

تحلیل تریلر

و گیلیم پلی بازی

سرزمین میانه: سایه جنگ

# آرداکوئننا

ترجمه مصاحبه

سازندگان بازی

سرزمین میانه: سایه جنگ

تیرماه ۱۳۹۶ شماره ۲۱

MIDDLE - EARTH

# SHADOW OF WAR



مدال پولادین برای یک عمر فعالیت ادبی

بازگشت به سینما با پلنگ سیاه

در باب تام بامبادیل

بازی در ۱۳ نقش مختلف

تهیه کنندگی و نوشتن موتورهای مرگبار

خلاصه ای از رشته افسانه تالکین







در آن لحظه پیرمرد بر سرعت گام هایش افزود و با سرعتی شگفت انگیز خود را به پای دیواره ی صخره رساند. آنگاه ناگهان بالا را نگاه کرد، و در این اثنا بی حرکت ایستاده بودند و پایین را می نگریستند. هیچ صدایی نبود.

نمی توانستند چهره اش را ببینند: نقاب داشت و از روی آن نقاب کلاه پهنی روی سر، چنان که تمام چهره اش تحت الشعاع آن قرار گرفته بود، جز انتهای بینی و ریش خاکستری اش. با این حال به نظر آراگورن رسید که برق چشمان تیز و روشن او را از میان سایه ی صورت نقاب دارش تشخیص می دهد.

سرانجام پیرمرد سکوت را شکست. با صدایی نرم گفت: ((چه ملاقات خوشایندی. دلم می خواهد با شما حرف بزنم. شما پایین می آید، یا من بالا بیایم؟)) بدون آن که منتظر جواب بماند شروع به بالا آمدن کرد.

سوار سفید-دو برج

گردآوری: منصوره. ص



# فهرست مطالب

معرفی کتوب آردایی	۶
بررسی شخصیت تام بامبادیل	۱۲
اخبار آردایی	۱۴
بررسی بازی سرزمین جنگ	۱۸
سخنان بزرگان من باب سرزمین میانه	۲۲
تریبون آردایی	۲۴



همکاران این شماره :

معصومه .ش

مهسا.ق

ایمان.ص

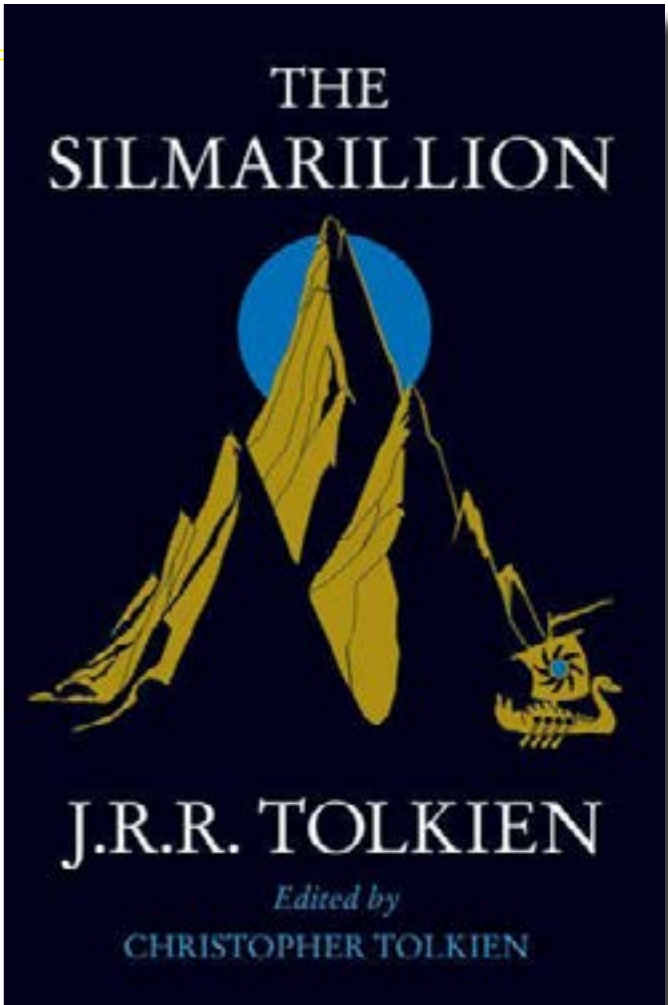
زینب.م

منصوره .ص

صدرا .گرچی نژاد

کاوريست کاربر الوه





## معرفی کتوب آردایی

سیلماریلیون کتابی است نوشته

ی جی.آر.آر. تالکین با ویراستاری

کریستوفر تالکین و گای گریوال کای که برای اولین بار در تاریخ ۱۵ سپتامبر ۱۹۷۷ توسط انتشارات «آلن و آنون» در ۳۶۵ صفحه به زبان انگلیسی در کشور انگلستان منتشر شد. این کتاب در ژانر حماسی، فانتزی و اسطوره‌ای جای می‌گیرد و تاریخچه‌ای خلاصه‌وار از دنیای ساخته شده توسط تالکین، یعنی آردا را روایت می‌کند. در حقیقت کتاب سیلماریلیون گزیده‌ای از داستان‌های منتخب تاریخ سرزمین میانه است که پس از درگذشت نویسنده‌ی خود منتشر شدند.

سیلماریلیون از داستان‌هایی تشکیل شده که در پی هم اتفاق افتاده‌اند و از این داستان‌ها می‌توان به آغاز روزگاران، کوئنتا سیلماریلیون، سقوط نومه‌نور، و دوران سوم و ساخت حلقه‌های قدرت اشاره کرد. وقایع سیلماریلیون در ائا رخ می‌دهد که آردا بخشی از آن است. سرزمین‌ها و مکان‌هایی که ذکر می‌شوند تالارهای ایلوواتار، والینور، بلریاند، نومه‌نور و سرزمین میانه هستند.

در این رخدادها نژادهای والار، مایار، الف‌ها، انسان‌ها، دورف‌ها، نیمه‌الف‌ها، هابیت‌ها و اورک‌ها نقش اساسی دارند اما برخی نژادهای کمتر شناخته شده مانند عقاب‌ها، اژدهایان و… هم در داستان ذکر می‌شوند. در بخش آغاز روزگاران ما روایت خلق آردا توسط خداوندی یگانه به نام ارو ایلوواتار را می‌خوانیم و خلق موجوداتی به نام آینور را می‌بینیم که ثمره‌ی افکار او هستند. سپس ارو نغمه‌ای را رهبری می‌کند که توسط آینور خواننده می‌شود و آینولینداله نام دارد. از این

نغمه و به فرمان او جهان شکل می‌گیرد و تعدادی از آینور به آردا فرستاده می‌شوند. آینور ماموریت دارند آردا را آماده و آباد کنند تا فرزندان ارو (الف‌ها و انسان‌ها) در آن به خوبی زندگی کنند. اما در این بین دو دستگی و سرکشی رخ می‌دهد و در نتیجه

قصه‌های ناتمام

«قصه‌های ناتمام» مجموعه‌ای از قصه‌هاست که تالکین شروع به نگارش آن‌ها کرده اما هیچ‌گاه آن‌ها را تکمیل نکرده و به پایان نرسانده است؛ و یا اینکه پایان‌های متفاوتی دارند و نهایتاً یک پایان مشخص برای آن‌ها از سوی تالکین برگزیده نشده است. این قصه‌ها چهار بخش دارند و سه دوران سرزمین میانه را دربر می‌گیرند. بخش اول در دوران اول رخ می‌دهد و شامل قصه‌های «حکایت فرزندان هورین» و «حدیث تور و آمدن او به گوندولین» است، بخش دوم در دوران دوم اتفاق می‌افتد و شامل قصه‌هایی از نومه‌نور و سرزمین میانه است، بخش سوم در دوران سوم رخ می‌دهد و شامل قصه‌های پس از سقوط اول سائورون در سرزمین میانه است، و بخش چهارم آن شامل اطلاعاتی از «دروادان»، «ایستاری»، و «پلانتیری» است که وقایع آن‌ها مربوط به دوران سوم سرزمین میانه است.

حکایت فرزندان هورین داستانی بلند در باب زندگانی تورین پسر هورین و نفرینی که خاندان هورین بدان دچار شده می‌باشد. حدیث تور و آمدن او به گوندولین در باب تور پسر هور است که ماموریتی از خداوندگار آب‌ها، اولمو، دریافت می‌دارد تا ساکنان آخرین شهر مخفی الف‌های سرزمین میانه را از گزند مورگوت نجات دهد.

بخش اول دوران دوم به توصیف جزیره‌ی نومه‌نور می‌پردازد. بخش دوم آن به روایت عشق بین آلداریون، از تبار شاهان نومه‌نور، و ارندیس، از خاندان بئور کهن‌سال، می‌پردازد. بخش سوم آن به دودمان الروس می‌پردازد، و بخش چهارم و آخر آن به سرگذشت گالادریل و کله‌بورن و در باب آمروت شاه لورین، در سرزمین میانه می‌پردازد. این بخش پنج ضمیمه نیز دارد: الف: الف‌های جنگلی و زبان آنان، ب: امیران سینداری الف‌های جنگلی، ت: حد و مرز لورین، ث: بندر لوند دایر، ج: نام‌های کله بورن و گالادریل. بعضی از قصه‌های این بخش پایانی مشخص ندارند.

جنگ‌های داخلی در بین آینور اتفاق می‌افتد.

در قسمت کوئنتا سیلماریلیون خواهیم دید که پس از بیداری الف‌ها

و آمدن آنها به سرزمین آینور، یعنی والینور، آنان در فکر و مهارت می‌بالند و هنرهای زیادی فرا می‌گیرند و اوج این مهارت‌ها، سه جواهر بی‌نظیر به نام سیلماریل است. این جواهرات چنان فریبنده، باشکوه و زیبا هستند که از صاحب اصلی خود ربوده می‌شوند و در پی آن جنگ‌هایی برای بازپس‌گیری‌شان رخ می‌دهد، و سال‌ها غم، کشتار و ویرانی برای قومی از الف‌ها به نام نولدور به همراه دارد. اما سرانجام سرکرده‌ی ظلم و باطل که آینوری قدرتمند به نام مورگوت است، شکست خورده و اسیر می‌شود.

گرچه دست راست او، فردی فریب خورده به نام سائورون، می‌گریزد و به روش‌های مختلف بر ضد ساکنان آردا کار شکنی می‌کند. او به سرزمین جدید انسان‌ها، نومه‌نور راه پیدا می‌کند. جایی که تمدن و شکوه آن در هیچ دوره‌ای تکرار شدنی نیست و با تحریک انسان‌ها و ترسشان از زندگی فانی آنها را به سمت والینور سوق می‌دهد، سرزمین آینور و الف‌ها، سرزمین نامیرایان. آر-فارازون آخرین پادشاه انسان‌های نومه‌نوری، با اندرزه‌ای بی‌جای سائورون و طمع جاودانگی بر ضد ارو و مومنانش اعلام جنگ می‌کند. اما او بهای این کار را با در هم شکسته شدن سپاه عظیم‌اش، و سقوط سرزمین و نابودی مردمش می‌پردازد.

سائورون نیز از این مجازات در امان نمی‌ماند و جسم خود را در زیر کرده‌های پلید آوار شده بر سر خودش، جا می‌گذارد. اما بعدها دوباره جسم جدید نازیبایی را در اختیار می‌گیرد و این بار قصد پلید فرمانروایی‌اش بر سرزمین میانه را با رعب و وحشت پیش می‌برد. او سابقاً با فریب دادن تعدادی از الف‌ها حلقه‌هایی قدرتمند را برای نژاد انسان و دورف ساخته بود. الف‌ها نیز، خود سه حلقه‌ی قدرت ساخته بودند و سائورون با ساخت یگانه حلقه‌ای در قدرت بی‌رقیب، تصمیم می‌گیرد تا تمام حلقه‌ها و صاحبانشان را تحت تسلط خود گیرد و جنگی جدید را شکل می‌دهد. در این زمان آخرین اتحاد الف‌ها و انسان‌ها شکل می‌گیرد تا در این نبرد، سائورون حلقه‌اش را از دست بدهد و موقتاً سقوط کند.

در اواخر دوران سوم سائورون دوباره اوج می‌گیرد و این بار حلقه‌ای که گم شده بود در دستان مردمانی کوچک به نام هابیت‌ها می‌افتد تا فرصتی برای نجات آردا و برانداختن کامل سائورون داشته باشند، و آن هم فقط با سفر به موردور، سرزمین سائورون و نابود کردن حلقه در آنجا ممکن است.

