

www.Valimar.ir

والیمار

وبگاه ادبی والیمار
مرداد ماه ۱۳۸۹
www.Valimar.ir



نشریه ی الکترونیکی علمی، فرهنگی، هنری و ادبیات

شماره سوم

شورای سپید در برج اورتانگ

سال اول، ویژه نامه سالگرد افتتاح سایت، تابستان ۱۳۸۹

دانشنامه: گندالف

مصاحبه اختصاصی با ویدا اسلامیه

خدا یا تایتان! / اساطیر اسکاندیناوی

چرندنامه ۲: والا کوئنتا یا

پته منته ی والار روی آب



والیماریون، نشریه ی
الکترونیکی علمی، فرهنگی،
هنری و ادبیات
شماره سوم، تابستان ۱۳۸۹

همکاران این شماره:

صاحب امتیاز: وبگاه ادبی والیمار
مدیر مسئول و سردبیر: حسین رزاق نژاد
دبیر تحریریه و مسئول هماهنگی: محمد امین یکتایی

اعضای تحریریه:

علیرضا متوسل، محمد امین یکتایی، کیا طهوری،
مصطفی شمس، سینا منصوریان، نارنبن محمدی،
امیر صالحی، بهنام امامی و دانیال حاتم

ویراستار: مهدی زارع

گرافیک و طراحی صفحات: حسین رزاق نژاد

سایر اعضا:

علی دولابی، آرش سلمان یزدی و ایمان دانشور

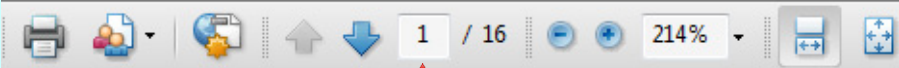
با تشکر از:

سهند شاکر

گروه ادبی والیمار: www.Valimar.ir



کافیست شماره صفحه مورد نظر را در این قسمت از برنامه ی Adobe Reader وارد کنید



	سر مقاله
۵	سخن اول
	دانشنامه
۶	گندالف
	ادبیات داستانی
۱۶	آزمون آسمانی
۲۳	نافنانا پذیر متوهم
۲۶	خدا یا تایتان
۲۷	وااکوئنتا یا ...
	مقالات
۲۹	شاهزاده ی پارسی
۳۲	فانتزی بازی کنید
۳۴	اساطیر اسکاندیناوی
	مصاحبه
۳۶	پندراگن؛ کتابی که...

فهرست

مسابقه داستان نویسی

جایزه ادبی درخت سپید

www.Valimar.ir



مسابقه ی داستان نویسی جایزه ی ادبی درخت سپید

شرایط مسابقه:

موضوع: آزاد

ژانر: فانتزی، علمی-تخیلی

محدودیت: ۵۰۰۰ کلمه

*در تعداد آثار ارسالی توسط هر شخص محدودیتی وجود ندارد

مهلت ارسال آثار تا پایان تیرماه ۱۳۹۴

برای کسب اطلاعات بیشتر به وبگاه ادبی والیمار

به نشانی www.Valimar.ir مراجعه فرمایید



مهلت ارسال آثار تا پایان تیرماه ۱۳۹۴
مرداد ماه تمدید شد

به نام او، که هر چه هست از اوست

سخن اول

نازنین محمدی

حرف‌هایی هست برای گفتن که اگر گوشی نبود نمی‌گوییم و حرف‌هایی هست برای نگفتن؛ حرف‌هایی که هرگز سر به ابتدال گفتن فرود نمی‌آورند. «شاندل»

سلام

سلامی به گرمی و یک رنگی دوستی. چند وقت پیش بود که یه سری آدم بیکار که نه درسی داشتن و نه هنر خاصی تصمیم گرفتن این سایت رو بسازن. ما هم از اونا بیکار تر اومدیم و توش عضو شدیم. هنوز هم هستن آدمای بیکاری که از سر کنجکاو، که شاید اینجا چیزی خیرات میکنند که ما ول کنش نیستیم، میان و با ما همراه می‌شن.

در ۳۱ خرداد سال ۸۸ این سایت افتتاح شد. کسی که میخواد تنها تو زندگیش سرش تو کتاب باشه و تنها از روی نوشته‌ها زندگی کنه اومدنش به اینجا فایده نداره. اما اونایی که دوست دارن طعم‌های مختلف رو بچشن و عاشق مزه‌های جدید و جالب، درست مثل یه معجون خنک توی گرمای این فصل، خالصانه و همیشه دروازه‌های والیمار بروشون بازه.

ما اومدیم و جمع نشدیم نه برای اینکه بیکار بودیم و همه درها به رومون بسته بود. افرادی

که خودشون اینجا رو افتتاح کردن خودشون معمولا تو دنیای واقعی سرشون شلوغ تره اما با این حال یادشون نمیره که جزوی از این اجتماع کوچیک هستن.

من همیشه میگم ما توی یه دنیای مجازی هستیم. شاید بودن فیزیکی نداشته باشیم، اما افکارمون رو می‌تونیم به رشته تحریر در بیاریم و از کلمات که جادویی‌ترین جادوی خلقتن احساساتمون رو بیان کنیم.

چرا باید دلیل با هم بودنمون رو بیان کنم. بودن ما در اینجا خودش گویاست و دلیل و برهان نمیخواد. من میخوام باشم پس هستیم.

پس بذارین از طرف خودم و تمام برویجه‌های برج اورتانک یک ساله شدن سایت والیمار رو به همتون تبریک بگیم و به خودمون ببالیم که کنار هم تونستیم یه طعم جدید تجربه کنیم.

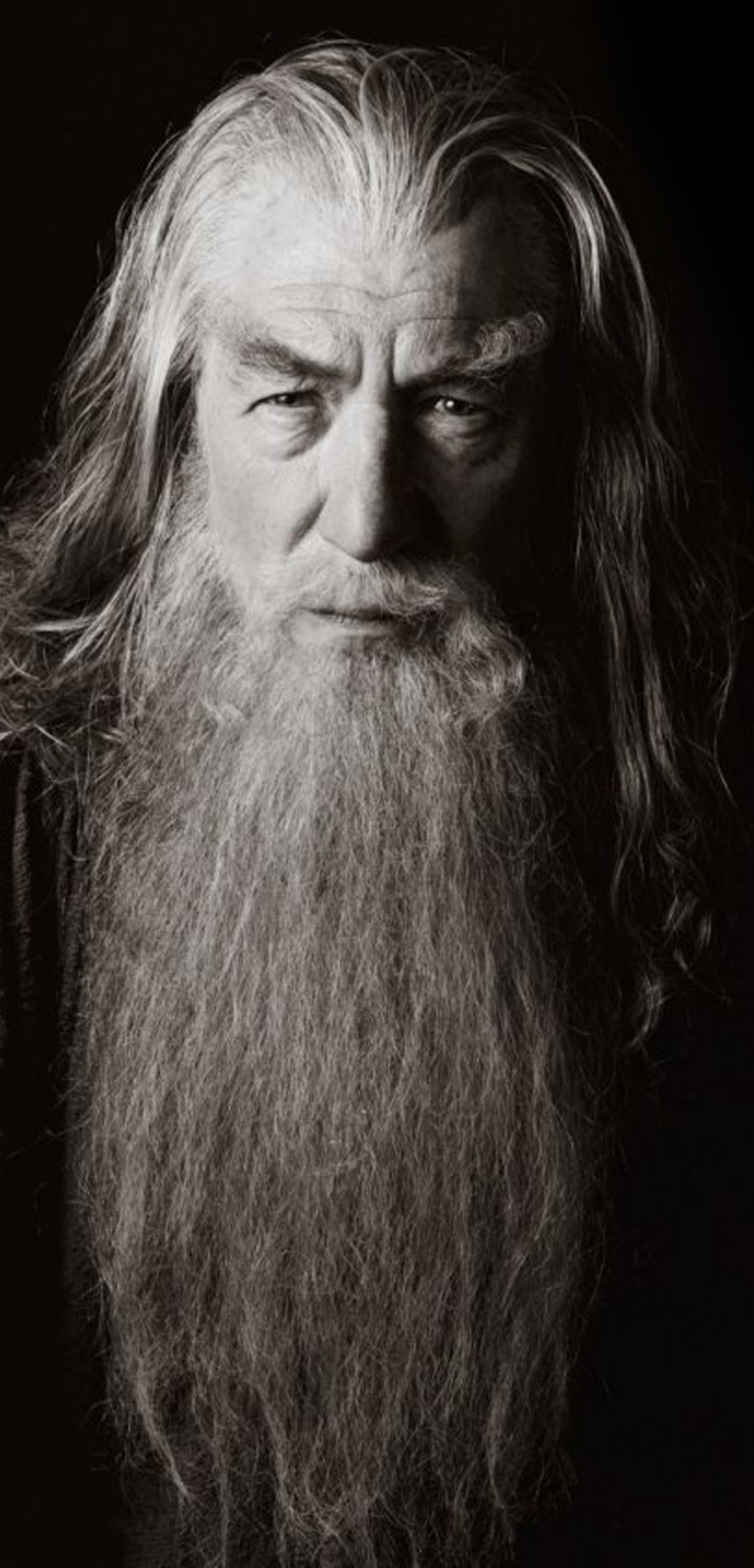
به قول یکی از والار، بچه‌ها هر جا برن بلاخره بر میگردن. پس ما برای شماهایی که هستین و شماهایی که میرین و برمیردین و شماهایی که روزی میخواین قدم به اینجا بزارین، باز هم دست نوشته‌ها و مطالبی رو گرد آوردیم و دلمون میخواد مثل همیشه دنیامون رو با هم دیگه، با افکارمون رد و بدل کنیم.

این شما و این هم ... والیماریون...■



دانشنامه: گندالف

ترجمه کیا طهوری



دانشنامه: گندالف

کیا طهوری

گندالف (به زبان انگلیسی: Gandalf) یکی از پنج ایستاری بود که در دوران سوم توسط والار به سرزمین میانه فرستاده شد. او در والینور به نام اولورین معروف است. گندالف نقش اساسی در فروپاشی سلطه‌ی سائورون در سال ۳۰۱۹ ایفا کرد. او به طور عمده با روحیه دادن و استفاده از حکمتش برای راهنمایی دیگران در موقعیت‌های مناسب باعث تغییر روال جنگ شد. گندالف معمولا ملبس به ردایی خاکستری بود و بعد از سارومان دومین فرد بین جادوگران بود. بعد از سقوط گندالف در مورییا او دوباره به سرزمین میانه فرستاده شد و این بار به عنوان سردسته‌ی جادوگران در ردایی سفید ظاهر شد. نکته‌ی قابل توجه در مورد گندالف علاقه‌ی شدیدش به نژاد هابیت‌ها بود.

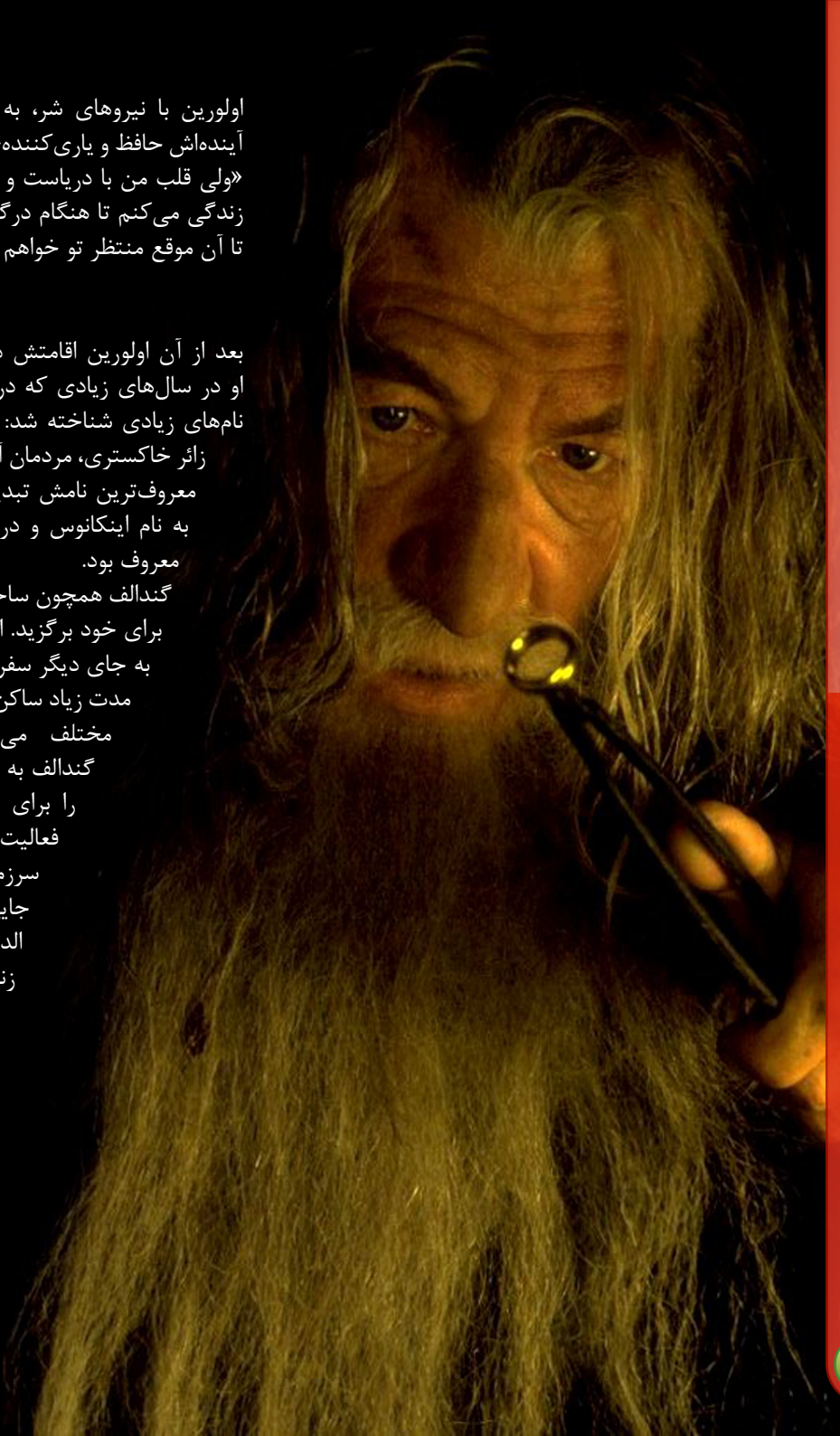
در میت‌لوند گندالف توسط گلورفیندل _ دوستش در والینور که برای ماموریتی مشابه قبلا به سرزمین میانه فرستاده شده بود _ و گیردان کشتی‌ساز صاحب حلقه‌ی ناربا (یکی از سه حلقه‌ی الفی) مورد خوش‌آمد قرار گرفت. گیردان با وجود ظاهر خمیده و پیر اولورین، در او قدرت و توانایی بالایی دید. گیردان حلقه‌ی ناربا را با پیشگویی درگیری‌های آینده‌ی

گندالف (به زبان انگلیسی: Gandalf) یکی از پنج ایستاری بود که در دوران سوم توسط والار به سرزمین میانه فرستاده شد. او در والینور به نام اولورین معروف است. گندالف نقش اساسی در فروپاشی سلطه‌ی سائورون در سال ۳۰۱۹ ایفا کرد. او به طور عمده با روحیه دادن و استفاده از حکمتش برای راهنمایی دیگران در موقعیت‌های مناسب باعث تغییر روال جنگ شد. گندالف معمولا ملبس به ردایی خاکستری بود و بعد از سارومان دومین فرد بین جادوگران بود. بعد از سقوط گندالف در مورییا او دوباره به سرزمین میانه فرستاده شد و این بار به عنوان سردسته‌ی جادوگران در ردایی سفید ظاهر شد. نکته‌ی قابل توجه در مورد گندالف علاقه‌ی شدیدش به نژاد هابیت‌ها بود.

تاریخچه

آمدن به سرزمین میانه

اولورین، مایایی بود که در باغ‌های ایرمو در والینور منزل داشت. به عنوان شاگرد نیهنا، اولورین به عنوان خردمندترین مایا معروف بود. او ترحم و صبر را از آموزگار خود آموخت.



اولورین با نیروهای شر، به او بخشید تا در کوشش‌های آینده‌اش حافظ و یاری‌کننده‌ی او باشد. سپس گردان گفت: «ولی قلب من با دریاست و من در لنگرگاه‌های خاکستری زندگی می‌کنم تا هنگام درگذشتن آخرین کشتی‌غرب، من تا آن موقع منتظر تو خواهم نشست.»

بعد از آن اولورین اقامتش در سرزمین میانه را آغاز کرد. او در سال‌های زیادی که در سرزمین میانه زندگی کرد با نام‌های زیادی شناخته شد: الف‌ها او را میتراوند نامیدند، زائر خاکستری، مردمان آرنور او را گندالف خواندند که به معروف‌ترین نامش تبدیل شد. او همچنین در جنوب به نام اینکانوس و در میان دورف‌ها به نام تارخون معروف بود.

گندالف همچون ساحران دیگر ظاهر یک پیر مرد را برای خود برگزید. او در ردایی خاکستری از جایی به جای دیگر سفر می‌کرد و هیچ‌گاه یک‌جا برای مدت زیاد ساکن نمی‌شد و به رایزنی با مردمان مختلف می‌پرداخت. برعکس سارومان، گندالف به شرف سفر نکرد و جایی دائمی را برای اقامت برنگرید. ظاهراً گندالف فعالیت‌های خودش را در شمال غرب سرزمین میانه محدود کرده بود جایی که بازماندگان دونه‌داین و الدار به عنوان دشمنان سائورون زندگی می‌کردند.

مراقبت‌های اولیه

حدود سال ۱۱۰۰ د.س، ایستاری و الدار متوجه شدند که موجودات شریر در دول‌گولدور و میرک‌وود رو به افزایش هستند. بعضی فکر کردند که نژگول برای مقابله برگشته‌است

و بعضی نیز فکر می‌کردند که شیطان جدیدی ظهور کرده‌است. گندالف مطمئن نبود و فکر می‌کرد که ممکن است خود سائورون برگشته باشد.

در طی ۲۰۰ سال نیروهای پلید در میرک‌وود گسترش پیدا می‌کردند و واضح بود نیرویی آنها را هدایت می‌کند. اورک‌ها در کوهستان مه‌آلود و جاهای دیگر زیاد شدند. ویچ‌کینگ، قوی‌ترین نژگول، قلعه‌ای را در آنگمار در سرزمین‌های شمالی غرب سرزمین میانه بنا کرد و جنگی ناتمام را علیه پادشاهای آرنور آغاز کرد. در این ضمن بر روی موریای و میناس ایتیل سایه گسترش یافت و طاعون بلایا ناگهان سرزمین میانه را تحت تاثیر شدید قرار داد. گندالف در سال ۲۰۶۳ به دول‌گولدور رفت تا راز آن را کشف کند. ولی روحی که در آنجا ساکن بود و به سایه‌ی سیاه (Necromancer) معروف شده بود قبل از رسیدن گندالف از آنجا فرار کرده بود و هویتش مخفی ماند. بعد از آن به نظر رسید که دشمن عقب‌نشینی کرده و دوران صلح توأم با انتظار شروع می‌شود. این صلح حدود ۴۰۰ سال پایدار ماند ولی سایه‌ی سیاه در سال ۲۴۶۰ دوباره به دول‌گولدور بازگشت. در مقابل، خردمندان ۳ سال بعد شورایی را به نام شورای سفید پایه‌گذاری کردند. اگرچه گالادریل صاحب یکی از حلقه‌های الفی و قویترین در بین الدار گندالف را به عنوان رئیس شورا در نظر داشت ولی این منصب در انتها به سارومان داده شد. (به خاطر دانش بیکران سارومان و همچنین رد کردن این وظیفه از طرف گندالف که می‌خواست آزادی و استقلالش را حفظ کند.)

گذر گندالف از دروازه‌ی دول‌گولدور

در سال ۲۸۵۰ گندالف دوباره وارد دول‌گولدور شد ولی این بار پنهانی این کار را کرد. در آنجا او بسیاری چیزها را متوجه شد. اول و مهمترین چیز این بود که سایه‌ی سیاه، نژگول نیست بلکه خود سائورون است. دوم گندالف ترابین (دورفی از خانواده‌ی سلطنتی اره‌بور) را در سایه‌چال دول‌گولدور پیدا کرد. آخرین (هفتمین) حلقه‌ی دورفی از او گرفته شده بود و سائورون تمام حلقه‌های قدرت را برای خود جمع می‌کرد و احتمالاً به دنبال پیدا کردن حلقه‌ی یگانه بود. گندالف از دول‌گولدور فرار کرد و به شورای سفید بازگشت.

