



پیش‌گفتار

جان هاجمن

جورج آر. آر. مارتین عجله‌ای ندارد! می‌خواستم این مقدمه را با یک شوخی آغاز کنم، همان شوخی‌ای که بیست سال پیش برای نخستین چاپ بازی تاج‌وتخت شروع کردم به نوشتنش و تازه حالا آن را تمام کرده‌ام. ولی درحقیقت، من این کتاب را حتی در سال ۱۹۹۶ نخواندم. (نکته دیگر آنکه این مقدمه را فقط یک هفته دیر تحویل دادم.)

این کتاب را در سال ۱۹۹۶ نخواندم، زیرا کودنی خودخواه بودم. در آن گذشته دور، وقتی در دهه سوم زندگی به سر می‌بردم، از آنجایی که خودم را فردی بالغ به حساب می‌آوردم، دیگر زیاد کتاب‌های ژانر فانتزی را نمی‌خواندم. تصور می‌کردم خواندن فانتزی صرفاً فرار از واقعیت است، عقب‌نشینی به دیگر قلمروهای جادویی و دنج که نیروهای شیطانی در آن‌ها مغلوب می‌شوند و نه فقط به اعمال قهرمانانه بها داده می‌شود، بلکه چنین کارهایی امکان‌پذیرند.

حتی وقتی در سال ۲۰۱۰ آن را خواندم، هنوز هم کودنی خودخواه بودم؛ همان موقعی که قرار بود سریال آن را از تلویزیون پخش کنند، شاید مثل شما، برای خواندنش به وجد آمدم. یادم می‌آید که هنگام خواندن نخستین صفحات فکر می‌کردم که واقعاً دارم این کار را می‌کنم؟ واقعاً دارم کتابی درباره‌ی اژدهایان می‌خوانم؟

البته، طولی نکشید که فهمیدم به هیچ وجه کتابی درباره‌ی اژدهایان نمی‌خوانم، این کتاب درباره‌ی هیولاهایی بسیار بدتر است: آدم‌ها. با اینکه در این دنیا جادوی چندانی وجود ندارد، جورج آر. آر. مارتین حقه‌های خارق‌العاده‌ای به کار برده است.

امروز دیگر آشکار شده است که جورج آر. آر. مارتین نویسنده‌ای شگفت‌آور است. منظورم این است که نوشته‌های او هیجان‌انگیز است و نه فقط برای وقایع غیرمنتظره در داستان، بلکه برای توانایی نابش در زنده کردن انسان‌ها: مرد و زن، رعیت و اعضای خانواده سلطنتی، والدین و فرزندان و شوم‌گرگ‌ها (که دقیقاً انسان نیستند؛ ولی به خواندن ادامه دهید). هر روایتی با خاطرات، تعصبات و تمایلات خود آن مرد یا زن کاملاً زنده، متمایز و به راستی پیچیده و لایه‌لایه است. حتی وقتی از شخصیتی نفرت دارید، درکش می‌کنید و گاهی می‌بینید که دارید از او حمایت می‌کنید.

سخت می‌توان تصور کرد که تمام این داستان از مردی در شهر سانتافه سرچشمه گرفته باشد، همان‌طور که به همان اندازه سخت می‌توان به عمق واقعی بودن و یکپارچگی این دنیای ساختگی رسید: همه فرهنگ‌ها، نظام اعتقادی و شجره‌نامه‌ها، شاخ‌وبرگ‌های آن؛ عمقی که نه فقط متعلق به تاریخ است، بلکه متعلق به طرقي نیز هست که در آن، تاریخ به عمد درست یا غلط به خاطر آورده می‌شود؛ همین‌طور عمق پژوهش درباره‌ی طرح قلعه‌های قرون وسطایی، واژگان مربوط به زره، دوخت نیم‌تنه و غذا. وعده‌های عجیب غذا به دقت و زیبایی توصیف شده‌اند که تا جایی که به خاطر دارم، عموماً چیزهایی‌اند که

شکم قوها را با آن‌ها پر می‌کنند. همچنین به نظر می‌رسد که بخش عمده و قابل توجهی از واقع‌نمایی خلق‌شده در پس‌زمینه این کتاب محصول نگارش صد نویسنده باشد؛ صد نویسنده‌ای که مؤلفی خیالی — جورج آر. آر. مارتین — را آفریده‌اند؛ یا شاید هم محصول مسحورکننده ذهنی دیوانه باشد. اما من جورج آر. آر. مارتین را ملاقات کرده‌ام. او وجود دارد و فردی شاد است؛ دیوانه و مضطرب نیست، البته به جز مواقعی که جت‌های نیویورک او را به مبارزه می‌طلبند.