در پایان کتاب سیلماریلیون، دوران سوم با سفر تنی چند از جنگجویان جبهه‌ی نیکی به والینور به پایان می‌رسد و دوران چهارم با قدرت گرفتن نژاد انسان‌ها آغاز می‌شود.

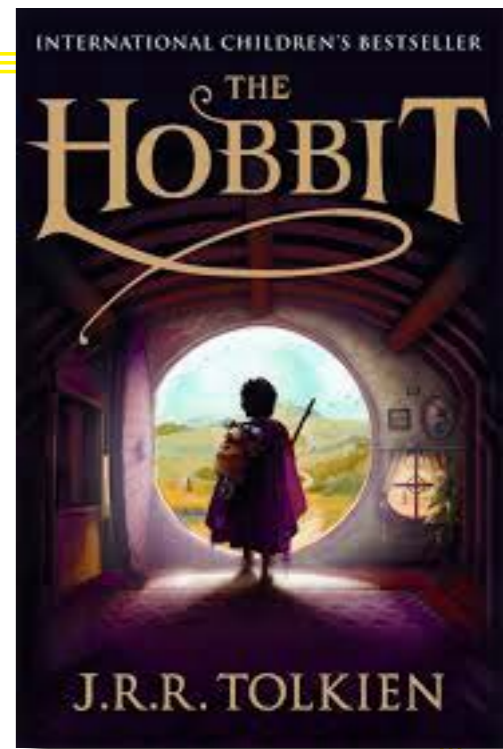
بخش سوم قصه‌های ناتمام داستان‌های متعددی دارد، عمدتاً در ارتباط با پادشاهی گوندور پس از سقوط سائورون و کشته شدن ایسیلدور؛ و روابط گوندور با سرزمین روهان.

و بخش آخر قصه‌های ناتمام اطلاعاتی در باب دروادان، مردمانی از قوم هالادین، ایستاری، پنج جادوگر در سرزمین میانه، و پلانتیری، سنگ‌های بینا می‌دهد.

این داستان‌ها پس از فوت تالکین و توسط پسرش کریستوفر جمع آوری و در سال ۱۹۸۰ میلادی با عنوان قصه‌های ناتمام منتشر شدند.







داستان هابیت که در دوران سوم و پس از سرنگونی سائورون توسط ایسیلدور اتفاق افتاده، داستان بیلبو، هابیت ماجراجویی است که در یک صبح دل‌انگیز غریبه‌ای عجیب را ملاقات می‌کند و پس از آنکه یک شب به طور غیرمنتظره‌ای میزبان سیزده دورف پر سروصدا می‌شود تصمیم می‌گیرد برای اولین بار در زندگی‌اش وارد یک ماجراجویی جدی شود و همراه دورف‌ها برای تصاحب قلمرو و گنجینه‌ی قدیمی آن‌ها به سمت کوه اربور برود. جایی که اسم‌گ - اژدهای مرموز و حریص داستان - انتظار آن‌ها را می‌کشد!

گروه کوچک آن‌ها در طی سفر با مخاطرات بسیاری مواجه می‌شود (از جمله محبوس شدن در زندان‌های پادشاه سیاه بیشه، اسیر شدن در چنگال ترول‌ها و گابلین‌های کوهستان و ...) که در رویارویی با هرکدام، بیلبو توانایی‌های بالقوه‌ی خود را به دورف‌ها و همچنین خودش ثابت می‌کند و با گذشتن از موانع بسیار و کمک دوستان و افراد مورد اعتمادی همچون الروند و بئورن و نیز گندالف خاکستری (جادوگری که با ورود خود در ابتدای داستان زندگی این هابیت خوش‌گذران را متحول کرد) سرانجام به تنهاکوه می‌رسند و به کمک بیلبو و حلقه‌ی قدرتمندی که رهاورد برخوردار او با موجودی به نام گولوم است اژدها را موقتاً از بستر درخشان و با شکوهش بیرون کرده و او را به تیر تقدیر فردی از دودمان فرمانروای دیل که از مردم شهر دریاچه نیز بود رهنمون می‌کنند.

اما این پایان ماجرا نیست. چرا که بر سر تصاحب گنجینه عظیم مدفون شده در دل کوهستان و نیز ارزشمندترین آن‌ها - گوهر آرکن - میان سه نژاد الف‌ها، دورف‌ها و انسان‌ها نزاعی بزرگ در می‌گیرد که پیش از شروع جنگ با حمله ناگهانی گابلین‌ها و وارگ‌ها متوقف شده و همه‌ی آن‌ها به دفاع از قلمرو خود با یکدیگر متحد می‌شوند و در مقابل گابلین‌ها صف می‌کشند. در این میانه حلقه‌ی قدرت با قرار گرفتن در دست بیلبو و ناپدید کردن او جان‌ش را نجات می‌دهد و

سه گانه‌ی ارباب حلقه‌ها که مشتمل است بر سه کتاب یاران حلقه، دو برج و بازگشت پادشاه، توسط جی.آر.آر. تالکین نوشته شده و ادامه‌ی بر کتاب هابیت او شناخته می‌شود. این کتاب که در ژانر فانتزی و ماجراجویانه است ابتدا در انگلستان توسط انتشارات «آلن و آوین» منتشر شد، چرا که بعد از انتشار هابیت و استقبال کم‌سابقه‌ی مردم از آن، ناشران از تالکین کتابی مشابه هابیت و یا ادامه‌ی آن را درخواست کردند. تالکین به آن‌ها سیلیماریلیون را پیشنهاد داد اما وقتی آن را رد کردند او ارباب حلقه‌ها را آماده کرد. این داستان در ابتدا قرار بود فقط یک کتاب باشد، اما به دلیل طولانی بودن به چند بخش تقسیم شد. کتاب اول، ارباب حلقه‌ها: یاران حلقه در تاریخ ۲۹ جولای ۱۹۵۴، کتاب دوم، ارباب حلقه‌ها: دو برج در تاریخ ۱۱ نوامبر ۱۹۵۴ و کتاب سوم، ارباب حلقه‌ها: بازگشت پادشاه در تاریخ ۲۰ اکتبر ۱۹۵۵ منتشر شدند.

داستان این کتاب از جایی شروع می‌شود که قهرمان کتاب قبلی، بیلبو بگینز قصد دارد به مناسبت صد و یازدهمین سال تولدش جشن بزرگی بگیرد و بعد از آن دوباره پای در جاده بگذارد، پس تمام اموالش را برای وارثش فرودو بگینز می‌گذارد و از شایر می‌رود. یکی از دارایی‌های او، حلقه‌ای جادویی است که او سال‌ها پیش در غار موجودی به نام گالوم پیدا کرده بود، و دوست قدیمی و جادوگر او گندالف متوجه وابستگی عجیب بیلبو بگینز به آن می‌شود. مدتی بعد از آن که این حلقه به دست فرودو می‌رسد گندالف حقیقت را کشف می‌کند. این یک حلقه‌ی جادویی کوچک یا وسیله‌ای فقط برای غیب و ظاهر شدن نیست. این حلقه‌ی ساده‌ی طلایی رنگ، یگانه حلقه‌ی سائورون، ارباب تاریکی دوباره قدرت گرفته است.

سائورون سال‌ها پیش، برای هر سه نژاد الف، انسان و دورف حلقه‌هایی اهدایی ساخت تا ظاهراً به آن‌ها قدرت‌های مختلف عطا کند. اما بعد از آن از قدرت خودش و در خفا حلقه‌ای یگانه ساخت تا ارباب سرزمین میانه بشود. و از آن‌جا که سائورون آن را در جنگ از دست می‌دهد و سقوط می‌کند حالا پس از سال‌ها دوباره قدرت می‌گیرد و در جستجوی حلقه است تا قدرتش را چند برابر کند.

حلقه‌ای سه برای پادشاهان الف در زیر گنبد نیلی

حلقه‌ای هفت برای فرمانروایان دورف در زیر تالارهای سنگی

حلقه‌ای نه برای آدمیان که محکوم به مرگ‌اند و فانی

و یکی از برای فرمانروای تاریکی بر سریر تاریکش

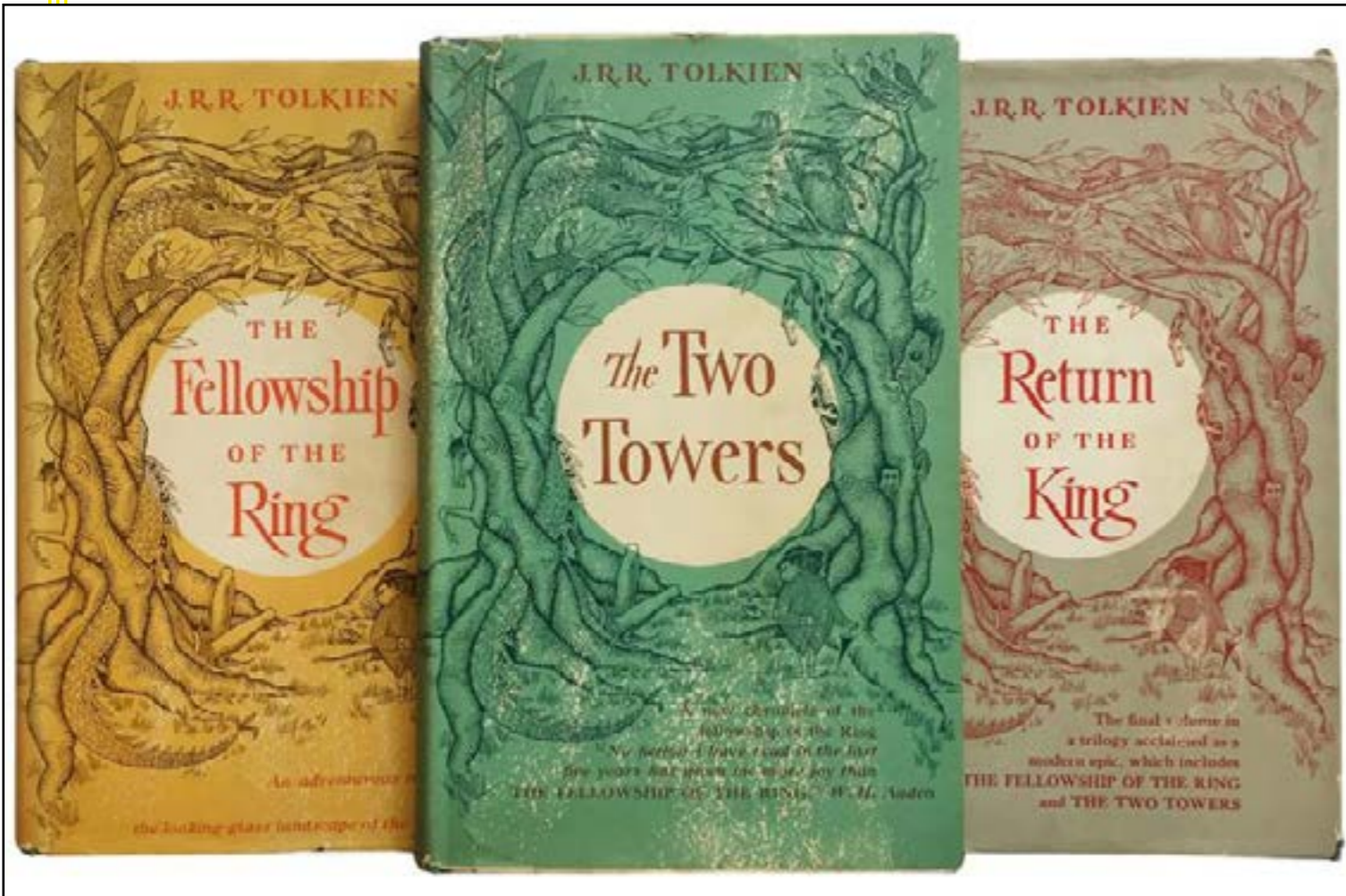
در سرزمین موردور و سایه‌های آرمیده‌اش.

حلقه‌ای است از برای حکم راندن

حلقه‌ای است از برای یافتن

حلقه‌ای است از برای آوردن

هنگامی که هابیت کوچک چشمانش را می‌گشاید جنگ به نفع آن‌ها خاتمه یافته اما تعدادی از بهترین دوستانش در نبرد کشته شده‌اند. در نهایت گنجینه‌ای که متعلق به هر سه نژاد بود میانشان به عدالت تقسیم گردیده و بیلبو نیز با بخشی از ثروت بدست آمده اش به هابیتون - نقطه شروع تمام ماجراها - باز می‌گردد و داستان خود را با عنوان «آنجا و بازگشت دوباره» می‌نویسد.



