هستند، بنظر من رنگ فونت مناسب نیست، چون با این ترکیب رنگی متن از پسزمینه قابل تفکیک نیست و دنبال کردنش سخته. "
پ.ک : بله این شماره افت صفحه آرایبی رو می تونستیم ببینیم و این هم دلیلش این بود که تمام صفحه آرایبی رو بچه ها مجله انجام دادن و به قولی اولین تجربه ی صفحه آرایشون بود و به امید خدا تجربه ی شد برایشون تا تو شماره های بعد بهتر کار کنند

-ن.ق از اصلان " مقالات من رو به فنا دادید که :| "
پ.ک : اصلان؟! چه جوری روت می شه تو نظر هم بدی ؟!
آخه به تو هم می گن ویراستار !!!! همون بهتر که مقالاتت به فنا بره (:پی)

-ن.ق از یه دوست : " ما در پادکست کیفیت کارمون مهم تره ضمن این به انتشار به موقع هم توجه داریم. اما هیچ وقت نشده یه چیز الکی، یه فایل الکی بذاریم تو پادکست یا یه بخشو حذف کنیم تا پادکست سریعتر منتشر بشه. اگر این روند اصلاح بشه خیلی بهتره و از ایجاد استرس و اضطراب به تمام اعضا جلوگیری میشه. "
پ.ک : خب پادکست کجا و مجله کجا :| پادکست الان ۴۰ شماره رفته و به قولی جاش رو پیدا کرده اما مجله اول راه و مونده تا جای پاش رو محکم کنه اما قبول دارم و رفته رفته با پیدا کردن اعضای جدید تر امید داریم در شماره ی های بعدی این بی برنامه گی درس بشه

خب این شماره نقل و قول هایی داشتیم که بیش تر پیرامون همین صفحه آرایبی بود که دیگه لازم نباشه دوباره اون ها رو تکرار کنم و به دوستان قول می دم که در شماره های آتی این مشکل درس بشه اما قبل از این که این بخش تموم بشه یکی هست که می خواد صحبت کنه :|

((خب سلام به خوانندگان آردا کوئنتا اصلان هستم :| فقط می خوام یه سری نکات کوچیک بگم و برم واقعا از این بی نظمی که تو شماره ی هفت پیش اومد از تمام خوانندگان معذرت خواهی می کنم و این شماره غلط املائی ها و چند تا مشکل دیگه کار من بود و ... کلا حرفی به غیر از پوزش ندارم و از شماره ی بعد سعی می کنم تکرار نشه و امیدوارم پوزش من رو بپذیرید :|
با تشکر از شما اصلان))

خب بسه دیگه زیادی حرف زدی ، اون قدر هم ابغوره نگیر من قلم کوچیک یهو دیدی :(((({ اسمایل نوازش یال های اصلان و احساس هم دردی کردن باهاس {

خب دوستان باز منتظر پیشنهاد ها و نقد های شما { اسمایل چشم غره رفتن و فقط خوبی ها رو بگید } هستیم و به امید یه شماره ی دیگه :ایکس

با سایت آردا، دنیای تالکین همراهان باشید.
در سایت آردا اخبار مربوط به دنیا تالکین را دنبال کرده با بخش پادکست به طریق صوتی اخبار و حواشی دنیای آردا را دنبال نموده، با مجله آردا کوئنتا همراهان باشید و سفری در دنیای فانتزی و آردا داشته باشید.
سایت آردا کوئنتا با سابقه ای بیشتر از ده سال جامع ترین سایت مربوط به دنیای تالکین در ایران، ما را در <http://arda.ir> پیدا کنید.
هفتم هر ماه منتظر مجله آردا کوئنتا باشید.

تایپوگرافی اثر کاربر الروس