الروند
نیم‌الف یکی
از قوی‌ترین
اعضای شورا،
بعداً به صورت
فصوصی
به گندالف
گفت که
پیش‌گویی‌ای
داشته، که طبق
آن ملکه پیدا
می‌شود و جنگ
نهایی دوران بر
سر آن به وقوع
می‌پیوندد...

او بعد از بازگو کردن کشفیاتش از شورا درخواست کرد که به ساوورون قبل از اینکه حلقه‌ی یگانه را بیابد و قدرتش کامل شود حمله کنند ولی سارومان گفت که بهتر است دست نگه دارند و تماشا کنند. چرا که می‌گفت حلقه مدت‌ها پیش در آندوین افتاده و آب آن را به دریا برده‌است. اکثریت شورا با سارومان موافق بودند. الیون نیم‌الف یکی از قوی‌ترین اعضای شورا، بعداً به صورت خصوصی به گندالف گفت که پیش‌گویی‌ای داشته، که طبق آن حلقه پیدا می‌شود و جنگ نهایی دوران بر سر آن به وقوع می‌پیوندد و اضافه می‌کند که او می‌ترسد که نتیجه‌ی این جنگ پیروزی تاریکی و نابودی جهان باشد. گندالف به او روحیه می‌بخشد و می‌گوید که راه‌های عجیب بسیاری وجود دارد و «کمک از طرف ضعیف‌ترین افراد می‌رسد». گندالف آن موقع هنوز نمی‌دانست که سارومان حلقه را برای خود می‌خواهد و پنهانی کف آندوین را برای یافتن آن جستجو می‌کند.

جستجو برای اره‌بور

سال ۲۹۴۱ هنگامی که گندالف شبی را در مهمانخانه‌ی بری می‌گذراند با تورین سپر بلوط یکی از فرمانروایان دورف برخورد کرد. تورین بحثی را آغاز نمود. او احساساتی عجیب داشت که او را مجبور به رای‌زنی با گندالف و جستجوی او کرده بود. گندالف نیز متعاقباً در جستجوی تورین بود ولی این امر را آشکار نکرد. آن‌ها متوجه شدند که راهشان تا مدتی با هم مشابه‌است (تورین از شایر عبور می‌کرد تا به اردلوین برود). و آنها موافقت کردند که با هم سفر را ادامه دهند. تورین خواستار مشاورت گندالف بود و گندالف می‌خواست با تورین در مورد اسم‌گ آژدها صحبت کند.

سرانجام گندالف نقشه‌ای طراحی کرد که تورین، اسم‌گ را نابود کند و خوشبختی نژادش را محقق سازد البته با انتخاب یکی از عاملین نقشه توسط خود گندالف. گندالف حس می‌کرد که در این کار باید هابیتی را دخالت دهد و در ذهن هابیتی ماجراجو که چند سال پیش او را ملاقات کرده بود به نام بیلبو بگینز در نظر داشت. اگرچه در آن زمان بیلبو هنوز فاصله‌ی زیادی با ماجراجو داشت. در انتها گندالف، بگینز بی‌میل را، به این کار ملزم کرد و بعد از آن گندالف تورین و یارانش را تا ریوندل همراهی کرد. در طی این سفر گندالف شمسیری به نام گلامدرینگ را از گنجینه‌های یک ترول بدست آورد و تا آخر عمر آن را به همراه داشت. در حین گذر از کوهستان مه‌آلود، گندالف گروه را بسیار یاری کرد و چندین بار آنها را از بلایای مختلف و از شر اورک‌ها رهایی داد. در این موقع بود که بیلبو حلقه‌ی جادویی را یافت. او ادعا کرد که حلقه را از موجودی به نام گالوم هنگامی که گروه در زیر کوه بودند، برنده شده‌است. تاثیر حلقه بر روی بیلبو این بود که هنگامی که آن را به انگشت می‌کرد نادید می‌شد و کسی یاری دیدن او نبود. بیلبو این راز را تا مدت‌ها از گندالف پنهان ساخت. در این سفر گندالف از هابیت بسیار شگفت زده شد. تا آن هنگام خردمندان به هابیت‌ها توجه چندانی نداشتند و در مورد آنها بسیار کم می‌دانستند. گندالف در ادامه‌ی سکونتش در سرزمین میانه تحقیق زیادی در مورد هابیت‌ها نمود و علاقه‌ی زیادی به نژاد آنها و مخصوصاً خانواده بگینز نشان داد.

گندالف سردستگی ماموریت را در نیمه کار به خود گروه سپرد و آن‌ها را ترک کرد. ماموریت

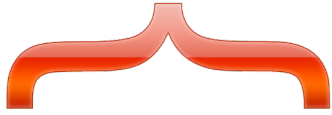
با موفقیت انجام شد، اسم‌گ کشته شد و اورک‌ها و وارگ‌های کوهستان مه‌آلود توسط اتحاد دورف‌های اره‌بور، مردمان دیل و الف‌های ناندور از میرکوود در جنگ پنج سپاه شکست خوردند. گندالف به هدفش برای کشتن اسم‌گ که ساوورون می‌توانست از او به عنوان خطری بزرگ استفاده کند، رسید و همچنین تعداد زیادی اورک و وارگ کشته شدند که باعث شد ریوندل و لوتلورین از تهدید اورک‌های کوهستان مه‌آلود در امان بمانند.

جنگ حلقه بازگشت سایه

گندالف تورین و گروه را قبل از رسیدن به مرز میرکوود ترک گفت تا به جلسه‌ی شورای سفید که در جنوب برگزار می‌شد برود. شورا بدلیل اوضاع نابسامان دوران دور هم جمع شده بودند. قدرت عظیم ساوورون حتی بدون داشتن حلقه‌اش بازگشته بود. گندالف بالاخره شورا را راضی به حمله به دول‌گولدور کرد با این تفاوت که این بار سارومان نیز با این کار موافق بود زیرا می‌خواست ساوورون را از جستجو برای حلقه باز دارد چرا که او را رقیب خود می‌پنداشت. شورا قوای خود را بر روی دول‌گولدور متمرکز کرد و ساوورون را از میرکوود راند. برخلاف امید شورا، ساوورون با این حمله ضعیف نشد چرا که از قبل چنین عملی را پیش‌بینی کرده بود و عقب‌نشینی‌اش تظاهری و دروغین بود. ده سال پس از اینکه از میرکوود رانده شد در سال ۲۹۵۱ حضور خود در موردور را علناً اعلام کرد و برج باراد-دور را دوباره بنا کرد. پس از آن ساوورون به جمع‌آوری و افزایش نیروهایش پرداخت تا آخرین ضربه را به خصم قدیمی‌اش، بازماندگان نومه‌نور و باقی‌مانده‌ی الدار وارد سازد. ساوورون ایسترلینگ‌ها را از خاندان در آن طرف دریای رون برای تقویت مواضعش در موردور احضار کرد. آن‌ها همچنین توسط نیروهای هاراد تقویت می‌شدند. اورک‌ها، ترول‌ها و دیگر موجودات شریر در موردور رو به افزایش بودند. در این حال خادمان ساوورون آندوین را برای یافتن حلقه‌ی یگانه جستجو می‌کردند. با وجود وحشتی که موردور در سرزمین میانه بوجود آورده بود، ساوورون در سال ۳۰۱۸ نرگول را برای یافتن حلقه به شمال فرستاد.

در حین این مدت گندالف بارها به شایر رفت و آمد کرد و از آنجا بازدید می‌کرد به خصوص از دوستش بیلبو بگینز و برادرزاده‌ی او فرودو. او متوجه جوانی غیر عادی بیلبو با وجود افزایش سنش شده بود. در این زمان گندالف در مورد آن حلقه‌ی جادویی که بیلبو در ماجراجویی‌اش یافته بود مظنون شد و ذهنش را مشغول کرد. گندالف داستان اول بیلبو مینی بر اینکه حلقه را به حق بدست آورده به‌یاد می‌آورد - بعدها بیلبو اعتراف کرد که حلقه را از گالوم دزدیده‌است. رفتار و کردار و مشغله‌ی بیش از حد بیلبو به حلقه‌اش ظن گندالف را بیشتر کرد. گندالف بیلبو را ملزم به سپردن حلقه به فرودو کرد و همچنین به فرودو اخطار داد که از حلقه استفاده نکند. گندالف به این موضوع که حلقه‌ی جادویی یکی از حلقه‌های قدرت است بدگمان شده بود.

در سال ۲۹۵۶، گندالف، آراگورن (وارث تاج و تخت آرنور) را ملاقات کرد و سریعاً او دوست



شد. آن دو بعد از آن بسیاری کارها را با کمک یکدیگر انجام دادند تا پایان دوران و تابودی سائورون. گندالف با کمک آراگون گالوم را پیدا کرد و اطلاعات مهمی از او بیرون کشید و او در سال ۳۰۱۷ با کنار هم گذاشتن اطلاعات گالوم و اسنادی که در میناس تریت بدست آورده بود تاریخچه‌ی گمشده‌ی حلقه را تدوین و کشف کرد. ترسی عظیم بر گندالف چیره شد هنگامی که فهمید گالوم توسط سائورون زندانی شده و بعد از شکنجه نه تنها از سرگذشت حلقه آگاه شده بلکه حالا نام‌های شایر و بگینز را هم شناخته‌است. در این موقع گندالف با عجله به شایر برگشت و مطمئن شد که حلقه‌ی فرودو فقط یکی از حلقه‌های قدرت نیست بلکه خود حلقه‌ی یگانه‌ی سائورون است.

خیانت سارومان

از اینکه ترس‌های گندالف به واقعیت پیوست او به شایر رفت و فرودو را تفهیم کرد که شایر دیگر جای امنی برای او و حلقه نیست و باید سریعا آنجا را ترک کند و قول داد که قبل از سالگرد خداحافظی بیلبو برای همراهی و کمک به فرودو در سفرش به ریوندل به شایر بازگردد. بعد از آن گندالف برای یافتن مشاورتی از سارومان که هنوز رئیس شورا و جادوگران بود عازم شد.

فرار گندالف از اورتانک با کمک گواهی

گندالف بعد از شنیدن خبرهای راداگاست، نامه‌ای خطاب به فرودو، به بارلی من باتر بار داد (که هیچگاه به مقصد فرستاده نشد) و در آن گفته بود که سریعا و بدون تاخیر نقشه‌اش را اجرا کند. وقتی گندالف به آیزنگارد رسید و با سارومان مشورت کرد، سارومان بالاخره علاقه‌اش به حلقه‌ی یگانه را آشکار کرد و به دوست قدیمی و یاری‌دهنده‌اش پیشنهاد کرد که در یافتن و تصاحب حلقه به او کمک کند. گندالف این پیشنهاد را با ترسی عظیم پس زد و توسط سارومان در نوک برج اورتانک زندانی شد. گواهی سردسته‌ی عقابان به زودی سر رسید و گندالف را از زندانش فراری داد. گندالف می‌دانست که باید به سرعت به شایر برود چرا که حالا فرودو هم از طرف نژاد‌های سائورون و هم از طرف سارومان خیانت‌کار در خطری بزرگ قرار داشت.

گندالف به روان رفت تا مرکبی سریع برای خود پیدا کند. آنجا او شدوفکس را از شاه تئودن گرفت که بعدها او را پس فرستاد. این ارباب اسب‌ها، و گندالف ارتباطی عجیب با هم پیدا کردند و گندالف توانست با او به سرعتی شگرف و باورنکردنی دست یابد.

گندالف با سرعت به شایر رفت و

متوجه شد که فرودو خوشبختانه آنجا را قبل از رسیدن گندالف ترک کرده و به طرف ریوندل رفته‌است. وقتی گندالف به آنجا رسید متوجه شد که نژاد‌ها در لباس سوارانی سیاه منطقه را جستجو می‌کنند. او وحشت‌زده به بری رفت و متوجه شد که هابیت‌ها شهر را همراه استرایدر (نام محلی آراگون در آن مناطق) ترک کرده‌اند و این امیدی فراتر از انتظارا تاش بود. گندالف به ودر تاپ رفت مکانی بلند و قدیمی تا از آنجا زمین‌های اطراف را بررسی کند و در آنجا توسط نژاد‌ها در شب غافلگیر شد و جنگی بزرگ از نور و آتش بین آنها درگرفت که در انتها آنها مجبور به عقب نشینی شدند. بعد از آن گندالف مستقیم به ریوندل رفت و چند روز پس از رسیدنش گلورفیندل، آراگون و چهار هابیت به ریوندل رسیدند. فرودو به شدت زخمی بود ولی همچنان حلقه را در اختیار داشت.

یاران حلقه

یاران حلقه ریوندل را ترک می‌کنند.

بعد از بهبودی فرودو، الوند شورایی را برپا کرد تا در مورد حلقه تصمیمی اتخاذ شود. به صورت اتفاقی نماینده‌ای از تمام مردمان آزاد سرزمین میانه به دلایل مختلف در آن زمان، در ریوندل حاضر بودند. الوند و گندالف پیشنهاد کردند که حلقه باید در آتش اردورون همان جایی که بوجود آمده‌است نابود شود. دیگران نظرات و صحبت‌های دیگری داشتند ولی سرانجام با نقشه‌ی گندالف موافقت کردند. الوند ۹ نفر را برای همراهی حلقه انتخاب کرد که از نظر عدد با تعداد نژاد سائورون برابری می‌کردند. تعداد کم یاران به این دلیل بود که الوند و دیگر اعضای شورا فکر می‌کردند که موفقیت در این ماموریت به زور بازو و قدرت بیشتر نیست بلکه باید در خفا و داشتن شانس زیاد پیش رود. گندالف به عنوان رهبر گروه انتخاب شد و اعضای دیگر گروه آراگون، برومیر، لگولاس الف، گیملی دورف، فرودو بگینز، سم‌وایز گمچی، پره‌گرین توک و مریادوک برندی‌باکی بودند.

موانع زیادی بر سر راه گروه بود. کوهستان مه‌آلود عظیم باید پشت سر گذاشته می‌شد چرا که گندالف نمی‌خواست گروه را به آیزنگارد نزدیک کند. گندالف تصمیم گرفت که گروه راه جنوب را پیش گیرد و از گذرگاه شاخ‌سرخ گذشته و از کنار کارادراس کوهستان مه‌آلود را رد کنند و در این صورت از نزدیکی به آیزنگارد بپرهیزند. این نقشه عملی نشد زیرا قلعه‌ی کوه را طوفانی سهمگین در بر گرفت و راه گروه بسته شد و باعث شد که گروه راهش را به سمت موریای و گذر از آن تغییر دهد. موریای بازمانده‌ی شهر بزرگ دورف‌ها خزد-دوم بود که ویران شده و اکنون لانه‌ی اورک‌ها و موجود دیگری بود که با نام بلای جان دورین شناخته می‌شد. گروه از گذشتن از موریای نفرت داشت.

گروه مقابل دروازه‌ی دورین در جناح غربی کوهستان مدتی معطل شد تا گندالف رمز و گذرواژه دروازه را پیدا کرد و گروه را به تاریکی موریای راهنمایی کرد. گندالف قبلا یک مرتبه از موریای عبور کرده بود و با راه زیرزمینی آشنا بود. گروه در میانه راه به اتاق مزربول وارد شدند جایی که گندالف کتابی یافت که در آن داستان حرکت بالین برای متحد کردن دوباره‌ی موریای و شکست او را شرح داده بود. بزودی گروه مورد حمله‌ی اورک‌ها قرار گرفتند و مجبور به فرار

از حفره شدند. در آن موقع گندالف به خوبی از موقعیت و مکانشان آگاه بود و به سرعت گروه را به سمت خروجی شرقی راهنمایی کرد.

رویارویی گندالف با بالروگ بر روی پل خزد-دوم.

متاسفانه بلای جان دورین در نزدیکی پل خزد-دوم به گروه رسید. گندالف و لگولاس بی‌درنگ فهمیدند که آن چیست: بالروگ، خادم اولین ارباب تاریکی. در یک حرکت تماشایی گندالف مقابل بالروگ ایستاد و پل را درست در زیر پای او نابود کرد و بالروگ با فریادی دهشتناک فرو افتاد و سایه‌ی آن به پایین شیرجه رفت و ناپدید شد. اما در همان حال که می‌افتاد تازیانه‌اش را تاب داد و تسمه‌های آن جنبید و دور قوزک پای ساحر حلقه‌زد و او را به مرز پرتگاه کشاند. تلوتلو خورد و افتاد و به عبث به سنگ چنگ انداخت و درون مگاک فرو غلتید. و به سمت گروه فریاد زد: «فرار کنید احمق‌ها!» و از نظر ناپدید شد. گندالف و بالروگ هر دو در مگاک ژرف و بی‌پایان سقوط کردند.

با این حال گندالف زنده ماند. آنها در حفره‌های زیرزمینی آردا و تونل‌هایش با هم جنگیدند و گندالف با چسبیدن به دشمنش از پله‌های بی‌پایان گذر کرد تا به قلعه‌ی زیراک‌زیگیل رسیدند، جایی که او با بالروگ به مدت دو شبانه روز جنگید. شعله‌ی آتش بدن بالروگ، باد، برف و یخ در قلعه‌ی کوه به هم پیچیده بودند. گندالف از آخرین نیرویش استفاده کرد و بالروگ را به پایین قله انداخت. بعد از آن، روح گندالف بدنش را ترک کرد، او جانش را قربانی یاران کرده بود.

گندالف سفید

روح گندالف برای همیشه سرزمین میانه را ترک نکرد. به عنوان تنها شخص از ۵ ایستاری که بر ماموریت خود وفادار ماند، «ولورین/گندالف» توسط ارو به سرزمین‌های میرا بازگردانده شد و او دوباره همان گندالف شد. به عنوان یگانه مامور والار در سرزمین میانه به او اجازه داده شد که قدرت ذاتی‌اش به عنوان یک مایار را بیش از پیش نمایان و استفاده کند. این قدرت که در او وجود داشت در باقیمانده‌ی زندگی‌اش در سرزمین میانه کمتر استفاده شد چرا که ماموریت او کمک به کسانی بود که در برابر سائورون می‌ایستند و نه مقابله‌ی رو در رو. با این حال مواقعی که خشم او برافروخته می‌شد خادمان اندکی از سائورون بودند که می‌توانستند در برابر آن تاب بی‌آورند.

هنگامی که او برهنه بر قلعه‌ی کوه ایستاده بود گواهی آمد و او را به لوتلورین برد. او در آنجا ملبس به لباسی جدید شد و گالادریل به او چوب دستی جدید هدیه داد. گندالف بزودی متوجه شد که فرود و سام گروه را به قصد موردور ترک کردند تا تنها به آنجا سفر کنند. فرود و هم‌اکنون خارج از دسترس و دانش او بود پس به سرعت به جنوب و به سمت جنگل فنگورن سفر کرد، جایی که سه جوینده (آراگورن، لگولاس و گیملی) را ملاقات کرد و پیغام گالادریل را به آنها رساند. سپس او شدوفکس را فراخواند و با آن سه، به طرف ادوراس راند. در آنجا آنها جاسوس سارومان، گریمای مارزبان را یافتند که با فریفتن تئودن شاه به عنوان

مشاورش او را به فردی ضعیف‌الاراده و سست تبدیل ساخته بود. گندالف به سرعت گریما را عزل کرد و تئودن را به رفتن به غرب و جنگ علیه سارومان تشویق کرد. گندالف در این موقع از روی تیزهوشی متوجه شده بود که جنگ آخر این دوران بزودی سر می‌گیرد. اگر سارومان روهان را تسخیر می‌کرد، گاندور باید تنها علیه دشمن از همه جناح‌ها مواجه می‌شد. با تشویق گندالف، تئودن به سمت غرب و استحکامات گودی هلم حرکت کرد و بلافاصله در آنجا تحت حمله‌ی آیزنگارد قرار گرفت. در این حین گندالف در جستجوی ارکنبراند و ارتش فولد غربی بود، ارتشی که او به سمت گودی هلم رهبری کرد و محاصره آنجا را در هم شکست. در این هنگام انت‌ها (همراه با مری و پی‌بین) علیه سارومان شوریدند و هورن‌ها را علیه اورک‌ها فرستادند و منجر به نابودی کامل اورک‌های سارومان و نابودی تجهیزات و قرارگاه سارومان شدند (برج اورتانک توسط نومه‌نوری‌ها ساخته شده بود لذا هیچ سلاحی بر نابودی آن کارساز نبود و خسارتی ندید). بعد از جنگ، گندالف همراه آراگورن و تئودن و گروهی کوچک به اورتانک رفت. سارومان پیشنهاد گندالف را مبنی بر چشم‌پوشی از کارهای شیرانه‌اش با شرایط خاص نپذیرفت. گندالف چوبدستی او را شکست و او را از ریاست جادوگران و شورا عزل کرد. گندالف مراقبانی از انت‌ها را بر اورتانک گذاشت و به تئودن شاه پیشنهاد کرد که بدون فوت وقت به سمت گاندور براند. هم‌اکنون تمام ذهن جادوگر به سمت شرق و جنگ میناس‌تریت معطوف شده بود.

