

McGraw-Hill

پیشنهادی به

سازمان اسناد و کتابخانه ملی ایران (کتابخانه ملی ایران) محتوا باید رعایت شود
۷۸۷۱ نویسنده: جالیلی، ناصر - ناشر: انتشارات

۹۰-۷۰۵ نویسنده: علی‌الله‌یار

چاچی - ناشر: انتشارات

ISBN: ۹۷۹-۶۰۰-۳۸۵-۱۰۳-۲

۷۰۱۷۱۸

۷۸۲۱۹۰۰۷۲۹

کاروان پندراگن

پندراگن

(کتاب هفتم)

تقدیم نامه‌ی مترجم:

تقدیم به همه‌ی پندراگن که
بازی‌های کوییلن

این همه وقت منتظر استوار

قول می‌دهیم کتاب‌های بعدی

همیشه داشتند

نویسنده: دی. جی. مک هیل

مترجم: حسین شهرابی

لیهندون: روحانی: مخصوصاً

دانش‌نیسان: نیسان: نیسان: نیسان

دستور: آن

۵۴۲۱ نوشته

کتابخانه تدبیس

الطباطبائی

۷۸۷۱ نوشته: تدبیس

۷-۰۱-۷۸۷-۱۰۹-۸۰۰

۷-۰۰۱-۵۸۱-۰۰۰-۸۰۰

۷-۰۰۱-۵۸۱-۰۰۰-۸۰۰

کتابخانه ملی ایران: نویسنده: جالیلی، ناصر: ناشر: انتشارات

۹۰-۷۰۵ نویسنده: علی‌الله‌یار: ناشر: انتشارات

چاچی - ناشر: انتشارات

روز نگاشت هاییم بر سرم. داستان من باید به بخوبی توکیده باشیم و اگر لایق به تفاهات
بچشم بینه می‌شوند فرزان خود را پیشتر از اینجا می‌دانند. اینجا هم طبقه این کسی نیست که
علم را بدل حقیقت را آنچه حقیقت و علم همیشگی است بتصویر نماید و اینکه همه تجربه
حال می‌کند تجربه‌ای را که بعده این عارف گفتند بیکاری می‌دانند. بگلایرانی لفظ
حال را می‌دانند که این شماره از بیرون نمایند. ولنتیاری اینجا شرط این است که اینها
ملوک بجهت این کار که در شفاعة از خداوند کاری نمایند. اینها اینکه تعلیم و تدریس
تلخ تلقیف اند. نه بدبختی و نه بجهت اینکه بجهت اینکه اینها اینجا نباشند. اینها اینکه
در این کار که بجهت اینکه در شفاعة از خداوند کاری نمایند. اینها اینکه اینها اینجا
که باشند و اینها اینکه اینها اینجا باشند. اینها اینکه اینها اینجا باشند. اینها اینکه
بلویستها اینکه اینها اینجا باشند. اینها اینکه اینها اینجا باشند. اینها اینکه
که متوجه نمی‌شوند اینکه اینها اینجا باشند. اینها اینکه اینها اینجا باشند. اینها اینکه
تلخ اینکه اینها اینجا باشند. اینها اینکه اینها اینجا باشند. اینها اینکه اینها اینجا باشند.
کویین را می‌شناسیم که اینها اینکه اینها اینجا باشند. اینها اینکه اینها اینجا باشند.
امکن بده اینکه اینها اینکه اینها اینجا باشند. اینها اینکه اینها اینجا باشند. اینها اینکه اینها اینجا باشند.
از قدری اینکه اینها اینکه اینها اینجا باشند. اینها اینکه اینها اینجا باشند.
از بازی کردن خوشم می‌آید.

۲۴ روز نگاشت که باشند. اینها اینکه اینها اینجا باشند. اینها اینکه اینها اینجا باشند.
همیشه بازی‌ها را دوست داشتم. برایم مهم نبود که بازی ساده‌ای مثل نرد
باشد یا چیزی مثل شطرنج که بیشتر مغز آدم را درگیر می‌کند. از بازی‌های
تخته‌ای هم خوشم می‌آید؛ مثل راز جنگل یا استراتیگو یا ریسک؛ تقریباً تمام
ورزش‌های گروهی دنیا را هم دوست دارم. از بازی‌های کامپیوترا و کارتی و
پاتومیم دسته‌جمعی و حتی اسم فامیل هم خوشم می‌آید و وقتی هم بچه بودم
همه می‌گفتند که خیلی معركه زو بازی می‌کنم. از برنده شدن هم خوشم می‌آید.
کی هست که خوشش نیاید؟ اما از آن آدم‌هایی نیستم که باید مدام برنده، و گرنه
اعصاب‌شان به هم می‌ریزد. چه معنی دارد؟ وقتی می‌بازم، نیم ثانیه ناراحت
می‌شوم و بعد به زندگی عادی ام می‌رسم. از نظر من بازی یعنی شیرینی رقابت و
دیدن برنده شدن بهترین بازیکن؛ حالا برنده هر کسی باشد.

