

آردا کوئنتا

مجله اینترنتی وبگاه آردا

شماره ۲۲

ویژه نوروز ۹۷



آثار طرفداران

ترانه ای در وصف آراگون

معرفی شخصیت فلاذریف

سایه مور مور خیلی >ور خیلی نزدیک

... بهار من آن وقتی آغاز شد که یاوران ترانه خواند و شبنج فقره ای «تلیریون» چکید ...

گیملی فریاد زد: «سارومان!» و تبرزین در دست به طرف او جهید. «حرف برن! بنو و سسهای ...»

همیثت گرپرپه

سجاد ک.

تتبرپن نعمت الهی

ایمان صاحبی

منصوره ص.

غزل آزادی

تتهرپار تتجای نسب

سردبیر

وپراسنار



مجله اینترنتی وبگاه آردا

Arda.ir

طراحی جلد و صفحه آرایی

الوه

فهرست مطالب

۴

مقدمه

۶

ترانه ای در وصف آراگورن

۸

سایه موردور، خیلی دور خیلی نزدیک

۱۴

آثار تتما (امپر برقی)

۱۶

مصاحبه با یوانا گمناری

۲۰

فقط یک تتوفی بود!

۲۴

آثار تتما (Ara)

۲۶

در باب فلادرپف پوست درختی

۳۴

بهار می آید...

۳۶

آثار تتما (پارمیس علی بیگی)

۳۸

و در پایان ...

مقاله

منتظر بهار بودن شبیه حس و حال بعد از تموم شدن یه مهمونی طولانیه، ولی یاوانا حکم داده به خونه تکونی و اینجا هر کی یه گوشه مشغول تمیزکاریه. اتاق‌های متروک ماهنامه بعد چند وقت رنگ خورشید به خودشون دیدن، بوی گل‌های زمستونی توی دفتر پیچیده و باد غربی، خیال گنگ والینور رو برای آدم‌های گروه زنده می‌کنه. موج‌های ساحل بی‌تاباند، انگار که اولمو وعده‌ی یه شگفتی رو کوله‌بار پیام رسان‌هاش کرده. و زمین... امان از سبزی فزاینده‌ای که بارون با خودش میاره! بین این همه شلوغی و گرد و خاک؛ تیم نویسندگان آردا هدیه‌ای رو برای شما تالکین دوستان آماده کرده.

به امید چهارمین سالگرد تولد ماهنامه، ما رو در آخرین شماره‌ی امسال همراهی کنید.

آئولم و یاوانا



faQy, DeviantArt

وصف آراگون در زمان پیروزی بر ارتش موردور در نبرد میدان های پله نور

ای آراگون! / در پس کوه های تاریک موردور / نور امید بخش آوار ایلوواتار جریان دارد
آیا میدانی که حامل حلقه، با اراده ای به سختی سنگ
به سوی هدفی گام بر میدارد که نه راه پس دارد و نه راه پیش
هدفی فراتر از همه اهداف

اله سار! اله سار!

ای آراگون / روح یک بانوی بزرگ در دست توست / روحی که ستاره ای از ستارگان الف هاست

ای آراگون! / زمانی که پادشاهی شمال نابود شد / دیگر کسی برایش امیدی نمانده بود
و تو چگونه میتوانی آن را درک کنی؟

اله سار! اله سار!

ای آراگون، روح پدرب آراتورن از تو راضی خواهد بود
اگر در برابر شیاطین مقاومت کنی و آنان را از پای در بیاوری
ای آراگون، به راستی که قدم های استوار و بلندت
شکوه و عظمت پادشاهان گذشته را به مردم عصرت نشان میدهد، و تو ناجی آنان هستی

اله سار! اله سار! / ای دارنده ی شمشیر الندیل کبیر!

حال که امید مردمان قطع شده و ایمانشان برای رسیدن به هدف والا سست گشته است
آیا تو میتوانی این امید و ایمان را به آنان بازگردانی؟
ای آراگون! ای کسی که از نام استرایدر بیزاری
تو پادشاهی گوندور را برای امنیت مردم برگزیدی
و این پاداشی عظیم برای توست که ایلوواتار به تو هدیه نموده

اله سار! اله سار!

ای آراگون، در این پهنه گیتی، باید پذیرفت که هیچ کس یاری بخش و نجات دهنده دیگری نیست
مگر اینکه جان همه به خطر بیافتد / و تو میدانی که این خطر بزرگ چیست؟
خطری که نه دستیار پلیدی مثل سارومان است و نه ابر اهریمنی مثل سائورون میتواند باشد
خطری فراتر از همه خطر ها

اله سار! اله سار! / ای آراگون، ای آراگون

حال که شمشیر شکسته ی آندوریل با نارسیل، جان دوباره یافته، و یاران وفادار در کنار تو هستند،
و تو ارتش عظیم روهان و گوندور را در اختیار داری
آیا وقت آن نرسیده که شاخ گوندور را به دست گرفته و برای ریشه کن کردن این فتنه عظیم پا قدم
بگذاری

و این داستان شوم را به پایان بری؟

حال که تمام راه های امید برایت باز شده اند / اگر دیر بجنبی، قطعاً به قعر تاریکی بازخواهی گشت
پس امیدوار باش! امیدوار باش! / و برای رسیدن به هدف والا و نابودی اهریمن، قدم بردار

ای اله سار! اله سار!

سایه موردور

خیلی دور خیلی نزدیک

MIDDLE-EARTH
SHADOW OF MORDOR



این مقاله نظرات و تحلیل شخصی نگارنده آن بوده و از طرف هیچ منبع معتبر و وابسته به بازی تایید نمی‌شود.



این مقاله برای افرادی که بازی سرزمین میانه: سایه موردور را تجربه نکرده‌اند، حاوی اسپویل‌هایی از داستان بازی است.



۱. اورک‌ها:

در بازی سایه موردور ما می‌بینیم که تالیون می‌تواند اورک‌ها را اسیر کند، فکر آن‌ها را بخواند و کنترل کند و ارتشی از آن‌ها بسازد. در ابتدایی‌ترین مراحل بازی می‌بینیم که تالیون با اورکی به نام رتباگ همکاری می‌کند و به کمک او این ارتش را می‌سازد.

اما در هیچ قسمتی از کتاب ما از طرف شخصیت‌های جبهه‌ی نیکی، توانایی چنین ارتباطی با اورک‌ها را نمی‌بینیم. هر چند این بازی تلاش خوبی داشته‌است تا روابط اورک‌ها و دیگر موجودات سرزمین میانه را از رابطه‌ی تک بعدی کشت و کشتار دورتر ببرد؛ اما این چندان مغایرتی با اصل داستان‌های تالکین ندارد.

مدت زیادی نیست که از انتشار آخرین بازی مربوط به رشته افسانه تالکین یعنی بازی سرزمین میانه: سایه جنگ می‌گذرد، و با توجه به پیشرفت‌های زیادی که نسخه‌ی دوم این بازی نسبت به نسخه‌ی اول داشته‌است، می‌توان با اطمینان گفت که این عنوان در حال حاضر یکی از بهترین بازی‌ها برای طرفداران تالکین به شمار می‌رود.