و در تاریکی به هم پیوستن

در سرزمین موردور و سایه‌های آرمیده‌اش.

سائورون می‌فهمد که حلقه حالا در منطقه‌ی شایر و در دست بگینز است، پس خدمتکارانش را به جستجوی آن روانه می‌کند. به همین دلیل فرودو به همراه دوستانش و تکاوری به نام آراگورن حلقه را به ریوندل، شهر الف‌ها می‌رساند. در ریوندل شورایی برپا می‌شود و تصمیم به نابودی حلقه گرفته می‌شود. اما حلقه فقط به یک روش و در یک مکان نابود می‌شود، در آتش کوه هلاکت سرزمین موردور. فرودو و همراهانش باید مسیری سخت و غیرقابل پیش‌بینی را طی کنند تا بلکه بتوانند حلقه را نابود و سرزمین میانه را نجات دهند.

کتاب ارباب حلقه‌ها در رده‌ی حماسه-فانتزی عالی قرار می‌گیرد و پرداخته‌تر و جدی‌تر از هابیت است. فضای داستان ارباب حلقه‌ها تاریک‌تر از هابیت است اما روزنه‌های امید همیشه در متن قصه وجود دارد. داستان اگرچه تکرار نبرد همیشگی بین خیر و شر است اما زیباترین گفته‌ها و ناگفته‌ها و ستایش اخلاقیات و معنویاتی چون امید، عشق، وفاداری، زندگی جاودانه‌ی پس از مرگ و... در تمام طول داستان به وضوح دیده می‌شود. اما مهم‌ترین درس تالکین در این کتاب حرفی است که لرد الروند به آن اشاره می‌کند:

«باری اغلب مدار وقایع جهان بر این پاشنه می‌گردد: دستان کوچک هنگامی که چشمان بزرگ متوجه جای دیگرند وقایع بزرگ را رقم می‌زنند»

اینکه دستان کوچک در زمان غیرقابل انتظار می‌توانند نجات بخش دنیای بزرگ شوند.

کتاب ارباب حلقه‌ها الگوی بسیاری از نویسندگان بعد از خود شد و در برهه‌ای از زمان انجیل دوم

انگلیسی‌ها نام گرفت. هم‌اکنون نیز این کتاب در لیست بهترین و پرفروش‌ترین کتاب‌های جهان جای

دارد. سه گانه‌ی سینمایی که از روی این کتاب‌ها ساخته شد هم از بهترین فیلم‌های تاریخ سینماست

که در زمینه‌های زیادی جایزه گرفته و رکورددار است.



داستان «فرزندان هورین» یا «نارن ای هین هورین» در سال ۱۹۱۹ (یا پیش‌تر) توسط «پروفسور جی.آر.آر. تالکین» نوشته شد، و با اینکه این اثر تا زمان مرگ ایشان منتشر نشد، اما بعدها توسط پسرش «کریستوفر تالکین» جمع‌آوری و ویراستاری شد و با افزودن ضمیمه‌ای تشریحی، چند جدول شجره‌نامه و نقشه‌ی بلریناند، در تاریخ ۱۶ اکتبر ۲۰۰۷ میلادی با عنوان «فرزندان هورین» منتشر شد. زبان کتاب انگلیسی بود و در انگلستان توسط انتشارات «هارپر کالینز» و در ایالات متحده‌ی آمریکا توسط انتشارات «هوتون میفلین» به چاپ رسید. طرح جلد و تصویرگری‌های کتاب نیز توسط «آلن لی»، طراح و تصویرگر آثار و سینمای تالکین انجام شد. این کتاب در سال ۱۳۸۷ توسط آقایان «رضا علیزاده» و «سید ابراهیم تقوی» به زبان فارسی ترجمه و در ایران منتشر شد.

داستان «فرزندان هورین» در کنار داستان «برن و لوتین (قصه‌ی تینوویل)» و «سقوط گوندولین» از بلندترین داستان‌های بلریناند است که تالکین رویای کامل کردنشان را داشت. نام‌های ابتدایی این داستان «تورامبار و فوآلکه (تورین تورامبار و اژدها)» و «نارن راخ مورگوت (داستان نفرین مورگوت)» بود و این اسامی اهمیت دو شخصیت منفی داستان، یعنی «گلائورونگ» و «مورگوت» را در نظر تالکین نشان می‌دهد. همچنین نقش تاثیرگذار نفرین مورگوت که نام انتخابی تالکین تأکیدی بر آن است و خود ویراستار هم به آن اذعان دارد. اگر بنا بر مقایسه‌ای در باب داستان‌های تالکین باشد، می‌توان لقب غمبارترین و تراژدیک‌ترین داستان را به فرزندان هورین داد. این داستان به خودی خود، مصیبت‌های عظیمی چون نبرد اشک‌های بی‌شمار، اسارت و مرگ هورین، مرگ بزرگانی چون به‌لگ

کوتالیون، هور و ریان، مورون، تورین، گویندور، براندیر و... و سقوط سرزمین‌هایی چون دور-لومین، نارگوتروند و بره‌تیل را در بر گرفته است و علی‌رغم داستان‌هایی چون ارباب حلقه‌ها و سقوط گوندولین که در عین غم و اندوه و غالب شدن تاریکی بر زمین، هنوز روزنه‌ی امیدی در داستان یافت می‌شود، در داستان فرزندان هورین گویی هیچ امیدی نمی‌توان به آینده داشت و هیچ شادی کوچکی هم در این داستان یافت نمی‌شود. همان طور که تورین خود می‌گوید، جمله‌ی کردارها نه به موفقیت و امید، بلکه به تباهی و پلشتی می‌انجامد.

داستان فرزندان هورین از منطقه‌ی دور-لومین در هیت‌لوم، آغاز می‌شود، گریزی به گذشته‌ی این خاندان و البته سفر هور و هورین به گوندولین می‌زند، در حد لزوم به نیرنایت آرنویدیا می‌پردازد و دوباره به دور-لومین بر می‌گردد تا این بار با تمرکز بیشتری به زندگی شخصیت اول داستان یعنی تورین بپردازد. چنان که کریستوفر تالکین می‌گوید، شخصیت تورین برای پروفسور تالکین اهمیت زیادی داشت و او می‌توانست جزئیات ظاهر و اخلاق او را مجسم و بازگو کند. ردپای تهور تورین در کتاب ارباب حلقه‌ها، در سخنان الوند هم یافت می‌شود. نشانه‌ی دیگری که دلالت بر مهم بودن شخصیت تورین دارد این است که او از معدود شخصیت‌هایی است که از کودکی تا مرگش را به تفصیل در کتابی مجزا می‌خوانیم و از حالات روحی و شخصیتش شرح بیشتری می‌یابیم.

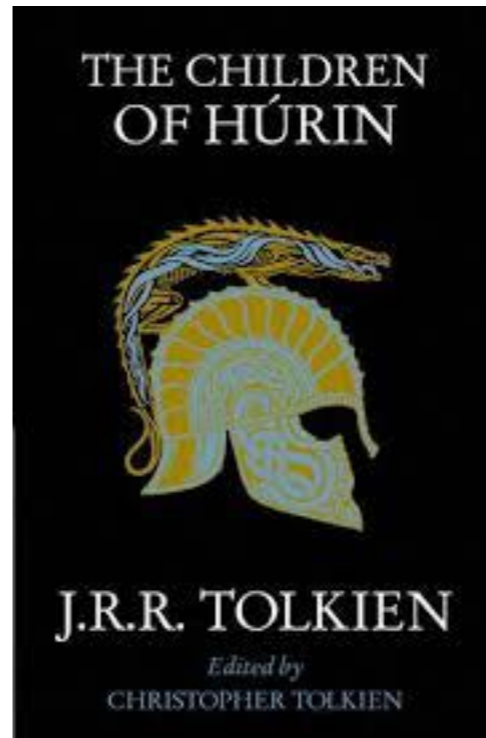
همچنین هورین پدر او که مردی است سلحشور و به تعریف کتاب «بزرگترین آدمیان» و به خاطر مردم سرزمین میانه در برابر مورگوت می‌ایستد و نفرین مورگوت را به جان خود و خانواده‌اش می‌خرد. داستان فرزندان هورین، شرح تلاش مورگوت برای به

سرانجام رساندن این نفرین است که علاوه بر این که تورین، خواهر و مادرش را به سردرگمی می‌کشاند، مخاطب را هم سردرگم می‌کند. قضاوت در مورد کارهای تورین برای خوانندگان سخت است و مشخص نیست نفرین تا چه حد بر کارهای تورین و اتفاقات رخ داده در داستان تاثیرگذار است. عده‌ای نفرین را بسیار مهم می‌دانند چرا که مورگوت بزرگترین مخلوق ایلوواتار است و او خود را ارباب تقدیرهای آردا می‌نامد و قدرت‌ش را در اکثر سرزمین‌های بلریناند گسترده است. اما عده‌ای دیگر مسئولیت کارهای تورین را بر عهده‌ی خودش می‌اندازند و عقیده دارند غرور تورین و خاندانش بود که آن‌ها را به عمق تاریکی کشاند.

غرور، یکی از مهم‌ترین عناصر این داستان است و در قسمت‌های مختلفی به آن اشاره می‌شود. این غرور و خودرایی در تمام اعضای خانواده‌ی هورین دیده می‌شود و از نظر اغلب خوانندگان نکوهیده و ویران‌گر است. غرور این خاندان اگرچه آنان را در کشمکش با نفرین و سختی‌ها کمک می‌کند و سرپا نگاهشان می‌دارد، باعث تباهی کارهایشان هم می‌شود و اجازه نمی‌دهد حرف‌های ارزشمند دیگران را به کار بگیرند. غروری از جنس خاندان بلند مرتبه اما سختی کشیده‌شان.

در آخر، نکته‌ی دیگری که باید در داستان فرزندان هورین به آن توجه کرد، این است که هورین و خاندانش برای رنج و فداکاری‌هایشان پاداشی دریافت نمی‌کنند و بالعکس مردم آن‌ها را از خود می‌رانند و از نحسی آن‌ها گریزانند. اما داستان فرزندان هورین در اینجا به اتمام نمی‌رسد و یک پیشگویی منتشر نشده ثابت می‌کند که این ذلت، پایان «تورین تورامبار آگارواین مورمگیل داگنیر گلائورونگا» نیست. چنان‌که ماندوس می‌گوید، او بر می‌گردد و انتقام می‌گیرد؛ نه تنها انتقام خاندان هورین بلکه انتقام تمام انسان‌های سرزمین میانه را!

کاری از :  
منصوره .ص  
صدرا .گرچی نژاد  
سعود رضایی قنبرزی  
زینب م.



در نتیجه‌ی احیای زحمات و نوشته‌های تالکین برای اولین بار داستانی کاملاً ادامه‌دار و مستقل به وجود آمد.

حماسه‌ی برن و لوتین طرفداران هابیت و ارباب حلقه‌ها را همراه الف‌ها، دورف‌ها، انسان‌ها و اورک‌ها یکبار دیگر در سرزمین میانه متحد خواهد کرد.