روزنگاشت‌هایم برسم. داستان من باید به همان ترتیب وقایع روی این صفحات بیانند؛ همان‌طوری که برای من اتفاق افتاد و دیدم. اما این را از الان می‌گوییم: عصبانی هستم. از وقتی مسافر شده‌ام این قدر عصبانی نبوده‌ام. اگر سنت‌دین خیال می‌کند دعوت من به بازی بهترین راه برای شکست‌دادن کوییل است، حالش را می‌گیرم. برق از سرش می‌پرانم. زمین بازی را اشتباه انتخاب کرده، چون من هم بازی کردن را دوست دارم. کارم هم خوب است. دیوانه هم هستم. بچرخ تا بچرخیم.

مارک! کورتنی! دفعه‌ی پیش که برایتان نوشتم از قلعه‌ای افسانه‌ای مانند در کوییل بود. چیزهای خیلی بیشتری بود که دلم می‌خواست در آن روزنگاشت بتویسم؛ اما به نظرم فرصت نداشتیم همه‌اش را پیاده کنم. از آن گذشته، اطلاعاتی که در روزنگاشت قبلی ام به شما دادم در مجموع خیلی مهم و خطیر بود. باید وقتی تازه در حافظه‌ام نشسته بودند می‌نوشتم‌شان. نمی‌دانم چرا این قدر نگران بودم. امکان ندارد هیچ وقت فراموش کنم که در چند دقیقه‌ی آخر حضورم در زادا چه اتفاقاتی برایم افتاد. مهم نیست از چند زاویه به آن‌ها نگاه کنم یا سعی کنم از آن‌ها سر دریاورم یا دنبال توضیحی منطقی برای دلیل رخدادن‌شان باشم... همیشه به این نکته‌ی انکارناپذیر می‌رسم که:

لور کشته شده بود و از دنیای مردگان برگشت.

نه! جمله‌بندی ام را عوض می‌کنم: گمان کنم من به لور کمک کردم از دنیای مردگان برگرد. اگر صد ساله هم بشوم، باور نمی‌کنم حتی یک روز هم در زندگی ام یاشد که به اتفاقاتی که در آن غار عمیق در زیر شن‌های ژاڑو رخ داد فکر نکنم. می‌دانم قبلاً هم برایتان نوشته‌ام، اما از فکرم بیرون نمی‌رود. آن چند دقیقه‌ی کوتاه مدام به ذهنم بازمی‌گردد؛ مثل فیلمی که پیش می‌رود و پیش می‌رود و تا یک جایی می‌رسد و ناگهان خود به خود دوباره عقب می‌رود و از اول نمایش داده می‌شود. البته که آخر ماجرا هرگز تغییر نمی‌کند. سنت‌دین، لور را کشت. با چشم خودم دیدم. از آن ناودان توی غار بیرون پرید و شمشیرش را درست توی قلب لور

دستکم قبلاً این طور فکر می‌کردم.

در اینجا در قلمرو کوییل متوجه شدم که بازی بخش مهمی از فرهنگ مردم است. همه جور بازی. در نتیجه با توجه به این نکته که من هم این قدر بازی را دوست دارم، لابد خیال می‌کنید زندگی در اینجا خیلی باحال است؛ نه؟

اشتباه می‌کنید. خیلی خیلی اشتباه می‌کنید. بازی یعنی چالش و طرح‌ریزی و بهبود مهارت و پیدا کردن استراتژی و سرگرم شدن و لذت بردن. این چیزها در کوییل هم درست است... جز قسمت سرگرمی و لذت‌بردن. در اتفاقاتی که اینجا می‌افتد، هیچ نکته‌ی سرگرم‌کننده و لذت بخشی وجود ندارد. در این قلمرو، بازی‌ها بی‌اندازه جدی و خطرناک‌اند. وقتی در کوییل بازی می‌کنید بهتر است ببرید؛ چون بهای شکست سنگین‌تر از این حرف‌هاست. با چشم خودم دیده‌ام که وقتی آدم‌ها می‌بازند چه اتفاقی برایشان می‌افتد. اصلاً خوب نیست. اصلاً لذت‌بخش نیست. من تازه دارم رسماً ها و رفتارهای این قلمرو عجیب و نو را یاد می‌گیرم، اما تا همین الان تنها متوجه یک نکته شده‌ام که ترس به جانم می‌اندازد: به هر قیمتی که شده نباز. به همین سادگی. نیاز. البته شاید نصیحت بهتر این باشد که «اصلًا بازی نکن»، اما در کوییل حق انتخاب نداری. وقتی این‌جا زندگی می‌کنی باید بازی کنی. یا می‌بری یا بهایش را می‌دهی.

هرچند این حرف‌ها خیلی شوم به نظر می‌رسد وضعیتم را پذیرفته‌ام؛ چون می‌دانم این بازی‌ها یک جورهایی در جنگ برضد سنت‌دین مؤثر است. او هم این‌جاست. قلمرو تازه‌ای که دنبالش است همین‌جاست. لازم نیست آدم نابغه باشد تا متوجه شود. برایم یک دعوتنامه‌ی پرآبوتاب فرستاد. این ماجرا را در روزنگاشت قبلی ام برایتان تعریف کرده‌ام. اما چیزهای دیگری هم هست - چیزهایی که دفعه‌ی پیش برایتان نوشتم. راستش یک مسافر دیگر هم قبل از من این‌جا بود. منظورم مسافر اهل کوییل نیست. منظورم کسی از قلمروی دیگر است. چیز بیشتری درباره‌ی او نمی‌گوییم تا به جای مناسبش در