یکی از مواردی که در قسمت اول این بازی بیش از همه مورد انتقاد قرار می‌گرفت، خط داستانی بازی بود، که این نقدها به قسمت دوم نیز وارد است. داستان این بازی اگرچه به کتاب نزدیک می‌باشد اما انحرافات زیادی که در خط روند آن وجود داشت باعث دور شدنش از کتاب و طرح اصلی شده بود. یکی از این انتقادات به شخصیت اصلی خود داستان وارد است؛ یعنی تالیون!

واضح است که این شخصیت در کتاب وجود ندارد؛ اما این ابداع و تحریف فقط به خود شخصیت ضربه زده‌است. وجود این شخصیت باعث شده‌است خط‌های داستانی زیادی از کتاب منحرف شوند که به مرور به تعدادی از آن‌ها می‌پردازیم:



۲. کلبریمبور:

یکی از عناصر داستان بازی که پایه‌پای تالیون و گاهی حتی پیشاپیش او، مخاطب را جلو می‌برد، کلبریمبور است. البته شما از ابتدای بازی نمی‌توانید متوجه شوید که این خدای انتقام که روح خودش را در جسد تالیون دمیده، کیست! اما به مرور مشخص می‌شود که این ارباب روشنایی همان کلبریمبور حلقه ساز است که توسط سائورون فریب داده می‌شود.

در کتاب می‌بینیم که با کشته شدن کلبریمبور توسط سائورون داستان این شاهزاده‌ی نولدوبی (به طرز غم انگیزی) تمام می‌شود و رابطه‌اش با سائورون ادامه پیدا نمی‌کند. اما در بازی، او هنوز قدرت دارد و به نظر می‌رسد کار سائورون هم هنوز با او تمام نشده؛ پس جنگی چند جانبه بین آن‌ها در می‌گیرد که از تلاش تالیون برای بازیابی هویت کلبریمبور آغاز می‌شود.



۳. گالوم:

گالوم از معدود شخصیت‌هایی است که هم در هایت و هم در ارباب حلقه‌ها نقش‌هایی مهم و کلیدی ایفا کرده است؛ شاید این مهم‌ترین دلیل سازندگان بازی بود تا در سایه‌ی موردور هم به سراغش بروند. اما از دلایل دیگر آن می‌توان به این اشاره کرد که گالوم به خوبی از راه‌های مخفی موردور (جایی که داستان بازی در آن می‌گذرد) آگاه است. از همین طریق هم با تالیون ارتباط برقرار می‌کند و او را به سمت اشیا مخفی می‌برد. اما در حقیقت این اطلاعات هیچ منشایی از کتاب ندارند؛ برخوردهای گالوم با شخصیت ساختگی تالیون طبیعتاً ساخته و پرداخته‌ی ذهن بازی‌سازان است و روح کلبریمبور هم همانطور که اشاره شد در هیچ کجای کتاب‌های اصلی وجود خارجی ندارد که بتوان دیدارش با گالوم را مستند دانست. پس می‌توان گفت که حضور گالوم و اتفاقاتی که حول محور این شخصیت رخ می‌دهد، کاملاً تحریف شده است.

اما طبق ظاهر این شخصیت‌ها، می‌توان بنا را بر این گذاشت که سایه‌ی موردور یک داستان کاملاً تحریف شده است؟ می‌توان گفت تالیون هیچ ارتباط مستقیمی به داستان‌های تالکین ندارد و در این بازی رد و نشانی از وفاداری به اصل داستان‌ها نیست؟

در حقیقت اگر تالیون را بهتر و دقیق‌تر بررسی کنیم، نکات ظریفی در شخصیتش وجود دارد که میزان دقت سازندگان به شخصیت‌ها و رخداد‌های کلیدی سرزمین میانه نشان می‌دهد. بگذارید از خصوصیات ظاهری تالیون شروع کنیم.



تالیون ظاهری ژنده‌پوش و شلخته دارد. اما هنوز ردی از نشان گاندور بر شنل‌اش به چشم می‌خورد که نشان می‌دهد او تکاوری از بازماندگان الندیل است. تالیون چشمان روشن و موها و ریش سیاه دارد. بلند قامت است و ورزیده؛ همان طور که اکثر تکاوران در بازی هم این چنین‌اند. اما این مشخصات، به خصوص وقتی قالب لباس‌های تالیون را به فرم دارک رنجر تغییر دهید؛ می‌توان تالیون را نسخه‌ای ضعیف شده از آراگورن دید. آراگورنی که زمانی اطراف گاندور یا گاهی هم موردور پرسه می‌زد و ماموریت‌هایی مخفی نیز انجام می‌داد. نشان دیگری هم از این شباهت وجود دارد؟ البته!

یکی از وسایلی که همیشه همراه تالیون است، تکه‌ای از شمشیری شکسته است که هنوز بخشی از آن باقی مانده و در مبارزات مختلف از آن استفاده می‌شود. این شمشیر بی‌شباهت به شمشیر شکسته‌ی ایزیلدور (الندیل) نیست که در دوران سوم به آراگورن به ارث می‌رسد. شمشیر شکسته‌ی معروف ارباب حلقه‌ها در نبرد آخرین اتحاد، انگشت سائورون را قطع کرد و با جدا کردن حلقه از او شکستش را رقم زد. به طرز جالبی، تالیون هم قصد دارد سپاه سائورون را تضعیف کند و او را شکست دهد (هر چند هدف اولیه‌اش یکی از فرماندهان سائورون باشد).

در مورد شمشیر شکسته در ارباب حلقه‌ها، به تعاریف زیادی بر می‌خوریم اما مهم‌ترین جمله در وصف شمشیر شکسته شعری است که بیلبو سروده بود:

«شمشیر شکسته باید که نو شود»

و شمشیر ایزیلدور به دست چلنگران ریوندل نو و دگر بار جوش خورده می‌شود. گرچه شمشیر تالیون دقیقا چنین سرنوشتی ندارد، اما نو شدن در مورد شمشیرش صدق می‌کند. چرا که این شمشیر قرار نیست دیگر به کار گرفته شود اما با حلول روح انتقام در کالبد تالیون، شمشیر هم از نو به کار گرفته می‌شود و در جهت هدف اصلی‌اش جنگ را ادامه می‌دهد. امامی توان گفت که تالیون فقط به آراگورن و تکاوران دوران سوم شباهت دارد؟ از نظر من جواب منفی است.

واژه‌ی تالیون (Talion) شباهت زیادی به تالیون (Thalion) دارد؛ لقب هورین به معنای ثابت قدم. هر چند ظاهر تالیون به هورین شباهتی ندارد، اما هنوز هم الهامات زیادی از خانواده‌ی هورین گرفته است. در فرزندان هورین، در باب مشخصات ظاهری تورین تورامبار اینطور ذکر شده است:

«همچون مادرش سیه موی بود و انتظار می‌رفت خلق و خوی‌اش نیز شبیه او باشد؛ چرا که شاد و شوخ نبود»

و جلوتر در باب تورین گفته می‌شود:

«مردی بلندبالا و نجیب زاده»

«همچون الفی سلحشور»

«بسیار مغرور بود، با چشمان روشنی که...»

