

# همگان انگشتی

بخش نخست

از

خداوند انگشتی

نویسنده:

ج. آر. آر. تالکین

مترجم:

فرخزاد فرزین زند

سرشناسه:	تالکین، جان رونالد روتل، ۱۸۹۲ - ۱۹۷۳ م.
عنوان و نام پدیدآور:	Tolkien, J. R. R. (John Ronald Reuel) خداوند انگشتی / نویسنده ج. آر. تالکین؛ مترجم فرزاد فرزین زند.
مشخصات نشر:	تهران: پر، ۱۳۹۶.
مشخصات ظاهری:	ج ۳.
شابک:	دوره: 978-600-8137-52-8؛ ج ۱: 978-600-8137-49-8؛ ج ۲: 978-600-8137-50-4؛ ج ۳: 978-600-8137-51-1؛
وضعیت فهرست‌نویسی:	فیبا
بازداشت:	عنوان اصلی: The fellowship of the ring
مندرجات:	ج ۱. همگنان انگشتی - ج ۲. دو برج - ج ۳. بارگست پادشاه
موضوع:	داستان‌های انگلیسی -- قرن ۲۰ م.
موضوع:	English fiction -- 20th century
شناسه افزوده:	فرزین زند، فرزاد، ۱۳۳۳ - مترجم
رده بندی کنگره:	۱۳۹۶ خ ۲۶۳ ت / PZ۴
رده بندی دیویی:	۸۲۳/۹۱۲
شماره کتابشناسی ملی:	۴۷۰۳۳۸۲

## خداوند انگشتی (۱)

همگنان انگشتی



- نویسنده: ج. آر. تالکین
- مترجم: فرزاد فرزین زند
- صفحه‌آرا: منیر علیزاده
- نوبت چاپ: اول ۱۳۹۶
- شمارگان: ۱۱۰ نسخه
- قیمت: ۳۵,۰۰۰ تومان

- شابک ج ۱: ۹۷۸-۶۰۰-۸۱۳۷-۴۹-۸
- شابک دوره: ۹۷۸-۶۰۰-۸۱۳۷-۵۲-۸
- شابک دوره: ۹۷۸-۶۰۰-۸۱۳۷-۵۲-۸

آدرس: خ لبافی نژاد، بین خ دانشگاه و فخررازی، پلاک ۱۷۴ واحد ۳  
تلفن: ۰۹۱۲۳۰۲۵۲۰۵ - ۶۶۴۶۶۹۶۵ - ۶۶۴۶۶۳۶۰

[www.ParNashr.ir](http://www.ParNashr.ir)

سه حلقه بهر شاهان الف، زیر آسمان کبود،  
نه عدد بهر آدمیان، برده جبر بود و نبود.  
هفت بهر میران دوارف در سرای سنگی دور،  
یک، برای امیر تاریکی، بر سریر ظلمت و زور  
نزد ارواح و سایه‌های سیاه، پایتخت کشور مردور.  
تا که گیرد به زیر سلطه خویش، همه حلقه‌های پر قدرت،  
تا که گرد آورد همه را، تا که ملحق شوند در ظلمت  
نزد ارواح و سایه‌های سیاه، پایتخت کشور مردور.



## فهرست مطالب:

پیشگفتار ..... ۱۳

سر آغاز ..... ۲۳

### دفتر یک

فصل ۱: چشم در راه یک جشن بزرگ ..... ۵۳

فصل ۲: سایه‌ای از گذشته‌ها ..... ۹۱

فصل ۳: همسفر سوم ..... ۱۳۲

فصل ۴: میان‌بری از وسط قارچ‌ها ..... ۱۶۶

فصل ۵: افشاء یک دسیسه ..... ۱۸۶

فصل ۶: جنگل پیر ..... ۲۰۵

فصل ۷: در کلبه تام بامبادیل ..... ۲۳۸

فصل ۸: مه بروی گورپشته‌ها ..... ۲۴۷

۶ خداوند انگشتری (بخش اول: همگنان انگشتری)

فصل ۹: مهمانخانه تاتوی چموش ..... ۳۷۰

فصل ۱۰: استرایدر ..... ۳۹۳

فصل ۱۱: خنجری در تاریکی ..... ۳۱۴

فصل ۱۲: گریز به سوی آبگیر ..... ۳۴۹

### دفتر دوم

فصل ۱: دیداری چند ..... ۳۸۱

فصل ۲: شورای الوند ..... ۴۱۵

فصل ۳: سفر انگشتر به سوی جنوب ..... ۴۷۳

فصل ۴: سفری در تاریکی ..... ۵۱۱

فصل ۵: پل خزد - دوم ..... ۵۵۳

فصل ۶: لاتورین ..... ۵۷۳

فصل ۷: آینه گالادریل ..... ۶۰۵

فصل ۸: وداع با لورین ..... ۶۳۹

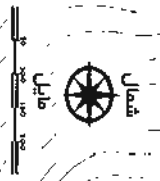
فصل ۹: رودخانه بزرگ ..... ۶۵۲

فصل ۱۰: پراکندگی همگنان ..... ۶۷۶

(نقشه قلمرو میان‌زمین)