اما چیزی که به نظرم جذاب آمد و چیزی که به گمانم دستاورد اصلی کتاب است، خباثت آن است. باز هم می‌گویم، جورج خبیث نیست. او با کمال میل وقت، شوخی و توصیه‌هایش را در اختیار دیگران می‌گذارد و می‌گوید کجا می‌توان بهترین بوریتهای نیومکزیکو را پیدا کرد. درباره سادیسم بعضی شخصیت‌هایش یا بی‌رحمی غافلگیرکننده بزرگ این کتاب هم حرف نمی‌زنم، که احتمالاً خودتان هنگام تماشای سریال تلویزیونی به آن پی برده‌اید. منظورم خباثت واقعی دنیایی قرون وسطایی است که نویسنده آن را مجسم کرده است.

این کتاب یک جشنواره رنسانس نیست و به یقین فرار از واقعیت هم نیست. این دنیایی بی‌رحم و غیرجادویی است. زندگی در اینجا کوتاه است و خشونت، بیماری، حوادث و طبیعت بی‌احساس بر آن سایه می‌اندازند. سریال تلویزیونی ساخته‌شده از روی این کتاب را بسیار دوست دارم و کاملاً درک می‌کنم چرا دلتان می‌خواهد یک مرد جوان بسیار خوش‌قیافه و نه یک نوجوان پانزده‌ساله نحیف و عجیب نقش جان اسنو را بازی کند، اما با دوباره خواندن کتاب یکه می‌خورید وقتی به یاد می‌آورید که هنگام شروع کتاب، فرزندان خاندان استارک کودک‌اند و ند استارک سی و پنج‌ساله است و بخت با او یار بوده که به آن سن و سال رسیده است. نجیب‌زادگی هم همین است. به ما یادآوری می‌شود که برای فقرا و رعیت و ضعفا قانون اساساً بی‌معنی است. من نوعی دچار آسم که پسر خانواده‌ای از قشر کارگر هستم، در وستروس به جایی نمی‌رسیدم. احتمالاً پسر قصاب می‌شدم که سگ خیلی راحت او را شقه کرد و فراموش شد. (خیلی خب، داستان را کمی لو دادم، ولی بخش مهمی نبود و احتمالاً خودتان از قبل می‌دانستید.) بر خلاف اکثر داستان‌های فانتزی هیچ‌وقت دلتان نمی‌خواهد آنجا زندگی کنید، مگر اینکه عضو خاندان لیستر باشید که در آن صورت خواهم گفت به امتیازاتی که دارید، فکر کنید.

این کتاب با خیال هم‌چندان مهربان نیست. فارغ از هرچیز، اعتیاد سانس به فرار از واقعیت و پناه بردن به داستان‌های قدیمی و رمانتیک درباره فلورین و جانکویل است که آتش خیانت عظیم و فاجعه‌بارش به انسان‌های واقعی اطرافش را شعله‌ور می‌کند. (داستان را لو دادم؟ بیایید اسمش را بگذاریم هشدار.) تمایل و حسرت انسانی مشترک ویژه‌ای در این داستان وجود دارد: اشتباه مضاعف درباره اینکه گذشته بهتر بود و می‌توانیم در واقعیت به آن برگردیم. پی‌درپی به ما یادآوری می‌شود که بیش از نیمی از آنچه گمان می‌کردیم درباره دوران خوش گذشته حقیقت دارد، در واقع دروغ است و جنگ برای بازگرداندن هفت پادشاهی (اما کدام دوران؟ کدام پادشاه دیوانه یا غاصب بهتر بود؟) بیهوده و خونبار است و به معنای واقعی یک بازی است که همه مشغول آن هستند، درحالی‌که روزهای واقعی گذشته، وحشت