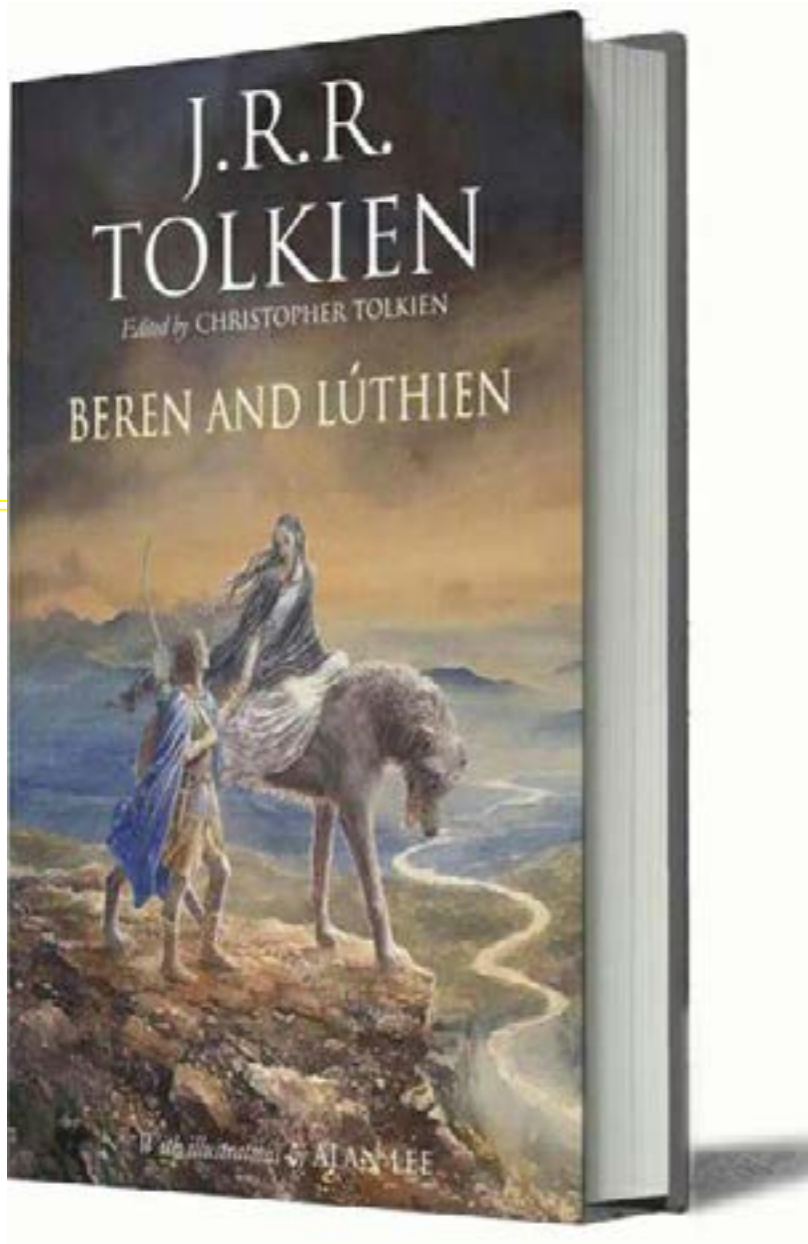
حکایت برن و لوتین یکی از ارکان اصلی سیلماریلیون است، که شامل افسانه‌ها و قهرمانانی از دوران اول جهان تخیلی جی.آر.آر. تالکین می‌باشد.

داستان برن و لوتین تقدیری را نشان می‌داد در باب عشق

برن یک انسان فانی بیش نبود اما لوتین الفی جاودان و پدر او فرمانروای بزرگ الف‌ها بود. پدر لوتین به مخالفت با برن درآمد و ماموریت غیرممکنی را به او تحمیل کرد که قبل از ازدواج با لوتین باید آن را به سرانجام می‌رسانید.

جستجوی قهرمانانه‌ی برن و لوتین برای دزدیدن سیلماریل از بزرگترین شیطان، ملکور که با نام مورگورت نامیده می‌شد.

کریستوفر تالکین در این کتاب به صورت جامع محتوای برن و لوتین را استخراج کرده اما داستان در بعضی از بخش‌ها تفاوت‌هایی با نسخه‌ی اصلی دارد. او داستان را از دست نوشته‌های پدرش استخراج و همه را در یک کتاب گردآوری کرده است.





### درباب تام بامبادیل

یکی از اولین معماهایی که خواننده‌های تالکین با آن روبرو میشوند شخصیتی است به نام تام بامبادیل. اولین سوالی که فرودو بعد از حضور در خانه‌ی تام از گلدبری می‌پرسد این است که اگر سوالش احمقانه به نظر نمی‌رسد برای او توضیح بدهد که تام کیست و گلدبری در جواب میگوید «او همان است». بسیاری از طرفداران هم از تالکین پرسیده‌اند که او کیست ولی جواب تالکین هم چندان بهتر از جواب گلدبری نبوده و با گفتن اینکه در «داستان‌های فانتزی هم بعضی چیزها باید به صورت یک راز باقی بمانند» اوضاع را از قبل هم پیچیده‌تر کرده است.

ولی هیچ کدام از این‌ها مانع از شکل گرفتن حدس و گمان در مورد ماهیت تام نشده است. من در این مقاله سعی کردم تعدادی از این فرضیه‌ها را بررسی کنم، ولی مسلماً تعداد آن‌ها خیلی بیشتر از آن است که در این مقاله قادر به بررسی همه‌ی آن‌ها باشم. به علاوه، ممکن است خواننده‌ی این مطلب به وجه مغفول مانده‌ای از شخصیت تام بامبادیل توجه کرده و جوابی تازه برای سوال «او کیست؟» پیدا کرده باشد، در این صورت از شما دعوت می‌کنیم تا در تالارهای آردا در این مورد با هم به بحث بنشینیم.

قبل از شروع بحث لازم است چند نکته را در مورد تام شرح بدهم. ما می‌دانیم که تام بامبادیل پیرترین موجود سرزمین میانه است. در زبان سیندارین به او یاروین بن آدار (پیرترین و بدون پدر) می‌گویند، دورف‌ها فورن و انسان‌ها هم به او اورالد می‌گویند که هر دو به معنی پیرترین است. تام نه تنها کهن‌ترین موجود سرزمین میانه است، بلکه در دنیای ما هم جزو موجودات قدیمی محسوب می‌شود. تام بامبادیل (با همان سر و وضع و پیراهن آبی و کلاه پردار) اسم عروسک یکی از فرزندان تالکین

بوده، و این عروسک قهرمان خیلی

از قصه‌هایی بوده که تالکین

برای فرزندانش تعریف

می‌کرده است.

اولین و متداول‌ترین

حدسی که پیرامون

ماهیت تام وجود دارد این است که تام یک مایاست. این فرضیه در نگاه اول منطقی به نظر می‌رسد، مخصوصاً وقتی حرف‌های گلدبری را در نظر بگیریم که می‌گوید «تام اولین قطره باران و تاریکی زیر ستارگان قبل از آمدن فرمانروای تاریکی را به خاطر دارد» ولی بزرگترین مشکلی که درباره این فرضیه وجود دارد این است که اگر تام یک مایاست چرا حلقه بر او اثر نمی‌گذارد، در حالی که شاهد تاثیر حلقه را بر سائورون، گندالف و سارومان بوده‌ایم. ولی تام هیچ اهمیتی به حلقه نمی‌دهد و به قول گندالف اگر حلقه را به او بسپارند ممکن آن را گم کند.

تئوری دیگری که در مورد تام بامبادیل وجود داره این است که او روان آرداست و به نوعی پدر طبیعت محسوب می‌شود. این موضوع که حلقه بر وی اثر ندارد و حتی تام بر حلقه تاثیر می‌گذارد در این تئوری قابل توجیه است. یکی از مهم‌ترین دلایلی که طرفدارن این فرضیه دارند حرفی است که در شورای الروند بعد از مطرح شدن پیشنهاد سپردن حلقه به تام گفته می‌شود: «قدرت شکست دادن سائورون در تام نیست مگر اینکه اینچنین قدرتی در خود زمین باشد و ما شاهد بوده‌ایم که سائورون چگونه تپه‌ها را شکنجه و نابود می‌کند».

تئوری جدیدتری که پیرامون فرضیه‌ی قبل شکل گرفته خیلی بهتر به سوالاتی که پیرامون این موجود مرموز وجود دارد پاسخ می‌دهد. این تئوری می‌گوید تام روان موسیقی آینور است. طرفداران این فرضیه دو دلیل مهم برای درست دانستن آن مطرح می‌کنند.

دلیل اول این

است که

تام

با آهنگ و شعر با دشمنانش روبرو می‌شود و آن‌ها را شکست می‌دهد؛ نمونه‌ی آن را در مواجهه‌ی تام با بید مرد پیر و اشباح گورپشته می‌بینیم. ولی این موضوع منحصر به فرد نیست، چرا که که گندالف هم برای جادو کردن شعر می‌خواند، لوتین هم برای افسون کردن مورگوت ترانه می‌خواند و عده‌ای قدرت‌های حلقه یگانه را هم مرتبط با اشعاری روی آن حک شده می‌دانند. در مجموع، در داستان‌های تالکین ترانه‌ها و کلمات قدرت جادویی دارند. اما دلیل دومی که بر اساس آن تام را شکل تجسم یافته‌ی موسیقی آینور (یا به طور کلی‌تر، شکل تجسم یافته جهان) می‌دانند جوابی است که گلدبری به فرودو

می‌دهد. گلدبری به هایت ها

میگوید او همان است. «او

همان است» یا به عبارت

دیگر، «او است»، بسیار به

ترجمه‌ای که از کلمه‌ی ائا

داریم نزدیک و شبیه

می باشد .

د ر

واقع تالکین معمایی برای خواننده طرح کرده از جنس معمایی که گندالف برای ورود به موری‌با آن مواجه شد.

اما عده‌ای می‌گویند اگر پاسخ گلدبری را معادل لفظ الفی ائا در نظر بگیریم، می‌توان گفت تام همان آتش پنهان است؛ بدین صورت که در سیلماریلیون ما می‌خوانیم «ایلوواتار مکاشفه را هستی بخشید، و آن را در میان پوچی نهاد، و آتش

پنهانی را روانه ساخت تا در دل دنیا روشن بماند؛ و آن ائا نام گرفت». البته به نظر میرسد ضمیر «آن» در انتهای این جمله به مکاشفه‌ای که ایلوواتار هستی بخشیده اشاره داشته باشد تا آتش پنهان.

احتمال دیگری که برای تام در نظر گرفته می‌شود این است که در خلقت ثانویه‌ای که تالکین انجام داده تام تقریباً معادل آدم است، و ا ق ع ،

تا م در اولین بخش آهنگ آینور خلق شده و قبل از تمام ناهماهنگی‌هایی بوده که ملکور به وجود آورده است. این تئوری توضیح می‌دهد که تام چطور جاودانه است و هیچ درکی از مرگ یا قدرت طلبی و

دیگر

ردایل موجودات سرزمین ندارد. به همین علت هیچ حلقه‌ی نمی‌تواند روی او اثر بگذارد. او در سرزمین خودش فرمانرواست، آنگونه که آدم در باغ عدن بوده و کهنسال‌ترین و بدون پدر بودن نیز بین این دو مشترک است.

تئوری جذاب دیگری که در رابطه با هویت تام مطرح است این است که تام مثیلی از خود تالکین در سرزمین میانه می‌باشد. او قدیمی‌ترین است چون قبل از ساخته شدن داستان‌ها آنجا بوده، حلقه روی او تاثیر نمی‌گذارد و با وجود این که توانایش را دارد ولی مستقیماً در داستان دخالت نمی‌کند.

فرضیه بعدی حتی پا را از این نیز فراتر گذاشته و می‌گوید تام نمادی از خواننده‌ی داستان است، که نه تنها حلقه بر رویش اثر نمی‌گذارد بلکه هر گاه بخواهد می‌تواند حلقه (یا کل داستان) را ناپدید یا ظاهر کند. خواننده می‌تواند فرودو را در حالی که حلقه را در دست کرده و غیب شده ببیند. تعداد تئوری‌هایی که درباره‌ی ماهیت تام بامبادیل وجود دارد بسیار زیاد است، و گستره‌ی بزرگی از احتمالات را در بر می‌گیرد، از اینکه تام تجسم ایلوواتار باشد تا اینکه موجود پلیدی باشد و یا حتی اینکه تام هیچ وقت وجود نداشته است. ولی راهی برای اینکه مطمئن شویم تام بامبادیل چیست نداریم و در بهترین حالت می‌توان گفت چه نیست، شاید راهی جز اینکه به توصیه‌ی تالکین عمل کنیم و بگذاریم بعضی معماها حل نشده باقی بمانند

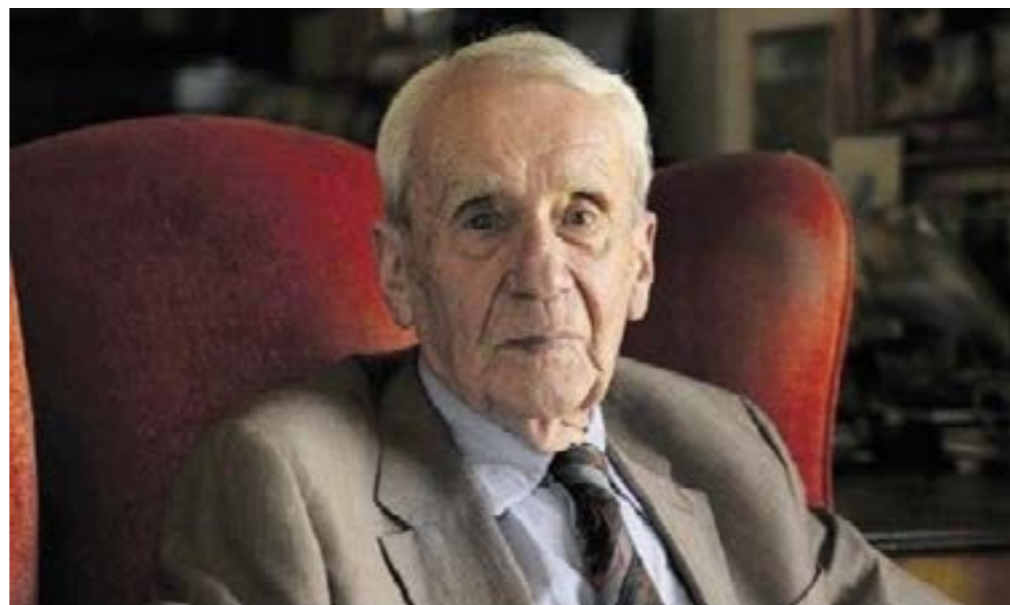
نداشته باشیم.