که با توجه به این بخش‌ها می‌توان دریافت که تالیون به تورین هم شباهت ظاهری زیادی دارد. اما در ادامه می‌توان کارها و سرگذشت تورین را هم برای این شباهت‌ها بررسی کرد.

تورین شیوه‌های مختلف پنهان شدن و زندگی تکاوری در جنگل را می‌داند و سال‌ها به این شیوه زیسته است. ارتباطش با ارتش اصلی محدود است و در قسمت‌هایی از کتاب او را می‌بینیم که فقط با یک نفر در حال جاسوسی از اورک‌هاست، یا به تنهایی با شیوه‌های فریب‌دهنده، به دسته‌ای اورک حمله می‌کند و جان انسان‌های اسیر و تنها مانده را نجات می‌دهد. اورک‌ها او را می‌شناسند، حتی شمشیرش را؛ برای القابی دارند و از او بیمناک‌اند. حتی خود تورین در معرفی خودش به مردان بره‌تیل توضیح می‌دهد:

«تنها در پیشه‌ی خویشم، که کشتن اورک است، و خانه‌ام آنجاست

که پیشه‌ام آنجاست. من مرد ددخوی بیشه‌ها هستم.»

تمام چیزهایی که ما در بازی سرزمین میانه: سایه‌ی موردور در مورد تالیون و روابط و سرگذشتش دیده‌ایم. بی‌شک تورین تورامبار و آراگورن بزرگترین تکاورانی‌اند که سرزمین میانه به خود دیده است و این شباهت‌ها می‌تواند ثابت کند که سازندگان بازی هم به این موضوع بی‌توجه نبوده‌اند و الهاماتی از شخصیت‌های اصلی و مهم کتاب‌ها داشته‌اند.

نکته‌ی دیگری که در بازی سرزمین میانه به چشم می‌خورد، این است که تلاش شده از تمام نژادهای آزاد سرزمین میانه در روند بازی استفاده شود. تالیون نماینده‌ی نژاد انسان‌هاست که توسط الفی به زندگی بر می‌گردد. توسط انسان‌ها حمایت شده و از یک دورف آموزش شکار می‌بیند. در این بین، شخصیت‌های فرعی مثل اورکی به نام رتباگ و گالوم (یک هایت) وجود دارند تا او را به سمت پیشبرد اهدافش سوق بدهند. در داستان تالیون هر کس به عنوان نماینده‌ای از نژادهای مختلف شرکت دارد و یک سرزمین میانه‌ی محدود تعریف می‌شود.

در نهایت شباهت‌های ظاهری نهان شده در این بازی می‌تواند این دلگرمی را به مخاطبان بدهد که بازی سرزمین میانه: سایه‌ی موردور به همان اندازه که از داستان اصلی دور است، به همان اندازه هم به طرح اصلی این دنیا نزدیک است؛ خیلی دور و خیلی نزدیک.



دقیقہ دنیا



اسٹوکیا مات دورف دہا

یاوانا کمنتاری



سلام بر بانو کمنتاری، ممنون از وقت
گران بهایی که در اختیار ما گذاشتین. قبل
هر چیز خودتون رو برای خواننده‌های
جدید ما معرفی کنین تا با شما آشنا بشن.

سلام به شما و بقیه دوستان آردایی. خواهش
می‌کنم ما همیشه برای مردم سرزمین میانه
وقت داریم.

من یاوانا کمنتاری هستم. حدود پنج شش
سال پیش موقع سرکشی به سرزمین میانه
بود که یه روز با سایت آردا آشنا شدم،
البته تا مدت‌ها با هویت مخفی (اُووین)
تردد می‌کردم اما بلاخره نقاب از چهره
برداشتم و شروع کردم به کشت و کار!
(شما بخونید فعالیت)

از آینولینداله شروع کنیم...

تصمیم به حراست از زمین و عشق به
روینده‌هاش از همون موقع گرفته شد؟

حقیقت اون زمان به ما نگفته بودن باید
انقدر انرژی بذاریم. یه بساط مطربی بود که
هر کی یه گوشه دستگاه رو چهچه می‌زد.
یه روز ارو خیلی تله‌پاتی وار گفت تو که ته
صدات خوبه گل کاری هم دوست داری
بیا تو این پروژه جدید. این بزرگ‌ترین
برنامه من برای صدهزار سال آینده است،

کلی مزایا داره و خلاصه رأیم رو زد و
فرستاد به اینجا. البته بعدها به این نتیجه
رسیدم که این بهترین و لذت‌بخش‌ترین
کاریه که می‌تونستم انجام بدم.

تصورت از دنیایی که قراره خلق کنی
چی بود؟ بدون الف‌ها و آدم‌ها و سایر
موجودات، دوست داشتی چه زمینی رو
پرورش بدی؟

خیلی‌ها میگن تصویری که از مخلوق
یا اثرشون تو ذهن دارن از خود اون اثر
باشکوه‌تره، اما برای من درست برعکس
بود. نتیجه فراتر از چیزی بود که فکر
می‌کردم. مخصوصاً در مورد آفریده‌های
اولم. خوبی رویندگان به همینه تا با
چشم نبینی عظمتشون رو درک نمی‌کنی.
راستش روزهای اول نگران مخلوقات
ایلوواتار بودم. نگران بلایی که می‌تونن سر
روینده‌ها بیارن و با اتفاقاتی که افتاد متوجه
شدم اونا جای نگرانی ندارن بلکه یکی
باید غضنفر... ببخشید ملکور رو بگیره! اگر
اون داستان‌ها پیش نمیومد و آئوله هم با
ابتکار دورفی‌اش به جون مخلوقات بی‌پناه
من نمیفتاد دنیای مخلوقم در سرزمین میانه
شبهه به تصورم و حتی فراتر بود. چیف شد.

آیا از ابتدا خطر وجود ملکور رو برای
آفریده‌ها حس کرده بودی؟

این ملکور از اول یه چیزیش می‌شد. سر
آینولینداله هم مدام وسط نغمه و آواز
بقیه فالش می‌خوند لذت می‌برد. سادیس
داشت.

از زمانی هم که وارد آردا شدیم یه چشمم
به اون بود یه چشمم به آئوله که نقشه‌های
منو خراب نکنن. اما متاسفانه کاراش و
برد زیر زمین از دسترس دور شد. و گرنه
می‌تونستم تعداد بیشتری از آفریده‌های
نازینم رو نجات بدم.

یاوانا چه‌هی بخشنده‌ای بین ساکنین آردا
داره. تا حالا شده فکر کنی میتونی نولدور
رو به والینور برگردونی؟

واقعیت این بود که نولدور تلاشی برای
بخشش نکرد. اما به این معنی هم نبود که
تو سال‌های تبعیدشون فراموش شدن. اگر
لطف و عنایت والار نبود تور از کجا انقدر
بخت و اقبال پیدا می‌کرد تا به سرزمین پنهان
راه پیدا کنه. کمک بود اما مخفیانه و به مرور.