محاصره‌ی میناس‌تریت

گندالف، نرگول را که در تعقیب فارامیر و نیروهای گاندور هستند، پس میزند. به عنوان پاداش برای کار احمقانه‌ی پی‌بین و نگاه کردنش در پلانتیر، گندالف او را با خود به میناس‌تریت، آخرین استحکامات آدمیان آزاد، در سرزمین میانه برد. بعد از رسیدن آنها به شهر، گندالف با دانه‌تور دوم، کارگزار، شهر ملاقات کرد و متوجه شد که او به‌خاطر مرگ پسر بزرگش رو به افسردگی و زوال است. در ظاهر آنها با هم متحد بودند ولی دنتور با گندالف بی‌اعتمادی و بی‌احترامی برخورد کرد. وقتی فارامیر، پسر کوچک‌تر کارگزار از اوزگیلیات که تحت حملات شدید موردور بود عقب‌نشینی کرد و توسط نرگول‌ها تعقیب می‌شد گندالف سوار بر شدوفکس با نیروی جادویی عظیمی آن‌ها را پس زد. بعدا فارامیر به او گفت که فرود و سام زنده‌اند و به سمت موردور رفته‌اند.

شهر بزودی توسط نیروهای عظیم موردور که توسط ویچ‌کینگ رهبری می‌شد، محاصره شد. تصمیم ضعیف و خودپسندانه‌ی دانه‌تور مبنی بر ضدحمله به اوزگیلیات نتیجه‌ای جز زخمی شدن شدید فارامیر توسط تیری زهرآلود نداشت و او طی جنگ در حالت وخیمی در برج میناس‌تریت خوابیده بود. در عوض گندالف مردمان و سربازان شهر را به مقاومت و پایداری تشویق می‌کرد. وجود او در قسمت‌های مختلف شهر ترس و وحشت مردم از اشباح حلقه را خنثی می‌کرد. ولی منجنیق‌های سائورون گلوله‌های آتشین را به داخل شهر پرتاب می‌کردند و بزودی حلقه‌ی اول شهر در آتش سوخت. در این حال دانه‌تور تمام عقلش را از دست داد

با تشویق
گندالف، تئودن
به سمت غرب
و استحکامات
گودی هلم
حرکت کرد و
بلافاصله در آنجا
تحت حمله‌ی
آیزنگارد قرار
گرفت. در این
حین گندالف
در جستجوی
ارکنبراند و
ارتش فولد
غربی بود

چرا که شهر را در آتش مخرب و پسرش را مرده می‌پنداشت پس رهبری شهر را ترک کرد و زیر-دستانش را به فرار دعوت کرد. بعد از آن گندالف رهبری شهر را بر عهده گرفت و هدایت کرد. وقتی که دژکوب بزرگ سائورون، گروند، دروازه‌ی شهر را نابود کرد گندالف، تک و تنها در ورودی شهر ایستاد. از میان ویرانه‌های دروازه، ویچ‌کینگ، سوار بر اسبی سیاه نمایان شد و گندالف را به مرگ تهدید کرد. ولی گندالف از جای خود تکان نخورد. او سوار بر شدوفکس قوی‌ترین خادم سائورون را به مبارزه می‌طلبید. اما رویارویی آن دو هیچ‌گاه شکل نگرفت چرا که صبح فرا رسید و اولین شعله‌های خورشید همراه با صدای ژرف تعداد زیادی شیپور روه‌ریم‌ها که بالاخره برای کمک به شهر رسیده بودند همراه شد. با شنیدن صدای شیپورهای سواران روهان، ویچ‌کینگ دروازه را ترک کرد.

گندالف در برابر ویچ‌کینگ مقابل دروازه‌ی ویران شهر.

ولی گندالف او را تعقیب نکرد، چرا که پی‌پین اخباری را از برج برای او آورد که دنه‌تور قصد دارد خودکشی کند و خودش و فارامیر را زنده‌زنده همچون شاهان کافر قدیم، بسوزاند. گندالف با عجله برای جلوگیری او رفت تا شاید بتواند فارامیر _ و نه دنه‌تور را _ از این دیوانگی رها سازد چرا که دیگر امیدی به دنه‌تور نبود.

آخرین جنگ

جنگ میناس‌تريت تنها یکی از نقشه‌های سائورون برای ویرانی غرب و فرمانروایی بر سرزمین میانه بود. سپاه‌های دیگری به طرف اره‌بور، قلمرو جنگلی شاه تراندویل، لوتلورین و نقاط دیگری از آندوین فرستاده شده بودند. با این حال که سپاهیان عظیمی به آن نقاط فرستاده شده بود ولی سائورون بزودی حمله‌ی دیگری را به گاندور ترتیب می‌داد. باقی‌مانده‌ی اداین و متحدین آنها در برابر منابع بی‌پایان ارباب تاریکی امید چندانی نداشتند.

در میناس‌تريت، گندالف توسط آراگورن، ایمرهیل و ائومر (آخرین فرماندهان غرب) به عنوان رهبر آخرین جنگ پیش رو انتخاب شد. این می‌توانست اوج کوشش‌های گندالف در سرزمین میانه به حساب بیاید. با دانستن کامل این موضوع که نابودی و زندگی مردمان آزاد سرزمین میانه تماماً به نتیجه‌ی ماموریت فرودو وابسته‌است، او فرماندهان را به رفتن به سمت شمال موردور و مورانون تشویق کرد تا شاید با این کار چشم سائورون به طرف آنها برگردد و فرودو و حلقه را پیدا نکند و از این راه فرصت کوتاهی برای فرودو ایجاد شود. این یک باخت مصیبت‌بار را در مقابل سپاه بی‌شمار موردور به همراه داشت ولی می‌توانست فرودو را در



ماموریتش یاری کند و شانس‌ی برای او بخرد.

با رهبری گندالف و آراگورن، آخرین سپاه غرب از آندوین گذر کرد و به سمت شمال حرکت کرد و به ندرت و برای اعلام وجود و فرستادن تعداد اندکی به امور دیگر، در راه می‌ایستادند. وقتی که سپاه به دروازه‌ی سیاه رسید، ایستاد و آماده‌ی جنگ شد. هنگامی که آنها سپاهیان را نظم می‌داند، زبان سائورون، خادم پلید سائورون، برای مذاکره بیرون آمد. او زره میتریل فرودو، و شمشیر آرنوری او و استینگ، را به عنوان مدرکی که اسیر شدن فرودو را ثابت می‌کرد نشان داد. و بعد پیشنهاد کرد که سپاه غرب بدون جنگ تسلیم شود. ولی گندالف بی‌واهمه آن وسایل را گرفت و پیشنهادات سائورون را رد کرد. با حیرتی عظیم، زبان سائورون به سمت دروازه‌ی سیاه بازگشت، که آرام آرام باز می‌شد و سپاه عظیم موردور را در پس آن نمایش می‌داد.

سایه‌ی سائورون

با این‌حال خود سائورون نیز در تله‌ی گندالف افتاد. فرودو و سام بی‌خبر از همه‌جا بالاخره به کوه هلاکت

گندالف در این هنگام دلیل شکست دنه‌تور را یافت؛ چرا که او هنگامی که خود را می‌سوزاند، پلان تیری را در دست داشت. او گاهی از آن پلان تیر استفاده می‌کرد تا چیزهایی را فراتر از دید مردم عادی ببیند و در این هنگام اسیر ذهن سائورون شد. اگرچه سائورون نمی‌توانست ذهن او را کاملاً اشغال کند ولی توانست قدرت عظیم موردور و نابودی نزدیک روشنایی را به او تلقین کند و او را به دیوانگی بکشاند و تاریکی از این راه به برج میناس‌تريت راه یافت.

برخلاف انتظار، محاصره شهر شکسته شد. ائوین و مری، ویچ‌کینگ را شکست دادند و آخرین ضجه‌ی او را بسیاری شنیدند. صدای او دیگر در آن دوران جهان شنیده نشد. کمی بعد از آن، آراگورن با دلیری بی‌انتهایی از طرف جنوب توسط ناوگان دریایی دزدان دریایی که شکست داده بود فرار رسید. نیروی مردمان غرب به‌سرعت نیروهای موردور را شکست داد و داخل شهر شد و تمام دشمنان را بی‌درنگ کشت. کارها و نقشه‌های گندالف همراه با اعمال قهرمانانه‌ی دیگران، که تا آن زمان دیده نشده بود، باعث شد که میناس‌تريت از موج اول حمله‌ی موردور، جان سالم به‌در ببرد.



بر ماموریت خود وفادار ماند، با موفقیت قلب مردمان آزاد سرزمین میانه را روشن کرد و آنها را در شکست دادن شیطان زمانه‌شان یاری داد. در کل، این پیروزی از برای او بود.

شخصیت

در ارباب حلقه‌ها، گندالف شخصیتی توصیف شده‌است که زود عصبانی شده و در عین حال زود می‌خندد. دانش و خرد عمیق او ناشی از صبریست که وی در والینور آموخت و توجه‌اش به تمام موجودات خوب از روی حس ترحمش به ضعفاست. صبر و حس ترحمش بارها و بارها دیده شد و این حس را در مورد دشمنانش داشت. تیزی‌بینان در او قدرت تحت حجاب را، مخصوصاً در چشمانش، می‌دیدند که بسیار عمیق بود. او، هم مهربان و هم خشن بود. او دیگران را هنگامی که وقت تنگ بود با لحن تند و بی‌تعارفش شگفت‌زده می‌کرد. گندالف به‌شدت با رفتارهای احمقانه برخورد می‌کرد ولی در مقابل کارهایی که به قصد خوب انجام می‌شد را تشویق و تأیید می‌کرد. هابیت‌ها در چشم او چیزی بیش از دیگر ساحران بودند. او معمولاً در فاصله‌ی بین ماموریت‌هایش به شایر می‌رفت. این رفتار ممکن است به دلیل طبیعت آنجا که بیشتر در کتاب هابیت توصیف شده‌است باشد. و همچنین ممکن است که به دلیل معصومیت آنها و نرسیدن دست نیروهای پلید به آنها تا آن موقع بوده‌باشد. شاید نحوه‌ی زندگی و شکل آن در آنجا او را به

در میناس‌تریت، گندالف توسط آراگورن،
ایمراهیل و ائومر (آفرین فرماندهان غرب) به
عنوان رهبر آفرین جنگ پیش رو انتخاب شد.

رسیدند و هنگامی که جنگ آغاز شد فرودو در آستانه‌ی شکاف هلاکت ایستاده بود. ولی طمع حلقه بر هدفش چیره شد و آن را به انگشت کرد. نرگول بی‌درنگ توسط اربابشان به سمت شکاف احضار شدند؛ چرا که او بالاخره در وحشتی عظیم به اشتباه فاحشش پی برده بود و فهمید که دشمن قصد از بین بردن حلقه‌اش را داشته.

ولی پیش‌بینی گندالف به واقعیت پیوست و گالوم که همیشه حامل حلقه را تعقیب می‌کرد به فرودو حمله کرد و حلقه را از دست او درآورد؛ اما هنگامی که برای بدست آوردن دوباره‌ی حلقه خوشحالی می‌کرد سهواً به درون آتش اورودروین افتاد. نابودی حلقه با فوران آتش‌فشان همراه شد و برج باراد-دور و برج‌های نیش از بن نابود شدند. اشباح حلقه همچون ستارگان سوختند و سائورون تا حد سایه‌ای سیاه از نفرت تحلیل رفت و دیگر جهان را تهدید نکرد. با نابودی سائورون، نیروهایش همچون حشرات وحشت زده متفرق شدند و مردمان غرب با خشم آنها را از بین می‌بردند. گندالف پیروزی حامل حلقه و نابودی سائورون را اعلام کرد و برای بار سوم بر گواهیر سوار شد تا بدنبال فرودو و سام بگردد که اگر هنوز زنده باشند آنها را از خطر آتش‌فشان نجات دهد. گندالف باور داشت که آنها زنده‌اند پس آنها را در کوهپایه‌ی آتشفشان بر روی صخره‌ای یافت. ماموریت بزرگ به پایان رسیده بود.

پایان ماموریت یاران

عضوهای باقیمانده‌ی یاران در میناس‌تریت دور هم جمع شدند. در مراسم تاج‌گذاری شاه اله‌سار، گندالف (به درخواست خود آراگورن) تاج را بر سر او گذاشت و گفت: «اکنون روزگار حکومت شاه رسیده‌است و تا تخت والار پابرجاست این حکومت متبرک باد!» و بدین صورت دوران جدید مردمان سرزمین میانه آغاز شد.

بعد از تاج‌گذاری و ازدواج آراگورن با آرون، گندالف شهر را همراه با دیگر یاران به مقصد خانه‌هایشان ترک کرد. برای گندالف این آخرین سفر طولانی‌اش در سرزمین میانه به حساب می‌آمد. او ماموریتش در آردا را با موفقیت به اتمام رسانده بود، سائورون شکست خورده بود. او یک به یک از دوستانش خداحافظی کرد تا اینکه فقط چهار هابیت در کنارش ماندند. در مرز شایر او آنها را ترک گفت تا خودشان مشکلات شایر را که افراد پلیدی کنترل آنجا را بدست گرفته بودند، حل کنند. او دیگر به مسائل ساده‌ی جهان اهمیتی نمی‌داد. گندالف پس از ترک هابیت‌ها به جنگل قدیمی رفت تا با تام بامبادیل صحبت کند.

اینکه گندالف در دو سال پس از آن چه کرد نامعلوم است. ممکن است که کل آن را به صحبت طولانی‌اش با تام بامبادیل گذرانده باشد. در هر حال در ۲۹ سپتامبر سال ۳۰۲۱ دوران سوم، او فرودو را در میت‌لوند ملاقات کرد که آماده‌ی رفتن به آمان توسط کشتی سفید از راه دریا بود. گندالف ناریا را در انگشت داشت و شدوفکس پشت او ایستاده بود. (احتمالاً آن را نیز با خود برده‌است) ماموریت او به اتمام رسیده بود و اکنون بعد از ۲۰۰۰ سال عازم بازگشت به خانه و وطنش بود. او به گرمی با سام وایز، مری و پی‌پین (که آن دو را از قبل برای همراهی با سام خبر کرده بود) خداحافظی کرد و پس از فرودو، الوند و گالادریل وارد کشتی شد. آن کشتی از دریا گذر کرد و وارد راه مخفی به سمت والینور شد: گندالف دوباره اولورین شد و احتمالاً دوباره در باغ‌های لورین سکونت کرد. اولورین، خردمندترین مایار و تنها ایستاری که



یا باغ‌های لورین در والینور می‌انداخت.

قدرت و توانایی‌ها

در کتاب هابیت، گندالف دانش عظیم خود را در مورد سرزمین‌ها و طبقه‌بندی مختلف قدرت‌های جادویی به نمایش می‌گذارد. او می‌تواند حلقه‌ای از دود درست کند که دور اتاق به چرخش دربیاید. بیلبو آتش‌بازی‌های فوق‌العاده‌ی او را همیشه به یاد می‌آورد. به طور عمده او در ایجاد نورهای کورکننده و دیگر جادوهایی که به آتش مربوط باشد سررشته دارد و توانست دورف‌ها را از شر گابلین‌ها برهاند. او چوب‌های درخت کاج را مشتعل کرد و به سمت دیگر شلیک کرد و آتشی می‌سازد که به آسانی خاموش نمی‌شود. او همچنین می‌توانست با گروه تورین همراه باشد و رفت و آمد کند بدون اینکه کسی متوجه وجود او شود. در سه‌گانه ارباب حلقه‌ها، او دوباره قدرتش در آتش‌بازی را در جشن بیلبو نمایش داد. او همچنین می‌توانست در شرایط باد و طوفان، آتش درست کند و نوری قابل تنظیم را در سفرشان از موریای ایجاد کند. درها را به طور جادویی امن و بسته می‌کرد و پل خرد-دوم را نابود کرد. وقتی که

در جنگ‌ها عصبانیت بر او چیره می‌شد به نظر می‌آمد که بزرگ‌تر شده و ظاهری ترسناک برای دشمنانش می‌گرفت. او همچنین با بالروگ جنگید و او را کشت. اگرچه خود نیز در این جنگ کشته شد. بازگشتش به سرزمین میانه به عنوان گندالف سفید با تغییراتی در او همراه بود. او جذبه‌ی بیشتری داشت و دارای بصیرتی عمیق‌تر شده بود. اگرچه نتوانست از این قدرت برای ورود به سرزمین موردور و موقعیت فرود و سام را ببیند. قدرت و توانایی‌هایش به قدری شده بود که چوب‌دستی سارومان با یک دستور که از دهانش خارج شد شکست و آن ساحر خیانت‌کار را از فرقه اخراج کرد.

وسایل ویژه

همچون همه‌ی ساحران، گندالف چوب‌دستی با خود به همراه داشت. این چوب‌دستی برای ایجاد جادوهایی خاص لازم بود. بیشتر اوقات این چوب‌دستی برای متمرکز کردن جادویش در یک نقطه بکار می‌آمد مثل ایجاد نور ثابت. اینکه این وسیله چقدر در قدرت ساحران تاثیر می‌گذارد نامشخص است ولی گریمای مارزبان تاکید کرده بود که به او اجازه ندهید که چوب‌دستی‌اش را همراه خود به تالار ادوراس بیاورد چون بدون آن قدرتش محدود خواهد شد. و احتمالاً او این قضیه را از سارومان آموخته بود.

وقتی گندالف به سرزمین میانه وارد شد یکی از سه حلقه‌ی الفی، ناریا، توسط گیردان کشتی‌ساز به او بخشیده شد و این واضح است که او تا وقتی که در سرزمین میانه بود آن را در دست داشت.

در سال ۲۹۴۱، او شمشیری به نام گلامدرینگ را از گنجینه‌های ترولی پیدا کرد و او را تا آخر به همراه خود داشت و در جنگ‌های عادی و همچنین جنگش علیه بالروگ استفاده می‌کرد.

او همچنین در سرزمین میانه همراه با پیپاش شناخته می‌شد، که احتمالاً استفاده از آن به او لذتی عظیم می‌داد.

ریشه‌یابی نام‌ها

اولورین: نامش در والینور، و دوران کهن. «هنگام جوانی اولورین بودم در غرب که اکنون فراموش شده‌است» این نام واژه‌ای کوئنیایی است و به معنای رویا یا بیننده‌ی رویا می‌باشد.

میتراندریر: نام سینداری او که در گاندور استفاده می‌شد به معنای زائر خاکستری.

اینکانوس: نامش در جنوب بود؛ در زبانی و معنی‌ای ناشناس.

تارخون: نامش در میان دورف‌ها به معنی مرد چوب‌دستی یا مرد خاکستری.

سوار سفید: نامش هنگامی که بر اسب بزرگش شدوفکس می‌نشست.

مرغ طوفان: که بر مبنای این که، رسیدنش همیشه در اوقات بدبختی و مشکلات بود به او داده شد.

لتاسپل: نامی که گریمای مارزبان به او داد به معنای بد خبر. ■

در کتاب هابیت، گندالف دانش عظیم خود را در مورد سرزمین‌ها و طبقه‌بندی مختلف قدرت‌های جادویی به نمایش می‌گذارد. او می‌تواند حلقه‌ای از دود درست کند که دور اتاق به چرخش دربیاید.



گندالف

مایا

زندگی نامه

دیگر نامها خاکستری، سفید، اولورین، میترا ندیر، اینکانوس، تارخون، سوار سفید، مرغ طوفان

ورود به آردا سال ۱۰۰۰ دوران سوم

تاریخ مرگ مرگ/تولد دوباره سال ۳۰۱۹ د.س.، بازگشت به آمان سال ۳۰۲۱ د.س.

