

کتابخانه
۱۶۱۷۸۲۳

مجموعه‌ی وارکرفت

(WARCRAFT)

سه گانه‌ی نبرد باستانیان

(WAR OF THE ANCIENTS)

کتاب اول

چشمه‌ی جاودانگی

(THE WELL OF ETERNITY)

ریچارد ناک

Richard A. Knaak

ترجمه:

امیر قربان



آذربایجان

سرشناسه

ناک، ریچارد

Knaak, Richard A.

عنوان و نام پدیدآور

چشمه‌ی جاودانگی / ریچارد ناک؛ ترجمه: امیرحسین قربان اوغلی.

مشخصات نشر

تهران: آذرباد، ۱۳۹۵.

مشخصات ظاهری

۵۱۲ صفحه.

فروست

مجموعه‌ی وارکرفت، سه گانه‌ی نبرد باستانی؛ کتاب اول.

شابک

دوره ۰-۹۲-۶۲۲۵-۶۰۰-۹۷۸-۷-۹۳-۶۲۲۵-۶۰۰-۹۷۸

وضعیت فهرست‌نویسی: فیا

موضوع

داستان‌های آمریکایی -- قرن ۲۰م.

موضوع

American fiction -- 20th century

شناسه افزوده

قربان اوغلی، امیرحسین، ۱۳۶۶ -- مترجم

رده‌بندی کنگره

۱۳۹۵ الف ۸ج ۵ / PST۳۵۷۰

رده‌بندی دیویی

۸۱۳/۵۴

شماره ثبت، شناسایی ملی: ۴۲۴۶۶۰۰



آذرباد

انتشارات آذرباد

مجموعه‌ی وارکرفت (Warcraft)، سه گانه‌ی آذرباد، بیان - کتاب اول چشمه‌ی جاودانگی

تالیف

ریچارد ناک

مترجم

امیرحسین قربان اوغلی

ویراستار

مریم چراغ‌پور

ناشر

آذرباد

لیتوگرافی

کارا

چاپ و صحافی

گوهر اندیشه - صالحانی

نوبت چاپ

اول - بهار ۱۳۹۵

شمارگان

۲۰۰ نسخه

قیمت

۲۷۵۰۰ تومان

شابک کتاب دوره

۹۷۸-۶۰۰-۶۲۲۵-۹۳-۷-۹۳-۶۲۲۵-۶۰۰-۹۷۸ شابک کتاب اول

کلیه حقوق مادی و معنوی این اثر متعلق به ناشر است و هر نوع استفاده بدون اجازه کتبی ناشر ممنوع و قابل پیگرد قانونی خواهد بود.

انتشارات آذرباد: تهران، میدان انقلاب، روبروی دبیرخانه دانشگاه تهران، مابین خیابان ۱۲ فروردین و اردیبهشت، جنب انتشارات امیرکبیر، ساختمان ۱۳۲۰، طبقه سوم

azarbadpub.ir

تلفن ۶۶۴۹۵۰۴۸ - ۶۶۴۹۶۱۲۳

پیش‌گفتار

درست به خاطر ندارم ولی کودکی تقریباً هشت ساله بودم که اولین بار با دنیای وارکرفت آشنا شدم. دقیقاً یادم هست که همراه پسر عموهایم به صورت دسته جمعی پشت رایانه‌ی جدید عمویم می‌نشستیم و بازی می‌کردیم. البته کوچکترها فقط نگاه می‌کردند و بزرگ‌ترها به نوبت کنترل را در دست می‌گرفتند و ای در دنیای جادویی وارکرفت می‌نهادند. سرزمین *آزرث* و *اورک‌های* پلید من بداند تاخته بودند و انسان‌هایی که برای دفاع از دنیای خود با جنگ بد. شاید در آن زمان فقط شیفته‌ی جلوه‌های تصویری و هیولان و جادوگران و سربازانی شده بودم که بر روی صفحه‌ی نمایشگر می‌دیدم. زیاده‌خون را دیگر داستان پشت بازی نمی‌کردم. اینکه *اورک‌های* سبزرنگ در آن انسان‌ها چه می‌کنند برایم زیاد مهم نبود. از آن روز تا به حال من عاشق این دنیا و موجوداتش بوده‌ام. از بازی وارکرفت یک تا آخرین نسخه‌های دنیای وارکرفت همه و همه را بازی کردم و با شخصیت‌هایش در پیروزی و شکست همراه بوده‌ام. من به راستی در این سرزمین و این قصه زندگی کردم.

