

از پنجره‌ای بی‌شیشه در برج سنگی، می‌شد رودخانه‌ی پهنی را دید که از میان سواحل نرم و قهوه‌ای پیچ می‌خورد و از بیشه‌زارهای سبز یکدستی می‌گذشت که کم‌کم با هسته‌ی مرکزی جنگل انبوه یکی می‌شد. و در بیرون از جنگل، صخره‌ای خاکستری و سبز روشن قد برافراشته بود، که هرچه اوج می‌گرفت تیره‌تر و پوشیده‌تر از خزه می‌شد، تا آنکه با سنگ‌های زیرین و سترگ‌تر دژ درهم می‌آمیخت. این دژ بر سه طرف این بیلاقیات مشرف بود و نگاه‌ها را از رود، صخره یا جنگل به سوی خود می‌کشید. دیوارهای بلندش از سنگ خارای ضخیم بود و برج‌های فراوانش به گونه‌ای قرار گرفته بودند که بر یکدیگر سایه می‌انداختند.

آوبک مالادوری^۱ در شگفت بود که انسان‌ها چگونه می‌توانستند چنین چیزی را بدون جادو بنا کنند. این دژ، تهدیدآمیز و رازگونه بود و گویی حالتی سرکش داشت، چرا که درست در لبه‌ی دنیا قرار گرفته بود.

در این هنگام آسمان تیره، نور زردرنگ تند و عجیبی به سمت غربی برج‌ها تاباند و سیاهی دست‌نخورده‌ی پیرامون را افزون کرد.

امواج عظیم آسمان آبی، خاکستری بالای سر را دریده بود و توده ابرهای سرخ‌رنگی در میان‌شان خزیده بود تا رنگ‌های بیشتر و ظریف‌تری بیافریند. با این همه، حتی شکوه آسمان نیز موجب نمی‌شد شخص چشم از آن مجموعه تخته‌سنگ‌های غول‌پیکر که **دژ کانلون**^۲ نام داشت، بردارد.

ارل آوبک اهل مالادور تا زمانی که همه‌جا تماماً در تاریکی فرو رفت و جنگل، صخره و دژ تنها سایه‌هایی در دل سیاهی شده بودند، از پنجره روی برنگرداند. سپس دست سنگین و پینه‌بسته‌اش را بر سر کمابیش طاسش کشید و متفکرانه به طرف توده‌ای از کاه که از قضا بسترش بود، رفت.

^۱ Aubec of Malador

^۲ Castle Kaneloon

مایکل مورکاک ۷

کاه‌ها در تورفتگی‌ای میان یک شمع^۱ و دیوار بیرونی، روی هم انباشته شده بودند و اتاق به خوبی با نور فانوس مالادور روشن شده بود. اما هنگامی که مالادور بر کاه دراز کشید، هوا سرد بود. او دستش را نزدیک شمشیر پهن و سترگ دودستی‌اش^۲ گذاشت. این تنها سلاحش بود. این شمشیر انگار برای یک غول ساخته شده بود، گو اینکه خود مالادور هم دست‌کمی از یک غول نداشت. محافظ دست این شمشیر عریض بود، قبضه‌ای سنگین و جواهرنشان داشت و تیغه‌ی پنج‌فوتی‌اش^۳ صاف و پهن بود. در کنار آن، زره کهنه و سنگین مالادور قرار داشت و روی آن هم کلاه‌خودش بود که پره‌های سیاه و فرسوده‌اش با هر نسیمی که از پنجره می‌وزید، تکان می‌خورد. مالادور به خواب رفت.



رؤیاهایش همچون همیشه آشفته بودند: رؤیای سپاهیان قدرتمند که بر دشت‌های شعله‌ور می‌تاختند، رؤیای پرچم‌هایی با نشان یکصد ملت که در باد موج می‌زدند، رؤیای جنگلی از نوک درخشان نیزه‌ها و دریایی از کلاه‌خودهای متلاطم، رؤیای بانگ سلحشوران و لگام‌گسیخته‌ی شیپورهای جنگی، کوبش سم اسبان و سرودها، فریادها و نعره‌های سربازان. این‌ها رؤیاهایی از روزگار جوانی‌اش بودند، زمانی که به نام **ملکه الوارد اهل کلانت**^۴ تمامی ملت‌های **جنوبی**^۵ را تقریباً تا لبه‌ی دنیا فتح کرده بود.