وظیفه/ماموریت ایستاری

مشخصات ظاهری

رنگ ردا خاکستری، بعدا سفید

جنسیت مرد

ظاهر پیرمردی با ریش و ابروهای پرشت و بلند

رنگ مو خاکستری



آزمون آسمانی

نوشته ی مصطفی شمس

سه چهار ساعت قبل، آخرین نفری که از امارت بیرون آمد، ارغوان، نامزد محمود، بود. پدر ارغوان مرد چلاق‌ی بود که حاج بابا برای کمک، به او پولی قرض داده بود و دختر برای آنکه قرض پدر را پرداخت کند، مخفیانه در خانه‌ی حاج بابا کار می‌کرد. برزو طی این سه شب که کشیک می‌کشید، خیلی چیزها دیده بود. حالا، سکوت در میان کوچه‌های تاریک و پشت درهای بسته پهن شده بود و سیاهی شب، راز آلود و ژرف همراهی‌اش می‌کرد.

داشت خودش را از روی دیوار بالا می‌کشید که صدای چند پاسبان از کوچه‌ی بغلی به گوش رسید. باید عجله می‌کرد تا گیر آن‌ها نیافتد. گوشه‌ی لباسش به جایی گیر کرد و جر خورد: «ای سگ پدر!» لباسش را با عصبانیت جدا کرد و با مشتش به آج‌های سنگی روی دیوار کوبید. اما شب همچنان بالای سرش بود و او را در آغوش ظلمانی خود مخفی می‌داشت. وقتش رسیده بود که پایین برود. خوب پای دیوار را نگاه کرد و نقطه‌ای مسطح را بین بوته‌های توی باغ پیدا کرد. دستهایش را از کنگره‌های روی دیوار جدا کرد و تالاب، روی علف‌های باغ فرود آمد! نگاهی به اطراف انداخته، شتابان به میان بوته و درخت‌ها خزید و سعی کرد خود را پنهان کند. هیچ صدایی مبنی بر اینکه کسی ورود دزدانه‌اش را دیده است نیامد؛ مگر جیرجیرک‌ها که فریاد می‌کردند و فریادشان بی حاصل در بین شاخ و برگ‌ها می‌پیچید.

شانسش گفته بود که پیرمرد سگ نداشت و الا صد سال هم نمی‌توانست وارد آنجا شود. با خود اندیشید: «بعد از این دیگر همه چیز درست می‌شود. دیگر دزدی نخواهم کرد.» تا کنون مجبور به این کار نشده بود و حالا از ترس مثل بید به خود می‌لرزید.

عمارت روبرویش با آن وسعت، تنها و تنها از آن پیرمردی ورقلمبیده بود که به او حاج بابا می‌گفتند. مردی با ثروت بی‌کران که آوازه‌ی سوره‌های پرخرجش برای مراسم مذهبی، یا زیارت رفتن هر ساله‌اش، او را شهره‌ی آفاق کرده بود. کسی که همیشه اطرافش پر بود از آدم‌های مفت خوری که هر کدام به بهانه‌ای، انگل وار از ثروتش زندگی می‌گذراندند. حاج بابا یک پسر داشت که او هم تاجری بزرگ بود و دنیا را می‌گشت تا هر روز بر ثروتش بیافزاید؛ چند سالی یکبار هم سرو کله‌اش پیدا می‌شد و به پیرمرد سری می‌زد. پیرمرد دستش به خرج بود و مردم محترم می‌شمردندش. او مقدس‌مردی بود که دارایی کلانش را از راه قرض دادن پول به این و آن در آورده بود. در عوض پولی که می‌داد، فقط از آدم‌ها می‌خواست تا برایش کارهایی بکنند. البته معمولاً آدم‌هایی که از او پول می‌گرفتند نمی‌توانستند پول را باز پس دهند، چرا که خوشی می‌زد زیر دلشان و بعد از خرج کردن پول، قاضی رأی بر مصادره‌ی اموال و زمینهایشان می‌داد؛ هر چند خود حاج بابا به عنوان مردی شریف، اصلاً به این کار راضی نبود، اما مسئولیت این پیگیری‌ها را بر عهده‌ی ناصر سلاخ، رئیس آژان‌ها گذاشته بود. او آدم بی‌رحمی بود که قانون را موبه‌مو اجرا می‌کرد. ولی معلوم نبود با اینکه او به غیر از اجرای قانون یک قدم فراتر نمی‌رفت، چرا بعضی‌ها آنقدر از شخصیتش متنفر بودند؟! بعضی‌ها که معمولاً جرأت هم نداشتند حرفی بر علیه‌اش بزنند.

برزو مدت‌ها بود که برای رها شدن از بدبختی و درددلی، عزمش را بر دزدی از خانه‌ی پیرمرد جزم کرده بود. پس از مدت‌ها فالگوش ایستادن متوجه شده بود که امشب خیلی از نگهبان‌ها و مستخدمین مرخصی می‌روند، و تنها فرصت، برای دست درازی کردن به دخل چرب و چیلی پیرمرد، همین امشب است (اتفاقی که کمتر کسی پیش بینی‌اش را می‌کرد).

کسی فانوس به دست از اتاق‌های آن سمت حیاط بیرون آمد و بی آنکه حتی نیم نگاهی به اطراف بیاندازد، سلانه سلانه مسیر درگاهی محل زندگی پیرمرد را در پیش گرفت. برزو همان اول شناختش، خدمتکار معتادی بود که اکثر اوقات اطراف پیرمرد می‌پلکید و کارش، چاق کردن قلیان و آماده نمودن بساط وافور بود.

حاج بابا آنقدر دست و دل‌باز و دل‌رحم بود که هر وقت جقله‌های یه-لا-قبا و بی‌کار می‌آمدند سراغش، به دود گرفتن مجانی دعوتشان می‌کرد و بعد، هرچقدر نیاز داشتند از انبار تریاک می‌داد برای ذخیره‌شان. به همین خاطر بود که پیرمرد بین جوان‌ها هم جایگاه خاصی داشت. مثلاً اگر عده‌ای‌شان دم‌گذر جمع شده بودند و زاغ سیاه زن و دختر مردم را چوب می‌زدند، بعد پیرمرد سر می‌رسید و ارشادشان می‌کرد که از خدا بترسند و دست از این الواط بازی‌ها بردارند، جوانها اطاعت کرده، دیگر تا مدت‌ها آن اطراف پیدایشان نمی‌شد.

یکی دو تا از اتاق‌ها هنوز چراغشان می‌سوخت، اما پس از دقایقی صبر، آنها نیز خاموش شدند. پاور چین پاورچین خودش را به ایوان رساند و پشتش را به دیوار چسبانده، نفس نفس زنان به درگاهی نزدیک شد. اگر کسی از اتاق خدمتکارها در می‌آمد، حالا بهترین موقع برای دیدن او بود! اما کسی نیامد و او قرقی وار از در گذشته، وارد سالن بزرگی شد که پر بود از اثاثیه‌ی عتیقه، و دم و دستگاه پذیرایی از میهمان. یک دسته پله رو به بالا می‌رفت و چند اتاق در گوشه و کنار دهان باز می‌کردند؛ از جمله اتاقی که حالا از آن نور بیرون می‌آمد و معلوم بود خدمتکار مفنگی حاج بابا به آنجا رفته. خانه از آن خانه‌های فرنگی بود که لنگه‌شان کم گیر می‌آمد. خدمتکار به زودی سر می‌رسید تا در را قفل کند و خودش به نگهبانی بایستد. اتاق پیرمرد طبقه‌ی بالا بود و برزو بی آنکه وقت تلف کند راهی آنجا شد. نقشه این بود که پس از دزدی، بی سرو صدا چیزی بر سر خدمتکار (که احتمالاً در آن زمان داشت چرت می‌زد) بکوبد و بگریزد.

خانه آنقدر تاریک بود که انگار چشم بسته راه می‌رفت؛ اما این آرامش می‌کرد، زیرا که اگر سر و کله کسی پیدا می‌شد، او می‌توانست خودش را پنهان کند. پله‌ها را به سرعت گذراند و به طبقه‌ی بالا رسید. آنجا از یک پذیرایی خاص و با بالکنی عریض تشکیل می‌شد. در دو سو هم سه اتاق دیگر وجود داشت که پیرمرد درون یکی شان می‌خوابید. همان اتاقی که احتمالاً پول و پله‌اش را هم نگهداری می‌کرد. لرزشی مداوم در اعضایش رخنه کرده بود و کیسه‌ای توخالی که بر پشت داشت سنگین می‌نمود. در هر سه اتاق بسته بود. نزدیک‌ترین در را امتحان کرد: قفل بود؛ و به همین دلیل، دوباره به راهرو برگشت، تا سراغ یکی دیگر از درها برود. سردی دستگیره‌ای که حالا در دست داشت بر ترسش افزود و انگار مستقیم به قلبش چنگ انداخت! کوبش بی‌امان قلبش حالا دوچندان گشته بود. در بی‌صدا کنار رفت و اتاقی سیاه و خاموش در برابرش نمودار شد، درخششی روی زمین دید و تا حد مرگ وحشت کرد! درخشش از آن دو چشم خیره بود که در صورتی بیضی شکل و ریش دار قرار داشت و اکنون، مستقیم به او زل زده بود! خواست برگردد و تا آنجا که توان دارد بدود، اما لحظه‌ای بی اختیار مکث کرد و نگاه دیگری به موجود روبرویش انداخت. آن تنها یک بز کوهی خشک شده بود که با چشمان تا-ابد-بیدارش غریبه‌ی وحشت زده را می‌نگریست! چیزی نمانده بود که قلبش از کار بیافتد، اما بی‌حرکت ایستاد و سعی کرد آرامشش را حفظ کند: «احمق ترس! این همه

راه را نیامده‌ای که حالا با دیدن بزی جا بزنی. یا با پول از اینجا می‌روی، یا همان بهتر که دیگر پایت به بیرون نرسد!»

کمی آرام‌تر شد و به درون اتاق نگریست: پیرمرد آنجا نبود. بیرون آمد و در مقابل اتاق سوم ایستاد، صدای خُر خُر از پشت در می‌آمد؛ شک نداشت که حالا بین او و پیرمرد تنها همان قطر چوبی وجود دارد و در آن سو، حاج بابا همچون اژدهایی پیر که از گنج عظیمش نگهداری می‌کند، خوابیده و خُر خُر سر داده!

بی آنکه لولاها جیغ بزنند، یا دستگیره صدای اضافه بدهد، در باز شد و آنچه او پیش از ورود تصورش را می‌کرد به حقیقت پیوست: تختی بزرگ در میان اتاق قرار داشت و پیرمرد با بدنی تمام عریان روی آن افتاده، خور و پف می‌کرد. در اطراف، مقادیری اسباب و اثاثیه بود، و یک کمد در انتهای سمت راست. برزو بی صداتر از حیوانات شب‌رُو، به سوی کمد رفت. در آن تا نیمه باز بود و درونش تاریک‌تر از هر جای دیگر. وقتی خواست نگاه دقیق‌تری به درون کمد بیاندازد، در غیژ غیژ ناجوانمردانه‌ای کرد و همان دهشت هیولا وار بر سر برزو خراب شد! سپس دست و پایش ضعف رفت و خود را باخت. مطمئن بود که پیرمرد بر می‌خیزد و داد و هوار راه می‌اندازد. اما کوچکترین تغییری در وضعیتش پیش نیامد، و پیرمرد بی‌توجه، خُر و پف می‌کرد.

برزو دستی به پیشانی خیسش کشید، و بعد از یک نفس عمیق، داخل کمد را دید زد. مشتکی لباس، تنها چیزی بود که بعد از این همه خطر کردن، با آن مواجه می‌شد. اما ناامیدی به دل نداد؛ احتمالاً پیرمرد صندوقی داشت که پول و پله‌اش را درون آن نگهداری می‌کرد. با عجله این‌سو و آن‌سو را نگریست و در پی هرگونه مخزن دیگری گشت، ولی نه صندوقی یافت و نه حتی صندوقچه‌ای! در عوض، متوجه مجسمه‌ای کوچک، شبیه به سر عقاب، شد که روی دیوار، روبروی تخت پیرمرد، قرار داشت. مجسمه‌ای از جنس برنز که در آن بی‌نوری شب، کمی درخشندگی داشت. با هیجان و ترس در برابر آن ایستاد و خوب

وراندازش کرد، دیوارِ دورش با یک برش گرد و ظریف جدا شده‌بود، که اگر با دست آنرا بررسی نمی‌کرد، احتمالاً به این موضوع پی نمی‌برد. «یا باید آن را چرخاند، یا به سمت بیرون کشید. اما اگر صدا کرد چه؟!» چیزی از درونش پاسخ داد: «آن وقت اگر پیرمرد بیدار شد، فوراً فلنگ را می‌بندم.» بعد با تردید ادامه داد: «اما آن وقت چطور از در بیرون بروم؟» کمی مکث کرد: «وقتی که لو رفته‌باشم، دیگر بی‌سر و صدا بودن چه سودی دارد؟! با لگد در را باز می‌کنم و... فرار!» اینطور خود را دلداری داد و تصمیمش را گرفت. دستان بی‌جان‌ش را دور سر مجسمه سفت کرد و به نرمی عقب کشید، اما مجسمه تکان نخورد. دوباره دستانش را محکم کرد و به پیرمرد زل زد، او داشت خُر خُر می‌کرد؛ این‌بار به شکل چرخشی، به سمت چپ گردانند...

مجسمه در جای خود گردید و متوقف شد. صدای سایش چیزی آمد. برزو از ترس برگشت و به پیرمرد نگاه کرد: پیرمرد، دیگر خُر و پف نمی‌کرد! قلبش همچون طبل جنگی به سینه‌اش می‌کوفت. درست بالای تخت حاج بابا، چیزی شبیه به کشویی سنگی، از دیوار بیرون زده بود! برزو بی آنکه هیچ‌گونه جنبشی بکند، میخ‌کوب، به پیرمرد چشم دوخته‌بود. احساس بدی داشت، انگار دل و روده‌اش می‌خواست از حلقومش بیرون بزند. چهره‌ی گوشتی و چروکیده‌ی پیرمرد، با آن ته ریش سپید، و دور چشم‌های قلمبه‌اش، هوشیار به نظر می‌رسید. برزو بارها و بارها آرزو کرد که ای کاش به آنجا نیامده‌بود، اما حالا کار به نیمه رسیده و راهی برای جا زدن نبود. کمی منتظر شد و عاقبت، پیرمرد، دوباره شروع کرد به خُرناش کشیدن.

برزو نفس راحتی کشید و به سرعت بالای سر پیرمرد رفت. درون کشوی سنگی یک کلید وجود داشت! کلید را با دو انگشت برداشت و آرام در جیبش گذاشت. سپس به همان آرامی که آمده بود از اتاق بیرون رفت.

هرچند درِ اتاقی که قفل بود، در ظاهر به دو در دیگر می‌مانست، اما

بسیار کلفت‌تر، و غیر قابل نفوذتر بود؛ جایی مناسب برای نگهداری آنچه که برزو آرزویش را می‌کشید. چیزی که هم اکنون در برابرش به چشم می‌خورد، تنها در رویاها قابل رویت بود، و بی‌تردید دست نیافتنی. اما دیگر دوران سرگشتگی و بدبختی به سر آمده بود، چرا که آن اتاق بی‌روزنه و بی‌پنجره، گاو صندوق حاج بابا بود!

کیسه‌ی بزرگ برزو خیلی زود پر شده‌بود از سکه‌های طلا و نقره و کلی سنگ و یاقوت گران‌بها که درخشش زیبایشان را حتی در آن تاریکی هم می‌شد مشاهده کرد! برزو سراسیمه کیسه را به کول انداخت و بلند شد. فکر اینکه بزودی وضعیتش زمین تا آسمان فرق خواهد کرد در دلش غوغایی به پا کرده بود. اما هنوز از تاریکی اتاق بیرون نیامده بود که حضور کسی را احساس کرد! پیرمرد، عصا به دست، داشت از اتاقش بیرون می‌آمد و همانطور که هنوز خواب به سرش بود، و داشت ریشهایش را می‌خاراند گفت: «تویی شیرینم؟ مگر نرفتی خانه؟»

دزد و صاحب خانه در یک‌آن رو-در-روی هم قرار گرفتند! پیرمرد که بطور کامل عریان بود، در آن سیاهی شب، با آن شکم خیک‌مانند و سر طاس، به خمره‌ای گوشتی می‌مانست. برزو کیسه به دست خشکش زد و برای لحظاتی هردو چشم در چشم هم دوختند. اما طولی نکشید که نتیجه‌ی این ملاقات شبانه، رخ‌نمایی کرد و حاج بابا که جلوی چشمانش را خون گرفته بود با عصای عتیقه‌اش به طرف جوان دزد هجوم آورد! برزو بی‌درنگ جاخالی داد و عصای پیرمرد از بیخ گوشش گذشته، محکم به دیوار پشت سر خورد! چنان شکه شده بود که نزدیک بود کیسه از دستان بی‌قوتش بیافتد. مقاومت نکرد و دوان دوان به سوی پله‌ها فرار کرد. نزدیک بود از پله‌ها به پایین پرت شود، چون در آن تاریکی، یک‌دفعه زیر پایش ظاهر شده‌بودند. پیرمرد که به خاطر شدت ضربه‌ی ارسالی‌اش، تلوتلوخوران روی زمین افتاده بود، حالا برخاسته بود، و داشت خس‌خس‌کنان از پی‌اش می‌دوید!

برزو پله‌ها را چندتا یکی پشت سر می‌گذاشت و حالا به چشم خود

برزو بی صداتر از حیوانات شب‌رُو، به سوی کمد رفت. در آن تا نیمه باز بود و درونش تاریک‌تر از هر جای دیگر. وقتی خواست نگاه دقیق‌تری به درون کمد بیاندازد، در غیژ غیژ ناجوانمردانه‌ای کرد و همان دهشت هیولا وار بر سر برزو فراب شد!

می‌دید که خدمتکار معتاد حاج بابا هم هوشیار شده، و چماق به دست، پایین پله‌ها منتظر اوست. پیرمرد به پله‌ها رسید، اما انگار او هم غافلگیر شده بود، نتوانست تعادلش را حفظ کند و در یک‌آن، با سر و صدای فراوان پایین غلتید!

برزو همچون گاو نری وحشی مستقیم به پیش شتافت. نگهبان مردنی راه را بر او بسته بود، لیکن در آن زمان و مکان، هیچ چیز و هیچ کس را یارای مقاومت در برابر دزد نبود! انگار نگهبان هم این را به موقع فهمید، زیرا به سرعت خود را از مسیر برزو کنار کشید، اما مشت برزو به سینه‌اش خورد و او را همچون نگاره‌ای ناموزون به دیوار چسباند! به در که رسید، تازه یادش آمد در قفل است، پس خیلی سریع برگشت و کلید را که کنار نگهبان از هوش رفته، افتاده بود، برداشت. پیرمرد هم همچون خدمتکارش نقش زمین شده بود و تکان نمی‌خورد. این اقبال بلند برزو را نشان می‌داد و او از آن استفاده کرده، از خانه خارج شد.

عمارت در خاموشی مطلق بود و شب بر فرازش گسترده. برزو هوای تازه و خنک را به درون کشید و به اتاق خدمتکارها نگاه کرد، چراغ همه خاموش بود و این، شادی بی‌انتهایی را به دل او انداخت. میان درختها دوید و از یکی شان که کوتاه بود و مشرف به دیوار، بالا رفت. اول کیسه را روی دیوار گذاشت و بعد خود نیز از پیش‌اش رفت. کوچه را از نظر گذراند و از اینکه حتی یک پاسبان هم نبود اعتماد به نفسی دو چندان یافت. از دیوار پایین آمد و به درون کوچه گام نهاد. نور سوسو-زنی که از یکی از کوچه‌ها بیرون می‌زد، نشانگر آن بود که پاسبان‌ها دارند نزدیک می‌شوند! کیسه بر پشت، شروع کرد به دویدن در خلاف جهت پاسبانها. در میانه راه نزدیک بود با دو پاسبان دیگر، که روی شاه‌نشینی لم داده، و داشتند سیگار کشان با هم گپ می‌زدند، برخورد کند. اما خیلی به موقع راهش را تغییر داده، از دالانی فرارش را پی گرفت. زیر دالان سیاهی قیرگونه‌ای حاکم بود؛ و همین باعث شد که نتواند چالهی مقابلش را ببیند؛ و به شدت زمین خورد. این، آخرین چیزی بود که از

آن شب به خاطرش ماند!

