

Macfarlane, D.J.
 ISBN: 978-600-183-100-7
 ۲۸۷۱۷۱
 ۹۵۷۵۹۴۱۰۷۸ ب ۱۷۴۱
 کتابخانه ملی

پندراگن

(کتاب هفتم)

تقدیم نامه‌ی مترجم:

بازی‌های کوییلن

تقدیم به همه‌ی کسانی که این همه وقت منتظر انتشار بودند
 قول می‌دهیم کتاب‌های بعدی هم همین‌طور خوب خواهند بود

همه‌ی حقوق نشر و انتشار این کتاب محفوظ است و هرگونه کپی‌برداری غیرمجاز پیگردارنده خواهد بود.
 نویسنده: دی. جی. مک هیل
 E-mail: info@kayvanbooks.com

مترجم: حسین شهرابی



کتابسرای تندیس

ISBN: 978-600-183-100-7
 ۹۷۸-۶۰۰-۱۸۳-۱۰۰-۷

این کتاب را می‌توان به زبان فارسی ترجمه کرد و در ایران به عنوان یک کتاب خوب شناخته خواهد شد و به دلیل
 سبک آسان و جذاب و همچنین استفاده از تصاویر و رنگ‌ها، برای کودکان بسیار مناسب خواهد بود.
 برای اطلاعات بیشتر و سفارش، لطفاً به آدرس زیر مراجعه کنید.

دست‌کم قبلاً این‌طور فکر می‌کردم.

در این‌جا در قلمرو کوییلن متوجه شدم که بازی بخش مهمی از فرهنگ مردم است. همه جور بازی. در نتیجه با توجه به این نکته که من هم این‌قدر 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 کوییلن هم درست است... جز قسمت سرگرمی و لذت بردن. در اتفاقاتی که این‌جا می‌افتد، هیچ نکته‌ی سرگرم‌کننده و لذت بخشی وجود ندارد. در این قلمرو، بازی‌ها بی‌اندازه جدی و خطرناک‌اند. وقتی در کوییلن 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 رسم‌ها 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 نباید بازی را ساده‌سازی کرد. البته شاید نصیحت بهتر این باشد که «اصلاً بازی نکن»، اما در کوییلن 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 یک‌جورهایی 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 قبلی‌ام برایتان تعریف کرده‌ام. اما چیزهای دیگری هم هست - چیزهایی که دفعه‌ی پیش برایتان ننوشتم. راستش یک مسافر دیگر هم قبل از من این‌جا بود. منظورم مسافر اهل کوییلن نیست. منظورم کسی از قلمرویی دیگر است. چیز بیشتری درباره‌ی او نمی‌گویم تا به جای مناسبش در

روزنگاشت‌هایم برسم. داستان من باید به همان ترتیب وقایع روی این صفحات بیاید؛ همان‌طوری که برای من اتفاق افتاد و دیدم. اما این را از الان می‌گویم: عصبانی هستم. از وقتی مسافر شده‌ام این‌قدر عصبانی نبوده‌ام. اگر سنت‌دین خیال می‌کند دعوت من به بازی بهترین راه برای شکست دادن کوییلن است، حالش را می‌گیرم. برق از سرش می‌پراند. 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 افسانه‌ای‌مانند در کوییلن بود. چیزهای خیلی بیشتری بود که دلم می‌خواست در آن روزنگاشت بنویسم؛ اما به نظرم فرصت نداشتم همه‌اش را پیاده کنم. از آن گذشته، اطلاعاتی که در روزنگاشت قبلی‌ام به شما دادم در مجموع خیلی مهم و خطیر بود. باید وقتی تازه در حافظه‌ام نشسته بودند می‌نوشتم‌شان. نمی‌دانم چرا این‌قدر نگران بودم. امکان ندارد هیچ‌وقت 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 رخ دادن‌شان باشم... همیشه به این نکته‌ی انکارناپذیر می‌رسم که:

لور کشته شده بود و از دنیای مردگان برگشت.

نه! جمله‌بندی‌ام را عوض می‌کنم: گمان کنم من به لور کمک کردم از دنیای مردگان برگردد. اگر صدساله هم بشوم، باور نمی‌کنم حتی یک روز هم در زندگی‌ام باشد که به اتفاقاتی که در آن غار عمیق در زیر شن‌های ژاژو رخ داد فکر نکنم. می‌دانم قبلاً هم برایتان نوشته‌ام، اما از فکر بیرون نمی‌رود. آن چند دقیقه‌ی کوتاه مدام به ذهنم بازمی‌گردند؛ مثل فیلمی که پیش می‌رود و پیش می‌رود و تا یک جایی می‌رسد و ناگهان خودبه‌خود 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