نقشه قلمرو  
میان‌زمین



هاراد نزدیک

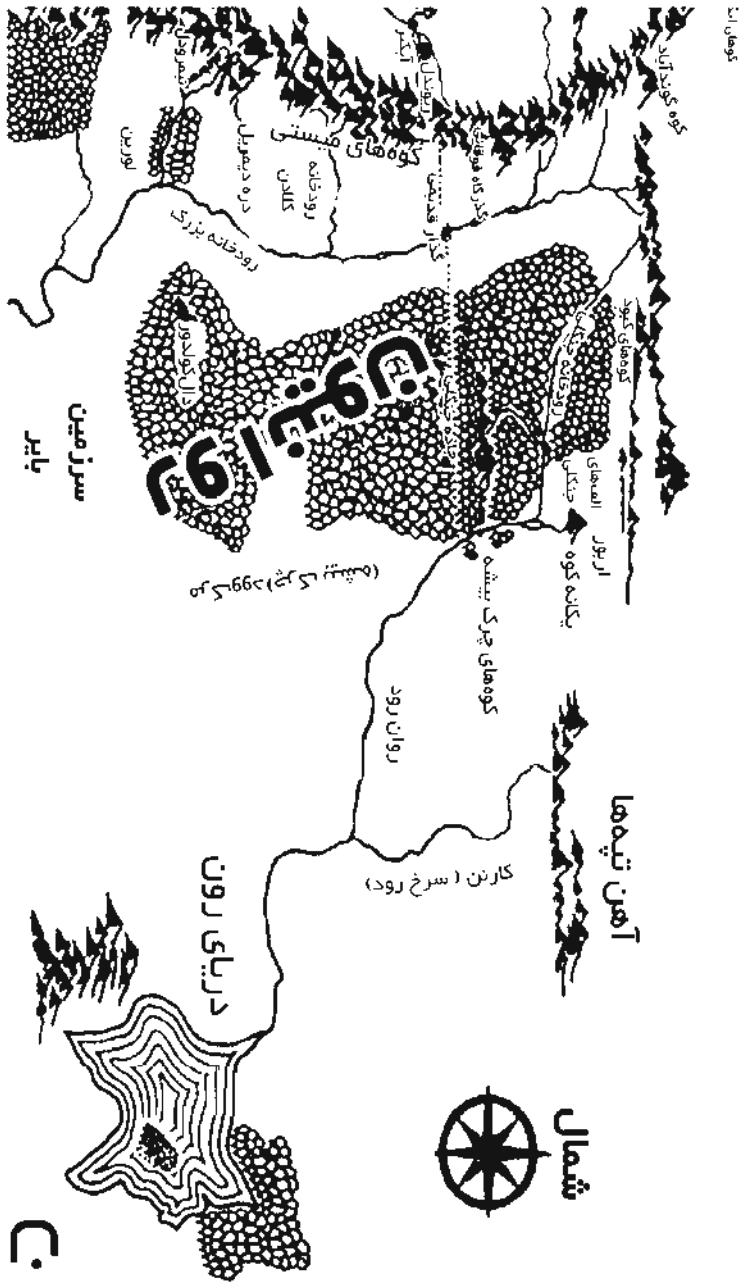
رون

خط



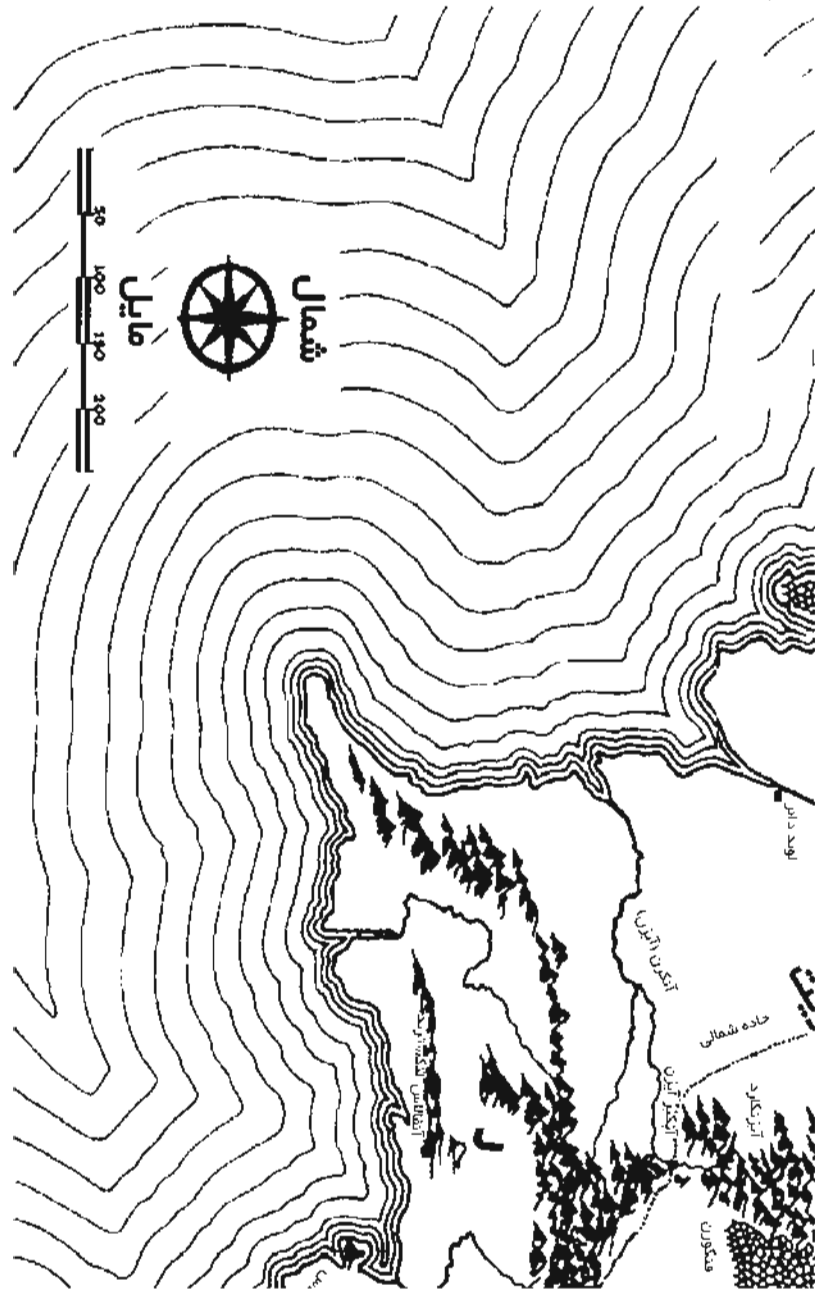