نوشته حسام سعد



کیت بلانشت در ۱۳ نقش مختلف بازی می کند!

یکی از نقاط ضعف سینمای هالیوود این است که با گذشت نزدیک به یک قرن هنوز فیلم شاخصی که یک بازیگر چندین نقش متفاوت را به صورت همزمان در آن بازی کند ساخته نشده است. اما انتظاریها به سر رسیده و قرار است که در سال ۲۰۱۷ شاهد یکی از همین فیلمها با تم سیاسی-هنری شدیدالحنی باشیم. «بیانیه» فیلمی کوتاه است که با اقتباس از فیلمی به همین نام با کارگردانی جولیان رزفلت کارگردان آلمانی که خودش طراح اجسام فضایی و خیابانی می باشد ساخته می شود. در این فیلم، کیت بلانشت در نقش ۱۳ کاراکتر مختلف حضور پیدا می کند. فیلم «بیانیه» پیش از اینکه یک فیلم نمایشی باشد، به زندگی طراحان هنری خیابانی می پردازد. بر اساس اعلام شهرداری شهر نیویورک بیش از ۱۳ تلویزیون بزرگ در سطح شهر برای قرار دادن بیانیه هنرمندان نصب شده است. هر روزه تعداد زیادی بیانیه درباری راه حل درست استفاده کردن از آثار هنری در سطح شهر و هم چنین حق مالکیت آثار روی این نمایشگرهای بزرگ قرار داده می شود. زمان زیادی از فیلم به بیانیه های هنرمندان و جنگ و دعویایی که بین آنها درباره کپی آثار یکدیگر رخ می دهد، اختصاص دارد. کیت بلانشت هم هربار به جای یکی از این هنرمندان قرار می گیرد و مونولوگها و رابطه ی او با دیگر هنرمندان هسته اصلی فیلم را تشکیل می دهد.



مدال بودلاین برای یک عمر فعالیت ادبی به فرزند تالکین رسید! کریستوفر تالکین پسر جی. آر. آر. تالکین، نویسنده ی بزرگ بریتانیایی با دریافت مدال بودلاین مورد تجلیل قرار گرفت. کریستوفر تالکین پسر جی. آر. آر. تالکین از سوی کتابخانه ی بودلاین، که متعلق به دانشگاه آکسفورد است، به عنوان فردی که مشارکتی فوق العاده در جهان ادبیات، فرهنگ، علوم و ارتباطات دارد مورد تقدیر واقع شد. کریستوفر تالکین یک ویراستار و فردی دانشگاهی است که بیش از ۴۰ سال از عمرش را صرف ویرایش آثار به جا مانده از پدر و انتشار آنها کرد تا اطمینان حاصل کند که آثار باارزش پدرش به دست مخاطبانش برسد. تالکین نویسنده ی مجموعه ی وسیعی از شعرها و نثرها در جهان فانتزی زاییده ی خیال خودش است که به عنوان جهان سرزمین-میانه از آن نام برده می شود، اما در زمان حیات خودش منتشر نشده بودند.

کریستوفر تالکین همه این منابع را ویراستاری کرد و دست نوشته های به جا مانده از پدرش شامل «سیلماریلیون» و مجموعه ای از کارهای تالکین شامل «دوران نخست سرزمین-میانه» را به دست چاپ سپرد. او ۱۲ جلد کتاب با عنوان «تاریخ سرزمین-میانه» نیز نوشت که نحوه ی تکامل یک جهان منحصر به فرد خیالی را تصویر می کند. کریستوفر تالکین تحصیل کرده ی رشته ادبیات در کالج تیفانی است و در همین رشته فارغ التحصیل شده و سالها به تدریس این رشته پرداخته است. وی برای دریافت این جایزه از کتابخانه بودلاین تشکر کرد و گفت ارتباط این کتابخانه با پدرش و نگهداری بخشی از آثار و دست نوشته های پدرش در آنجا موجب شده تا او احساس پیوندی عمیق با این کتابخانه داشته باشد. کتابخانه بودلاین دارای یکی از بزرگترین مجموعه دست نوشته های اصل تالکین است و آرشیو تالکین از سال ۱۹۷۹ در آنجا نگهداری می شود. این کتابخانه معتبر بریتانیایی قصد دارد تا نمایشگاهی از تالکین و دست نوشته هایش را در سال ۲۰۱۸ افتتاح کند.

حضور مارتین فریمن در فیلم پلنگ سیاه تایید شد!

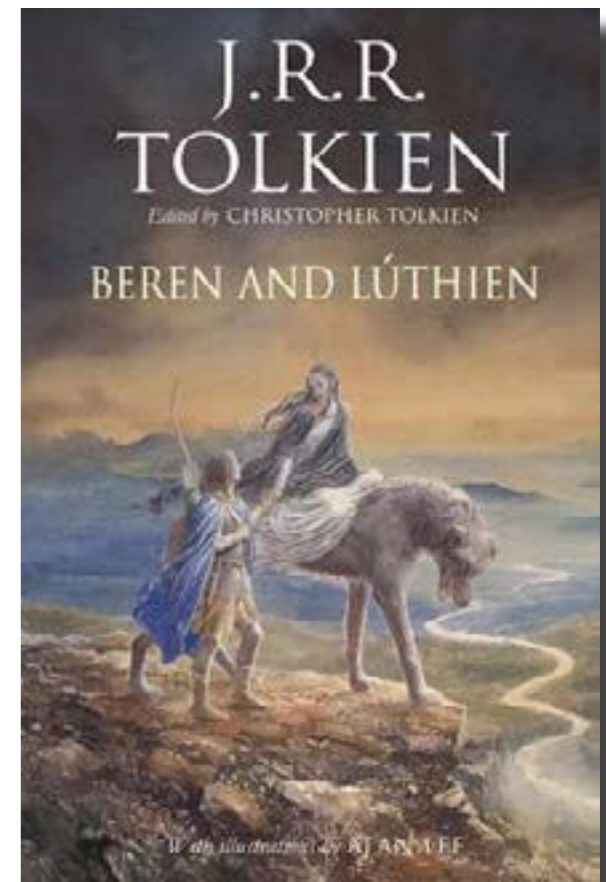
مدتی بود شایعات زیادی مبنی بر حضور مارتین فریمن در فیلم پلنگ سیاه شنیده می شد. بالاخره این شایعات تبدیل به واقعیت شد و مارتین فریمن در این فیلم بازی می کند. فریمن اولین بار در فیلم «کاپیتان آمریکا: جنگ داخلی» حضور کوتاهی را در نقش اورت راس داشت. این شخصیت روابط نزدیکی با تی چالا دارد و انتظار می رفت در فیلم مستقل این ابر قهرمان نیز حضور داشته باشد. با این حال هنوز مشخص نیست که نقش فریمن در این فیلم چقدر مهم و تاثیرگذار خواهد بود. در کمیک، راس به تی چالا کمک می کند تا صلح و آرامش را در واکاندا برقرار کند. هنوز اطلاعاتی از داستان این فیلم منتشر نشده است. اما چندی پیش مشخص شد که این فیلم قرار است قسمتی از گذشته و زمان تحصیل تی چالا در آمریکا را به تصویر بکشد. کارگردانی فیلم پلنگ سیاه برعهده رایان کوکلی است. کار نوشتن فیلمنامه این فیلم نیز برعهده کوکلی و جو رابرت کول است. علاوه بر فریمن، گوریرا، نیونگو، استرلینگ کی براون، آنجلا باست، فارست ویتاکر، دنیل کالویا، وینستون دوک و فلورنس کاسومبا دیگر بازیگرانی هستند که در این فیلم حضور دارند.





تجدید نظرهای قابل توجهی شد و به دو صورت شعر و نثر بازنویسی شد. کتاب جدید این روند را شرح می دهد. اساس این داستان، که هرگز تغییر نکرده، سرنوشتی است که بر عشق برن و لوتین سایه انداخته است؛ چرا که برن انسانی فانی است و لوتین الفی جاودان. پدر او، شاه بزرگ الف ها که مخالفت شدیدی با برن داشت، او را مجبور به انجام کاری غیر ممکن برای ازدواجش با لوتین می کند. و این شالوده ی افسانه است که به تلاش دونفره و قهرمانانه برن و لوتین برای بازپس گرفتن سیلماریل از بزرگترین موجود شیطانی مورگوت، می انجامد. کریستوفر تالکین در این کتاب و برای نشان دادن روند تکامل داستان در طول سال ها، ابتدا آنرا با بیان دست نخورده پدرش روایت کرده، سپس منتخبی از متون را به نظم و نثر آورده تا روایات به گونه ای که تغییر کرده اند دیده شوند.

برن و لوتین صد سال بعد از زمانی منتشر می شود که ادیت، همسر تالکین برای او در بیشه های کوچک شوکران، در یورکشایر شرقی رقصید. واقعه ای که تالکین بعدها از آن به عنوان الهامی برای ملاقات لوتین نامیرا و برن فانی در بیشه های مجاور اسگالدوین، یاد کرد. اکنون برای اولین بار یادداشت های تالکین به طور دقیق بازیابی شده و به عنوان داستانی مستقل و پیوسته ارائه شده است. این کتاب دوباره طرفداران هابیت و ارباب حلقه ها را به الف ها و انسان ها، دورف ها، اورک ها و چشم انداز غنی و موجودات منحصر به فرد در سرزمین میانه تالکین، پیوند می دهد. این داستان یک عنصر ضروری در تکامل سیلماریلیون، اسطوره ها و افسانه های دوران اول دنیای تالکین شد. او این داستان را سال بعد از بازگشتش از فرانسه و جنگ، در سال ۱۹۱۶ آغاز کرد. اولین نسخه ی این داستان در سال ۱۹۱۷ نوشته شد، زمانی که برن نه یک انسان، بلکه الف بود و سائورون یک گربه بزرگ شیطانی. داستان در طول زندگی تالکین دستخوش



کرد. «راورندوم»، به همت نشر دارکوب منتشر شده و در سی امین نمایشگاه بین المللی کتاب تهران رونمایی شده است.

گردآوری شده توسط:

مهسا ق.

صدرا، گرجی نژاد

منصوره ص

به نقل از روزنامه «وقایع اتفاقیه»، «راورندوم»، اثر تازه ای از جی. آر. آر. تالکین به زبان فارسی منتشر شد. «راورندوم»، که یکی از تک قصه های مستقل جی. آر. آر. تالکین است، به تازگی با ترجمه مسعود ملکبازی منتشر شده است. این کتاب، سرگذشت سگی است که به اشتباه پاچه جادوگری بی اعصاب را می گیرد و سرنوشت غم انگیزی پیدا می کند. جادوگر او را به اسباب بازی تبدیل می کند و از اینجا سفر پرماجرایی راورندوم به انتهای جهان، کره ماه، اعماق اقیانوس ها و دیدار با انواع جادوگران و موجودات افسانه ای و چند نمونه از خودش آغاز می شود. «راورندوم» از ماجرای واقعی سرچشمه گرفته است؛ هنگامی که تالکین به همراه خانواده اش برای تعطیلات به کنار دریا می روند، پسر کوچکش، دوست صمیمی و یار همراهش را که سگی اسباب بازی است، گم می کند. پسرک آن قدر در غم از دست دادن دوستش ناراحت است که تالکین مجبور می شود برای تسکین اندوه او، قصه راورندوم را روایت کند. مسعود ملکبازی، مترجم این کتاب، پیش از این نیز کتاب و مقالات تئوریک گوناگونی در نقد آثار تالکین، از جمله ارباب حلقه ها و فرزندان هورین منتشر کرده است که از آن جمله می توان به کتاب «حلقه تعالی و تباهی» اشاره



سرزمین میانه: سایه‌ی جنگ با استفاده از سیستم انتقام جویی شما را فرماندهی ارتشی از اورک‌ها می‌کند!