برگ‌های تاریخ رو سریع تر ورق بزنیم.
چقدر مردم سرزمین میانه رو امانت‌دار
زمین دونستی؟

کدوم دسته از مردم و چه دوره‌ای... اینا
سوالاتی مهمی‌اند. مجموعش منفیه اما هر
نژادی خوب و بد داره. نخست‌زادگان
با گذشت زمان و عاقل‌تر شدن به نسبت
بقیه نژادها بیشتر قدر زمین رو دونستن و
حتی در نگهداریش کمک کردن اما در
مورد بقیه نژادها اینجا چیزی نگم بهتره.

به عنوان سوال آخر، وقتی به روزای آینده
فکر می‌کنی می‌خواهی چه دنیایی رو ببینی؟
زمین، مردم، اینا چه رابطه‌ای با هم داشته
باشن و چطور با هم تا کنن؟

فکر میکنم اندیشه والار و والیر خود اتفاقه.
پس بذارید راز باقی بمونه تاروهای واپسین.
اما میتونم یه توصیه‌هایی به دیگر باشندگان
آردا بکنم.

لطفا با رویندگان مهربان باشید که اگر
قهرشون بگیره دیگه نه غذا دارید نه سرپناه
و نه حتی کشتی برای فرار به سرزمین
های دیگه. درختا رو آتیش نزنید به
اندازه قطع کنید و دو برابر بکارید تا یاوانا

پشت و پناه سرزمینتون باشه. به حرف‌های
فلادریف و چوب ریش و سایر دوستان
بخش حراست گوش بدید البته تا اون
بخشی که عمرتون به شنیدنش کفاف میده!!
هرجا موجود اورک صفتی رو دیدید که
به طبیعت آسیب میرسونه ماموران گشت
راداگاست رو مطلع کنین. و به اون دسته
از ساکنان سرزمین میانه که سیزده بدرها
رسم پرتاب علف در آب رو دارن باید
بگم که اولمو خیلی شاکیه. حالا باشندگان
من هیچی آب را گل نکنید لااقل.

در آخر با تشکر از خانواده رجبی از
دوریات همه‌تون رو به ارو می‌سپرم.

Only a Joke

ساحر با ناباوری متوجه غفلت غیرارادی و مرگبار خود شد و لحظه‌ای با چشمانی گرد و سرشار از وحشت به آراگورن نگریست. آراگورن شمشیر را در مشتش فشرد و چون برقی بر ساحر هجوم آورد و شمشیر را تا قبضه‌ی آن در سینه‌ی او فرو کرد.

صدای فریاد پرتین ساحر در دره منعکس شد. تمام این‌ها در چند لحظه‌ی کوتاه رخ داد. لگولاس فریاد زد: «میتران‌دیر! میتران‌دیر!»

پیرمرد نقش زمین شد. همگی به او چشم دوختند. موهایش مثل برف در مقابل آفتاب می‌درخشید. ردای سفید درخشانش حالا در خون غرق شده بود. نور چشمان روشن نافذش در حال خاموشی بود. با آمیزه‌ای از تعجب و حزن و ترس ایستاده بودند و حرفی برای گفتن نداشتند. حالا تازه گندالف را باز می‌شناختند. سرانجام آراگورن حرکتی به خود داد و کنار پیکر گندالف زانو زد. با زاری گفت: «گندالف! درست موقعی که احتیاج داشتیم با اینکه امیدمان به کلی از دست رفته بود به میان ما برگشتی! اما چرا؟ چرا این پرده جلوی چشمانم را گرفته بود، گندالف؟!» گیملی چیزی نگفت. اما به زانو درآمد و چشمانش را پوشاند. پیرمرد لب‌های رنگ و رو رفته‌اش را تکان می‌داد. چشمانش از ترس و ناباوری لبریز بود. آراگورن دوباره فریاد زد: «چرا؟» به آراگورن خیره شده بود و مدام لب‌هایش را تکان می‌داد. گویی به سختی تلاش می‌کرد چیزی بگوید. آراگورن گوشش را به دهان گندالف نزدیک کرد. پیرمرد چیزی گفت و بعد چشمانش بسته شد و چوبدستی کهنه‌اش از دست او لغزید. چند ساعت بعد صرف زاری کردن بر پیکر گندالف سفید پوش شد. بعد او را چون شاهی بلند مرتبه، چون بلند مرتبه‌ترین شاهان، همان‌جا در فنگورن به خاک سپردند.

you fools!

پیرمرد رو گرداند و به طرف توده‌ی سنگ‌های ریخته و صخره‌ی زیر پرتگاه پس پشت حرکت کرد. بی‌درنگ، گویی افسون باطل شده باشد، آراگورن، لگولاس و گیملی آسوده شدند و به حرکت درآمدند. دست گیملی بلافاصله به طرف دسته‌ی تبرش رفت. آراگورن شمشیرش را بیرون کشید. لگولاس کمانش را برداشت. پیرمرد اعتنایی نکرد و خودش خم شد و روی یک سنگ کوتاه مسطح نشست. آنگاه شل خاکستری او کنار رفت و آنها دیدند که جای تردید نیست و او سر تا پا سفید پوشیده است.

گیملی فریاد زد: «سارومان!» و تبرزین در دست به طرف او جهید. «حرف بزن! بگو دوست‌های ما را کجا قایم کرده‌ای؟ چه بلایی سرشان آورده‌ای؟ حرف بزن و گرنه با این تبر چنان به فرق کلاهت می‌زنم که کنار آمدن با آن حتی برای یک ساحر هم سخت باشد.»

پیرمرد خیلی سریع تر از او بود. از جا جست و بالای صخره‌ای بزرگ پرید. آنجا ایستاد و ناگهان قد کشید و روی او خیمه زد. نقاب و ژنده پاره‌های خاکستری‌اش به کناری پرت شد. تن‌پوش سفیدش درخشیدن گرفت. چوب‌دستش را بالا آورد و تبرزین گیملی از چنگ او بیرون پرید و با صدای زنگ‌داری به زمین افتاد. لگولاس فریاد بلندی کشید و تیری را در ارتفاع به آسمان رها کرد: تیر در میان برق شعله‌ی آتش ناپدید شد. بعد شمشیر آراگورن شق و رق با شعله‌ای شروع به گر گرفتن کرد.

در این هنگام بود که ناگهان ساحر نفس عمیقی فرو داد و بعد عطسه‌ی بلندی کرد. شمشیر آراگورن از گر گرفتن باز ایستاد و او فقط به همین چند لحظه وقفه‌ی کوتاه احتیاج داشت.

زمانی که بر گور او نشسته بودند سرانجام لگولاس با صدایی گرفته پرسید: «آراگورن، او در آخرین لحظه چه گفت؟»

آراگورن حالا به طرزی غیرمنتظره حالاتی عجیب و نشانه‌ی عزمی استوار بر چهره‌اش هویدا بود. دیگر با آن آراگورن سرگشته‌ی چند ساعت قبل کاملاً فرق داشت. هیچ نشانی از گیجی در وجناتش مشخص نبود. شق و رق و بلند قامت، چونان شاهی کهن، سرش را بلند کرد و با چشمان تیره‌اش به لگولاس نگریست. جواب داد: «او گفت این فقط یک شوخی بود احمق‌ها!»