(قسمت ۲)

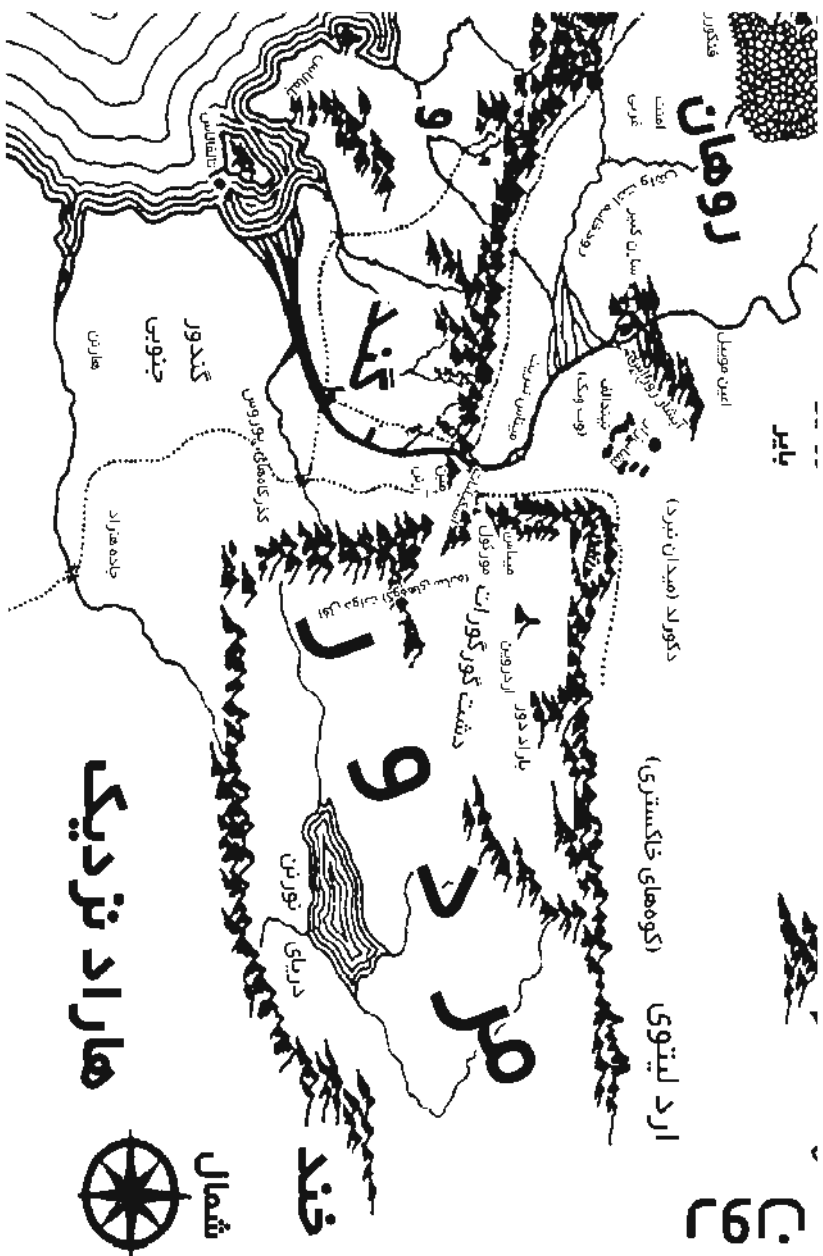


ج

(قسمت ۳)



(قسمت ۴)



روان

اردبیتوی (کوههای خاکستری)

دکولا (میان تیرد)