One dose not simply make a single game about Mordor.

این بازی که ۲۵ مرداد ماه سال آینده عرضه می‌شود، نسخه‌ای دیگر از داستان‌های تخیلی دنیای زیبای جی. آر. آر. تالکین می‌باشد و روایت‌گر داستان تکاوری به نام تالیون و روح الفی به نام کله‌بریمبور است که در نسخه‌ی اول هر دوی آن‌ها به دنبال انتقام بودند، اما حالا در نسخه‌ی دوم به دنبال ساخت حلقه‌ی قدرت جدیدی هستند! حکایات این قسمت از بازی بین داستان هابیت و ارباب حلقه‌هاست.

سایه‌ی موردور در سال ۲۰۱۴ عرضه شد و به خاطر سیستم نمسیس یا انتقام‌جویی مورد تحسین قرارگرفت، سیستمی که می‌توانست دشمنان را با بازیکن وارد رابطه‌ی شخصی خاصی کند، یعنی اگر به دست اورکی کشته می‌شدید آن اورک ارتقای رتبه پیدا می‌کرد و می‌توانست شما را در نبرد بعدی

شناسایی کند و با شما

بجنگد. همچنین بازی

سایه‌ی موردور به بازیکن

این اجازه را می‌داد تا

ارتش متشکل از اورک‌ها

بسازد. همانطور که در

ویدیوی ۱۶ دقیقه‌ای از

گیم‌پلی (محیط بازی)

دیدیم سیستم نمسیس

کامل‌تر شده و در این

نسخه سایه‌ی جنگ

سیستم مشابه‌ای دارد اما

نتیجه‌ی این سیستم عمیق

تر است. یعنی می‌توانید یک اورک را به ارتش خودتان اضافه کنید (فرض کنید اسم این اورک باب باشد)، ولی اگر باب در نبرد کشته شود، اگر شانس این را داشته باشید که او را نجات دهید، اما این کار را نکنید، اینجاست که سائورون باب که کشته شده بود را دوباره زنده می‌کند و به او را به مقام کاپیتان ارتشش ارتقاء می‌دهد. وقتی دوباره با باب مواجه شوید خواهید دید که چقدر از این که رها شده تا کشته شود ناراحت است.

سایه‌ی جنگ نسبت به سایه‌ی موردور بازی خیلی بزرگتری است. در این نسخه بخش‌های بی‌شماری برای بازیکن وجود دارد که می‌تواند آن‌ها را کشف و فتح کند. این بخش‌ها برای طرفداران سرزمین میانه بخش‌های آشنایی هستند که شامل شهر سقوط کرده‌ی گوندور، میناس مورگول و برج نگهبانی کیریت انگول‌اند. قلعه‌ها هم در بازی نقش بسزایی دارند. برای تصرف قلعه‌ها باید ارتش خود را تشکیل دهید و بعد به این مکان‌ها حمله کنید. حمله به یک قلعه، چند مرحله دارد: اول شما و سربازان‌تان

با فرمانده‌ها می‌جنگید و آن‌ها را از بین می‌برید، بعد دیوارها را خرد می‌کنید تا به مافوق‌ها برسید. کشتن مافوق باعث می‌شود تا کنترل قلعه به دست شما بیفتد.

بازی چیزهای جدید دیگری هم دارد؛ مثلاً دریک‌ها (Drake) که یک نوع اژدهای کوچک، با نفس آتشین هستند و می‌توانید آن‌ها را تحت فرمان خود درآورید و با آن‌ها پرواز کنید. یک جور سیستم پوشانیدن جدید هم اضافه شده که می‌تواند به شما زره‌ای مثل زره‌ی روهیرم‌ها پیشنهاد بدهد. سایه‌ی جنگ همچنین نژاد جدیدی از اورک‌ها را به ما معرفی می‌کند؛ اولوگ‌های، زاییده شده از ترول‌ها اما با استعدادی بالاتر از ترول‌های غارنشین. این نژاد از اورک‌ها بدون تبدیل شدن به سنگ قابلیت حرکت زیر نور خورشید را دارند، به این خاطر می‌توانند در طول روز هم بجنگند.

بزرگی میدان نبرد در سایه‌ی جنگ قابل توجه است، ولی آن چیزی که بیش از همه خود را نشان می‌دهد تقابل بین شخصیت هاست. جالب‌ترینش

این است که هر نبرد، بسته به دشمنانی که قبلاً با آن‌ها برخورد کردید و دوستانی که قبلاً پیدا کردید متفاوت خواهد بود؛ یعنی وقتی خود شما به این قلعه حمله کنید، شاهد نبرد متفاوتی نسبت به آن‌چه در این ویدیو دیدید خواهید بود.

- سرزمین میانه: سایه‌ی جنگ چیست؟

این بازی دنباله‌ی بازی سرزمین میانه: سایه‌ی موردور است، یک داستان اورجینال از دنیای خیالی تالکین! در این بازی بازگشت تالیون و کله‌بریمبور را می‌بینم که در حال ساختن حلقه‌ی قدرت جدیدی هستند. او را حتی مقابل سائورون و نرگول دهشتناکش خواهیم دید. (باتوجه به تریلری که موجود است) هنوز چیز زیادی از داستان فاش نشده، اما این را می‌دانیم که سائورون به شخصه به سراغ تالیون خواهد آمد!

- تریلر بازی به ما چه می‌گوید؟

در این تریلر بخشی از بازی قابل مشاهده است، اما این تمام بازی نیست، چون تریلر بیشتر زمانش را به نمایش کوه نابودی، محل استقرار ارتش سائورون، و شهر محاصره شده‌ی انسان‌ها در سرزمین میانه



اختصاص داده است. همینطور به طور جزئی شاهد سرسرایهای سبز میناس مورگول هستید که اینها در واقع مکان‌های اصلی بازی هستند. در بازی قبلی شخصیت منفی اصلی دست سیاه سائورون بود و نه خود سائورون. داستان بازی مابین هابیت و یاران حلقه خواهد بود، این نشانگر آن است که نمی‌توانید سائورون را به کلی نابود کنید، ولی به خوبی می‌توانید به او صدمه بزنید. سطح بازی سربازان سائورون ارتقا یافته است و آن‌ها حرفه‌ای زیادی برای گفتن دارند! مخصوصاً بالروگ‌ها!

- سایه‌ی جنگ چطور به نظر می‌رسد؟

سیستم نمسیس یا انتقام‌جویی بازی قبلی برگشته اما با پتانسیل بالاتر!

در این بازی برتری بر دشمنان روی تمام بازی اثر می‌گذارد. محیط‌ها و شخصیت‌ها حالا به طور قابل ملاحظه‌ای به عمل‌های شما وابسته‌اند؛ یعنی بازی به انتخاب‌هایی که شما در حین داستان انجام می‌دهید وابسته است!

سیستم انتقام جویی چیزی بود که ما آن را در بازی سایه‌ی موردور تجربه کردیم، سایه‌ی جنگ اما تمرکزش را بر روی ساختن نبردهای زیرکانه، جهانی رنگارنگ و همچنین نوآوری در سیستم انتقام جویی گذاشته است.

- بازی در چه تاریخی عرضه می‌شود؟

این بازی در ۲۲ آگوست ۲۰۱۷ (۳۱ مرداد ماه سال ۱۳۹۶) در آمریکا و بریتانیا عرضه خواهد شد، پس هنوز می‌توانید خودتان را با سایه‌ی موردور مشغول کنید.





مصاحبه با سازندگان بازی  
«سرزمین-میانه: سایه  
جنگ»

(متن زیر مصاحبه‌ای  
است که در اولین  
روزهای عرضه‌ی تیزر  
بازی در کنفرانسی در سن  
فرانسیسکو تهیه شده  
است.)

گزارشگر: بنظر می‌رسد  
بازی بزرگتر از آن چیزی  
باشد که من تصور  
می‌کنم، درست است؟

فیلیپ استروب (یکی از سازندگان بازی): قطعاً. این بازی خیلی جالب خواهد بود چون وسعت زیادی دارد و قلمروهای زیادی را در بر می‌گیرد. ما شاهد دنیای بسیار بزرگتری هستیم. بازیکن‌ها می‌توانند به مکان‌های بیشتری بروند، جغرافیا و زیست اقلیم‌های مختلف را ببینند. ما سیستم مَسِیس را برای قلعه‌ها هم پیاده کرده‌ایم، دشمنان بیشتر و همچنین دوستان (یاران خودی) بیشتر. در کل بازی خیلی بزرگتر شده است!

گزارشگر: ممکن است کمی از ساختار بازی به ما بگویید؟ در «سایه‌ی موردور» در منطقه‌ای حضور داشتیم که اورک‌هایی با لول‌های مختلف وجود داشت، و همینطور کاپیتان‌ها و جنگجوهای با لول‌های مختلف. اما در این بازی (سایه‌ی جنگ) هر قلعه اکوسیستم مخصوص به خود را دارد.

استروب: بله، دقیقاً همینطور است.

گزارشگر: تا به حال با به قلعه‌ها حمله کردید؟

استروب: سعی می‌کنم دو جور به سوال شما جواب بدهم. از دیدگاه هنری، ما مناطق مختلفی داریم که روی نقشه مشخص است. وقتی یک مافوق (overlord) قلعه‌ای را تصاحب می‌کند، لول آن قلعه به

همراه چیزهایی که در آن وجود دارد تغییر می‌کند. قلعه از نظر ظاهری تغییر می‌کند. شما در اولین نگاه متوجه این موضوع می‌شود و همچنین بعد از تصرف قلعه هم تغییرات دیگری را می‌بینید! وقتی قلعه تغییر کند محیط بازی هم به کلی تغییر می‌کند. قبیله‌های وحشی مناطق مربوط به خود را دارند، و گروهی از هیولاها هم در مقیاسی بزرگتر از بازی قبلی، همیشه در حال پرسه زدن‌اند. محیط بازی در برج‌های نگهبانی تغییر می‌کند، و چیزی که من را خیلی ذوق‌زده کرده این است که هر مافوق اتمسفر و خصوصیات منطقه‌ای مخصوص به خود را دارد. وقتی مافوقی صاحب یک منطقه می‌شود، فضای رنگی و شرایط جوی آن منطقه تغییر می‌کند.

گزارشگر: کمی درباره‌ی دشمنان صحبت می‌کنید؟

استروب: ما در این بازی اولوگ‌های را اضافه کردیم؛ نسل جدیدی از اورک‌ها که می‌توانند در روشنایی روز هم بدون اینکه به سنگ تبدیل شوند حرکت کنند و بجنگند. نیروهای دشمن، نیروهای خودی و قلعه‌ها از سیستم مَسِیس (سیستم انتقام‌جویی) برخوردار هستند. برای شکست دادن نیروهای سائورون می‌توانید در بازی ارتش‌های بزرگی به وجود آورید.

گزارشگر: آیا در این نسخه می‌توان به‌طور آزادانه از قلعه‌ای به

قلعه‌ی دیگر سفر کرد؟

استروب: بله، می‌توانید، و این کار شما را قوی‌تر می‌کند.

گزارشگر: پس در این بازی ما کاپیتان‌ها، فرماندهان جنگی و در انتها مافوق‌های خودمان داریم. آیا این مافوق‌ها را خودمان انتخاب می‌کنیم یا به صورت تصادفی انتخاب می‌شوند؟

استروب: آن‌ها همگی توسط سیستم مَسِیس انتخاب می‌شوند، و شما نمی‌توانید آن‌ها را انتخاب کنید.

گزارشگر: اگر فرض کنیم انجام بازی «سایه‌ی موردور» ۸۰ ساعت وقت می‌برد، زمان لازم برای کامل کردن «سایه‌ی جنگ» بیشتر خواهد بود؟ استروب: این قضیه به نوع بازی بازیکن بستگی دارد. حقیقت این است که بازی از جهات مختلفی بزرگتر شده است. ما هنوز داریم روی آن کار می‌کنیم، پس الان نمی‌توان عدد مشخصی را بیان کرد! اما از این مطمئن باشید که محتوا در این بازی نسبت به بازی قبلی بیشتر است.