و تاریکی شمال دارند برمی گردند تا همه را نابود کنند. خیلی ها در این کتاب هستند که می خواهند دوباره وستروس را به قدرت برسانند، حال به هر طریقی که ممکن باشد. از بعضی هایشان خوشمان می آید و از بعضی هایشان خوشمان نمی آید؛ اما درست مثل همین دنیای خودمان، اکثرشان اسباب درد و نابودی اند و در آخر شکست می خورند.

ممکن است خیلی بدگمانانه و غمبار به نظر برسد، اما در نهایت، شکوه این رمان بابت همین است. زیرا وقتی پیروزی ها از راه می رسند، بیشتر زیبنده، انسانی و هیجان انگیزند. ما را به یاد پیروزی های خودمان می اندازند و آن ها را ارج می نهند، به ما یاری می رسانند از بدبیاری های خودمان سر دریاوریم و درباره خودبینی مان به ما هشدار می دهند. خاندان استارک با وجود اینکه نجیب و جایز الخطا و درگیر حوادث هستند، قهرمان های این کتاب اند، زیرا می دانند زمان در یک جهت حرکت می کند و آینده مهم تر از گذشته است: زمستان در پیش است.

این کتاب بسیار جذاب است و سپاسگزارم از اینکه برای خواندن دوباره آن بهانه ای پیدا کرده ام و به شمایی که این کتاب را برای بار اول می خوانید، حسادت می کنم. یک اخطار می دهم: بلافاصله می خواهید بیشتر بخوانید و همان طور که خودتان می دانید، اکنون هزاران صفحه دیگر برای خواندن وجود دارد! سپس به پایان داستان می رسید و مثل دیگران کم کم جورج آر. آر. مارتین را اذیت می کنید تا داستان را تمام کند. اگر قصد انجام چنین کاری را دارید، اشتباه می کنید. آیا برخی از خطوط داستانی این کتاب به سرانجام نمی رسد؟ سرانجام برخی شخصیت ها به جایی خوب، اما برخی به جایی بد ختم می شود؟ و داستان های بیشتری برای گفتن می ماند؟ بله؛ اما هر روز زندگی تان نیز همین طور است. بنابراین، با آگاهی از اینکه هرکدام از این کتاب ها به شیوه خود کامل است، از این کتاب و کتاب های بعدی لذت ببرید، زیرا (هشدار لو رفتن داستان) داستان هایی که به خوبی و خوشی تمام می شوند، در زندگی واقعی وجود ندارند. چنین داستان هایی خیالی هستند.



سرآغاز

گرد با تاریک شدن جنگل در اطرافشان مصرانه گفت: «دیگه باید برگردیم. وحشی‌ها مردن.»

سر ویمار روئیس با لبخند کم‌رنگی پرسید: «مگه از مرده‌ها می‌ترسی؟»

گرد متوجه طعنه نشد. مرد پیری بود، بیش از پنجاه سال سن داشت و ارباب‌زادگانی را دیده بود که آمده و رفته بودند. گفت: «مرده مرده‌ست. ما کاری با مرده‌جماعت نداریم.»

روئیس به نرمی پرسید: «حالا واقعاً مردن؟ ما چه مدرکی داریم؟»

گرد گفت: «ویل اون‌ها رو دیده. اگه اون گفته مردن، همین مدرک برای من کافیه.»

ویل می‌دانست که آن‌ها دیر یا زود پای او را هم به این بحث باز می‌کنند. آرزو می‌کرد کاش دیرتر باشد تا زودتر! خودش گفت: «مادرم بهم گفته مرده‌ها هیچ آوازی نمی‌خونن.»

روئیس پاسخ داد: «دایه من هم همین رو بهم گفته، ویل؛ ولی هیچ‌وقت چیزهایی رو که توی بغل مامانت می‌شنوی، باور نکن. چیزهایی هست که حتی می‌شه از مرده‌ها هم یاد گرفت.» صدایش که بیش از حد بلند بود، در آن جنگل نیمه‌تاریک پیچید.