پلک‌های سنگینش را باز کرد و به سقف دالان که بالای سرش بود خیره ماند. ابتدا نمی‌دانست آنجا چه می‌کند و چرا خوابش برده، اما وقتی سرش تیر کشید، به خاطر آورد. هوا گرفته بود و بوی تند و نفرت‌انگیزی به مشامش رسید، که باعث شد بیشتر حواسش را بازیابد. احتمالاً ساعتی بی‌هوش آنجا افتاده بود. باید بر می‌خواست و می‌گریخت؛ پیش از آنکه پاسبان‌ها پیدایش کنند. دستانش در آن تاریکی به دنبال کیسه‌ی انباشته از خوشبختی گشت، و وقتی آنرا یافت، برخاست و با تمام سرعت به پیش رفت. اما طولی نکشید که خیلی محکم به مانعی برخورد کرد. صورت و دنده‌هایش سخت تیر کشیدند، و سرش، دنگ، صدا کرد. آنگاه بود که دانست کجا به سر می‌برد. آنچه او با آن برخورد کرده بود میله‌های آهنین بودند و چیزی که حالا به جای کیسه بر پشت می‌برد، پای مردی ژولیده و چرک آلود بود که داشت هوار می‌کشید؛ آنجا سیاه چالی تاریک و نمور بود. مردی کثیف و پشمالو همچون حشره‌ای تاریک‌زی به او می‌نگریست!

«...م...م...من کجا...؟»

مرد با دستانش شروع کرد به لمس کردن اطراف، و وقتی به دیوار رسید، گفت: «تو دزدی و اینجا سیاه چال.»

برزو دیگر تاب ایستادن نداشت. بار سنگین و سرد حقیقت تلخ، ناگهان بر سرش خراب شد و را نقش زمینش کرد! زبانش بند آمده بود و بدنش چنان می‌لرزید که انگار بعد از یک آبتنی، حالا در برابر سوز سرما قرار گرفته. هرچند در آن سیاه‌چال مخوف، که هوایش را کد و نفرت انگیز بود، و تنها چیزی که به گوش می‌رسید صدای چکیدن آب، نفس‌های خشکیده‌ی همراهش و جیغ‌های گاه و بی‌گاه موشها بود، اما آنچه را که در ذهن و جان برزو جریان داشت، اگر ماهیت بیرونی می‌دادی، تمام عالم را از شیون و ناله پر می‌کرد!

«و...ولی من، من نباید اینجا باشم! چرا... چطور گیر افتادم؟ ای خدا به فریادم برس، الان است که دیوانه شوم! نکند کابوس می‌بینم؟!» برخاست و میله‌ها را سفت در دست فشرد؛ آنها سرد و سخت بودند و ذره‌ای از جایشان جُم نمی‌خوردند.

«تقلاً نکن جوان؛ تو نه کابوس می‌بینی، و نه در دنیای خیالاتی. این حقیقت محض است. تو و من اینجا هستیم، در سیاه‌چال شهر. البته من سالهای بسیاریست که اینجایم، ولی تو احتمالاً خیلی اینجا نمی‌مانی.»

«منظورت چیست پیرمرد؟ یعنی من بزودی آزاد می‌شوم؟ می‌دانستم، می‌دانستم که حاج بابا مرد شریفی ست. می‌دانستم...»

«مرد شریفی بود.»

برزو که حالا از طرز سخنان مرد گیج شده بود، نزدیک رفت و وقتی بهتر توانست چشمان بی‌مردمک مرد را ببیند، دریافت که او نابیناست. به چهره‌ی کثیف و پر موی او، که پوست پُر چروک، و گونه‌های برآمده‌اش، را پوشانده بود نگریست و پرسید: «...یعنی چه؟!»

پیرمرد نگاه بی‌حاصلش را در جهت او گرفت و گفت: «پسر، مثل اینکه نمی‌خواهی باور کنی که به پیرمرد حمله کرده‌ای و او را از پا درآورده‌ای. این مجازاتش اعدام است دیگر!»

پاهای برزو، مانند ستون‌هایی فرسوده، که قادر به حمل باری بیش از وزن خود نباشند، به ارتعاش درآمد و او باز به زمین افتاد. این بار در خیس‌ی کف سیاه‌چال فرو غلتید، و بی آنکه عکس‌العمل دیگری نشان دهد، سرش را نا امیدانه با هر دو دست گرفت: «اما...اما، من او را نکشتم! به خدا قسم که من با او هیچ کاری نداشتم! من... من...»

«یعنی تو او را نکشته‌ای؟»

«به پیر، به پیغمبر که من حتی به او دست هم نزدم، او خودش از پله‌ها افتاد!»

«به هر حال، خدمتکارش که ادعا کرده تو او را هل داده‌ای. نگهبان‌هایی که تو را آوردند می‌گفتند تمام مردم شهر عزادار شده‌اند و تقاضای

«...م...م...من کجا...؟»

مرد با دستانش شروع کرد به لمس کردن اطراف، و وقتی به دیوار رسید، گفت:

«تو دزدی و اینجا سیاه چال.»

قصاص دارند. قاضی هم رأیش همین است. آدم بدشانسی هستی.»
برزو لحظاتی با ناباوری به سیاهی اطرافش خیره ماند و بعد، وقتی کاملاً از حقیقت اشباع شد، زار زار زد زیر گریه! میله‌های زندان را گرفت و نعره‌زنان گفت که بی‌گناه است، خود را به در و دیوار کوفت، اما فایده‌ای نداشت. سرنوشت که تا همین دیشب داشت به خوبی با او همراهی می‌کرد، حالا بی‌رحمانه روی زشت و کریه‌اش را نمایان کرده بود!

بالاخره وقتی برزو بی‌حال و بی‌رمق کف سیاه چال دراز به دراز افتاد، پیرمرد شروع کرد به دلداری دادنش: «خیلی هم بدشانس نبودی پسر. من را می‌بینی؟ زمانی برای خودم کسی بودم؛ روزی حاکم به شهر آمد و من به خیال خود دلاورانه در برابرش ایستادم و به ظلم‌هایی که او اطرافیانم می‌کنند اعتراض کردم، اما همان باعث شد به اینجا انداخته شوم، و برای اید محکوم به همدمی با تاریکی مطلق. ای کاش من هم سرنوشتم مثل تو بود.» پس از مکثی کوتاه ادامه داد: «شاید اگر پیرمرد زنده بود اوضاع تو هم فرق می‌کرد.»

برزو حق‌کنان و به زحمت گفت: «بله، اگر پیرمرد نمرده بود اینطور نمی‌شد، اگر او زنده می‌ماند... او مرد خوبی بود.»

«البته روی قضاوت من در مورد آدم‌ها خیلی نباید حساب کنی، چرا که من نابینا هستم و حتی اگر بینا هم بودم، این زندان مانع از آن می‌شد تا بتوانم به طور صحیح درباره‌ی آدم‌ها نظر بدهم. این چیزهاییست که من هم مثل بقیه شنیده‌ام. مثلاً اینکه پیرمرد به قدری آدم درستی بوده که بعد از مردنش ستاره‌ای در آسمان دیده می‌شود که هرگز نورش خاموش نمی‌شود، حتی امروز و پس از طلوع خورشید!»

برزو با تعجب پرسید: «چه؟! تو چه گفتی؟»

پیرمرد باز گفت: «من فقط شنیده‌ام. مردم می‌گویند یک ستاره از دیشب تا حالا درون آسمان دیده می‌شود؛ به خیال آن‌ها ستاره‌ی پیرمرد است.»

«این حقیقت دارد؟»

«از من می‌پرسی؟! خود من هم از نگهبان‌ها شنیده‌ام.»
و تا پیش از آنکه نگهبانی ظرف بوگندوی غذا را - که گویی روده‌ی سگ به جای غذا در آن نهاده بودند- بیاورد، برزو مدام درباره‌ی چیزهایی که مردم راجع به حاج بابا و ستاره‌اش گفته بودند پرسید. اما مرد نابینا چیز بیشتری نمی‌دانست و پاسخی هم نداشت.

«نگهبان! می‌توانی درباره‌ی ستاره‌ی پیرمرد برابم بگویی؟»

نگهبان که سبیلی از بنا گوش در رفته داشت با صدای خشن خود جواب داد: «ای بی‌حیای حرام‌لقمه! زدی مردی به آن نازنینی را کشتی؟! پیرمرد، آدم با خدایی بود و از دیشب تا حالا که مرده، ستاره‌ای

درخشان در آسمان ظاهر شده که حتی در نور روز هم می‌شود آنرا دید. ملا قاسم می‌گوید این نشانه ایست از طرف خدا که شاید بخواهد ما را هم دچار عذاب کند! برو دعا کن که بلایی سر ما نیاید، وگرنه هیچ رقم از تو نمی‌گذریم و خودم پیش از مرگ چنان بلایی سرت می‌آورم که مرغان آسمان به حالت زاری کنند!» این را گفت و بعد از انداختن تفی به صورت برزو از آنجا رفت.

برزو دیگر جیکش در نیامد و لب به غذای چندش‌آور زندان هم نزد. در عوض چنان وحشت کرده بود که انگار هم اکنون نامه‌ی اعمالش را گذاشته‌اند زیر بغلش و مزد عمل وی، سوزش بی‌انتهای دوزخ است! اگر تا کنون فقط از اعدام شدن می‌ترسید، حالا گرفتار شدن به خشم خدا هم بر دلهره‌اش می‌افزود.

«نترس پسر، مردم بی‌سوادند، حرف زیاد می‌زنند.»

«اما... اگر راست باشد؟!»

«به جای این کارها از خدا طلب بخشش کن، شاید به تو رحم کرد. مگر نشنیده‌ای که می‌گویند سر بی‌گناه پای دار می‌رود، اما بالای دار نمی‌رود؟»

در پاسخ، برزو بی‌صدا ماند و با اندک سوسوی امید در دلش، سر در گریبان برد. با خود گفت: «یعنی ممکن است او برای اینکه من بی‌گناه اعدام نشوم، بخواهد کمکم کند؟ شاید این ستاره هم نشانه‌ی همین باشد!» حالا قلبش آرام‌تر می‌نواخت و چیزی در وجودش به او می‌گفت که شاید نجات پیدا کند.

غروب همان روز، نگهبان‌های قلچماق آمدند و برزو را کشان‌کشان و دست‌بسته، برای اجرای حکم بردند. چشمانش پرتوهای خورشید را تاب نمی‌آورد و تلاش او برای یافتن ستاره‌ای که مردم می‌گفتند بی‌فایده بود. جمعیت زیادی در میدان شهر جمع شده بودند و همه او را نفرین می‌کردند. بارها به پیکرش مشت و لگد کوفتند و هرکس رسید، تفی به صورتش انداخت و دعای شومی بدرقه‌ی راهش کرد. حتی محمود، بهترین دوستش، در جمع آنان بود به او ناسزا می‌گفت. خدا را شکر کرد که کس و کاری ندارد و لااقل در برابر آنها شرمگین نخواهد شد. بالاخره وقتی دیدگانش به نور عادت کردند، در میان هیاهوی جمعیت، در آسمان به دنبال ستاره گشت و خیلی زود آنرا درست بالای سرش پیدا کرد: ستاره‌ای پرنور که بدون چشمک زدن بر بلندای گیتی ایستاده بود و نظاره‌گر مراسم اعدامش بود.

غرق شگفتی و امید

شد و ملتسمانه رو به آسمان گفت: «مرا نجات بده! شرّ این‌ها را از من دور کن! التماس می‌کنم! التماس می‌کنم!»

او را پای چوبه‌ی دار بردند و طناب را دور گردنش انداختند. بیم و امید در او بیداد می‌کرد. نمی‌دانست عاقبت کدام یک چیره می‌گردد. ناصرسلخ که با آن هیکل دیو-مانند و چهره‌ی سیاهش تصویر خودِ مأمورین جهنم را یادآور می‌شد، بالای سکوی مخصوص اعدام ایستاد و با چشم‌های از حدقه بیرون زده به مردم خیره گشت. کمر بندش را روی شکم برآمده‌اش جابجا کرد، دهان گشادش را باز کرد و شروع کرد به خواندن حکم...

وقتی به کلمه «اعدام» رسید، مردم دیوانه وار فریاد کشیدند و مشت‌هایشان را در هوا تکان دادند. طناب همچون ماری که از شاخه‌ی درخت اعدام آویزان شده، و به دور شکارش می‌پیچد، گردن او را در بر گرفته بود و آماده‌ی گریز صندلی چوبی و فرسوده، از زیر پای قربانی‌اش بود! برزو بار دیگر به ستاره‌ی درخشان خیره شد و درحالی‌که چشمانش خیس اشک بودند، در دل دعا کرد. ناصرسلخ کنار صندلی ایستاد و پایش را پیروزمندانه به صندلی تکیه داد: «افتخارش نصیب من خواهد شد. قاتل بی‌خدا!» چند فحش رکیک هم داد که البته در برزو اثر نکرد. برزو آنقدر خود را باخته بود که تقریباً خود را خیس کرد. سزپاسبان، با لذت، نگاهی به برزو کرد، و بعد از خنده‌ای تمسخر آمیز، رو به جمعیت مشتاق کرد. هیجان بی‌اندازه‌شان، به اوج رسیده بود. پس مجری حکم دیگر درنگ نکرد، و لگدی محکم به صندلی زد. برزو دیگر هیچ چیز

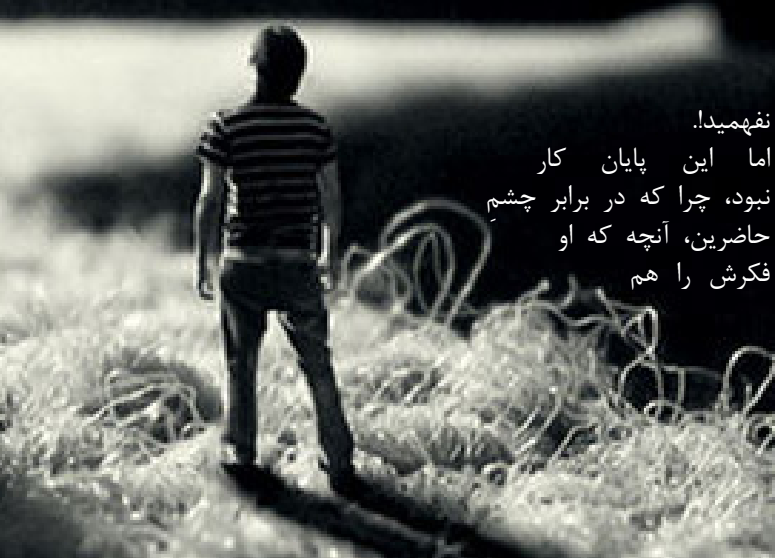
نفهمید!

اما این پایان کار

نبود، چرا که در برابر چشم

حاضرین، آنچه که او

فکرش را هم



نمی‌کرد رخ داد: طناب پاره شد و اعدامی بی آنکه حکمش اجرا شود به زمین افتاد! هرچند، از جایش جم نمی‌خورد. فریادها بلند شد و همه با تعجب به برزو و سر پاسبان که حالا با عصبانیت به سربازهایش چشم دوخته بود می‌نگریستند. کسی فریاد زد: «این یک نشانه است! ما نباید او را اعدام کنیم» عده‌ای تأیید کردند و دیگران، با خشم، تکذیب دیگری فریاد برآورد: «خدا می‌خواهد او را چند بار بکشیم، او باید تقاص سختی پس بدهد!» و باز فریادها به هوا رفت.

طبیعی برزو را معاینه کرد و اعلام کرد که وی بخاطر شک و ترس از هوش رفته. ناصرسلاح، سربازهایی را که مسئول آماده کردن بساط اعدام بودند، تهدید به مجازات سخت کرد. آنها هم عاجزانه درخواست بخشش نمودند و گفتند که تقصیر از آنها نبوده. بالاخره، پس از فروکش کردن همه‌می مردم، سر پاسبان اعلام کرد که وقتی او به هوش آمد، دوباره حکم را اجرا خواهند کرد؛ سپس کسی را فرستاد تا طنابی نو و محکم بیاورد.

شگفتی باز مانده، و چشم‌ها از ناباوری گرد شده بود، که همگی درون سرشان صدای سوت کر کننده‌ای را شنیدند و بعد، بی آنکه حتی از دماغ کسی خونی ریخته شود، یا خراشی به بدن فردی بیافتد، ناگاه همه نقش زمین شدند!

چند لحظه بعد، برزو آرام آرام داشت چشمانش را باز می‌کرد.

وقتی کلیدی فشرده شد، نور قطع گردید و چهره‌ی کابین کنترل اختر ناو مشخص گشت. رباتی بالدار که در آستانه در کابین قرار داشت چند گام دیگر پیش آمد، سپس حباب شیشه‌ای سرش با صدای خشکی کنار رفت و موجودی کوچک شبیه به خیار دریایی، که تا کنون درون ربات نشسته بود به آرامی از آن خارج شد. ربات وی را کف دستش گذاشته، پایین آوردش. در ظاهر او هیچ برآمدگی و فرورفتگی یا زائده‌ای دیده نمی‌شد؛ نه چشمی، نه گوشی و نه هیچ عضو دیگری. چند موجود همشکل دیگر که پای نمایشگرها و کلیدها

آزمایش کمتر از حد استاندارد بوده.» سرهنگ سکوتی متفکرانه کرد و گفت: «من نمی‌دانم، باید دوباره دستگاه را تنظیم، و شلیک را تکرار کنید.

اگر نتوانیم این موجودات حقیر را نابود کنیم، پس چطور می‌توانیم در میدان نبرد، و در کهکشان بارکیلوس، به مصاف دشمن برویم؟»

همگی به نمایش گرها فیره شدند. در تصویر می‌شد یکی از موجوداتِ دوپایی را که رویشان آزمایش شده بود دید. موجود داشت در میان همسانان مرده‌اش قدم می‌زد.

نوری خیره کننده برخواسته و پیکر بزرگی را که دو بال گسترده بر پشت داشت در بر گرفته بود. موجود بالدار که در آستانه در ایستاده بود با صدایی زیبا که در سرتاسر آنجا طنین انداز بود گفت: «فرمانروا دستور داده اند که به آرزوی ایشان جامه‌ی عمل بپوشانیم.» فرد دیگری که بخاطر شدت نور دیده نمی‌شد، وظیفه شناسانه پاسخ داد: «بله قربان، اطاعت می‌شود.»

مردم پچ پچ کنان در مورد ربط پاره شدن طناب و پیدایش ستاره با هم صحبت می‌کردند، که ناگاه کسی از میان جمعیت فریاد زد: «ستاره را نگاه کنید! درخشش دوچندان شده!»

و همه، از ریز و درشت و خرد و کلان به آسمان نگریستند. ستاره‌ی درخشان گویی می‌خواست با خورشید برابری کند! دهان‌ها تازه از

ایستاده بودند احترام نظامی گذاشتند(یا لا اقل اینطور به نظر رسید). «سرهنگ اسلحه خوب کار می‌کند! آزمایش مثبت است و تمام کسانی که سطح هوشیاری داشتند حالا نابود شده اند.» مشخص نبود صدا از کجایشان در می‌آید. سرهنگ آزاد باش داد.

کسی خواست نطق جدیدی بکند که ناگهان، نمایشگری شروع کرد به جیغ-ویغ کردن. هیچکدام از افسرها جرأت نکردند رو برگردانند. در عوض، می‌شد حدس زد که همگی با تعجب به هم، و بعد به سرهنگ خیره شده‌اند. کامپیوتر اعلام کرد: «یافتن هوشیاری. میزان هوشیاری صد درصد.»

سرهنگ با تعجب پرسید: «افسرا! این دیگر چیست؟»
«ولی، قربان سلاح باید همه را نابود کرده باشد! این خیلی عجیب است... شاید یکی‌شان ساختار ژنتیکی خاصی داشته باشد!»
دیگری گفت: «شاید سطح هوشیاری او پیش از

همگی به نمایش‌گرها خیره شدند. در تصویر می‌شد یکی از موجوداتِ دوپایی را که رویشان آزمایش شده بود دید. موجود داشت در میان همسانان مرده‌اش قدم می‌زد. سرهنگ گفت: «باید بفهمیم آیا مشکل از سلاح است یا این تنها یک اتفاق بوده. کسی

راه حلی دارد؟»

هیچکس چیزی نگفت. سرهنگ به نمایش گرها نزدیک شد، و هر چند در ظاهر چشمی نداشت، اما مشخص بود که به موجودات مورد آزمایش، بخصوص آنکه زنده بود، می‌نگرد.

افسری گفت: «قربان راه حل دیگری نیست، باید یک نمونه‌ی جدید که در همین شرایط بوده پیدا و رویش آزمایش کنیم.»