گزارشگر: شما به اقامتگاه‌های انسانی هم اشاره کردید. آیا این امکان وجود دارد که بتونیم به آن‌جا سفر و با آن‌ها تعامل کنیم؟ ممکن است متحدی در این اقامتگاه‌ها وجود داشته باشد؟

استروب: بله، می‌توانید. در این نسخه شخصیت‌های زیادی برای

ارتباط برقرار کردن وجود دارد. یکی از جذاب‌ترین بحث‌ها در مقایسه‌ی «سایه‌ی موردور» و «سایه‌ی جنگ» این است که اصلاً چرا ما به این بازی می‌گوییم «سایه‌ی جنگ»؟ خب، یکی از دلایل این است که قرار نیست فقط داخل موردور باشیم. در این بازی می‌خواهیم به آخرین شهر انسان‌ها در این بازه‌ی زمانی در قلمرو گوندور برویم. این موضوع سطح این بازی را نسبت به نسخه‌ی قبلی خیلی بالاتر می‌برد.

گزارشگر: ممکن است بگویید چقدر از

جنبه‌های کتاب‌ها را در این بازی پیاده‌سازی کرده‌اید؟

استروب: ما احترام زیادی برای کتاب قائلیم، خودمان هم از طرفدارهای بزرگ کتاب‌ها هستیم. ما با همکاری متخصصانی که در این زمینه داریم تلاش کردیم تا به خصوص در زمینه‌ی هنری و ساخت محیط کار را به محیط کتاب‌ها وفادار نگه داریم. اما در ضمن تمرکز بر حفظ ساختارهای داستان اصلی، بخش‌های اضافه‌ای را به قصه اضافه کردیم تا بازی را بیشتر گسترش دهیم.

گزارشگر: یکی از موضوعات کتاب، نبرد آخرین اتحاد انسان‌ها و الف‌هاست. آیا شاهد این نبرد خواهیم بود؟

استروب: این از آن‌جا چیزهایی است که فعلاً نمی‌خواهیم در موردش صحبت کنیم. داستان نباید لو برود. ماموریت اصلی شما از بین بردن نیروهای سائورون و ساخت ارتش خودتان است.

نویسنده صدرا گرجی نژاد



## سخن بزرگان من باب سرزمین میانه

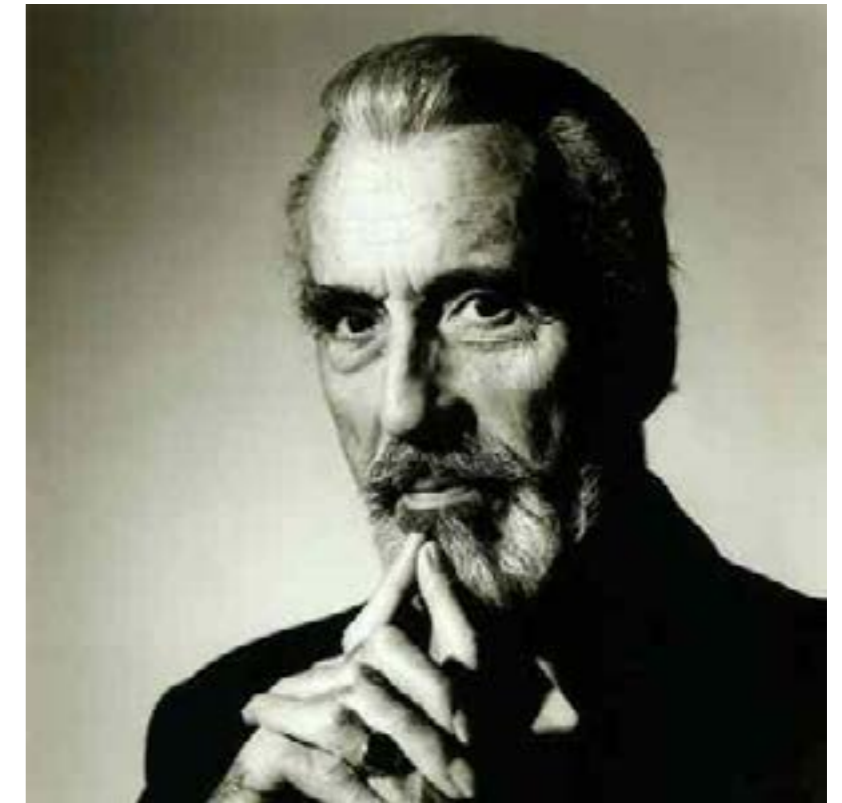
باراک اوباما:

اینها فقط داستان ماجراجویانه

ای نیستند، بلکه این داستان ها به من مشکلات اجتماعی را آموختند.

این کتاب ها به من آموختند که مردم چگونه روی همدیگر تاثیر می گذارند و

چگونه بعضی مهربان و بعضی دیگر بی رحم هستند.



ایان مک کلن :

مردم این فیلمها را بارها و بارها خواهند دید ، درست مثل روز اولی که آنها اکران شدند.

اسطوره این فیلمها برای مدت زیادی زنده خواهد ماند. شاید دلیل این که آنها باقی می مانند، این است که این فیلمها فقط در مورد جنگ و چیزهای هیجان انگیزی که فقط برای جذب مخاطب به وجود آمده اند نیستند.

این فیلمها ویژگی مهم دیگری دارند، آنها نشان می دهند که یک انسان خوب بودن چگونه است.



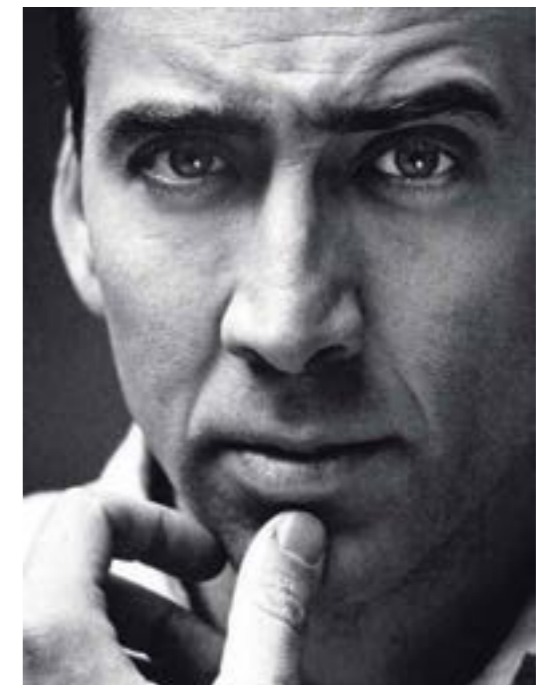
کریستوفر لی:

تالکین در زندگی ادبیاتی من منحصر به فرد است. در واقع

به عقیده من تالکین فاتح قله ادبی در همه زمان هاست.

نیکلاس کیچ:

در انتهای داستان بازگشت پادشاه، ترکیب نیروی خیر و شر برای نجات دنیا جالب ترین لحظه فلسفی سه گانه بوده است.



هاوارد شور:

کتاب ارباب حلقه ها یک اثر ادبی کلاسیک اروپایی است که مردم آن را در دانشگاه هم خوانده اند. داستان پهنآوری است که دنیا و فرهنگ ها و زبان های متنوعی دارد.

گردآوری شده توسط:





# تربیون آردایی

-لطفا خودتون معرفی کنید؟! شغلتون چیه؟!

با درود به همه خوانندگان فهیم و مهربان آردا.

اینجانب دانیال بهمنش ، متولد دوم بهمن ماه ۱۳۶۸ و در شهر تهران هستم که در رشته تعمیر و نگهداری هواپیما فارغ التحصیل شدم (پس از اجبار به انصراف

از خلبانی نظامی) و در حال حاضر هم در کار خبرنگاری و عکاسی حوزه هوانوردی و دفاعی مشغول هستم.

-نام کاربریتون تو آردا چیه و دلیل این انتخابتون چی بوده؟! اگر بهت این فرصت داده میشد نام کاربرتو عوض کنی اینکارو میکردی؟! و به چی تغییرش میدادی؟!

نام کاربری من در حال حاضر Gandalf the Grey هست که البته قبل از اون DJ Dani بود ، آی دی دی جی دنی تقریبا کپی رایتی با من داره و در هر سایت فارسی زبان مشاهده کردید احتمالا بنده هستم (البته تا زمانی که فروم ها فعال بودند) ، اما دلیل تغییر و انتخاب آی دی گندالف خاکستری این بود که همیشه به کاراکتر «گندالف» علاقه داشتم به دلیل هوش ، ذکاوت ، مهربان اما جدی در کارها ، دلسوزی (احتمالا دلسوزترین فرد داستان

های آردا) ، ریسک پذیری با عقلانیت ، جهان بینی ، اراده ، قدرت توأم با فروتنی و نهایتا سواد و آگاهی به همه چیز.

علت انتخاب «خاکستری» هم بر می گرده به علاقه شخصی خودم به شوخ و غیر قابل پیش بینی بودن یعنی هرجا که انتظاری نیست سر برسم ، در هر حالت از این آی دی راضی

هستم و علاقه ای به تغییر هم ندارم.

-آخرین کتابی که خوندی چی بوده و چه زمانی و دلیل انتخاب این کتاب چی بوده؟!

آخرین کتابی که خوندم مرتبط با فانتزی یا داستان

میتونم گزینه «برن و لوتین» رو در صدر انتخاب

های خودم نام ببرم.

علت هم کاملا مشخص و واضح هست ، اینکه هر دو برای رسیدن به یکدیگر تا انتهای همه چیز ماندند و هرگز تسلیم نشدند و البته از خود گذشتند برای رسیدن به هدفی والا و ارزشمند.

به هر حال مسیر زندگی هم پستی دارد و هم بلندی!

دنیای تالکین چقدر تو زندگیات اثر داشته؟! و

فروم آردا و اعضااش چطور آیا تاثیری داشتن؟! چه میزان؟! بهترین دوستت بین اعضای سایت کدوم فرده؟!

ببینید سوال شما بسیار کلی ایست و پاسخ من هم



طبیعتا کلی خواهد بود.

مسئله هر فردی با ورود به دنیایی جدید تاثیر خواهد گرفت و بنده هم مستثنی نیستم اما هرکس در حد خودش تاثیر می گیرد.

به طور مثال من غرق در آردا نشدم که دنیای حقیقی رو فراموش کنم و به دنیایی مجازی رو بیارم ، بلکه سعی کردم در قالب شرایط حقیقی با عزیزانی که علاقه مشترک مثل خودم به آردا دارند دوست باشم و حاصل این موضوع میتینگ های رو در رو هست ، از طرفی در بعد شخصی هم تاثیراتی گرفتم که در کل

اینکه ما کسی را بخواهیم برای همه وقت و همه زمان و در هر شرایطی نه با دید صرفا گزینش شده خود امری بسیار مهم و خطیر هست ، چرا که به صرف شادی و خنده و خوشی همه می توانند بمانند اما مهم این هست که در سختی ها و مشکلات جا نزنیم!

از هیچ زوج آردایی هم متنفر نیستم یعنی گزینه ای به ذهنم نمیرسد چرا که در نیروهای شر که مورد خاصی نبوده و در نیروهای خیر هم اگر بوده و مشکلی داشتند به قولی رسم و حقیقت واقعی زندگی ایست ،

زندگی من تاثیر گذاشته ، گاهی این اتفاقات بسیار شیرین ، دل انگیز و ارزشمند بوده که برای قلب و روح

من تا ابد اثری جاودانه خواهد بود و گاهی هم غم انگیز و تاسف آور به جهت رخدادهایی نه چندان درست و در شان ، اما خدا رو شکر میکنم که کفه

موضوع به سمت موارد خوبی سنگینی می کند.

در خصوص دنیای تالکین هم اثرات بسیاری رو در زندگی خودم دیدم چرا که این دنیا جالب ، زیبا و هیجان آور که با نام آردا میشناسیم حاصل زحمات سالهای سال از ج.آر.آر. تالکین عزیز است که در قالب دوران های مختلف و داستان های بسیار به هر یک ما درسی از زندگی آموخت و چه خوب است که همیشه قدردان اش باشیم که برای این امر ساده ترین کار اشاعه و گسترش جمعیت علاقه مندان به آن و زنده نگاه داشتن قلب فانتزی هایش در ایران یعنی سایت آردا است.

در خصوص کاربران آردا هم باید عرض کنم که من همه عزیزان رو به استثناء چند شخص محدود از دوستان خود میدانم هرچند برخی را به دلایلی بیشتر دوست دارم اما ترجیح میدم برای اینکه جسارت نشود نام از فرد خاصی نبرم.

-اگر بجز دنیای آردا بخوای یه دنیای فانتزی رو بهمون معرفی کنی چه دنیایی خواهد بود ؟ و دلیل این انتخابت چیه؟!

دنیای فانتزی در سطح ادبیات جهان ، چه شرق و چه غرب و حتی کشور خودمان زیاد داریم.