بایر

هاراد نزدیک

خند

شمال



## پیشگفتار

"خداوند انگشتری" کتابی است خیالی که در نیمه قرن بیستم نوشته شده، و درباره دورانی است که تا حد زیادی شباهت به قرون وسطی در اروپا دارد. این کتاب بی‌شک یک رومان است، اما برای آشنایی بهتر و درک جزئیات آن بد نیست که خواننده با روش نگارش دیگری در ادبیات به نام حماسه آشنا باشد. مثال زنده از حماسه در ادبیات فارسی شاهنامه و در ادبیات اروپایی اودیسه<sup>۱</sup> می‌باشد. ترکیب ماهرانه جریان‌ات عادی و روزمره با حوادث و مسائل خارق‌العاده و شگفت‌انگیز یکی از خصوصیات حماسه سرایان بی‌نظیری چون تالکین است. همچنانکه از ویژگی‌های حماسه است، قهرمان داستان به اماکن افسانه‌ای پا می‌گذارد. در این حماسه نیز خانه تام بامبادیل<sup>۲</sup>، معادن موریا<sup>۳</sup>، قلمرو جنگلی لاثلورین<sup>۴</sup> و سرزمین مردور<sup>۵</sup> جزو اماکن افسانه‌ای بشمار می‌آیند. طبق سنت حماسه قهرمان به یک دنیای زیرزمینی قدم می‌گذارد، قالباً تصویری از آینده جلوی او گذاشته می‌شود، و زمانی را به اسارت بسر می‌برد، که مطابق آن در این داستان

- 
1. Odyssey
  2. Tom Bombadil
  3. Mines of Moria
  4. Lothlórien
  5. Mordor

همان معادن موریاء، آینه گالادریل<sup>۱</sup> و اسارت به دست شیلاب<sup>۲</sup> می‌باشد.

سبک حماسه به نوبه خود زاینده شکل ادبی<sup>۳</sup> دیگری است که در آن هدف مشخصی برای قهرمان در نظر گرفته شده و قهرمان برای رسیدن به آن شماری مخاطره و آزمایش را پشت سر می‌گذارد و در فرآیند این گذر نه تنها شجاعت و زبردستی که قلب و روح خود را به آزمون می‌گذارد. همچنین از آنجایی که معمولاً این کاوش و مأموریت تنها دارای یک جنبه فردی نیست، قهرمان داستان نه تنها از دیگران که اغلب از جانوران و حتی از موجودات ماورالطبیعی نیز کمک دریافت می‌نماید.

اما همه این‌ها چه ارتباطی با داستانی دارد که در آن آدم‌های نیمه - قد ندارد جشن زادروزی را می‌بینند که مراسم آتش‌بازی و شکم پروری در بر دارد و در آخر آن شوخی بچگانه‌ای مانند ناپدید شدن صورت می‌گیرد؟ داستان "خداوند انگشتی" در منطقه شایر<sup>۴</sup> آغاز می‌گردد و همانجا نیز به پایان می‌رسد. منطقه‌ای که به گفته تالکین مردمانش کم و بیش از خویشاوندان خودمان هستند. ابتدای داستان جشنی را بازگو می‌کند که همین خویشاوندان در نهایت ساده‌دلی و در عین حال با افکار کمی بچگانه در نقطه‌ای آرام و بی‌سر و صدا برگزار می‌کنند. ولی طولی نمی‌کشد که تالکین روشن می‌سازد که دنیای خارج در خطر مهلک بزرگی است. سرچشمه این خطر ممکن است منحصر به میان‌زمین<sup>۵</sup> باشد ولی طولی نمی‌کشد که خواننده ایرانی تشابه آنرا با مفهوم اهریمن و نیروهای شر و بدی در فرهنگ خود

1. Mirror of Galadriel

2. Shelob

3. The Quest

4. Shire

5. Middle Earth

درمی‌یابد. نیروی اهریمنی که نه تنها روان و اندیشه انسان آزادمنش را بوسیله دروغ و ریا و ایجاد خوف و وحشت تحت‌الشعاع قرار می‌دهد که طبیعت و دیگر موجودات آنرا نیز به پلیدی آلوده می‌کند.

سلسله اتفاقاتی که در کتاب رخ می‌دهد به وضوح بازگو کننده یک مسئله مهم است و آن این‌که میان زمین یا به زبان خودمان دنیای خاکی باید توسط کوشش افرادی عادی مانند فرودو<sup>۱</sup> و سام<sup>۲</sup> از خطر نیروی اهریمنی نجات یابد نه توسط قهرمانان و شوالیه‌ها. با این وصف پهلوانانی مانند آراگورن<sup>۳</sup> نیز در این نبرد "خوب و بد" برای خود دارای سهمی می‌باشند. با فرق این‌که بر خلاف پهلوانان کتاب ادیسه و امثال آن، آراگورن برای نفع شخصی و رسیدن به قدرت و شکوه نمی‌جنگد. او در حقیقت خواسته خود را خواسته مردم بی‌گناه و ساده که حتی او را نمی‌شناسند می‌سازد و شکوه و جلالی که در پایان به او می‌رسد پاداش فداکاری‌هایی است که او در نهایت فروتنی از خود نشان می‌دهد.