وارکرفت داستان تفاوت‌هاست. داستان دیدگاه‌های مختلف عقاید گوناگون. در این دنیا خیر و شر به معنای کلاسیک و اخلاقیات به آن شکل که می‌شناسیم، وجود ندارد. گاهی اوقات همه محقند و این خواننده است که بایستی تصمیم بگیرد کدام یک در نظر او محق‌تر است و همواره هم لزوماً حق پیروز مآجر نیست. درست مثل دنیای خودمان. عدالت در سراسر داستان بارها و بارها به چالش کشیده می‌شود و *آزرث* بیشتر از آنچه روی آرامش را ببیند، درگیر نبرد و نزاع بر سر برقراری عدالت و آرامش است. قهرمانان و مردمان عادی دوشادوش هم برای هدف‌هایشان تا پای

جان به مبارزه می‌پردازند و مرگ هیچ قهرمانی پایان داستان نیست و همواره شخص دیگری برای ادامه راه و تبدیل شدن به قهرمانی جدید وجود دارد.

این مجموعه که جزو ادبیات مدرن غرب محسوب می‌شود با بهره‌گیری از مفهوم مبارزه‌ی بی‌پایان خیر و شر، برای خواننده دنیایی استواری از هیولاهای و اژدهایان و موجودات جادویی تصویر می‌کند. ولی آنچه در کنه آن می‌بینیم، همین مفاهیم ساده و اساسی روزمره است. اینکه بی‌بزرگی بزرگ، ترین افراد هم اشتباه می‌کنند و هیچ‌کسی از خطا و اشتباه بری نیست و هر چقدر شخص بزرگ‌تر و والاتر باشد، اشتباهاتش نیز بزرگ‌تر و دارای پیامدهای ویرانگرتر هستند. **سارگراس**، مثنی نمونه‌ی خروار از چنین شخصیت‌هایی در کتاب است. اینکه مبارزه با شر و تلاش برای ساختن دنیایی بهتر و به کمال رسیدن را هیچ پایانی نیست و هیچ‌کس نمی‌تواند ادعا کند به آخرین کمال خود رسیده، چرا که اگر لحظه‌ای از خود غافل شود ممکن است به سرنوشت نلثاریون دچار شود. فاصله‌ی نلثاریون تا دث وینگ همان تکرار خود بزرگ بینی است.

من به شخصه این مجموعه را بیشتر از کتاب اخلاقی دارای پندها و نکته‌های ریز و درشت اخلاقی و انسانی می‌دانم. مفاهیم والای انسانی همچون عشق و ایثار و کمک به هم نوع، دربارش به انواع مختلف ستوده شده و نفرت و حسد و ریا نیز نکوهیده و محارمه‌ی پایبندی به مفاهیم اخلاقی ضامن پیروزی قهرمانان و خارج شدن از آن نیز نشانه‌ای از شکست اهریمنان نیست. چرا که پیروزی یا شکست را تلاش و کوشش و اراده تعیین می‌کند، نه خصوصیات اخلاقی افراد.

بیش از ده سال پیش بود که اولین کتاب این مجموعه که نبرد باستانیان - چشمه‌ی جاودانگی^۱ نام داشت به دستم رسید. البته نه از

نظر ترتیب چاپ آن که بیشتر بر اساس زمان انتشار نسخه های بازی است، بلکه بر اساس خط زمانی داستان. وقتی کتاب را که به زبان انگلیسی نوشته شده بود به زحمت می خواندم، از طرفی خوشحال بودم که می توانم آن را بخوانم و جزو معدود افرادی از علاقه مندان به این داستان هستم که فرصت خواندن آن را به دست آورده ام و البته بسیار هم ناراحت بودم که برای خواندن هر فصل آن باید روزها روزها وقت بگذارم و شاید خواندن آن کتاب و سختی های بسیارش بود که مرا به سمت ترجمه سوق داد. من رؤیای داشتنی داشتم و به کمک دوستانم در انتشارات آذرباد حال این رؤیا از هر زمان دیگری به واقعیت نزدیک تر است. امیدوارم این مجموعه را با تمام کسب و کاست هایش به عنوان هدیه ای کوچک از من کوچک ترین قبول کنید. راهنمایی ها و انتقادات خود، در بهبود کیفی کار یار و یاور ما باشید.