بعد آراگورن به پایین تپه خیره شد. گفت: «زمانمان برای افسوس و عزاداری خیلی وقت است تمام شده. باید به سرعت راه بیفتیم.» گیملی اعتراض کرد: «اما به کجا؟ حالا همه چیز از دست رفته.» آراگورن مصمم پاسخ داد: «نه. من حالا نیرویی در خودم احساس می‌کنم. این ماجرا چیزی را به من فهماند. گندالف همیشه می‌گفت تقدیری هست که ما از آن بی‌خبریم. حالا تقدیر خودش این بود که به دست من کشته شود و مرگ او آینده‌ی سرزمین میانه را نجات داد.»

لگولاس قانع نشده بود. پرسید: «چطور چنین چیزی ممکن است؟ منظورت را نمی‌فهمم!»

آراگورن به افق خیره شد. گفت: «من حالا می‌فهمم که گندالف راست می‌گفت وقتی همیشه اصرار داشت من نارسیل را به دست گیرم و شاه گوندور شوم. حالا می‌دانم که من نیرومندترین انسانی هستم که می‌تواند سائورون را شکست دهد؛ چون ساعتی پیش کسی را کشتم که بالروگ نتوانست بکشد؛ کسی را کشتم که بالروگ را شکست داده بود و زنده ماند. حالا یاران من، باید به سرعت به سوی ریوندل بتازیم؛ آنجا که نارسیل در انتظار من است. و بعد با ارتشی شاهانه از گوندور، بر دیوارهای موردور یورش می‌بریم. یاران من، دوشادوش من بیاید!»

صدای خفه‌ای از گلوی گیملی بلند شد: «پس مری و پپین چه؟» اما آراگورن از همین حالا آنقدر شاهانه در افق محو شده بود، که صدای گیملی را نشنید.

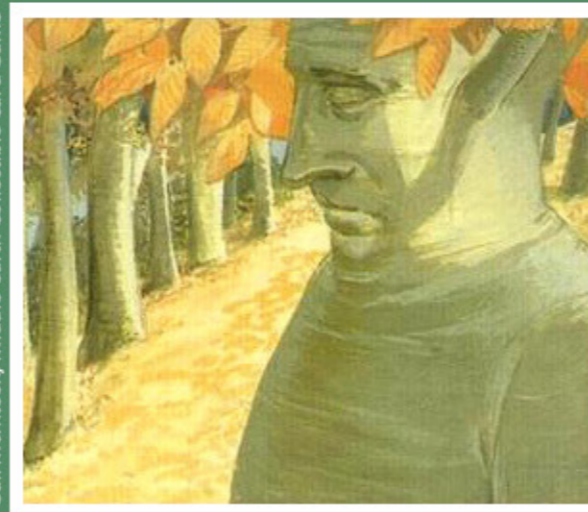
1. Only a joke, you fools!





فلادریف پوست درختی

تالکین در کتاب دو برج در خلال چند خط کوتاه، از یک شخصیت جذاب رونمایی می‌کند: فلادریف پوست درختی؛ شخصیتی که مهجور مانده، و نامش در میان انبوه نام شخصیت‌های متعدد کتاب فراموش میشود. اما من در این معرفی‌نامه سعی میکنم تا حد امکان، تمام اطلاعات مربوط به او را گردآوری کنم تا با این شخصیت کمرنگ اما جذاب بیشتر آشنا شوید.



Gail McIntosh, Middle-earth Collectible Card Game

زمانی که چوب‌ریش^۱، با مری و پیین صحبت میکرد، نام دو انت دیگر را به زبان آورد؛ جایی که برای نخستین بار نام فلادریف را میشنویم: «فقط سه تا از انت‌هایی که قبل از تاریکی در بیشه‌ها گشت میزدند، باقی مانده: فقط من، یعنی فنگورن و فینگلاس^۲ و فلادریف^۳؛

اگر بخواهیم اسم‌های الفی‌شان را بگوییم؛ شما اگر این را بیشتر می‌پسندید، میتوانید به آنها بگویید برگ کاکلی^۴ و پوست درختی^۵... پوست درختی روی شیب‌های غرب آیزنگارد زندگی می‌کرد. او رکها و رازخمی کردند و خیلی از افراد او و رمه‌های درختش کشته شدند و از بین رفتند. الان به نقاط مرتفع، به وسط درختهای غان که عاشق آنهاست نقل مکان کرده و پایین نمی‌آید.»^۶

پوست درختی (Skinbark) معادل نام الفی فلادریف (Fladrif) در زبان مشترک^۷ است. به عقیده‌ی دیدیر ویلیس^۸، فلادریف یک نام سیندارین است که از دو بخش flâd به معنای پوست، و rîf به معنای پوسته‌ی سطح درخت، تشکیل می‌شود.

طبق گفته‌های چوب‌ریش، فلادریف یکی از پیرترین انت‌های باقی مانده است. او یکی از سه انت قدیمی‌ای است که توانسته از دوران تاریکی بزرگ تا به حال زنده بمانند. احتمالاً منظور چوب‌ریش از تاریکی بزرگ، دوره‌ی سلطه‌ی ملکور بر سرزمین میانه در دوران اول است.

نقاط احتمالی و تقریبی سکونت اولیه و کوچ فلادریف را بر اساس گفته‌های چوب‌ریش در نقشه‌ی زیر تعیین کرده‌ام:

Arda.ir/Atlas



همانطور که در نقشه نشان داده شده آیزنگارد در دره‌ی نان کورونیر، در دامنه‌ی جنوبی قله‌ی متدرااس قرار دارد. طبق گفته‌ی چوب‌ریش، فلادریف در شیب‌ها و دامنه‌های کوه‌های غرب آیزنگارد زندگی میکرد. این نقطه را در نقشه با یک دایره‌ی قرمز نشان داده‌ام. به دلیل درگیری با اورک‌ها او به ارتفاعات کوچ می‌کند. تالکین در هیچ کجا اطلاعاتی از جنگله‌ای غان در ارتفاعات اطراف آیزنگارد نداده است. اما با توجه به اینکه چوب‌ریش تنها به کوچ او به نقاط مرتفعتر اشاره کرده، و از آنجا که قله‌ی بلند متدرااس در شمال آیزنگارد، مسیر کمر بند کوهستانی غرب به شرق آیزنگارد را سد می‌کند، پس احتمالاً فلادریف نمی‌توانسته به سمت ارتفاعات غرب جنگل فنگورن و شرق آیزنگارد کوچ کرده باشد. به احتمال قوی کوه‌های غرب آیزنگارد دارای پوشش جنگلی انبوهی هستند که منابع صنعت سارومان را فراهم کردند و نابود شدند، و فلادریف هم در پوشش جنگلی درختان غان در قله‌های مرتفع‌تر و دور از دسترس‌تر غرب و شمال غربی آیزنگارد ساکن شده و تنها از دامنه‌ها به سمت قله‌ها و ارتفاعات کوچ کرده است.