شناخت ساختار حماسی یک اثر مستلزم قبول نیت حماسی آن است. در درجه اول ارضا آن تمایل و عشق درونی به داستان و افسانه و به رخدادهای جالب و شگفت‌انگیز برای شخصیت‌های جذاب و گیرا می‌باشد. ولی حماسه یا هر ژانر دیگری چنانچه نیاز روحی مهم دیگری را ارضا نماید دوام نخواهد داشت. و آن این‌که داستان باید بر معنایی مضاف صورت ظاهری خود دلالت کند. به عبارت دیگر باید بر معنای زندگی بطور کل و مفهوم هستی انسان دلالت نماید. این الزاماً به این معنا نیست که درس عبرت و یا نتیجه اخلاقی مشخص و مجزایی ضمیمه داستان باشد. ولی چنانچه معنای ژرف‌تری درون

---

1. Frodo  
2. Sam  
3. Aragorn

داستان نهفته نباشد احتمالاً خواننده و طرفدار جدیدی در نسل‌های آینده پیدا نخواهد کرد.

**تالکین** خود همواره جنبه تمثیلی کتاب را رد نموده، و این به آن معناست که او هیچگاه سعی نکرده که رخداد‌های زمان خود را از قبیل **جنگ جهانی دوم** و یا **هیتلر** منعکس نماید. همچنین نکوشیده است طرحی بریزد که داستان او گونه‌ای برداشت شود که گویی مطلب دیگری را بازگو می‌کند، و یا برای مثال شخصیت‌ها و یا عناصر دیگر آن جنبه‌های مسیحیت را منعکس می‌نمایند. **تالکین** در مقدمه کتاب این موضوع را با مطرح نمودن فرق میان "مناسبت" و "تمثیل" روشن ساخته است. مناسبت یا اطلاق‌پذیری در آزادی خواننده و تمثیل در نیت نویسنده جای دارد. لذا **تالکین** این آزادی را به خواننده می‌دهد که آنگونه که خود مناسب می‌داند با داستان تداعی نماید.

بی‌شک اکثر هواداران **تالکین** بر این هستند که داستان او دارای مفاهیم و اشارات بسیاری در رابطه با زندگی بشری بطور کلی و با دوران خود ما بطور اخص می‌باشد. از اینرو بسیار سودمند است که خواننده از همان ابتدا خود را با دنیایی که **تالکین** بازنمود می‌کند آشنا سازد. یکی از گیراترین جنبه‌های هنر **تالکین** آفرینش یک دنیای کامل و جامع است که به گونه شگفت‌انگیزی چه از نظر تاریخی و چه از نظر افسانه‌ای متشکل از عناصر زندگی خودمان است، و در عین حال نیز از آن مجزا می‌باشد. با ارائه نمودن جزئیات بیشمار، **تالکین** دنیای خیالی خود را گویی به واقعیتی تبدیل می‌کند که با گذشته بسیار دور ما پیوند می‌یابد.



ساکنین میان‌زمین را نژادهای گوناگونی از موجودات تشکیل می‌دهند از قبیل الف و دوارف و انت و تروول و اورک و هاییت<sup>۱</sup> و انسان و سایر موجودات دیگر مانند پنج جادوگر و تام بامبادیل سحرآمیز که درباره برخی از آنها توضیح مختصری داده می‌شود:

انسان‌ها از خیلی جهات از الف‌ها کهنترند. آنها در معرض بیماری قرار می‌گیرند و میرا هستند، و نسبت به عوامل طبیعی استقامت کمتری دارند. با این وصف آنها از دیگر نژادهای بلندپروازتر هستند. انسان‌ها خو دارای نژادهای مختلفی هستند. آنها برای مدتی هم سلطنت و سروری می‌کنند و هم دورانی از ذلت و خواری را تجربه می‌کنند، چنانچه در دوران گذشته دارای شکوه و منزلت بیشتری بودند.

الف‌ها قدیمی‌ترین، والاترین و زیباترین نژاد میان زمین هستند. آنها عاشق زیبایی و هرآنچه زیباست می‌باشند. بیش تر هر چیز به طبیعت عشق می‌ورزند، به خصوص به درختان و رویدنی‌ها. قامت آنها حدود شش پا است، با اندامی باریک ولی نیرومند، و با حس بینایی و شنوایی قوی که به مراتب از انسان‌ها برتر است. آنها هیچگاه از طریق پیر شدن نمی‌میرند، و به همین دلیل مرگ طبیعی ندارند. با این حال از مرگ غیرطبیعی یعنی حوادث مصون نیستند. چنانچه با نوع انسان ازدواج کنند فرزندان‌شان این گزینه را دارند که بین میرا بودن و زندگی جاودانی یکی را انتخاب کنند. آنها همچنین علاقه زیادی به دانش دارند. الف‌ها زمانی در جوار والار<sup>۲</sup>، موجودات آسمانی زندگی می‌کردند، در سرزمینی که به آن "سرزمین خجسته" و یا به عبارت

1. Elf, Dwarf, Ent, Troll, Orc, Hobbit  
2. Valar

دیگر والینور<sup>۱</sup> می‌گفتند، و همین به آنها نیروی خارق‌العاده‌ای داده است. آنها از همان دوران اولیه به دو دسته الدار<sup>۲</sup> و الف‌های سیلون<sup>۳</sup> تقسیم شدند.