امیر قربان

بهار ۹۵

فهرست

۳	پیش‌گفتار
۷	فهرست
۹	سراغاز
۱۱	فصل اول
۲۹	فصل دوم
۵۳	فصل سوم
۷۱	فصل چهارم
۹۷	فصل پنجم
۱۱۹	فصل ششم
۱۳۹	فصل هفتم
۱۵۹	فصل هشتم
۱۷۹	فصل نهم
۲۰۳	فصل دهم
۲۲۵	فصل یازدهم
۲۴۳	فصل دوازدهم
۲۶۳	فصل سیزدهم
۲۸۵	فصل چهاردهم
۳۰۱	فصل پانزدهم
۳۲۵	فصل شانزدهم
۳۴۱	فصل هفدهم
۳۶۷	فصل هیجدهم
۳۹۱	فصل نوزدهم
۴۱۱	فصل بیستم
۴۳۶	فصل بیست و یکم
۴۶۳	فصل بیست و دوم
۴۸۳	فصل بیست و سوم
۵۰۵	فصل بیست و چهارم

سرآغاز

فرمانبردار ناک‌ی در گذرگاه به گوش رسید،
هیبتی شبیه به گرگی بزرگ و هشت پا بر سر راه رونین^۱ قرار گرفت. اگر
رونین سامری پیره، است نبود، به طور قطع همانجا خوراک آن موجود
می‌شد. هیولایی که چهره‌اش چشم سبز رنگ درخشان و دندان‌هایی خنجر
شکل و هشت دست و پای ترسناک که به هشت چنگال تیز منتهی
می‌شدند. آن گرگ‌وار غول پیکر سعی کرد رونین را به زیر بکشید ولی ساحر
که پیشتر برای حفظ خود در برابر هیولان و بوران و سرما افسونی بر لباس‌هایش
خوانده بود را نمی‌شد شکاری آسان با حساب آورد. جانور به خرقه‌ی
رونین حمله‌ور شد و یکی از چنگال‌هایش شکست.
هیولا متعجب و متحیر از روی ناامیدی و خشم زه‌ای کشید، رونین
که در دهانه‌ی گذرگاه حضور داشت، طلسمی ساده را به مؤثر بر جانور
خواند. اینکار قبلاً هم باعث نجات جان‌ش شده بود.
نوری کورکننده و آزاردهنده در برابر چشمان سبز رنگ جانور درخشیدن
گرفت که باعث کوری موقت و رمیدنش شد. سعی داشت با ضربه‌ی بدن به
آن منبع نور کاری از پیش ببرد ولی موفقیتی نداشت و به عقب پرید.
رونین که از دسترس جانور دور بود، از جایش بلند شد. با خود اندیشید
که امکان پرواز وجود ندارد. اگر می‌خواست این کار را بکند باید به حیوان
پشت می‌کرد و با توجه به ضعیف شدن سیر محافظش، این عمل زیاد

مناسب به نظر نمی‌رسید و با چند ضربه‌ی محکم و سریع دیگر ممکن بود چنگال‌های حیوان به او برسد و آن وقت دیگر شانس نداشت به یاد آورد که در نبردش در جزیره توانسته بود با آتش آن غول را از پا در آورد و رونین دلیلی نمی‌دید همان روش مؤثر را در اینجا به کار نبرد، پس زیر لب به زمزمه کردن ورد مشغول شد...

ولی ناگهان همه چیز معکوس شد. اوضاع حتی بدتر هم شد. رونین دریافت که مشغول بازگشت به عقب است. به سمت چنگال‌های جانور کور شده می‌رفت.

زمان داشت به عقب باز می‌گشت.

ولی چرا چنین چیزی امکان داشت؟