درگیری بین اورک‌ها و رمه‌های فلادریف، احتمالاً به آغاز فعالیت‌های صنعتی سارومان باز می‌گردد. چون طبیعتاً سارومان برای یافتن منابع به نزدیک‌ترین جنگل‌های اطراف آیزنگارد دست‌درازی کرده است که این شامل جنگل‌های غرب آیزنگارد، یعنی محل زندگی فلادریف می‌شود. با توجه به اینکه سارومان محل آیزنگارد را به یک نقطه‌ی بی‌آب و علف تبدیل کرد، می‌توان تصور کرد که تمام رمه‌های فلادریف در این منطقه از بین رفته‌اند. اما یکی از بازماندگان این درگیری‌ها که از رمه‌های فلادریف بوده، بعداً با مری و پپین ملاقات می‌کند. زمانی که شورای انتی تشکیل می‌شود و چوب‌ریش برای شرکت در شورا، مری و پپین را به انت خوش‌مشرَبی به نام بره‌گالاد^۹ یا در زبان مشترک، چابک‌دار^{۱۰} می‌سپارد. در کتاب دو برج در فصل چوب‌ریش می‌خوانیم:

«...اما در کنار آنان (مری و پپین) بره‌گالاد ملایم، تقریباً نجواگونه به زبان خودشان سخن می‌گفت؛ و آنان دریافتند که او یکی از افراد پوست‌درختی است و سرزمینی که آنان در آن می‌زیسته‌اند، تخریب شده است. در نظر هابیت‌ها همین کاملاً کافی بود که دست‌کم در مورد اورک‌ها شتاب‌زدگی او را توضیح بدهد.»

بره‌گالاد آهسته و غمگین گفت: «در خانه‌ی من درخت تیس فراوان بود، درختان تیزی که سال‌های سال قبل، زمان آرامش دنیا، وقتی که من هنوز بچه انت بودم، ریشه گرفته بودند. پیرترین درخت‌ها را انت‌ها کاشته بودند تا دل انت‌بانوها را به دست بیاورند؛ ...با این حال دیگر هیچ درختی از نژاد آن مردمان سرخ پیدا نمی‌شود که در نظرم آن قدر زیبا باشد. ...اورک‌ها با تبر آمدند و درخت‌هایم را قطع کردند. آمدم و آنها را با اسم‌های درازشان صدا کردم، اما آنها تکان نخوردند، نشیندند و جواب ندادند: دراز کشیده و مرده بودند.»^{۱۱}

از آنجایی که بره‌گالاد از رمه‌ها و افراد فلادریف بوده است، پس زمانی که از خانه‌اش صحبت می‌کند، احتمالاً منظورش همان سکونت‌گاه اولیه‌ی فلادریف در غرب آیزنگارد است. با این حساب جنگل غرب آیزنگارد باید جنگلی از درختان تیس می‌بوده است؛ درختانی با میوه‌های انبوه سرخ‌رنگ، که باعث شده بره‌گالاد آنها را «مردمان سرخ» خطاب کند.

نکته‌ی جالب دیگر آن است که یکی از نام‌های درخت تیس در انگلیسی، کوئیک‌بیم (Quickbeam) است؛ همان نام بره‌گالاد در زبان مشترک، که رضا علیزاده آن را چابک‌دار ترجمه کرده است. در حقیقت تالکین نام کوئیک‌بیم را از دو جهت به بره‌گالاد اطلاق کرده؛ یکی به دلیل شهرت او به عجول بودن در میان انت‌ها، و دیگری به دلیل سکونت او در میان درختان تیس و علاقه‌ی او به آنها. حالا اما همانطور که در صحبت‌های بره‌گالاد هم مشهود بود، دیگر آن جنگل درختان تیس وجود ندارد، و اورک‌های تحت فرمان سارومان به طور کامل آن را نابود کرده‌اند. همین دو پاراگراف، یکی از زبان بره‌گالاد و دیگری از زبان فنگورن، تنها جاهایی هستند که تالکین از فلادریف اطلاعات می‌دهد. اما در همین دو پاراگراف، شخصیتی جذاب با ماجرای دراماتیک تصویر می‌شود. انتی بسیار پیر و در میان‌اند^{۱۲} به اندازه‌ی خود چوب‌ریش مهم، که پیش از ماجراهای دو برج، با سارومان درگیر شده بود. حالا من تلاش می‌کنم این اطلاعات محدود و نتیجه‌گیری‌هایم را مثل قطعه‌های پازل در کنار هم بچینم، و روایت غم‌انگیز فلادریف را بازسازی کنم؛ روایت انتی که جهان نو برایش غریبه شد و جنگ او را به انزوا کشاند.

۱. فنگورن، Treebeard
۲. Finglas
۳. Fladrif
۴. Leaflock
۵. ترجمه فارسی پیشنهاد شده برای Skinbark توسط رضا علیزاده
۶. ارباب حلقه‌ها: دو برج، فصل چوب‌ریش، صفحه‌ی ۱۳۹، ترجمه‌ی رضا علیزاده، نشر روزنه
۷. Common Speech
۸. Didier Willis، تالکین شناس فرانسوی
۹. Bregalad
۱۰. Quickbeam
۱۱. ارباب حلقه‌ها: دو برج، فصل چوب‌ریش، صفحه‌ی ۱۵۷، ترجمه‌ی رضا علیزاده، نشر روزنه
۱۲. Onodrim، نام انت‌ها در زبان الفی، اسم جمع

حدیث فلادریف: مرثیه‌ی سرخ بیشه و شبانِ زخمی

انت پیر و سرشناسی بود، فلادریف نام، که در میان انت‌های دیگر، یکی از قدیمی‌ترین نشان محسوب می‌شد. علیرغم پیری اما تنومند بود و قبراقت. در دره‌ی خرّم و زیبایی زندگی می‌کرد؛ در جنگلی از درختان تیس که بیشترشان را خودش کاشته بود. درختان تیس زیبایش در پاییز پر از میوه‌های ریز و انبوه و سرخ می‌شدند و به مردمی سرخ مو می‌مانستند. بعدها به همین دلیل بود که آنجا سرخ بیشه^{۱۳} نام گرفت. در آن جنگل چند انت دیگر هم زندگی می‌کردند اما فلادریف به یکی از آنها علاقه‌ی بیشتری داشت. نام او بره‌گالاد بود، انت‌بچه‌ی آرام و کنجکاوی که عاشق درختان تیس بود و با بیشتر آنها دوستی داشت. بره‌گالاد اما بیشتر وقت خود را در کنار فلادریف می‌گذراند. مدام از او سوال می‌پرسید، ترانه‌های قدیمی را یاد می‌گرفت و بزرگ و بزرگتر می‌شد.