گرد هم گفت: «مسیر طولانی‌ای پیش رومون داریم. سواره هشت روز، شاید هم نه روز. شب هم که داره از راه می‌رسه.»

سر ویمار روئیس بی‌علاقه نگاهی به آسمان انداخت و گفت: «هر روز همین موقع‌ها شب می‌شه دیگه. نکنه از تاریکی هم می‌ترسی، گرد؟»

ویل می‌توانست ببیند گرد لب‌هایش را روی هم فشار می‌دهد. همین‌طور از زیر باشلق کلفتش می‌توانست خشمی را در چشمانش ببیند که نتوانسته بود سرکوبش کند. گرد چهل سال را در گروه نگهبانان شب گذرانده بود، هم در دوران بچگی و هم زمانی که مرد شده بود، ولی به اینکه او را دست‌کم بگیرند، عادت نکرده بود. با این حال فقط این نبود. ویل می‌توانست ورای غرور جریحه‌دارشده مرد مسن‌تر چیز دیگری را هم احساس کند. می‌شد آن را چشید؛ نوعی تنش عصبی که تا حد زیادی به ترس نزدیک شده بود.

ویل هم در این بی‌قراری با او شریک بود. او چهار سال را کنار دیوار گذرانده بود. اولین باری که او را به آن‌سوی دیوار فرستاده بودند، همه آن داستان‌های قدیمی شتاب‌زده به سویی‌ش هجوم آورده و زهره‌اش را آب کرده بودند. پس از آن هروقت به گذشته نگاه می‌کرد، خنده‌اش می‌گرفت. او حالا مردی کهنه‌کار بود که صد بار گشت زده بود و تاریکی بی‌انتهای جنگلی که جنوبی‌ها به آن جنگل شب‌زده می‌گفتند، هیچ ترسی برایش نداشت.

البته تا همین امشب. امشب چیزی فرق داشت. تاریکی به حدی بود که موهایش سیخ شد. نه روز بود که می‌تاختند و به سمت شمال و شمال غرب و باز هم شمال می‌رفتند، از دیوار دورتر و دورتر می‌شدند و سخت

در پی پیدا کردن ردی از دارودسته سواران وحشی بودند. هر روزشان هم بدتر از روز قبل بود. امروز از همه روزها بدتر بود. بادی سرد از سمت شمال می وزید و درخت ها را همچون موجوداتی زنده به سروصدا و خش خش وامی داشت. همه روز ویل حس می کرد چیزی دارد به او نگاه می کند؛ چیزی سرد و کینه توز که هیچ علاقه ای به او ندارد. گرد هم آن را حس کرده بود. ویل چیزی را بیش از این نمی خواست که با نهایت سرعت به سوی امنیت دیوار بشتابد، ولی این حسی نبود که با فرماندهش مشترک باشد. مخصوصاً با فرماندهی مثل این.

سر ویمار رویس جوان ترین پسر خاندانی کهن بود با وارثان بسیار. جوانی بود هجده ساله و خوش چهره، با چشم های خاکستری و اندامی باریک و متناسب؛ همچون یک چاقو. سوار بر اسب جنگی عظیم و سیاهش، بالای سر ویل و گرد سوار بر یابوهای کوچک ترشان، قد برافراشته بود. چکمه های سیاه چرمی، شلوار سیاه پشمی، دستکش هایی سیاه از پوست موش کور و کت زیبایی ساخته شده از حلقه های سیاه و براق آهنی روی لایه های پشم سیاه و چرم دباغی شده داشت. هنوز یک سال هم نشده بود که سر ویمار به یکی از برادران سوگند خورده نگهبانان شب تبدیل شده بود، ولی هیچ کس نمی توانست بگوید که برای کارش آمادگی ندارد؛ حداقل تا جایی که به مجموعه لباس هایش مربوط می شد.

شنلش بزرگ ترین افتخارش بود؛ پوست سمور کلفت و سیاه و نرم؛ همچون گناه. یک بار موقع می گساری در سربازخانه گرد گفته بود: «شرط می بندم همه شون رو خودش کشته. جنگجوی بزرگ ما کله های کوچولوشون رو پیچونده و کنده.» سپس همه با هم خندیده بودند.