دوارف‌ها تقریباً به قدمت الف‌ها هستند. قامت آنها بین چهار و نیم پا تا پنج پا است. آنها بسیار چغری و نیرومند، و از هر موجود دیگری در میان زمین پرستقامت‌تر هستند. آنها بسیار مغرور و سلطه‌ناپذیرند، و از این‌رو هیچگاه تحت تأثیر نیروی اهریمنی قرار نمی‌گیرند. هرگز بدی را فراموش نمی‌کنند، و در عین حال که با انصاف هستند چندان بخشنده نیستند. دوارف‌ها معدن‌چیان ماهری هستند و بیشتر در غارها و معادن زندگی می‌کنند. آنها به آسانی با دیگران دوستی نمی‌کنند، بویژه با الف‌ها. دوارف‌ها زبان خود را دارند که آن را از دیگران مخفی نگاه می‌دارند. طول عمر آنها حدود دویست و پنجاه سال است.

اورک‌ها موجوداتی شرور و غیرطبیعی هستند. آنها توسط مورگات<sup>۴</sup>، فرشته خطاکار آفریده شدند. در میان زمین‌نژادهای مختلفی از آنها وجود دارد، که از یکدیگر متنفرند. اکثر نژادهای اورک از خورشید بیزارند. به میمون شباهت زیادی دارند و همه چیز می‌خورند، حتی هم‌نوع خود را. اورک‌ها معدن‌چیان خوبی هستند و در ساختن وسایل شکنجه و اسلحه تبه‌ر خاصی دارند. گویی از زیبایی و مهربانی و امثال آن بویی نبرده‌اند و انگیزه اصلی آنها برای زندگی نفرت و ویرانی است. طوایف مختلف اورک هر یک به زبان خود تکلم می‌کنند، و

---

1. Valinor (Blessed Realm)  
2. Eldar  
3. Silvan Elves  
4. Morgoth

برای رابطه با دیگران از زبان مشترک بین اقوام که در میان زمین رایج است استفاده می‌کنند.

انت‌ها حامیان درخت‌ها هستند و از نظر شکل و شمایل چیزی ما بین انسان و درخت می‌باشند. آن‌ها را بسختی می‌توان از یک درخت تشخیص داد. انت‌ها همزمان با الف‌ها بیدار شدند. از انت‌های نامدار فنگورن<sup>۱</sup> یا همان درخت‌ریش<sup>۲</sup> است که قامتش تقریباً پنج متر است. حرکت و صحبت کردن آن‌ها خیلی آهسته است ولی اگر تحریک شوند می‌توانند خیلی سریع حرکت کنند و با قدرتی که آن‌ها دارند می‌توانند حتی دیوار سنگی را هم خراب کنند.

#### در مورد انتخاب نام کتاب

نام کتاب به زبان اصلی خداوند یا فرمانروا یا ارباب یا صاحب انگشترها یا حلقه‌هاست. هر یک از این نام‌ها، طبق سلیقه‌ی مترجم، نزدیک به نام اصلی است: خداوند انگشترها، ارباب حلقه‌ها یا فرمانروای انگشترها... طبق سلیقه‌ی این مترجم، به دو دلیل خداوند انگشتری و نه خداوند انگشترها انتخاب شده است:

یک این‌که از نظر آواشناختی انگشترها کمی صقیل به گوش می‌رسد، و دو این‌که اصولاً معلوم نیست چرا نویسنده‌ی کتاب واژه‌ی جمع، یعنی انگشترها، را بکار برده! زیرا منظور از خداوند انگشترها شخص سارون که نماد پلیدی در داستان است، می‌باشد، و منظور از انگشترها تک انگشتری به اضافه سه، هفت و نه انگشتر است. اما انگشترهای سه‌گانه توسط الف‌ها و بدون دخالت سارون ساخته شده‌اند، و انگشترهای هفت و نه گانه به کمک سارون ولی باز به دست الف‌ها ساخته شده‌اند و لذا

---

1. Fangorn  
2. Treebeard

سارون آفریننده‌ی آنها نیست. در این صورت تنها انگشتی یگانه است که توسط خود سارون ساخته شده است، و طبق این منطق، مترجم ترجیح داده نام کتاب را خداوند انگشتی و نه خداوند انگشترها انتخاب نماید. در ضمن بجز تک انگشتی، بقیه دارای نگین هستند و لذا اطلاق حلقه به تمام آنها کاملاً درست نیست.

### در مورد شیوه نگارش و ترجمه

در شیوه نگارش همچنانکه خواننده بیدرنگ درمی‌یابد ویژگی‌هایی دیده می‌شود که لازم می‌دانم اشاره‌ای به آن بشود. در نقطه‌گذاری تا حد امکان از شیوه زبان انگلیسی استفاده شده است. البته در انگلیسی برای محاوره به جای این علامت (") با دو خط، از این علامت (') با یک خط استفاده می‌شود. ولی از آنجایی که ظاهراً این علامت در صفحه کلید فارسی وجود ندارد ناچار (") بکار رفته است. برای مثال محاوره به شکل زیر نوشته شده است:

او پرسید: "کجا هستیم، گندالف؟"

جادوگر پاسخ داد: "در قلمرو گندور."