سال‌های سال می‌گذشت و انت‌های آن درّه‌ی خرّم چیزهای عجیبی را از سر می‌گذراندند. انت‌بانوها ترکشان کردند، موجودات عجیب و غریب رفت و آمدشان زیادتر می‌شد و انسان‌ها برج سیاه بلندی در وسط دره ساختند. مدتی بعد پای ساحر سفیدپوش خوش‌سخنی به دره باز شد و در برج سیاه خانه کرد. همه چیز از آن روز تغییر کرد. حتی نام دره که از آن پس به آن نان‌کوروئیر گفتند؛ درّه‌ی ساحر. سارومان، ساحر پیر، در آغاز بسیار مهربان می‌نمود. با فلادریف دوست شد و با او هم‌صحبتی داشت. وقت‌های زیادی را در جنگل قدم می‌زد و تیس‌ها همه او را می‌شناختند.

اما سارومان کم‌کم روی دیگر خودش را نشان داد. پیرتر شد و روز به روز مرموزتر و ساکت‌تر می‌شد. دیگر به جنگل نمی‌آمد. بعد از آن همه چیز به سرعت و پشت سر هم اتفاق افتاد. انسان‌های بدطینت در آن اطراف بیشتر شدند. از دخمه‌های داخل حصار آیزنگارد شب و روز دود سیاه بلند می‌شد. بعد به طرز عجیبی پای اورک‌ها به نان‌کوروئیر باز شد. فلادریف از این اتفاقات هیچ دل‌خوشی نداشت. حالا کمتر می‌خواهید و بیشتر از روی تپه‌ها به برج سیاه چشم می‌دوخت. نمی‌فهمید

در سر سارومان چه می‌گذرد که اورک‌های نفرت‌انگیز را دور خود جمع می‌کرد. انت‌های دیگر هم با بدبینی به برج سیاه که به آیزنگارد معروف بود نگاه می‌کردند. تیس‌های سرخ‌رو ترسان شدند. تا اینکه در یکی از شب‌های اواخر تابستان، شبی که ماه به رنگ خون، به رنگ میوه‌ی تیس‌های زیبا طلوع کرده بود، یک اورک درشت‌اندام تبر به دست، قدیمی‌ترین، زیباترین و تنومندترین تیس جنگل را در نزدیکی حصارهای آیزنگارد انداخت. پس از آن حدود یک دوجین اورک قوی‌پنجه‌ی تحت فرمان اورک اول، تا نزدیک سحرگاه حدود بیست تا از مردم فلادریف را در آن اطراف بریدند و بردند. بعد فلادریف آمد. آن اولین تیس جنگل را خودش با دستان خودش کاشته بود. بالای باقیمانده‌ی تنه‌ی بریده شده‌ی تیس قدیمی ایستاد و غمگین‌ترین فریاد جهان را سر داد. فریادی که هیچ کلمه‌ای در هیچ زبانی نمی‌تواند آن را توضیح دهد. فریادی آنقدر بلند که سارومان با وحشت، می‌توانست قسم بخورد که لرزشی در دیوارهای محکم و جادویی برج سیاه حس کرده است. بعد تمام تیس‌ها، با آن که هنوز پاییز نیامده بود، میوه دادند؛ میوه‌هایی خونین، سرخ‌ترین میوه‌هایی که تیس‌ها تا به حال رویانده بودند. وقتی سارومان از پنجره‌ی غربی برج به بیرون نگاه کرد، زیر نور پریده‌رنگِ گرگ و میشِ پگاه، ترسناک‌ترین منظره‌ها را دید: جنگل درختان تیس از شدت سرخی، دریایی از خون می‌نمود. آنجا در جلوی خط درختان جنگل سرخ فام، فلادریف استوار و موحش ایستاده و با غضبی نمایان در قامت بلندش، به سوی سارومان چشم دوخته بود. فلادریف اعلان جنگ کرده بود. هفت انت جنگل تیس، به انضمام بره‌گالاد و به سرکردگی فلادریف، تمام روز جنگل را آماده‌ی نبرد شامگاه کردند. فلادریف خشمگین بود و برای رمه‌هایش نگران. می‌دانست اورک‌ها شب هنگام با تبرهای تیز و بران خواهند آمد. پس آن هفت انت در نزدیکی مرز ورودی جنگل کمین کردند و مردمان سرخ-مویشان با غرش‌های دهشتناک و مداوم، به انتظار لحظه‌ی انتقام بودند. به محض غروب خورشید، دروازه‌های آیزنگارد باز و توده‌ی بی‌شمار ارک‌های قوی هیکل سارومان، با تبرزین‌های سنگین در دست، به سمت جنگل سرخ سرازیر شدند. سارومان می‌دانست با چه چیزی روبه‌رو خواهد شد. پس تمام اورک‌هایش را روانه کرده بود. آن شب جنگل با تمام نیرویش می‌جنگید. فلادریف بی‌اندازه خشمگین بود. هر درختی که

می خورد بیشتر غضب می کرد. اما اورک‌ها بی شمار بودند. تیس‌ها با ریشه‌ها و شاخه‌هاشان اورک‌ها را له می کردند، اما کافی نبود. اورک‌ها آنها را یک‌به‌یک قطع می کردند. تیس‌ها پشت سر هم می افتادند و میوه‌های سرخشان چون قطره‌های خون بر کف جنگل می ریخت. هفت انت غول‌پیکر در میان اورک‌های بی شمار دست و پا می زدند. انت‌ها دسته دسته اورک‌ها را می دریدند اما آن‌ها تمامی نداشتند. بعد در میانه‌ی جنگ بود که فلادریف با وحشت دید که دو یار انتش را با چندین طناب کشیدند و به زمین زدند و در چشم بر هم زدنی ده‌ها اورک با تبرهای تیز به جانشان افتادند. خیل فراوان اورک‌ها اجازه نمی داد به کمک آن‌ها برسد. بعد ناگهان تعداد زیادی طناب به دور تنه‌اش حس کرد. طناب‌ها را پاره کرد و به اورک‌های طناب به دست هجوم برد اما از اطراف باز هم طناب‌های بیشتری با سرعت دست و پایش را بست. سرانجام فلادریف با صدای بلندی به زمین افتاد و بلافاصله صدای تبرهایی که بر تنه‌اش فرود می آمد گوشش را پر کرد. در همان حال از بین پاهای سیاه و چرک‌آلود اورک‌های که رویش تلنار می شدند، پیش از آنکه مرگ خود را بپذیرد، ناگهان چشمش به بره‌گالاد جوان و عزیزش افتاد که طناب‌ها به سرعت به دورش می افتادند. فهمید که به زودی او هم بر زمین می افتاد و قطعه قطعه می شد. با دیدن بره‌گالاد در آن حال، فلادریف فوران خشم عظیمی را در درونش احساس کرد؛ با آن پیکر عظیمش به چالاکی تمام طناب‌ها را پاره کرد و از جا جهید. چنان وحشیانه اورک‌ها را گروه گروه در هم می کوبید و می درید که در چند دقیقه منطقه‌ی وسیعی را پاک کرد. حالا توانست به سرعت خود را به بره‌گالاد برساند. فلادریف به اطرافش نگاه کرد و سه انت دیگر را ندید. با اندوه متوجه شد که آنها را هم از دست داده است. بره‌گالاد و فلادریف در کنار هم اورک‌های اطرافشان را مانند حشرات ریز متلاشی می کردند. به این ترتیب و با کمک تیس‌هایی که راه اورک‌های تعقیب کننده را سد می کردند، فلادریف راهی به خارج از مهلکه یافت تا جان بره‌گالاد را نجات دهد. ساعتی بعد آن دو در جلوی یکی از خانه‌های انتی فلادریف، بر روی تپه‌ای در ارتفاعات مُشرف به قتلگاه تیس‌ها بودند. در دامنه‌ی کوه در آن پایین، فلادریف زخمی، افتادن تیس‌هایش را می نگریست. صدای ناله و شکستن شاخه‌ها و صدای جیغ‌های وحشیانه و پیروزمندانه‌ی اورک‌ها تمام دره را پر کرده بود. فلادریف و بره‌گالاد، تا صبح از جنگلشان چشم برنداشتند. صبح زیر اولین اشعه‌ی خورشید آن‌ها