برزو روی سکوی وسط میدان نشست و با شگفتی به اطراف، و به مردمی که همگی جان داده بودند خیره شد. آنان طوری مرده بودند که انگار هرگز پا به عرصه‌ی هستی نگذاشته‌اند؛ بی هیچ نشانی از زخم یا حتی کوفتگی! نمی‌دانست باید خوشحال باشد که جان به در برده یا از اینکه بخاطر خواسته‌ی او این همه انسان مرده‌اند باید شرمسار باشد. زن‌ها، بچه‌ها، رهگذرانی که شاید حتی او را نمی‌شناختند. با چشمانی خیس به آسمان نگریست. ناجی‌اش در آسمان می‌درخشید؛ او مستقیم آنرا نگاه کرد و فریاد زد: «اما من نخواستم که تر و خشک را با هم بسوزانی! این از عدالت تو به دور است!» و گویی در پاسخ، ستاره، دیگر بار شروع کرد به درخشیدن و در همین هنگام، چیزی در سر او سوت کشید. در کسری از ثانیه برزو نیز به سرنوشت سایر مردم دچار شده بود!

سرهنگ در حالیکه با ابهت دستش را از روی دکمه‌ی شلیک بر می‌داشت، سریع چرخید و رو به خلبان‌هایی که پشت پیشرانه‌ها نشسته بودند، گفت: «موتورها را روشن کنید، سلاح مورد علاقه‌ی فرمانروا به خوبی کار می‌کند! پیش به سوی جبهه‌ی نبرد! بزودی کهکشان بار کیلوس هم از آن امپراتور خواهد بود. زنده باد امپراتور!» و همه این جمله‌ی پایانی را تکرار کردند.

سپس، هنگامیکه همه در تکاپو برای جهش اخترناو به سوی نبرد بودند، سرهنگ با وقار کنار ایستاد و لبخند زنان با خود گفت: «همیشه راه سومی وجود دارد!»

در آسمان نیلی زمین، شیعی نورانی بیشتر از پیش درخشید و آنگاه که بسان شهاب سنگی سرعت گرفت، دیگر هیچ زمینی‌ای آنرا به چشم ندید؛ مگر در روز باز پسین! ■

هنگامیکه همه در تکاپو برای جهش افترنانو به سوی نبرد بودند، سرهنگ با وقار کنار ایستاد و لبفند زنان با فود گفت: «همیشه راه سومی وجود دارد!»

نافنانا پذیرِ متوهم

امیر صالحی

دانای کل، هم عاقل هم دروغگو

می‌دانید نویسندگانی پاک‌ترین موجودات روی زمین‌اند. برای اینکه تن‌شان هیچ وقت به دروغ آلوده نمی‌شود، هیچ وقت حرف‌های خودشان را تکذیب نمی‌کنند و نمی‌توانند خلاف نوشته‌هایشان عمل کنند... راستی و راست‌گویی به وسیله‌ی پیوندی آسمانی در وجودشان تنیده شده، اما وای به روزی که انسانی دو رو، و دروغ‌گو دست به قلم شود! وای به روزی که این نویسنده‌ی دروغ‌گو نقش دانای کل را اجرا کند. آن وقت است که قانون‌گذار قوانینش را نقض می‌کند.

زندگی هر انسانی مثل یک داستان نیمه‌بلند سورئال است. مقدمه‌اش، نه ماه قبل از به‌وجود آمدن اثر، به دست پدر و مادر صورت می‌پذیرد... بعد از مدتی فصل‌های اولیه قلم می‌خورند... در این دوره‌ی طلایی، شخص، نخست خودش را می‌شناسد و وجودش را به دیگران نیز اثبات می‌کند.

اگر نویسنده تازه‌کار باشد، و داستانی آبکی و مسخره تحویل اجتماع بدهد، از همان اول می‌فهمیم شخصیت منفی است یا مثبت. ولی یک نویسنده‌ی حرفه‌ای بارها سرشت

داستانش را تغییر می‌دهد و غیر قابل پیش بینی‌اش می‌کند. روزگار و سرنوشت در کنار هم آرام آرام، داستان را ورق می‌زنند تا به نقطه‌ی اوجش برسند یعنی همین دوران بیست تا سی سالگی... یک هیجان مطلق! نویسنده‌ی عاقل در همین جا داستان را تمام می‌کند ولی از آن جایی که نویسنده‌ی جماعت احمق است، مگر اینکه خلافش ثابت شود، یک مشت هجویات به ته داستان می‌بندد تا انسان بیچاره را تا سن هشتاد سالگی برسانند؛ سپس زنده به گورش کنند! بلایی سرش می‌آورند که خودش هم یادش می‌رود برای چه نفس می‌کشد.

پایان زیبا هدیه‌ای ست شاهانه، که نصیب هر اثری نمی‌شود! بعد از مرگ انسان یا بعد از کلمه‌ی «پایان»، منتقدها وارد عمل می‌شوند. منتقدهایی که هر کدامشان یک داستان جداگانه‌اند... نقد می‌کنند و نقد می‌کنند، بدون در نظر گرفتن اینکه داستان بیچاره در کفن است؛ و کسی نیست که جوابگوی نقدهای فرسایشی‌شان باشد. به مدت شصت و پنج میلیون سال، این کار روندی ثابت بود برای هر اثر، تا آن که استفانی به دنیا آمد...

طلوع استفانی... چند خانه آنورتر روسپی خانه!

قرن پانزده میلادی در مرکز امپراتوری مسیحیت یعنی رم. آنجا که پاپ اعظم را نماینده‌ی مستقیم خدا می‌دانستند، آنجا که غروب‌ها بوی سوختن بدن پروتستان‌ها در شهر می‌پیچید؛ پایین‌تر از برج‌های غول پیکر، کلیساهایی با گچ بری استادانه، پایین‌تر از خوابگاه پاپ و سگان حلقه به گوشش، که نزد مردم اسقف نامیده می‌شدند، پایین‌تر از بازار برده‌فروشان و استادیوم گلاذیتورها، در خانه‌ای کوچک و یک طبقه، که از خیابان سنگفرش شده فاصله‌ی زیادی نداشت، یک مرد و روسپی جوانی، حدوداً بیست و پنج ساله، با هم تنها بودند ...

لباس‌های فاخر مرد و شنل ابریشمی‌اش که در کنار در افتاده بود، به روشنی نشان می‌داد که از طبقه‌ی اشراف شهر است... طبقه‌ای که مدت‌ها پیش صلاحیتش توسط پاپ اعظم زیر سوال رفت... زن هم جوان بود، چین چروک‌های روی صورتش در اصل جای زخم به جا مانده از شلاق فقر بود که این توهم را در هر کس به وجود می‌آورد که دخترک حدوداً سی سال دارد... لباس یک‌تکه‌ی کهنه ولی تمیزش، و موهای سیاهی که از پشت با روبان قرمز رنگی بسته شده بود،

چهره‌ی دخترک را دل‌نشین می‌ساخت.

در شیرین‌ترین خواب‌هایش هم نمی‌دید که روزی با نجیب زاده‌ای جوان و اینچنین زیبا رابطه داشته باشد... هر دویشان می‌دانستند که به دلیل پس زمینه‌های متفاوت‌شان، این رابطه بیشتر از چند ساعت طول نخواهد کشید... شاید دخترک آخرین روسپی رم باشد که هنوز به دست ماموران کشته نشده بود!

چند خانه آنطرف‌تر، در اتاقی که خانه صدایش می‌کردند، استفانی از درد، به خود می‌پیچید، پنجره‌های چوبی که لولاهایشان یک سره جیرجیر می‌کرد، و در ورودی اتاق با چفت و بستنی محکم قفل شده بود تا توجه همسایگان به داخل خانه جلب نشود... صندلی فنکسنی و تخت استفانی تنها وسایل اتاق بودند... بوی کاه‌گل و چراغ پیه‌سوز روی صندلی، فضای اتاق را اشباع کرده بود... چراغ نور زیادی به اطراف نمی‌تاباند ولی همان هم غنیمتی بود!

یک ظرف نسبتاً بزرگ پر از آب داغ کنار تخت سفید و تمیز به چشم می‌خورد... خدمتکار استفانی در طول اتاق ۲۰ در ۲۰ راه می‌رفت و دست‌هایش

را با حالتی عصبی به هم می‌مالید و چیزی را زیر لب زمزمه می‌کرد.

بالاخره صدای در به گوش رسید، مردی حدوداً پنجاه ساله با یک ریش کم‌پشت و لباس مندرس وارد اتاق شد... کمی بدخلق بود... در هر صورت خدمتکار خواب‌نازنین‌اش را به هم زده بود... اول از همه به شکم بر آمده‌ی استفانی نگاهی انداخت، رو به خدمتکار کرد و گفت: «از کی تا حالا اینجوری شده؟ سریع توضیح بده ببینم بچه چند ماهه ست؟»

خدمتکار داستانش را در موهای کوتاه و قهوه‌ای رنگش فرو برد... کمی چاق بود، به چشم‌هایش که نگاه می‌کردی متوجه می‌شدی با چه مشقتی سعی در کنترل خودش دارد... با صدای خراشیده‌اش گفت: «قربان اتفاقات عجیبی داره می‌افته، فکر کنم خدا به ما پشت کرده... دیروز خانم وقتی داشت از پله‌ها بالا می‌رفت یه دفعه رو زمین افتاد و گفت سر درد دارم. بردمش تو تخت‌شون... صبح که اومدم صحنه‌ی عجیبی دیدم... شکمشون حد اقل سی سانتی متر جلو اومده بود... تمام علائم درسته، اشتهای بیش از حد، حالت تهوع... دردهای موضعی، فکر کنم خانم یه هیولای یه روزه داره!»

دکتر به چهره‌ی کنیزک خیره شد... این روزها



چیزهای عجیبی دیده بود... ولی این یکی دیگر خیلی دور از ذهن بود... شاید خدمتکار دروغ می گفت و می خواست حقیقت زنای استفانی را پنهان کند، و شاید هم درست می گفت... در هر دو صورت وظیفه‌ی او مشخص بود...

رو به خدمتکار کرد و گفت: «پدرش کجاست حالا؟» زن پنجا ساله دست‌های خونی‌اش را پشت پیش‌بند سفیدش پنهان کرد، صورتش را پایین انداخت و به کف چوبی خانه خیره شد. آرام دهانش را باز کرد و کلماتی را زمزمه کرد: «پدر نداره آقا... خانم با کسی نخواییده... نطفه‌ی بچه کاشته نشده، این هیولا بدون آغازه!»

تمام اصول و قواعد دین مثل پتک بر سر دکتر کوبیده شد، هیچ وقت به طور واقعی به عیسی و خدایش اعتقاد نداشت. ولی مثل بقیه مجبور بود تظاهر کند که یک کاتولیک افراطی است، ممکن بود که این همان پیامبر موعود باشد که همانند عیسی بدون پدر به دنیا می‌آمد... نعره‌ی ناگهانی استفانی دکتر را از خواب و خیال در آورد...

رگ‌های شکم سفیدش به طرز خطرناکی بیرون زده بود، کم‌کم لپ‌ها و سینه‌هایش باد کرد... سرعت عمل رشد، چند برابر شده بود...

اگر کوچک‌ترین تردیدی برای دکتر باقی مانده بود، با دیدن این صحنه‌ها به طور کامل رفع شد... حتی زن آبرتوی کشاورز هم قبل به دنیا آوردن سه قلوهایشان اینقدر زجر نکشیده بود... دکتر شنل کهنه و قهوه ایش را کنار تشت نقره ای انداخت... خم شد و دست‌هایش را در آن شست... خودش هم نمی‌دانست باید چه کند. کمرش را راست کرد و دوباره به استفانی خیره شد... اگر در حالتی به جز زایمان دیده می‌شد مطمئناً زیبا به نظر می‌رسید... با آن موهای سیاه که پشتش در هم پیچیده شده بود و چشمان درشت و قهوه‌ای‌اش، پوستش سفید بود، بیشتر به روس‌ها می‌خورد تا یک ایتالیایی... لب‌های برآمده و دماغ قلمی‌اش حالتی شهوانی به صورت دخترک می‌داد.

لحظه‌ای به خودش فکر کرد: اگر به جرم جادوگری اعدامش کنند چه؟ تنها یک قانون بر سرزمین حاکم بود... غیر کاتولیک‌ها و انسان‌های غیر عادی باید اعدام شوند! افکار مزاحم را از سرش بیرون انداخت... شاید هم، او یکی از حواریون پیامبر جدید شود... افتخار کمی نبود

دستانش را روی شکم زن گذاشت، لگدهایی که با قدرتی وحشتناک به بدن زن می‌خورد کاملاً محسوس بود. شکم استفانی از سمت چپ شکاف برداشت و قسمتی از کیسه‌ی رحم بیرون آمد... همان کافی بود تا دکتر دست و پایش را گم کند... عقب عقب رفت و به در چسبید... خدمتکار هم همینطور... شکاف گسترش پیدا کرد... خون به روی زمین جاری شد... قسمتی از معده‌ی زن و رحم بچه کاملاً بیرون آمده بودند... استخوان‌های کمر استفانی به

طور کامل شکست... دیگر تکان نمی‌خورد... دیگر جیغ نمی‌زد... رحم کودک با محتویات شکم دخترک به روی زمین پخش شد... خدمتکار و دکتر هر دو به کیسه چشم دوخته بودند...

باور کردنی نبود، ولی موجود حداقل هفده سال داشت... قدش بلند نبود... خودش را پیچانده بود، معلوم بود که در شکم مادرش به او خوش نگذشته است... درست است که می‌توانست به خوبی یک بچه‌ی هفده ساله فکر کند، ولی مغز تازه به دوران رسیده اش هنوز قادر به درک زمان نبود... همه چیز سریع می‌گذشت... جیغ خدمتکار و فرار کردنش... آمدن ماموران، آمدن کشیش نزدیک‌ترین کلیسا، صلیب‌هایی که دورش می‌بستند، سوار شدنش به گاری‌ای سر بسته، جلسه‌ای در حضور پاپ و اسقف‌هایش، بحث بر سر اینکه شیطان است یا فرشته، تبعیدش به عمیق‌ترین سیاه چال قصر، دوباره گاری سر بسته... ولی این بار می‌توانست پیکر خدمتکار و دکتر را ببیند که بر بالای هیزم‌ها جیغ و داد می‌کردند و تقاضای بخشش داشتند، دوباره سربازها... پیاده روی به پایین پله و سپس... تاریکی مطلق!

ادامه دارد... ■



خدا یا تایتان؟!

محمد امین یکتایی

زمین رو دریایی از خون فراگرفته... مردانی که ضجه می‌زنن... دست‌ها و پاها قطع شده. مردی رو می‌بینم که دل و روده‌اش از شکمش در اومده... چهره‌اش خیلی سرده. فکر کنم نیم روزی از مرگش گذشته. اون ور تر زنی رو می‌بینم با چشمانی اشک‌آلود، که قبری برای برادر و شوهرش حفر می‌کنه.

کابوس‌های شبانه... چند وقتی هست که هرشب همین کابوس رو می‌بینم. همیشه همینجوری پیش می‌ره... همیشه بعد از این که زن گریان رو می‌بینم، و بهش نگاه می‌کنم، سرش رو بلند می‌کنه و قیافه‌اش به تدریج تغییر می‌کنه. بعد یهو مثل این دی‌وی‌دی‌هایی که داداش هرمس رفته از آینده آورده صحنه اسکپ می‌شه... (نمی‌دونم این آینده‌ای‌ها چه مخی دارن! عجب چیزایی ساختن!)

مانند یه روح سرگردان، با سرعت یه پورشه‌ی برقی، به بالا پرواز، و به سمت کوه المپ حرکت می‌کنم... دست خودم نیست... هیچ وقت نمی‌تونم جلوی صحنه‌ی بعدی رو بگیرم... همیشه از این صحنه‌ی آخر می‌ترسم... باورتون می‌شه؟ هر کول و ترس!

پروازم خیلی سریع متوقف می‌شه. توی تالار پادشاهی‌ام... جایی که سریر پادشاهی خدایان قرار داره. پدرم رو می‌بینم که خیلی مغموم روی تختش نشسته و عمو پوسایدون داره دلداریش می‌ده...

از صحبتاشون می‌فهمم که فقط خودشون دوتا توی المپ موندن! خیلی برام سواله که چرا؟! برادرها و خواهرهام کجا رفتن؟ همیشه بعد از چند دقیقه در تالار به رنگ قرمز در می‌یاد و آروم آروم ذوب می‌شه... بعدش هم یهو می‌ریزه زمین و آتیش زیادی وارد تالار می‌شه. عمو و پدرم هم مثل مرغ‌هایی که توی پیک‌نیک‌هام، زنده زنده کباب می‌کنم، ضجه

می‌زنن.

این همون موقعی هست که از خواب می‌پریم...

فصل اول

بازم یه روز طولانی دیگه... هیچ وقت از جاودانگی خوشم نیومده. می‌دونید کلا از زندگی کردن خوشم نمی‌یاد! از همون بچگی همیشه نامادیریم منو اذیت کرده. همیشه مورد تنفرش بودم. حتی موقعی که نمی‌دونستم پسر یه خدام و هیچ کاری هم باهاش نداشتم هم ول کن نبود.

آخه چرا پدرم همیشه به «هرا» خیانت می‌کنه؟ برادرها و خواهرهام چه گناهی دارن که هرا ازشون متنفره و همشون رو دور خارج می‌کنه؟

البته خود من هم به مصیبت تونستم از دسیسه‌های هرا خودم رو خلاص کنم... مردم آینده فکر می‌کنن که من یه سری آزمون رو با قدرت‌های خارق‌العاده ام گذروندم... ولی بین خودمون بمونه؛ همه‌ش چرنده! درسته الان خیلی قوی شدم ولی موقعی که هرا می‌خواست منو بکشه، به اندازه‌ی یه پشه هم قدرت نداشتم. اگه داداش هرمسم از من خوشش نیومده بود منم به سرنوشت برادرها و خواهرهام دچار می‌شدم...

بگذریم. دارم زیادی می‌رم توی حاشیه... دوباره این آتنا روم تاثیر گذاشته. خواهر خوبیه ولی از این کاراش بدم می‌یاد. همیشه هر وقت

باهاش صحبت می‌کنم طلسمی روم می‌ذاره تا به فکر فرو برم و به خردم (خردا فک کن!) افزوده بشه. البته نمی‌دونه که توی اون اوقات به گذشتم فکر می‌کنم...

همینجوری توی باغ‌ها دارم برای خودم می‌گردم. جاودانگی خیلی خسته کننده‌س. البته امروز مثل روزهای دیگه نیست. قراره با آرس سر این که هرکی تونست اون یکی رو توی PES ۱۰ بزنه شرطی مسابقه بزنیم... می‌دونید هرکی باخت باید چی کار کنه؟ باید تبدیل به یه اسب بشه و اون یکی رو صد دوری دور المپ بچرخونه... آخ نمی‌دونید آرس چه قدر

وزنش زیاده...

توی فکر بازی‌ام، که یهو هرمس می‌یاد خلوتم رو بهم می‌زنه... باباجون احضارمون کرده...

کابوس هام رو زیاد جدی نگرفتم ولی از وقتی به زئوس در موردشون گفتم روزی نیست که عیشم رو بهم نزنه... هر روز احضارم می‌کنه و کلی سوال تکراری ازم می‌پرسه... هیچ وقت بهم نمی‌گه چرا انقدر نگرانه در مورد کابوس من...

بازم سوالی تکراری... اما داریم به آخرش نزدیک می‌شیم. آهان! بالاخره آخرین سوالش

زئوس: «به نظرت چی می‌تونه در تالار منو، که خودم با اودین توی آهنگری‌های دورفا درست کردیم، ذوب کنه؟»

می‌دونید جنس در تالار از فلزی به اسم اوروئه. خیلی محکمه. خیلی کم توی جایی به غیر از نیفلهایم - سرزمین‌های عموزاده‌ی بابام، اودین،

پیدا می‌شه. معمولاً خیلی کم با شمالی‌ها در ارتباطیم چون هروقت اونجا می‌ریم من و لوکی، یه دعوی درست و حسابی با هم می‌کنیم. خیلی کرمه! زئوس منو از افکارم خارج می‌کنه و می‌گه:

«تره خر با تو هستما! پرسیدم به نظرت

چی می‌تونه در تالار رو ذوب کنه؟»

بهش نگاه می‌کنم - و یه نگاه عاقل اندر سفیه (!) از اونایی که معمولاً عصبانیش می‌کنه - و می‌گم:

«آخه من چه می‌دونم! فقط می‌بینم که آتیش خیلی شدیدی بعد از ذوب شدنش داخل می‌یاد...»

آماده می‌شم که برم، اما بر خلاف انتظارم، زئوس می‌گه یه ماموریت برام داره! خیلی وقته ماموریتی بهم نداده بود.

باید با آتنا و آرس بریم یه سری به اطلس بزنیم. جدیداً زیادی دنیا رو تگون می‌ده. آدما خیلی ترسیدن!