چنانچه محاوره یک شخص به پاراگراف دیگری ادامه یابد علامت گیومه در پایان پاراگراف قبلی حذف می‌شود و پاراگراف دوم با گیومه آغاز می‌گردد، به ترتیب زیر:

"و من دنتور پسر اکتلیون، فرمانروای گندور، نایب تخت شاهان فرازمنند، این سوگند را می‌شنوم، و آن را فراموش نخواهم کرد، و در برابر آنچه عرضه می‌شود از دادن پاداش کوتاهی نخواهم کرد: وفاداری را با مهر، شجاعت را با افتخار، و سوگندشکنی را با انتقام.

"و اکنون اولین فرمان من به تو: سخن بگو و خاموشی اختیار نکن! همه داستانتو برای من شرح بده."

در زبان انگلیسی برای گفتاورد در گفتاورد از دو علامت مذکور، (") و (') استفاده می‌شود. در این کتاب از (") و فانت ایتالیک استفاده شده است، به ترتیب زیر:

"اون صدا زد: گندالف! دنبالت می‌گشتم. ولی این نواحی برای من ناآشناست. تنها چیزی که می‌دونستم این بود که ممکن‌ه در منطقه‌ای وحشی با اسمی تراشیده نخراشیده به نام شایر باشی."

"گفتم: منظورت چی‌ه؟"

"راذگست پاسخ داد: سارومن سپید. و به من گفت بگم اگر نیاز داری، اون حاضر‌ه کمک کنه؛ ولی برای کمک اون باید سریع عمل کنی، وگرنه دیر می‌شه."

"گفتم: باشه می‌رم پیش سارومن."

"اون گفت: پس باید همین الان بری. چون من خیلی وقت تلف کردم تا تو رو پیدا کنم، و روزها سپری شده....."

محواره بین اشخاص به زبان محاوره‌ای فارسی نوشته شده، برای مثال: آن/اون، آواز خواندن/آواز خواندن، جوان/جوون. همچنین در محاوره، زمان حال کامل به شکل زمان گذشته نوشته شده همانگونه که در محاوره فارسی با کمی تغییر در تکیه ادا می‌شود: آورده‌ام/آوردم، دیده‌ام/دیدم. می‌خواهم، می‌روم، می‌آیم نیز در محاوره به اشکال می‌خوام، می‌رم، می‌آم نوشته شده است. زمان آینده: خواهیم رفت، خواهیم دید، نخواهم گفت، در اکثر مواقع به طور محاوره‌ای می‌ریم، می‌بینم، نمی‌گم نوشته شده است. فعل است نیز به همین ترتیب بشکل محاوره‌ای نوشته شده ولی در اینجا با کمی تغییر در طرز نگارش معمول: و حالا بهترین دفاع شما در مقابل طوفانی که نزدیک می‌شه دلاوری است/و حالا بهترین دفاع شما در مقابل طوفانی که نزدیک می‌شه دلاوری‌ه. اینجوری بهتر است/ اینجوری بهتر‌ه. در شیوه

نگارش معمول اغلب شکل محاوره‌ای است اینگونه نوشته می‌شود:  
 اینجوری بهتره..... دل‌وریه. در اینجا ترجیح بر این داده شده که فعل  
 است جداگانه نوشته شود.

"را" در محاوره طبق قواعد واج واژی یا به صورت "رو" و یا "و"  
 تلفظ می‌شود؛ "رو" برای کلماتی که به واکه ختم می‌شوند و "و" برای  
 کلماتی که به همخوان ختم می‌شوند. در اینجا نیز از همین قواعد پیروی  
 شده است مگر در مورد اسامی شخصی و افعال: و از اونجایی که شما  
 مهمانخانه پل را خراب کردید و به جایش این ساختمان حزن‌انگیز را  
 ساختید/ و از اونجایی که شما مهمونخونه پلو خراب کردید و به جاش  
 این ساختمون حزن‌انگیزو ساختید. خودش مأموریت را به عهده گرفت  
 /خودش مأموریتو به عهده گرفت. براستی ما تو را می‌شناسیم/ براستی ما  
 تو رو می‌شناسیم. لاقل بهتر است ما شیپور آمدنش را نزنیم/ لاقل بهتر  
 اه ما شیپور اومدنش رو نزنیم. در مورد افعال ترجیح بر این بوده که از  
 این قاعده استفاده نشود و شکی نیست که خواننده فارسی زبان آگاه  
 است که چگونه آنرا در ذهن خود بخواند. این قاعده در اسامی شخصی  
 نیز بکار نرفته است: الان فرصت نیست تاریخچه گندهور رو بهت یاد  
 بدم. برو شدوفکس رو پیدا کن. همچنین همان‌گونه که دیده می‌شود  
 همه نام‌های شخصی با فانت بزرگ درج شده‌اند.