من پیشنهادی اگر بخواهم بدهم ، نظرم داستان های شاهنامه خودمان است که برخی بر مبنای افسانه ها و برخی بر مبنای حقیقت است و به زیبایی برای همه قابل درک.

امروزه نیز متون نظم شاهنامه در دسترس است و هم نثرهایی روان که می تواند برای همه قابل فهم باشد ، از طرفی دیگر خواندن شاهنامه و آشنا شدن با داستانهای اساطیری خودمان علاوه بر حس خوب اهمیت به تاریخ غنی کشورمان ، موجب افزایش جهان بینی و سطح دانش ما خواهد شد.

به قولی شاهنامه برای هر ایرانی شاید از نان شب هم واجب تر باشد و چه دنیایی زیباتر از اصیل ترین اثر تاریخ ادبیات ایران کهن؟



-برای کلمات و شخصیت‌های زیر اولین کلمه ای که بذهنت میرسه رو بگو!

– گوژپشت نتردام- ایران – عشق- زندگی – دوستی – دریا- شاهنامه

آقای عزیزاده – کاربر اله سار- تری دی مهدی – کاربر آرون –آگارواین –

گوژپشت نتردام : کاراکتر دلهره آور و دوست داشتنی کودکیم

ایران : سرزمینی پر افتخار و جاودانه

عشق : آتشی سوزان اما دوست داشتنی

زندگی : مسیر حیات

دوستی : پله ای به صعود یا چاله ای به سقوط

دریا : آرامش بی انتها

شاهنامه : نانِ شبِ روح

آقای عزیزاده : متانت و مهربانی

اله سار : دانش و آگاهی

تری دی مهدی : صبر و آرامش

آرون : تعصب دل نشین تالکینی

آگارواین : ساده و دوست داشتنی

-اگر بهت انتخاب بین عشق و پول داده بشه انتخابت کدومه و چرا؟!

سوال سختی هست چرا که این دو مورد می توانند لازم و ملزوم هم باشند.

طبیعتا اگر همراه با پول ، عشق باشد بسیار زیاتر خواهد شد و ابراز احساسات به نحو مطلوبی صورت خواهد گرفت اما اینکه عشق باشد اما پولی نداشته باشی ، قطعاً انتظار دوام برای احساسات بیهوده است چرا که دوران عشق های افلاطونی و تلاش با هم برای کسب پول سالهاست که گذشته است.

پس اگر بنا باشد من گزینه ای را انتخاب کنم ، پول خواهد بود تا در کنار آن و با تلاش به عشق برسم.

-بنظرت کدوم شخصیت مثبت اگر بنده سائورن میشد از همه ترسناکتر میشد؟!

به نظر من در بین شخصیت های مثبت آردا اگر گندالف بنده سائورن می شد میتوانست از همه خطرناک تر شود.

چون در کنار دانش و فهم بالا ، جهان بینی و آگاهی از قدرت مثال زدنی برخوردار بود و از طرفی نیز مستقیما از سوي والار به سرزمین میانه مامور شده و

از مرتبه بالایی هم برخوردار بود.

البته گزینه های دیگری هم هست مثل گالادریل ، الروند ، آراگورن که هرکدام با توجه به قدرت و جایگاه خودشان در صورت تمایل به بدی بسیار خطرناک تر از قوی ترین خادمان سائرون یعنی نرگول بودند.

-کتوم شخصیت آردایی هم مورد علاقه ته هم تنفر؟!

شخصیتی نمیشناسم که هم مورد علاقه ام باشد هم تنفر داشته باشم ، یعنی تمایل لحظه از صفر تا ۱۰۰ ، نهایت کاراکتهایی وجود دارد که در عین نداشتن علاقه به آنها مورد احترام من هستند.

-اگر قرار بود بین یک والار و یک انسان عشقی بوجود بیاد انتخابت کدوم شخصیتها بودن وچرا؟! من حقیقتاً نمیتونم عشقی بین والار و انسان ها تصور کنم ، چرا که اساسا در بعد جایگاه ، شخصیت ، بستر جسمی و روحی و ... کاملاً با یکدیگر متفاوت هستند. تصور عشق بین کاراکتر های انسانی و الف قابل تصور است چرا که هر دو از مخلوقات ارو هستند اما اینکه مخلوقات ارو رو با فرشتگان پیوند بزнім بی معنیست و در اوج داستان ها خود تالکین نیز یک مایا را با الفی همراه کرد (الوه و ملیان).

-سلاح مورد علاقه ت برای مبارزه تو سرزمین میانه چی هست؟!دلایل این انتخابت؟!

بین سلاح های سرزمین میانه من شمشیر رو بیش از همه می پسندم و مسلماً انتخاب نهایی من همان شمشیر گندالف یعنی گلامدرینگ است که روزگاری در دستان تورگون درخشیده.

دلایل انتخاب شمشیر هم این است که برای نبردهای رو در رو مناسب بوده و توانایی در رزم را بسیار افزایش می دهد.

- اگر خودت جای کاراکتر گالوم قرار میگرفتی به نظرت چه سرنوشتی پیدا میکردی؟!

واقعاً جز سرنوشت داستان های تالکین نمیتونم مسیری دیگر برای گولوم در ذهن داشته باشم حتی اگر خودم بودم.

گولوم به حدی تباه شده بود که راه نجاتی برایش وجود نداشت اما این به معنای آن نبود که از داستان ها حذف اش کنیم بلکه وظیفه ای خطیر داشت که باید به انجام می رساند.

کما اگر گولوم نبود ماموریت فرودو در انتها صد

در صد بیهوده می شد ،البته این موضوع هم قابل تامل است که فرودو از بعد اراده و استقامت مثال بی همتایی ایست اما زمانی که شما ۹۹٪ مسیر را بیایی و ۱٪ باقی مانده رو رها کنی گویا هیچ کاری نکرده ای!

-از بین این قدرتها یکی رو انتخاب کن!و دلیلشو بگو!

نامرئی شدن – خوناشام شدن وزندگی جاودانه – دانشمند دیوانه ای همچون فرانکشین شدن -تبدیل به دورف شدن-مرد عنکبوتی شدن- انت شدن انتخاب من خون آشام شدن بود ، نه برای زندگی جاودانه بلکه برای علاقه ای که به ومپایرها و افسانه هاشون (و اندک مسائل حقیقی دارم)

خون آشام ها موجودات عجیب و خاصی هستند ، در کنار درنده و خبیث بودن عواطف رو هم به نحو احسن و شاید بیشتر از یک انسان عادی دارند و همین موضوع کاراکتری جذاب از اونها میسازه که همیشه مورد علاقه من بوده و البته شاید هم کنجکاوی و تمایلم به تفاوت با اکثریت من رو به سمت این انتخاب سوق میده.

-اگر بخوای یه جمله به خواننده هامون هدیه بدی اون چه خواهدبود؟

یک جمله ، بسیار خب البته این صحبت من کمی طولانی تر از یک جمله هست.

همیشه سعی کنید به همون شکلی زندگی کنید که خودتان دوست دارید و تحت هیچ شرایطی موقعیت ها را از دست ندهید ، اگر روزی بین انجام دادن و انجام ندادن کاری مردد بودید *سبک/سنگین* کنید که تمایل کار به مثبت بودن است یا نه و اگر بود حتی با آینده ای نامعلوم ، انجامش بدید چرا که در گذر زمان پشیمون نخواهید شد که چرا زمانی که میتوانستید کاری را به سرانجام برسانید ، رهایش کردید و در یک جمله عقلانیت خوب است اما «از فرط عقلانیت به چاه حماقت نیفتید.

-اگر آخرین انسان روی زمین باشی چیکار میکنی وچه سرنوشتی برای خودت رقم میزنی؟

مسلماً اگر آخرین انسان روی کره زمین «به تنهایی» بودم کاری خاصی ازم ساخته نبود و زندگی کسالت باری رو تجربه می کردم تا در نهایت به نیاکان خود پیوندم.

اما احتمالاً سعی می کردم زندگی کنم به بهترین شکلی که ممکن است و از بودن و قدم زدن و نفس

کشیدن لذت ببرم تا حداقل حضورم در کره خاکی بی فایده نباشد.

-اغلب تفریحاتت شامل چیا میشن؟!{مورد ذکر کن}

تفریحات من بازه وسیعی از کارهایی هست که به نوعی در دسترس من قرار داره و عموماً به هم مرتبط هستند مثلاً در یک موقعیت خاص میتونم هم در سفر همراه دوستانم باشم و هم عکاسی کنم و این یعنی سه تفریح همزمان باهم.

اما به صورت جدا و ۵ گزینه نخست.

۱.سفر کردن را بیش از همه دوست دارم ، به اماکن تاریخی و باستانی ، طبیعی و ... کلاً عاشق ماجراجویی هستم.

۲.در کنار عزیزان و کسانی که دوست شان دارم بخندم و آنها را شاد کنم و در کل تفریح کنیم.

۳.عکاسی

۴.نوشتن مطالب مختلف و مطالعه از هرچیزی در هر لحظه ممکن برای افزایش سطح دانش و اطلاعاتم.

۵.خرج کردن پول!

-تا به این سن رسیدی بزرگترین درسی که زندگی بهت داده چیه؟

به نظرم مهمترین درسی که گرفتم این هست که «هیچ» چیزی ارزش حسرت خوردن نداره ، گذشته میگذرد و در دسترس نیست ، آینده هم برنامه ریزی میخواهد اما قطعاً به همان شکلی که میخواهیم شاید نشود.

پس در حال زندگی کنم و از کوچکترین داشته های خودم لذت ببرم و خدا را شکر کنم.

- اگر حرفی سخنی با کاربرای فروم آردا یا مدیرانش داری بهمون بگو!:(

بنده در همین موقعیت خالصانه از زحمات تمامی دوستان عزیزم در مدیریت وبگاه آردا تشکر میکنم که اگر لطف شبانه روزی این بزرگواران و صبری که در برابر مسائل مختلف تحمل کردند نبود ، ما امروز خانه ای به نام Arda.ir نداشتیم که زمینه ساز دنیایی از اتفاقات جذاب و دوستی های ماندگار شود. اما خطاب به کاربران عزیز و گرامی یک نکته رو عرض کنم ، سایت آردا تا به امروز که در آستانه ورود به ۱۴ سالگی خود قرار داره با پستی و بلندی های مختلفی رو به رو بوده که احتمالاً بخش اعظمی رو برخی از دوستان مطلع نباشند اما همین بس که اتفاقات خوب و بد بسیاری بر خود دیده ، خیلی ها

بودند که امروز در جمع ما نیستند و خیلی ها هم همچنان لطف دارند و علیرغم گذشت زمان و مشغله بیشتر و حتی فاصله جغرافیایی در بین ما حضور دارند که مثال بارز اش مدیران محترم سایت و ناظران و برخی از کاربران بزرگ و ارزشمند هست.

از طرفی مجموعه فوق العاده ای از بررسی مطالب و ناگفته های نوشته های تالکین عزیز در سایت و طی گذر زمان جمع آوری شده که میطلبد کاربران جدید هم با ورود به مسیری که ما رفتیم و همچنان در حال طی کردن آن هستیم به اشاعه و گسترش هرچه بیشتر در کنار کنکاش در دنیای آردا بپردازند و این رو باید در نظر داشته باشیم که سایت خانه ما هست اما یک خانه بدون ساکنان اش (منظور اینجا کاربران) و فعالیت آنها تنها تعدادی آجر و مقداری سیمان خواهد بود که با گذر زمان پوسیده و از بین خواهد رفت پس اگر این خانه را دوست داریم تنهایش نگذاریم تا حداقل انگیزه ای باشد برای مدیران که چراغ اش را همچنان روشن نگاه دارند و تنها مرکز هواداری تالکین در ایران برای سالها زنده بماند.

حال این فعالیت ها میتواند در بطن فروم و با پست های نوشتاری باشد یا کارهای جانبی مانند ترجمه و پادکست و مجله و فعالیت در شبکه های اجتماعی البته تا جایی که رسالت اصلی کار فراموش نشود و صرفاً به تفریح بدل نگردد.

- ممنون که باهامون مصاحبه کردی و وقتتو در اختیارمون قرار دادی اگر سخن آخری داری بفرما! در پایان از زحمات مسئولین محترم ماهنامه آردا کوئنتا و از وقتی که در اختیار بنده قرار دادید صمیمانه تشکر و قدردانی میکنم و آرزوی موفقیت روزافزون را برای یکایک کاربران از خدای مهربان خواستارم.

روزگارتان همیشه آردایی باد...

طراح سوالات :معصومه .ش