ایول یه ماموریت باحال! ■



والاکوئنتا یا پته متهی والار روی آب!

بهنام امامی

آندر حکایات باقی مانده از کتاب زرد سرحد شرقی در باب چگونگی خلاصی آینور و ایلی ز دست مامورین ابهامات بسیارست. چه، ایشان خود نیز نفهمیدند که چگونه گریختن توانستند! لیک در اکثر قریب به اتفاق نسخ قدیم آورده اند که: ایلی ز ماشین پیاده همی گشت و خطاب به یکی از مامورین بگفت: «آخه الاغ! شما اگه مارو بگیری که داستان تموم میشه!» متعاقب مامور مخطوب با قدری تامل متوجه گشت که حرف پر بیراه نبوده و اصلن بیخودی وارد داستان شدند و خویشتن بر کوچه علی چپ افکند و ایشان را رخصت گریختن بداد!

چنین واقع گشت که گروهی از آینور با ایلی از مرزهای جهان بگریختند و در میانشان بزرگ ترین و جگرترین آینور بودند، از همین روی والار نام گرفتند، کله گنده‌های جهان.

اما هنگامی که پای در انا نهادند نخست مبهوت و سرگشته بودند، چراکه خبری از ایلی نبود و توگویی ایشان را قال گذاشته بود پس جمله آینور در انا هیلان و ویلان همی گشتند! اینک آینور در پی این بودند که ائای معهود را آنگونه که بدیشان وعده داده شده بود بنا نهند لیک تحقق چنین امری کالیبر کوچکتری را می‌طلبید... پس آئوله یکی از تواناترین آینور مخفیانه

به لب مرز برفت و نژاد دورف را که پیش از آن اندر مزارع خویش به کشت خشخاش مشغول بودند، با گذرنامه‌ی قلابی وارد مرزهای انا نمود. پس ایشان که در امور ساختمانی بسی خفن بودند در عوض یک وعده نوشابه و کیک در عرض سه سوت انا را برای ایشان بساختند... پس هر یک از آینور بر خویشتن کالبدی انتخاب نمودند... بزرگترین آینور را علف‌ها والار نام نهادند، خداوندان والار هفت اند: مانوه، اولمو، آئوله، ماندوس، ممد {!} و تولکاس... و والیر {ضعیفه‌های والار} نیز هفت اند: شمسی، مه‌ری، صغری، کبری، شهین، مهین و اقدس...



نخستین والار از حیث پارتی کلفتی مانوه بود، وی نوهی ما بود از این رو وی را مانوه می خواندند. وی علاقه‌ی عجیبی به جمله حبوبات نفاخ همی داشت و هر روز آبگوشت با ۲ تن نخود و لوبیا تیلیت می نمود و متعاقبن معده‌ی فعالی داشت، از این رو لقب «فرمانروای بادها» را از آن خویش کرد، که بعدها فیلمی با همین نام بساختند و به خورد ملت جومونگ پسند دادند. همچنین وی کفتر بازی قهار بود و جمله کفتران آردا جلد وی شده بودند و از این روی معظلی برای صنف کفتربازان آردا شده بود...

همراه با مانوه شمسی می‌زید، بانوی ستارگان که دیوان اشعار او به نام «منظومه‌ی شمسی» به چاپ رسیده است! علفها شمسی را حرمت می‌نهند و دوست می‌دارند، او را البرت می‌خوانند، که پندارم همان البرت انشتین منظور باشد...

غلام که بعدها وی را غولوم و پس از آن اولوم و پس از پس از آن اولمو می‌خواندند معاون سازمان آب و فاضلاب آردا بود، وی تنهاست. چه ۱۶۴ بار ازدواج ناموفق داشته و سوگند یاد کرد که دیگر زوجه اختیار نکند. پس از مانوه تواناترین والار هموست، و پیش از آمدن به آردا در دوستی با او صمیمی‌ترین بود، چرا که به واسطه‌ی مانوه و معده‌ی فعالش فاضلاب‌های منزلگاه مانوه از جمله منازل پر بار تر بود و از این روی نام اولمو در روغن [بود]! [چرند] در اینجا میگوید: هوووع! و او مخترع اولوموری بود، کرناهای عظیم اولمو، که بعدها در جام جهانی آفریقای جنوبی به وو-وو زیلا شهرت یافت.

دیگر والار گاگول نام داشت که بعدها شک کردند مرد است یا زن از این روی وی را گاگوله نامیدند لکن دیدند خیلی ضایع است زن روی وی را آتوله خواندند و وی آچار فرانسه‌ی والار بود و همو بود که نخستین بار دست به غنی سازی اورانیوم زد. همسر آتوله اقدس بود، که شبانه روز پای تلفن می‌نشست و غیبت می‌نمود زن روی حکایت اندر باب وی اندک باشد.

والار چهارم ماندوس بود، وی دوستان بود از این روی وی را ماندوست می‌گفتند که بعدها «ت» از تهش افتاد! وی زودرنج ترین والار بود فرت و فرت همچون پیرزنان نفین می‌کرد که مشهور ترین نفرینهایش را نثار نولدوریان بدبخت نمود و جمله تبارشات را به گ... {..} داد...

مهری همسر ماندوس بود و هموست که آنطرف خط با اقدس در غیبت‌ها همکاری می‌کند، پس از وی نیز حکایت اندک

باشد!

ممودن «یکی» اطلاعات دیگری از وی نمی‌دهیم!

بزرگ ترین والار در فردین بازی، تولکاس است، و همواره مشغول به خوردن لواشک و تمر و از این آت و آشغال‌ها بود از این روی وی را آشغال‌دوست می‌نامیدند که بعدها به آستالدوست و پس از آن به آستالدو متغیر گشت! برنامه‌ی کاری وی اینگونه بود: غروب‌ها کار تو آژانس، شب‌ها باشگاه، نصف شب‌ها باز کار تو آژانس، صبح‌ها سرویس مدرسه، ظهرها دریست، بعد از ظهرها تو کوچه و خیابون از برای فردین بازی، غروب‌ها باز تو آژانس!

همسر تولکاس کبری است که چون داستان این قسمت طولانی شد از وی می‌گذریم!

مهمین و شهین و صغری هم این وسط معلوم نیست همسر چه کسانی هستند!!!

و اینجا چرند نخست به پایان می‌رسد... ■



رد پای فرهنگ...

شاهزاده ی پارسی

نام نویسنده

شاهزاده پارسی نام مجموعه بازی است که توسط Jordan Mechner ساخته شده است. اولین بازی این سری با نام شاهزاده ی پارسی در سال ۱۹۸۹ توسط کمپانی Brøderbund بر روی سیستم عامل apple ۲ عرضه شد، که به موفقیت های چشم گیری دست یافت. در طی سال های بعد از ۸۹، این بازی بر روی کنسول ها و سیستم عامل های دیگر نیز پورت شد. داستان بازی در مورد وزیر ی بود که شاه دختری را دزدیده بود و شاهزاده تنها یک ساعت وقت داشت تا شاه دخت را نجات دهد. جالب اینکه این یک ساعت، زمان گیم پلی بازی نیز به حساب می آمد.

دومین بازی، با نام شاهزاده ی پارسی ۲: آتش و سایه، در سال ۱۹۹۳ توسط Brøderbund وارد بازار شد. داستان این بازی، دنباله ی قسمت قبلی بود، و از زمانی آغاز می شد که شاهزاده می خواست وارد قصر شاه دخت شود. اما پیش از ورود، ظاهرش با جادوی جعفر (همان وزیر شماره ی قبل) عوض می شود؛ وزیر خود را شبیه شاهزاده در می آورد و به پیش شاه دخت می رود. بنابراین شاهزاده نمی تواند وارد قصر شود، چون نگهبانان، جلوی ورودش را می گیرند. در این قسمت شاهزاده باید طلسمی را که جعفر بر روی او گذاشته را باطل کند و تا انتها داستان به همین منوال است.

شش سال از این سری بازی خبری نشد تا در نهایت کمپانی Red Orb Entertainment اولین بازی سه بعدی در این سری را با نام «شاهزاده پارسی سه بعدی» عرضه کرد. این محصول یک شکست به تمام معنا بود. داستان از این قرار بود که شاهزاده و سلطان ایران به ملاقات برادر سلطان



اسن، می‌روند. بعد از این دیدار محافظان شاهزاده کشته می‌شوند و شاهزاده در سردابی زندانی می‌شود. شاهزاده از سرداب فرار می‌کند و می‌فهمد که سلطان سال‌ها پیش به برادرش اسن، وعده داده بود که دخترش با پسر اسن، رگنار، نه شاهزاده (لازم به ذکر است که در این ۳ بازی، شاهزاده، شاهزاده‌ی واقعی نیست) ازدواج کند.

رگنار می‌خواهد شاهزاده را بکشد، اما به اشتباه سلطان را به قتل می‌رساند. وی، پس از زد و خوردهای بسیار با شاهزاده، متوجه می‌شود که نمی‌تواند قلب شاه‌دخت را بدست بیاورد؛ بنابراین سعی می‌کند که شاه‌دخت را به قتل برساند. ولی شاهزاده به کمک شاه‌دخت می‌رود و او را نجات می‌دهد.

پس از شکست بازی قبلی، استودیوی «یوبی‌سافت مونترال» کار ساخت را بر عهده گرفت و به جای سه‌گانه‌ی قبلی، دست به ساخت سه‌گانه‌ی جدید زد. در این سه‌گانه، شاهزاده واقعا یک شاهزاده است، و داستان از حمله‌ی ایران به هند آغاز می‌شود. وزیر ماهاراجه، که در طول بازی با نام وزیر شناخته می‌شود، به ماهاراجه خیانت کرده و دروازه را برای ورود سربازان ایران باز می‌کند. شاهزاده وارد کاخ می‌شود و پس از ورود، به مکانی می‌رسد که رو یک سکو، خنجری گذاشته‌اند. شاهزاده آن را بر می‌دارد، اما پس از این کار، زمین شروع به لرزیدن می‌کند و شاهزاده در اثر زمین لرزه سقوط می‌کند. شاهزاده پیش از برخورد به زمین دکمه‌ی بر روی خنجر را فشار می‌دهد و زمان به عقب بر می‌گردد.

پس از سقوط، پادشاه ایران دختر ماهاراجه، فرح، و ساعت شنی‌ای که داخل قصر بوده را به غنیمت می‌گیرد؛ شاهزاده نیز خنجر را نزد خود نگه می‌دارد. پس از غارت شهر آن‌ها به سمت شهر آزاد پیش می‌روند. در شهر وزیر، شاهزاده را فریب می‌دهد، و از او می‌خواهد تا با کمک خنجر، شن‌ها را از ساعت شنی آزاد کند. پس از آزاد شدن شن‌ها، طوفان شن کل قصر را فرا می‌گیرد و تمام افراد قصر به جز وزیر، فرح و شاهزاده به خاطر داشتن به ترتیب: عصا، مدال و خنجر، به هیولا تبدیل می‌شوند.

شاهزاده با فرح برای جبران خرابی‌ای که به بار آورده همراه می‌شود. وزیر نیز به کمک عصا تمام هیولاها را کنترل می‌کند، زیرا او به دنبال خنجر شاهزاده و مدال فرح است. پس از طی کردن خطرهای بسیار، فرح و شاهزاده عاشق یکدیگر می‌شوند و در شبی به هم نزدیک می‌شوند. صبح بعد از آن شب، شاهزاده در حالی بیدار می‌شود که فرح آنجا را ترک کرده، خنجر را با خود برده و به جای آن، مدال را برای شاهزاده گذاشته تا او از طلسم تبدیل شدن به هیولای شنی در امان باشد.

شاهزاده سعی می‌کند خود را به فرح، که دارد به سمت برج بلند قصر، جایی که ساعت شنی و وزیر قرار دارند، برساند اما در راه، فرح توسط هیولاهای شنی کشته می‌شود. شاهزاده بعد از این اتفاق خود را به ساعت شنی می‌رساند و خنجر را درون ساعت فرو می‌کند. زمان به قبل از حمله‌ی سپاه ایران به هند بر می‌گردد. شاهزاده فرح را پیدا می‌کند و ماجرا را به طور کامل به او می‌گوید. وزیر ماهاراجه، شاهزاده را می‌بیند و حدس می‌زند نقشه اش برملا شده. بنابراین سعی می‌کند شاهزاده را بکشد. شاهزاده پس از درگیری با وزیر موفق می‌شود او را شکست دهد. سپس خنجر زمان را به فرح می‌دهد و از او جدا می‌شود.

فرح هیچ چیز از ماجرای سرزمین آزاد به یاد نمی‌آورد ولی زمانی که شاهزاده خاطره‌ای از

زمان کودکی فرح را برایش بازگو می کند، حرف هایش را باور می کند.

این نسخه از بازی یک شاهکار به تمام معنا بود. در زمینه داستان، گرافیک و گیم پلی، با کمی ارفاق یک سر و گردن از تمامی بازی های آن دوران بالاتر بود. همین باعث شد فیلمی از این اثر ساخته شود.

در سال ۲۰۰۴ کمپانی فیلم سازی Jerry Bruckheimer امتیاز ساخت فیلم «شاهزاده ی پارسی: شن های زمان» را بدست آورد تا به وسیله ی کمپانی والت دیزنی انتشار یابد. فیلم نامه توسط Jordan Mechner خالق بازی و Boaz Yakin, Doug Miro و Carlo Bernard نوشته شد، و به کارگردانی Mike Newell که در کارنامه ی خود هری پاتر

و جام آتش را دارد با بوجهی ۲۰۰ میلیون دلار فیلمبرداری شد.

بازیگران این فیلم Jake Gyllenhaal در نقش شاهزاده ی داستان،

Gemma Arterton در نقش شاهدخت تامینا، Ben

در نقش نظام و Alfred Molina در نقش شیخ آمار هستند.

داستان در قرن ششم میلادی که در تاریخ مصادف است با امپراطوری ساسانی اتفاق می افتد. داستان، قهرمان یتیم داستان، با نمایش هایی که شهر انجام می دهد، توجه پادشاه را به خودش جلب می کند. شاه او را به فرزند خواندگی می پذیرد و به عبارتی او کاملاً اتفاقی شاهزاده می شود. لازم به ذکر است که در دوران ساسانی بر روی خون کیانی (خون پادشاهی) تعصب بسیاری بوده و بسیار موجب حیرت است که یک بچه یتیم، با ۴ بار بالا و پایین پریدن از روی ساختمان ها به مقام شاهزادگی برسد.

پانزده سال بعد، داستان، و برادران ناتنی اش (البته برادران دارای خون اصیل پادشاهی!) گرسیو و تاس؛ همراه با عموی شان، نظام، قصد دارند به شهر الموت - که باور دارند در آنجا قاچاق اسلحه می شود - حمله کنند. شاهدخت الموت خنجری را به یکی از محافظانش می دهد تا آن را از شهر خارج کند. داستان هم به طور اتفاقی با این محافظ درگیر می شود، او را در مبارزه شکست می دهد و خنجر را به عنوان غنیمت بر می دارد. پس از فتح شهر، تاس به شاهدخت پیشنهاد ازدواج می دهد. در همین هنگام داستان، با همان خنجر فوق الذکر، وارد معبد می شود. شاهدخت خنجر را در دست وی می بیند و به همین دلیل پیشنهاد ازدواج تاس را قبول می کند.

بعد از جشن پیروزی، تاس به داستان جامه ای می دهد که به عنوان هدیه ی پیروزی به پیش شاه برسد. اما شاه پس از پوشیدن جامه، بدنش شروع به سوختن می کند، و جلوی تمام اشراف حاضر در مهمانی کشته می شود. همه گمان می کنند این واقعه توسط داستان برنامه یزی شده است و سربازان به دنبال او می افتند. او و شاهدخت نیز با هم از قصر فرار می کنند.

داستان شباهت های بسیاری به بازی دارد: شاهزاده در حمله به شهری خنجری جادویی را بدست می آورد، شاهدختی از سرزمین دشمن وجود دارد، به جای وزیر خائن، این بار عموی خائن داریم، شاهزاده و شاهدخت با هم برای درست کردن اوضاع متحد می شوند، در این راه هر دو عاشق یکدیگر می شوند، شاهدخت در این راه کشته می شود و شاهزاده نیز با فرو کردن دوباره ی خنجر در ساعت شنی، همه چیز را به حالت اول بر می گرداند، عموی خائنش را رسوا می کند، در آخر نیز شاهدخت مانند فرح، چیزی به خاطر نمی آورد. ولی داستان فیلم اصلاً به

حالت حماسی و درام بازی نزدیک نمی شود.

از نکات جالب می توان به بعضی از اسامی شخصیت ها اشاره کرد که از شاهنامه برداشته شده اند. داستان در شاهنامه، نام دیگر زال، پدر رستم است، تامینا همان تهمینه، همسر رستم داستان، و مادر سهراب است. گرسیو نیز، گرسیوز، برادر افراسیاب است، که باعث شد سیاوش کشته شود.

از انتقادهایی که به داستان می توان گرفت، اسلامی بودن آن است، در صورتی که داستان در دوران ساسانی اتفاق می افتد. جامه ی سربازان، موسیقی، اکثر نام ها و معماری شهرها تماماً از ایران پس

ا سلام

گرفته

شده.

فیلم تا به حال فروش خوبی داشته، و تا ۱۵ ژوئن ۲۶۴ میلیون دلار در جهان فروش داشته. که به نظر می رسد همین برای ساخت فیلم دوم کافی باشد. در نهایت امیدوارم اگر فیلم دومی کلید خورد، سازندگان، دقت بیشتری در روایت داستان و برداشت آن از بازی داشته باشند. ■



فانتزی بازی کنید



سینا منصوریان با همکاری: امیر صالحی و سهند شاکر

با شروع فصل تابستان، تب و تاب بازی های کامپیوتری هم شروع می شود ولی مهمترین سوالی که بوجود می آید این است که: «کدام بازی؟»

خیلی ها بازی های اکشن اول شخص دوست دارند بعضی دیگر ورزشی و... اما اگر عاشق بازی های فانتزی هستید چه می کنید؟

چگونگی پیدایش بازی های فانتزی

بعضی از بازی های فانتزی، از روی فیلم ها ساخته می شوند.

این بازی ها اغلب گیشه ای بوده و از کیفیت پایینی برخوردار هستند. غالباً این بازی ها دارای گرافیک پایین و گیم پلی ضعیف و وفادار نبودن به داستان فیلم بوده اند و همواره مورد انتقاد قرار گرفته اند.

از اولین کتاب های فانتزی، که بازی شدند می توان به ارباب حلقه ها اشاره کرد، که در نوع خود داری ویژگی های منحصر به فردی بوده است؛ از دیگر بازی های فانتزی معروف می توان به وارکرفت اشاره کرد که با وصله پینه ای داستان های مختلف، کار خود را شروع کرد، و مانند تمام جهان های بیلزارد به یک دنیای بسیار بزرگ فانتزی تبدیل شد.

شاهزاده ی ایرانی، جدیدترین بازی فانتزی است که فیلم آن را ساخته اند، این بازی جزو

بهترین بازی های فانتزی تاریخ است، و همواره در همه جای دنیا طرفداران ویژه ای دارد. نسخه جدید این چند هفته ای ست که وارد بازار شده است.

بازی هنر نبرد که پای ثابت گیم نت های ماست بهد از بازی شاهزاده ی ایرانی، پر طرفدارترین بازی فانتزی در کشور است؛ و کلاً بازی های فانتزی، در ایران، بیشتر به خاطر اعتبار داستان شان فروش میروند تا کیفیت خودشان. حال می خواهیم به معرفی یکی از بهترین بازی های فانتزی، که اکنون در بازار موجود است پردازیم.

Dragon age: Origins

بازی عصر ازدها یک بازی فانتزی نقش آفرینی است که از دیدی سوم شخص بازی را روایت میکند. این بازی در سال ۲۰۰۹ برای کنسول های بازی توسط کمپانی bioware عرضه شد. لازم به ذکر است سال های زیادی برای ساخت این بازی سپری شده است و طی این سال ها هر تیریلری که از این بازی منتشر می شد از نظر گیم پلی و داستان تفاوت بسیاری با قبلی های خود داشت.

دنیای خیالی بی نظیر، زیبا و حماسی بازی، روایت داستان فوق العاده جذاب وجود سحر و جادو منحصر به فرد بازی، همه و همه در کنار کمترین نقاط ضعف، کاری کرده اند تا این بازی، به یک بازی منحصر به فرد فانتزی تبدیل شود.



در این بازی شما سه نژاد «انسان، دورف و الف» و همچنین سه کلاس «جنگجو، عیار و جادوگر» را در اختیار دارید.