ویل درحالی که سوار بر اسبش می لرزید، با خود فکر کرد: سخت می تونی از مردی دستور بگیری که موقع می گساری بهش خندیده باشی. حتماً گرد هم این را حس کرده بود.

گرد گفت: «مورمونت گفت باید ردشون رو بگیریم؛ که گرفتیم. اون ها مردهن. دیگه مشکلی برامون درست نمی کنن. یه مسیر سواری سخت پیش رومون داریم. من که از این آب و هوا خوشم نیامد. اگه برف بیاد، برگشتنمون دو هفته طول می کشه. تازه، باید امیدوار باشیم چیزی بدتر از برف نصیبمون نشه. تا حالا کولاک دیده این، ارباب؟»

ارباب زاده انگار حرف او را نشنیده بود. با همان بی حوصلگی و بی علاقه ای همیشگی نگاهی به تاریکی فزاینده انداخت. ویل آن قدر همراه با سلحشوران تاخته بود تا بفهمد بهتر است وقتی او این طور به نظر می رسد، در کارش وقفه نیندازد. «یه بار دیگه بهم بگو چی دیدی، ویل. همه جزئیاتش رو بهم بگو. چیزی رو جا نندازی ها!»

ویل پیش از آنکه به نگهبانان شب ملحق شود، شکارچی بود. خوب، در واقع شکارچی غیرقانونی بود. مزدورهای ملیستر مچش را حین کندن پوست یکی از گوزن های خود ملیستر در جنگل شخصی ملیسترها گرفته بودند و به او بین پوشیدن لباس سیاه و قطع شدن یکی از دست هایش حق انتخاب داده بودند. هیچ کس نمی توانست بی سروصدا تر از ویل در جنگل حرکت کند و برای برادران سیاه پوش هم مدت زیادی طول نکشیده بود تا استعداد او را کشف کنند.