در ترجمه اشعار شیوه آزاد بکار رفته است. ولی تا حد امکان و  
 توانایی مترجم سعی شده است که واحدهای معنایی از قلم نیافتند. و  
 شکی نیست که چه در مورد اشعار و چه نثر همیشه محلی برای بهبود  
 وجود دارد. در مورد نام اماکن شیوه یکسانی در ترجمه بکار نرفته  
 است. طبق سلیقه، برخی از نام‌ها (اکثراً) شکل اصلی خود را حفظ  
 کرده‌اند ولی برخی به فارسی برگردانده شده، و یا طبق سلیقه آزادانه  
 برگزیده شده‌اند، مانند: درخت‌ریش و تندتیر و یا بلندبام.

# سر آغاز

۱

## درباره هایت‌ها

این کتاب تا اندازه زیادی درباره هایت‌ها است، که در آن خواننده با مقدار زیادی از خصوصیات و اندکی از تاریخ آن‌ها آشنا می‌شود. اطلاعات بیشتر درباره آن‌ها را در کتاب هایت که گزیده‌ای از کتاب سرخ مرزهای غربی<sup>۱</sup> می‌باشد و هم‌اکنون به چاپ رسیده است می‌توان یافت. داستان آن از فصل‌های اولیه کتاب سرخ گرفته شده است، که توسط خود بیلبو<sup>۲</sup>، اولین هایتی که شهرتش در جهان پیچید نوشته شده است، و او آنرا سفر به آنجا و بازگشت<sup>۳</sup> می‌نامید، زیرا داستان سفر او به شرق و بازگشتش را بازگو می‌کرد؛ ماجرابی که بعدها همه هایت‌ها را در حوادث مهم آن دوران که در این کتاب روایت شده درگیر کرد.

ممکن است بسیاری از ابتدا مایل باشند بیشتر در مورد این مردمان شگفت‌انگیز بدانند، و کتاب قبلی در دسترسشان نباشد. برای این دسته از خوانندگان یادداشت‌هایی از نکات مهم از فرهنگ عامه هایت‌ها، و ماجرای اولیه مختصراً در اینجا نقل می‌شود.

هایت‌ها مردمان بی‌مزاحمت و در عین حال بسیار باستانی هستند، که در ایام قدیم تعداد آن‌ها خیلی بیشتر از زمان حاضر بوده؛ زیرا آن‌ها عاشق صلح و آرامش و زمین زراعتی خوب بودند: یک مزرعه مرتب و

- 
1. Red Book of Westmarch
  2. Bilbo
  3. There and Back Again

زیر کاشت سکونت‌گاه مطلوبشان بود. با این‌که در کاربرد ابزار ماهر هستند از ماشین آلاتی که از کوره بادی یا آسیاب آبی یا چرخ بافندگی پیچیده‌تر باشد خوششان نمی‌آید و از آن سر در نمی‌آورند. حتی در دوران قدیم بطور کلی از "آدم‌های بزرگ"، به قول خودشان، فاصله می‌گرفتند، و در حال حاضر از انسان‌ها هراسناکند و یافتن آن‌ها دشوار است. آن‌ها تیز گوش و تیز چشم هستند، و با این‌که طبیعتاً کمی چاق به نظر می‌رسند و بدون ضرورت تعجیل نمی‌کنند، با این حال در حرکاتشان چالاک و زبردست هستند. از همان ابتدا، وقتی آدم بزرگ‌هایی که مایل به دیدنشان نبودند سر راه آن‌ها سبز می‌شدند، با هنر ناپدید شدن سریع و بی‌سر و صدا آشنا بودند، و این توانایی خود را به حدی رسانده‌اند که در نظر انسان‌ها جادو می‌نماید. ولی در حقیقت **هابیت‌ها** هیچگاه با جادو و جادوگری سر و کار نداشته‌اند، و این گریزپایی صرفاً مدیون مهارت حرفه‌ای و عامل موروثی و تمرین، و رابطه دوستانه و نزدیک با زمین است، که نژادهای بزرگ‌تر و کندتر را از تقلید آن عاجز می‌نماید.

آن‌ها مردمان کوچکی هستند، کوچک‌تر از دوارف‌ها؛ باریک‌تر و با جثه‌ای ضعیف‌تر، هرچند که چندان کوتاه‌تر از آن‌ها نیستند. قامتشان متغیر است، بین دو تا چهار پا. البته این‌روزها به ندرت به سه پا می‌رسند؛ ولی می‌گویند نژادشان تحلیل یافته، و در دوران قدیم بلندتر بودند. بنا به کتاب **سرخ**، **بندوبراس توک** (نعره‌گاو)<sup>۱</sup>، پسر **آیزنگریم دوم**<sup>۲</sup> تقریباً چهار پا و نیم بوده و می‌توانسته حتی سوار اسب شود. در تمام تاریخ **هابیت‌ها** تنها دو نفر از اشخاص مشهور قدیمی از او پیشی می‌گرفتند، که در این کتاب به این موضوع شگفت‌انگیز خواهیم پرداخت.

در مورد **هابیت‌های شایر**، که این داستان‌ها به آن‌ها مربوط می‌شود، در دوران آرامش و رفاه خود مردمان شادی بودند. لباس‌های روشن به

1. Bandobras Took (Bullroarer)

2. Isengrim the Second