ابتدای بازی با هر نژاد، با داستان متفاوتی رو به رو هستیم. داستان در مورد سرزمینی است که با آمدن انسان‌ها و جادوهایشان، به هم ریخته‌است. صدها سال پیش در این سرزمین، الف‌های جاویدان و دارای تمدن پیشرفته زندگی می‌کرده‌اند، که با آمدن انسان‌ها، همه چیز به هم ریخت؛ الف‌ها نابود شدند و جاودانگی‌شان از بین رفت. الف‌ها به دو گروه تقسیم شدند. گروهی به جنگل‌ها رفتند و ارتباطشان را با دیگر نژادها قطع کردند؛ گروه دیگر نیز به شهرهای باقی مانده از جنگ رفتند، و توسط انسان‌ها به بردگی گرفته شدند.

جادوهای انسان‌ها باعث حمله ور شدن موجوداتی به نام «دارکاسپان» شد و اولین قربانیان این حمله‌ها، دورف‌های زیرزمین بودند. در این لحظات جنگجویانی از ۳ نژاد ظاهر شدند که نام خود را «گری واردن» گذاشتند. این جنگجویان با توانایی‌های غیر طبیعی خود و متحد کردن ۳ نژاد، نیروهای تاریکی را نابود کردند. گری واردن‌ها در بین پادشاهان و مردم بسیار محبوب بودند، اما این شهرت کم کم به فراموشی سپرده شد.

بازی در حالی شروع می‌شود که نیروهای تاریکی دوباره بازگشته‌اند و گری واردن‌های باقی مانده، دوباره گرد هم جمع شده‌اند. آنان با گرفتن اعضای جدید، نیروهای خودشان را تقویت می‌کنند. در اینجا شما باید نژاد خودتان را انتخاب کنید، و داستان آن نژاد را تا زمان گری واردن-شدن، پیش ببرید. در اینجا داستان، ۳ نژاد به هم می‌پیوندند. به طور مثال شما در هنگام انتخاب کردن نژاد الف، می‌تونید یک الف شهری، یا یک الف جنگلی را انتخاب کنید که هر کدام داستان جداگانه ای دارند. یا حتی انتخاب الف شهری جادوگر، باعث می‌شود که با خط داستانی دیگری روبه‌رو شویم. همچنین انتخاب جنسیت نیز در وقایع داستان تاثیر دارد.

در طول بازی با انتخاب‌های بسیاری رو به رو هستید؛ به‌شکلی که انتخاب‌های شما باعث می‌شود شخصی بر تخت پادشاهی بنشیند شود، یا می‌توانید کاری کنید که مردم را بر ضدتان بشورانند؛ خلاصه این که اتفاقات داستان به تصمیم‌های شما بستگی دارد، و این تصمیم‌ها در سیستم فوق‌العاده‌ی دیالوگ‌ها گنجانده شده. به‌طوری که با انتخاب یک دیالوگ می‌توانید شخص مقابل را بکشید یا با او دوست شوید. داستان پایان‌های متفاوتی دارد و با عرضه‌ی DLC‌های جدید، داستان گسترش هم پیدا می‌کند. لازم به ذکر است که ۲ رمان نیز برای بهتر فهمیدن داستان بازی عرضه شده است.

در پایان سخن باید گفت که این‌روزها بازی‌های فانتزی خیلی خوبی ساخته نمی‌شوند ولی در بین آنها بازی‌هایی نیز پیدا می‌شوند که ارزش بازی کردن را دارا هستند. Dragon Age: Origins هم جزو همین بازی‌هاست. ■

بازی در حالی شروع می‌شود که نیروهای تاریکی دوباره بازگشته‌اند و گری واردن‌های باقی مانده، دوباره گرد هم جمع شده‌اند. آنان با گرفتن اعضای جدید، نیروهای خودشان را تقویت می‌کنند

اساطیر اسکاندیناوی

محمد امین یکتایی

در اساطیر هر دو ملت، سخن از زمستان‌های طولانی‌ای در میان است، که به خاطر طولانی بودن آن زمستان‌ها، عده‌ی بی‌شماری از مردمان هلاک می‌شوند. در این هنگام است که قهرمانانی، که به عنوان یاری‌گر خدایان، برای چنین روزی نگهداری شده‌اند، به یاری خدایان می‌آیند. براساس اساطیر ایرانی، «وَر» _ دژی زیرزمینی، که ساخته‌ی جمشید است _ مردمانی گزیده را در خود جای می‌دهد، تا پس از این زمستان‌های طولانی به روی زمین آیند و دوباره جهان را از مردمان پر سازند؛ و همین‌طور، در نبرد نهایی، یاور خدا، اهورا مزدا، و دیگر ایزدان باشند. در اساطیر اسکاندیناوی نیز، جنگجویان زبده، که توسط ((اودین)) انتخاب شده‌اند در تالاری بزرگ _ **The Hall Of Honored Fallen** یا همان والهالا _ گرد هم آمده‌اند تا در نبرد نهایی یاری‌گر او باشند. این جنگجویان توسط «والکیری»، زنانی نامرئی، به تالار افتخارمردان مرده، آورده می‌شوند.

اساطیر اسکاندیناوی به خاطر این که در قرن دهم میلادی؛ یعنی هنگامی که مسیحیت در آن منطقه رواج یافته بود، مکتوب و منظوم شده‌اند از تأثیر این دین برکنار نمانده‌اند. مثلاً قبل از حوادث پایانی جهان، سخن از وحشتی است که در باورهای مسیحی با آمدن ضد مسیح یا «دجال» شکل می‌گیرد. خورشید به تیرگی می‌گراید؛ ستارگان داغ از آسمان فرو می‌افتند و آتش تا به آسمان زبانه می‌کشد. نمونه‌های همه‌ی این حوادث را در روایات مسیحی می‌توان یافت.

واقعه پایان جهان در باور اسکاندیناوی‌ها، «گرناروک» (سرنوشت خدایان) نام دارد. در حوادثی که در پایان جهان رخ خواهد داد، خدایان از بین خواهند رفت و روزگار نهایی این جهان با نشانه‌هایی هولناک آغاز و زمستانی سخت حادث خواهد شد که «فیم بول وتر»؛ به معنی زمستانی هیولایی، نامیده می‌شود. زمستان هیولایی، سه زمستان پی‌درپی ایس که هیچ تابستانی در بین آنها نخواهد بود. کشمکش، سراسر جهان را فرا خواهد گرفت، حتی درون خانه‌ها. ماه و خورشید در آسمان با هم مسابقه خواهند داد، در حالی که گرگ‌ها، آنها

اساطیر اسکاندیناوی و شباهت‌هایش با اساطیر ایرانی اساطیر اسکاندیناوی در بسیاری از داستان‌ها و بن‌مایه‌های خویش، فوق‌العاده به اساطیر زرتشتی نزدیک است. در اساطیر زرتشتی در پایان جهان، به یک گرگ عظیم‌الجثه و یک مار غول‌پیکر برمی‌خوریم که در دوران «اورشیدر» و «اوشیدر ماه» از بین می‌روند. این دو موجود عجیب، در اساطیر اسکاندیناوی نیز ایفای نقش می‌کنند. در باورهای مردمان اسکاندیناوی یک غول یا ضد خدا به نام «لوکی» وجود دارد، که در آغاز جهان، توسط خدایان، به بند کشیده شده‌است. لوکی، که در پایان جهان بندها را می‌درد و به نبرد با خدایان برمی‌خیزد، یادآور ضحاک ایرانی است. ضحاک، توسط فریدون، در دماوند به بند کشیده شده‌است، در پایان جهان آزاد می‌شود و باعث ویرانی بخشی از آفرینش، و برهم زدن نظم جهان می‌گردد. در اساطیر زرتشتی در پایان عمر جهان، هر خدا با ضد خویش به نبرد برمی‌خیزد و آن را نابود می‌کند. شبیه این حادثه را می‌توان در اساطیر اسکاندیناوی سراغ گرفت، با این تفاوت که در عقاید اسکاندیناوی‌ها، همیشه خدایان پیروز نیستند؛ بطور مثال، در آغاز نبرد، «فریا»، خداوندگار باروری، از آنجا که شمشیر جادویی خود را به «اسکرنز» داده، تا برای پیشکش خواستگاری، به گرد بدهد؛ جنگ افزاری دردست ندارد و به آسانی در برابر «سورت» _ غولی که از جنس آتش است و در آتش می‌سوزد _ به خاک می‌افتد. او نخستین کشته‌ی خدایان در این نبرد خواهد بود. «تور» نیرومند، خداوند آذرخش، نیز بر یورموتگانند خواهد تاخت. در این نبرد تور بر فرزند لوکی چیره می‌شود، اما هنوز سه گام به پیش نرفته‌است که زهر کشنده‌ی مار، او را از پای در می‌آورد. درازترین نبرد آن روز، نبرد «اودین» والا، در برابر دشمن دیرینه خود، گرگ غول‌پیکر، «فنریر»، خواهد بود. نبرد میان این دو بسیار به درازا می‌کشد اما سرانجام گرگ بر خداوند یک چشم یورش می‌آورد و او را به کام فرو می‌برد. «ویدار»، فرزند اودین، کین پدر را خواهد ستاند. او با دست تهی به گرگ یورش می‌برد و آرواره گرگ را گرفته و او را از میان به دو نیم می‌کند.

سراسر زمین و کوهها چنان به لرزه درفروهند آمد که درفتان از زمین کنده فوهند شد. بر اثر این لرزشها، زنجیرها از هم می درند و گرگ «فنریر» و پدر نافجسته‌اش «لوکی» آزاد می شود



را دنبال می کنند تا بلعند. در نهایت نیز، یکی از گرگها خورشید را قورت خواهد داد که باعث مصیبت انسانها خواهد شد. گرگی دیگر ماه را می گیرد و مانع از حرکت او می شود. ستارگان از آسمان بر زمین فرو خواهند افتاد. سراسر زمین و کوهها چنان به لرزه درخواهند آمد که درختان از زمین کنده خواهند شد. بر اثر این لرزشها، زنجیرها از هم می درند و گرگ «فنریر» و پدر نافجسته‌اش «لوکی» آزاد می شود. مار جهانی، «یورمون گاند» با حالتی هجومی از اعماق دریا بالا می آید و امواجی عظیم پدید می آورد که کشتی «ناگل فار»^۱ را به این طرف و آن طرف پرتاب می کند. این کشتی حامل گولی به نام «هرایم» است که معلوم نیست چه کسی است. «لوکی» که از بند رها شده است، ساکنان آن کشتی است. گرگ «فنریر» دهان را چنان باز کرده که آرواره بالایش بر آسمانها و آرواره پائینش بر زمین است. در همین هنگامه، «همیدال»، نگاهبان همیشه بیدار بیفروست - پلی در از گارد- در شیپور خود خواهد دمید و فرزندان اودین، خدایان و پهلوانان، را به نبرد فراخواهد خواند. از هر کدام از پانصد و چهل دروازه‌ی والهالا، در هر گاه هشتصد شرافت مرد مرده، شانه به شانه به بیرون می آیند تا در نبرد فرجامین، در کنار خدایان بجنگند. این شیپور و دمیده شدن در آن گویا از عناصری است که از باورهای مسیحی وارد اعتقادات این مردم شده است. زیرا در مکاشفه یوحنا، از دمیده شدن در شیپور سخن به میان آمده است. خدایان مسلح می شوند، اما دیر شده است. «فریا»، الهه باروری، با «سورت» نبرد می کند، اما همان گونه که گفته شد، به خوبی مسلح نیست و از ابر بر زمین می افتد. «تور» سعی می کند «یورمون گاند» را از بین ببرد، اما مغلوب زهر هیولا می شود و جان می سپارد. «فنریر»، «اودین» را قورت می دهد. «ویدار» فرزند «اودین»، انتقام مرگ پدرش را باز می ستاند؛ او پای خویش را بر آرواره این گرگ می نهد و او را دو شقه می کند. «لوکی» و «همیدال» که از دشمنان قدیمی همدیگرند، یکدیگر را می کشند. سپس «سورت» بر سراسر زمین آتش می پراکند و همه جا را می سوزاند. زمین در دریاها فروخواهد رفت. «رگناروک» در واقع پایان کار خدایان کهن است اما پایان کار جهان نیست. جهانی بدون هرگونه پلیدی و پلشتی، جهانی آرمانی و ایده آل از دریا سر برخواهد آورد. در برابر این جهان نیکی و خوشی، محلی ناخوشایند به نام «ناسترونند» به معنی «سواحل جسد» قرار دارد که دره‌ایش به سمت شمال باز می شود.

منفور بودن شمال نیز از عناصر مشترک با اساطیر ایرانی است؛ چون در اساطیر ایرانی، شمال جایگاه دیوان است، و همین طور به محل نخستین زندگی ایرانیان مربوط است، که آن را یخبندانهای سیبری فرا گرفته بوده است. این وحشت از سرما، در اساطیر اسکاندیناوی نیز، شمال را منفور ساخته. ■

پندراگون؛ کتابی که ارزش خواندن دارد!

علیرضا متوسل

مثل هر سال به نمایشگاه آمده بود. وقتی از دور ما را دید لبخند زد و با کمال میل حاضر شد با ما مصاحبه کند.

- همان هری پاتر.

هری پاتر اولین ترجمه‌تان هم بود؟ (بدون در نظر گرفتن ژانر)
- نه قبل از آن چند تا رمان هم ترجمه کرده بودم.

سلام؛ چند دقیقه وقت دارید برای مصاحبه؟
- خواهش می‌کنم، بفرمایید.

آنها هم موفق بودند؟

- در کل بله. ولی خوب مسلماً در کارهای اول، کسی آدم را نمی‌شناسد؛ و چون کمتر خوانده می‌شود طبعاً تعداد نظرها هم محدودترند. اما به طور نسبی تجربه‌ی خوبی بود.

همه می‌دانند که شما از طریق ترجمه‌ی کتاب‌های هری پاتر مطرح شدید؛ ولی من قصد ندارم که فقط درباره‌ی ترجمه‌ی هری پاتر با شما صحبت کنم. می‌خواهم به جای پرداختن به این کلیشه، با شما به عنوان یک مترجم موفق آثار فانتزی صحبت کنم. شما دوست دارید چگونه مترجمی باشید؟ مترجمی که در تمام ژانرها فعالیت می‌کند، یا فقط در ژانر فانتزی؟

می‌دانیم که ترجمه‌های مختلفی از هری پاتر وجود دارد، چه شد که ترجمه‌ی شما اینقدر طرفدار پیدا کرد، و به نوعی متمایز شد؟

- راستش خودم هم نمی‌دانم! ولی فکر کنم چون سعی کردم وفادار به متن باشم، و حس و حال کتاب را تا آن جایی که در توانم هست، به خوبی انتقال بدهم. من به کتاب هری پاتر به چشم یک کار تجاری و صرفاً برای تامین نیاز مالی نگاه نکردم. من هری پاتر را برای خودم ترجمه کردم، و با کار ارتباط برقرار کرده بودم، و نمی‌خواستم به کار ضربه بخورد؛ و از ارزشش کاسته شود، برای همین دلسوزانه کار کردم.

- فانتزی را ترجیح می‌دهم چون خودم به شخصه فانتزی را بیشتر از ژانرهای دیگر دوست دارم، و مسلماً آدم کار یا چیزی را که بیشتر دوست دارد، بیشتر برایش تلاش می‌کند، و مطمئناً نتیجه‌ی بهتری هم می‌گیرد.

هری پاتر را برای خودم ترجمه کردم.

بطور میانگین، چقدر زمان می‌برد تا هر کتاب را ترجمه کنید؟

اولین کتاب فانتزی‌ای که ترجمه کردید چه بود؟



با توجه به این مساله که در آن زمان، فانتزی در ایران شناخته شده نبود، چه شد که شما برای ترجمه به سمت این ژانر نوپا کشیده شدید؟

- دروان نوجوانی ام را با کتاب‌هایی در همین سبک و سیاق پر کردم. اما وقتی نوبت به فرزند خودم رسید، دیدم که واقعا چیزی برای خواندن وجود ندارد. برای رده‌ی سنی کودکان کتاب به اندازه‌ی کافی بود، اما نوجوان برای انتخاب خیلی محدود بود. در واقع به نوعی این نیاز و کمبود را حس کردم.

توی کتاب‌هایی که ترجمه کردید، یک جمله که خیلی توی ذهن تان مانده را بگویید.

- یکی از جملات دامبلدور: «عشق مهم‌تر از همه چیز است...» ■



در ترجمه‌ی هری پاتر تقریباً هفتصد یا هشتصد صفحه راه، دو ماه و نیم، شبانه‌روزی رویش کار می‌کردم. بشتر شبیه معجزه بود. چون الان دیگر به آن شکل نمی‌توانم کار کنم.

بیاییم درباره‌ی کار دیگران، یعنی پندراگن، صحبت کنیم. نظرتان درباره‌ی این کتاب چیست؟ نه به عنوان یک مترجم، بلکه از دید یک علاقه‌مند به آثار فانتزی.

- به نظرم کتاب خیلی خوبی ست. ببینید من اگر از یک کتاب خوشم نیاید اصلا نمی‌توانم ترجمه‌اش کنم. به طور مثال از من می‌پرسند چرا ارباب حلقه‌ها را ترجمه نمی‌کنید. خوب راستش من اصلا نتوانستم با این کتاب ارتباط برقرار کنم، و چندان خوشم نیامد. دوستانم به من می‌گویند اگر یک ذره صبر می‌کردی، می‌توانستی، با پیشرفت داستان، با کتاب ارتباط برقرار کنی؛ ولی متاسفانه من نتوانستم طاقت بیاورم. و به نظرم پندراگن کتابی ست که ارزش خواندن را دارد.

یعنی ارباب حلقه‌ها ارزش خواندن ندارد؟ (باخنده)

- نه، منظور من این نبود. چون من کتابش را نخواندم اصلا نمی‌توانم در موردش نظری بدهم.

شما کارهای کدام یکی از نویسندگان فانتزی را می‌پسندید؟

- راستش من آنقدر وقت نداشتم که آثار زیادی از نویسنده‌های مختلف را بخوانم، و به همین خاطر نمی‌توانم نظر جامعی در این مورد بدهم.

من اگر از یک کتاب فوشم نیاید اصلاً نمی‌توانم ترجمه‌اش کنم. به طور مثال از من می‌پرسند چرا ارباب حلقه‌ها را ترجمه نمی‌کنید!!

سخن آخر

نازنین محمدی

یادم نمیاد اولین بار کجا و کی این جمله رو شنیدم. اما یادمه مثل همه‌ی کسانی که اولین بار اون رو شنیدن، از ته دل حقیقت اون رو پذیرفتم.

گاهی اوقات، ما از گذر زمان می‌ترسیم. وقتی به ثانیه‌هایی که بی توجه دیگران، راه خودشون رو می‌رن دقت می‌کنیم، یادمون میاد که داره ذره ذره از فرصتی که داریم می‌گذره، و به پایان خودش نزدیک می‌شه. تنها چیزی که باقی می‌مونه تجربه‌ها و خاطرات ماست. گاه خوب و گاه... بد.

این دفعه هم اومدیم؛ و داریم می‌ریم. ما تلاش‌مون رو داریم بیشتر می‌کنیم، و سعی می‌کنیم که شما رو راضی کنیم. دیگه کم‌کاری‌هامون رو به بزرگی خودتون ببخشین.

در آخر می‌خوام به یاد آوری هم داشته باشم در مورد مسابقه‌ی بزرگ داستان نویسی مون. بیایم و با هم دیگه توش شرکت کنیم. نه به خاطر یه هدیه‌ی ارزشمند، بلکه بیایم و هنر نویسندگی خودمون رو درست و حسابی محک بزنیم. می‌تونیم کم و کاستی‌های خودمون رو متوجه بشیم، و در پیشبرد دست‌نوشته‌هامون یه قدم اساسی برداریم. وقتی بتونیم بهتر بنویسیم، بهتر می‌تونیم اون چیزی رو که می‌خواهیم روی کاغذ بیاریم، و به دیگران عرضه کنیم.

پس همین که آخرین امتحان‌مون رو دادیم یه کاغذ و قلم برداریم و خودمون رو به همون جای دنجی برسونیم، که واسه نوشتن انتخاب کردیم، و با یه ایده‌ی ناب دست به کار شیم. ■

تا درودی دیگر بدرود...



طراح گرافیک و عکاس

حسین رزاقی نژاد

عکاس، گرافیست و طراح صفحه نشریات

HOZINR@YAHOO.COM

HOZINR@GMAIL.COM

+98-935-9311194

H o s s e i n R a z a q i n e j a d