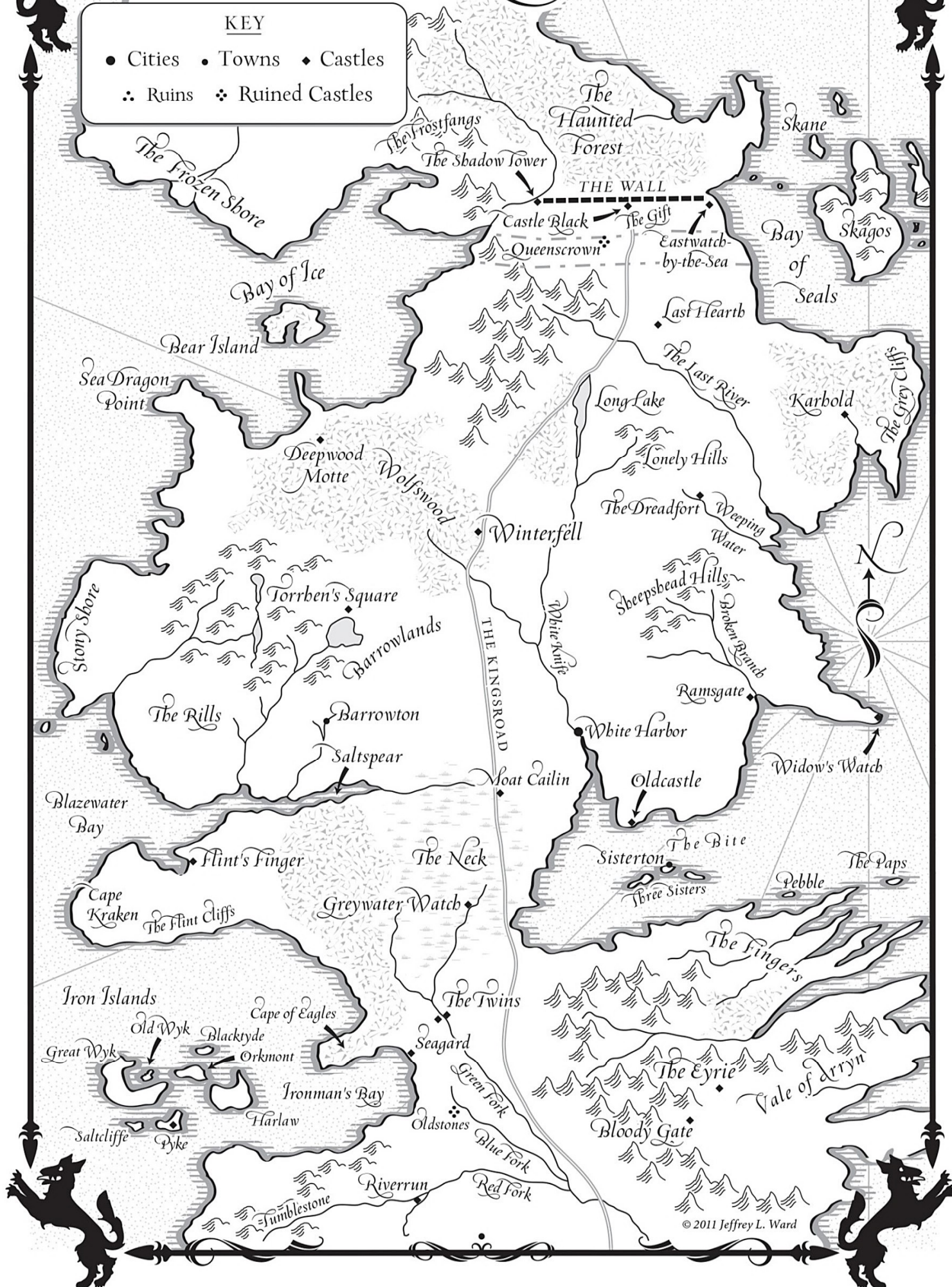




The North

KEY

- Cities • Towns ♦ Castles
- ⋯ Ruins ❖ Ruined Castles



The South

KEY

- Cities
- Towns
- ◆ Castles
- ⋯ Ruins
- ⋈ Ruined Castles

Geographical Features:

- Islands:** Iron Islands (Old Wyk, Blacktyde, Orknont, Great Wyk, Saltcliffe, Pyke, Harlaw), Shield Islands, Three Sisters, The Finger's.
- Rivers:** The Reach, River Road, Red Fork, Blue Fork, Green Fork, Blackwater, Kingswood, Wendwater.
- Lakes:** Red Lake, Blackwater Bay.
- Mountains:** The Eyrie, The Dornish Marches.
- Roads:** The Kings Road, The Gold Road, The Rose Road, Ocean Road, Boneyway.

Locations:

- Cities:** Ironman's Bay, Seagard, Fairmarket, Lord Harroway's Town, King's Landing, Kingswood, Haystack Hall, Evenfall Hall, Shipbreaker Bay, Rain House, Greenstone, Weeping Tower, Ghost Hill, The Broken Arm, Sunspear, Lemonwood, Salt Shore, Greenblood, Godsgate, Vaitb, The Tor, Scourge, Vaitb, Yronwood, Sandstone, Hellbolt, Brimstone, Sunhouse, Oldtown, Blackcrown, Honeybolt, Horn Hill, Nightsong, Highgarden, Mander, Longtable, Cider Hall, Ashford, Cockleswint, Summerball, Griffin's Roost, Storms' End, Felwood, Bronzegate, Tarts, Massey's Hook, Stonedance, Blackwater Bay, Sbarp Point, The Gullet, Driftmark, Dragonstone, Claw Isle, Cracklaw Point, Bay of Crabs, Wickenden, Redfort, Ironoaks, Old Anchor, Runestone, Gulltown.
- Towns:** Banefort, Tumblestone, Riverrun, High Heart, Harrenbal, Acorn Hall, Isle of Faces, Gods Eye, Pinkmaiden, Stoney Sept, Deep Den, Hornvale, Golden Tooth, Sarsfield, Asbemark, Fairisle, Faircastle, Kayce, Feastfires, Lannisport, Silverball, Corinfield, Crakeball, Old Oak, Golden Grove, Bitterbridge, Blueburn, Grassy Vale, Cider Hall, Longtable, Ashford, Cockleswint, Summerball, Griffin's Roost, Storms' End, Felwood, Bronzegate, Tarts, Massey's Hook, Stonedance, Blackwater Bay, Sbarp Point, The Gullet, Driftmark, Dragonstone, Claw Isle, Cracklaw Point, Bay of Crabs, Wickenden, Redfort, Ironoaks, Old Anchor, Runestone, Gulltown.
- Castles:** Casterly Rock, Faircastle, Kingswood, Haystack Hall, Evenfall Hall, Shipbreaker Bay, Rain House, Greenstone, Weeping Tower, Ghost Hill, The Broken Arm, Sunspear, Lemonwood, Salt Shore, Greenblood, Godsgate, Vaitb, The Tor, Scourge, Vaitb, Yronwood, Sandstone, Hellbolt, Brimstone, Sunhouse, Oldtown, Blackcrown, Honeybolt, Horn Hill, Nightsong, Highgarden, Mander, Longtable, Cider Hall, Ashford, Cockleswint, Summerball, Griffin's Roost, Storms' End, Felwood, Bronzegate, Tarts, Massey's Hook, Stonedance, Blackwater Bay, Sbarp Point, The Gullet, Driftmark, Dragonstone, Claw Isle, Cracklaw Point, Bay of Crabs, Wickenden, Redfort, Ironoaks, Old Anchor, Runestone, Gulltown.
- Ruins:** The Crag, Fairisle, Faircastle, Kayce, Feastfires, Lannisport, Silverball, Corinfield, Crakeball, Old Oak, Golden Grove, Bitterbridge, Blueburn, Grassy Vale, Cider Hall, Longtable, Ashford, Cockleswint, Summerball, Griffin's Roost, Storms' End, Felwood, Bronzegate, Tarts, Massey's Hook, Stonedance, Blackwater Bay, Sbarp Point, The Gullet, Driftmark, Dragonstone, Claw Isle, Cracklaw Point, Bay of Crabs, Wickenden, Redfort, Ironoaks, Old Anchor, Runestone, Gulltown.
- Ruined Castles:** The Crag, Fairisle, Faircastle, Kayce, Feastfires, Lannisport, Silverball, Corinfield, Crakeball, Old Oak, Golden Grove, Bitterbridge, Blueburn, Grassy Vale, Cider Hall, Longtable, Ashford, Cockleswint, Summerball, Griffin's Roost, Storms' End, Felwood, Bronzegate, Tarts, Massey's Hook, Stonedance, Blackwater Bay, Sbarp Point, The Gullet, Driftmark, Dragonstone, Claw Isle, Cracklaw Point, Bay of Crabs, Wickenden, Redfort, Ironoaks, Old Anchor, Runestone, Gulltown.

Other Labels: Iron Islands, Old Wyk, Blacktyde, Orknont, Great Wyk, Saltcliffe, Pyke, Harlaw, Ironman's Bay, Cape of Eagles, Seagard, Green Fork, Blue Fork, Red Fork, Fairmarket, Inn, Riverrun, High Heart, Harrenbal, Acorn Hall, Isle of Faces, Gods Eye, Pinkmaiden, Stoney Sept, Deep Den, Hornvale, Golden Tooth, Sarsfield, Asbemark, Fairisle, Faircastle, Kayce, Feastfires, Lannisport, Silverball, Corinfield, Crakeball, Red Lake, Old Oak, Shield Islands, Ocean Road, The Rose Road, Mander, Longtable, Cider Hall, Ashford, Cockleswint, Summerball, Griffin's Roost, Storms' End, Felwood, Bronzegate, Tarts, Massey's Hook, Stonedance, Blackwater Bay, Sbarp Point, The Gullet, Driftmark, Dragonstone, Claw Isle, Cracklaw Point, Bay of Crabs, Wickenden, Redfort, Ironoaks, Old Anchor, Runestone, Gulltown.

© 2011 Jeffrey L. Ward

© 2011 Jeffrey L. Ward