به چشم دیدند که نصف درختان جنگلشان بریده شده‌است. پایین رفتند؛ در میان باقیمانده‌ی جنگل، و با اندوه بی‌اندازه‌ی رمه‌هایشان را صدا زدند. اما هیچ درختی پاسخی نمی داد. آنهایی که سلاخی نشده بودند هم در سکوت مرگباری فرو رفته و از شدت حزن و ترس خاموش و پژمرده شده بودند. کف جنگل به تمامی سرخ بود، و شب بعد اورک‌ها بازگشتند و کار باقی جنگل را تمام کردند. مرثیه‌ی سرخ‌ترین بیشه‌ی آردا را درختان اطراف به گوش پرندگان خواندند و پرندگان به گوش درختان دوردست و اندوه و کوچ فلادریف زخمی را درختان در گوش چوب‌ریش و دیگر انت‌ها زمزمه کردند. پس از آن شب، هیچکدام از آن دو دیگر مثل قبل نشد. از آن شب به بعد یک جور سراسیمگی و عجله‌ی خاصی در رفتار بره‌گالاد نمایان شد؛ چیزی که با شیوه‌ی معمول انتی تفاوت داشت و او مخصوصاً وقتی از اورک‌ها سخن می رفت، عجول‌تر می شد. فلادریف پیر در اعماق خودش فرو رفت و از کار و بار تمام دنیا بیزار شده بود. جنگ هم روحش و هم تنش را برای همیشه زخمی کرد. به همراه بره‌گالاد به ارتفاعات صعود کرد تا دور از دسترس همه، آن‌جایی که هیچ کس کار و بارش به آن نمی افتد، به جنگلی از درختان زیبای غان پناه برد. از آن پس دیگر هیچوقت نخواست در جنگ و صلح جهان شریک شود؛ حتی زمانی که صدای فراخوان چوب‌ریش برای کنگره‌ی انتی به گوشش رسید، رو برگرداند. با ناراحتی با بره‌گالاد (که هنوز تشنه‌ی انتقام بود) وداع کرد و برای همیشه در جنگل مرتفعش به دور از تمام دنیا باقی ماند.

Redwood .۱۴

* این بخش یک داستان به قلم نگارنده براساس اطلاعات موجود است.

بهار می آید



بهار من، آنوقتی آغاز شد که یاوانا،
ترانه خواند و شب‌نم نقره ای «تلپریون»، چکید...
بذرهای گلدان من با دست های «یاوانا» کاشته می شوند
و گل میدهند. و من انگار از تمام مردم شهر، بهارم را پنهان کرده ام!

بیم آن دارم که در
شبیخون های «مورگوث»
ازین رو، دست به دعایم
هیاھوی هر سرور و بزم،
لبخندها را سیاه کند.
شبها... و زیر لبم،

مدام «البرث» زمزمه میشود... که مواظب بهارم باشد!

در تمام شهرها، این روزها،
صدای پای بهار می آید

هر روز این آوا، واضح تر میشود و شنیدنش، آسان تر و گوش نواز تر!
برای تمام مردم، فصل بهار، همان سبز شدن زمین و
درخت هاست و گل دادن بذرهایی که کاشته اند.
دیدن شکوفه های صورتی سیب، خوشحالشان میکند.
و نگاهشان به خورشید است که گرمتر شود...

در کنار این مردم، لا به لای این شلوغی های معمولی،
یک من زندگی میکنم که گوشم را دویدن های «ناهار»
می نوازد. و تنها منتظر نفیر «والاروما» هستم که در دست های «اورومه»
روبروی تیغه ی پرتوهای زرد سیما، بالا رود و ابرهای «مانوه» را بشکافد.

کتابت کے دستاویز



آرہ دل، بانوی سفید الف لہا

و در پایان ... معصومه شن.

سلام خوانندگان عزیز آردا کوئنتا، به لطف عده ای از دوستان بازنشر دوباره ماهنامه را از این شماره داشتیم و از بنده خواسته شد به عنوان یکی از اعضای سابق ماهنامه و سردبیر پیشین در این شماره چند خطی کوتاه همراه شما عزیزان باشم و این شماره با حرف های من به پایان برسه.

میخوام از همه اعضای فعلی که برای راه اندازی دوباره ماهنامه قدم پیش گذاشتند تشکر کنم، امیدوارم شمارات بسیار خوبی را در آینده داشته باشیم. دوم اگر ایده ای دارید از بیان کردنش ابایی نداشته باشید، ایده ماهنامه چندین سال قبل از نشر ماهنامه توسط یکی از دوستان آردایی داده شده بود و پس از گذشت زمان ماهنامه آردا کوئنتا را داشتیم، پس نترسید ایده ها، نظرات خودتان با مدیران در میان بگذارید چه بسا ایده ای همچو ماهنامه داشته باشیم.

خواننده های عزیز، دوستان، شما چراغ راه ماهنامه هستید.

تا ماهنامه خواننده و نقد نشود در واقع کار تیم ماهنامه عبث است، پس هر شماره نقدی داشتید، مطلبی را پسندیده یا نپسندیدید با ما در میان بزارید، ماهنامه در کنار شما دارای ارزش هست. ممنون از عزیزانی که بودند، وقت و انرژی گذاشتند، تک تک عزیزان باعث ساخت و گسترش آردا کوئنتای دوست داشتنی شدند، آردا کوئنتا شاید در چشم عده ای از دوستان عالی نبود، کم و کسری داشت اما من بودم و میزان تلاش دوستان را دیدم، آردا کوئنتا همچو کودکمان بود که در کنار هم ساخته و بزرگش کردیم.

از این که آردا کوئنتا بخشی از چندین سال زندگیم بود واقعا خوشحالم، من و خیلی از دوستان در کنار ایده آردا کوئنتا زندگی کردیم و بزرگ شدیم، آردا کوئنتا همیشه برایم دوست داشتنی و عزیز خواهد ماند و امیدوارم دوستان در آینده ماهنامه آردا را قوی و حرفه ای و موفق نگه دارند و پاسبان های دلسوزی برایش باشند. سردبیر سابق ماهنامه آردا کوئنتا وانا همیشه جوان آردا



شماره دهمراه با آردا کوئنتا