^۱ پشت‌بند یا شمع یکی از سازه‌های معماری است که پشت یا به صورت بیرون زده از دیوار ساخته می‌شود و آن را تقویت می‌کند.

^۲ شمشیری که باید آن را با هر دو دست گرفت، مانند کلیمور، کاتانای ژاپنی یا بعضی از انواع شمشیرهای اروپایی.

^۳ حدوداً یک و نیم متر

^۴ Queen Eloarde of Klant

^۵ Southern

تنها کانلون را که درست در لبه‌ی دنیا قرار داشت، تسخیر نکرده بود، چرا که هیچ سپاهی حاضر نبود او را تا بدان جا دنبال کند.

این رؤیاها برای جنگجویی با چنین ظاهری، به طرز شگفت‌آوری ناخوشایند بود. مالادور چندین بار در طول شب از خواب پرید و سرش را تکان داد تا از شر این کابوس‌ها رها شود.

او ترجیح می‌داد خواب الوآرد را ببیند، هرچند که او نیز مسبب این بی‌قراری بود. اما در رؤیاهایش نه از گیسوان سیاه و نرم او که اطراف صورت رنگ‌پریده‌اش موج می‌زد خبری بود، نه از چشمان سبز و لب‌های سرخس، و نه از آن حالت مغرور و پرنخوتش. الوآرد او را به این مأموریت فرستاده بود و گرچه او تمایلی به این کار نداشت، چاره‌ای هم نداشت، زیرا الوآرد نه تنها معشوقه‌اش، بلکه ملکه‌اش نیز بود. از دیرباز **قهرمان**^۱ همواره معشوق ملکه بود و برای ارل آوبک تصور هر وضعیتی بجز این ناممکن بود. وظیفه‌ی او به عنوان **قهرمان کلانت**^۲ این بود که فرمانبرداری کند؛ از قصر ملکه بیرون برود، دژ کانلون را بیابد، آن را به‌تنهایی فتح کند و به امپراتوری او بیفزاید تا بگویند قلمروی ملکه الوآرد از **دریای اژدها**^۳ تا **لبه‌ی دنیا**^۴ امتداد یافته است.

ورای لبه‌ی دنیا چیزی نبود، بجز ماده‌ی **آشوب**^۵ شکل‌نگرفته که در آن سوی **پرتگاه‌های کانلون**^۶ که تا ابدیت امتداد می‌یافت، چرخ می‌خورد؛ آشفته و پرجنجال، رنگارنگ و مملو از شکل‌های ناقص، چرا که **خاک**^۷ به‌تنهایی **قانون‌مند**^۸ بود و از جوهره‌ای منظم ساخته شده بود، که از ازل در دریایی پر از آشوب شناور بود.

^۱ The Champion

^۲ Champion of Klant

^۳ Dragon Sea

^۴ World's Edge

^۵ Chaos

^۶ Cliffs of Kaneloon

^۷ Earth : پهنه‌ی خاک از عناصر چهارگانه (آتش، باد، خاک و آب)

^۸ Lawful

صبح روز بعد، ارل آوبک مالادوری، فانوسی که تمام شب روشن گذاشته بود را خاموش کرد، ساق‌بندها و جوشنش را به تن کرد، کلاه‌خود سیاه پردارش را بر سر گذاشت، شمشیرش را بر دوش افکند، و از این برج سنگی، که تنها بخش سالم از بنایی باستانی بود، بیرون رفت.

پاهای پوشیده در چکمه‌های چرمی‌اش، بر سنگ‌هایی گام می‌نهاد که به‌نظر نیمه‌متلاشی بودند؛ گویی که آشوب روزگاری به‌جای پرتگاه‌های کانلون، به این نقطه خورده باشد. اما این امری ناممکن بود، چرا که مرزهای خاک از ازل ثابت بودند.

دژ کانلون شب گذشته نزدیک‌تر به نظر می‌رسید، و او اکنون دانست که علت این خطای دید، تنها بزرگی آن بوده است. او در امتداد رودخانه گام برمی‌داشت و پاهایش در خاک لومی^۱ فرو می‌رفت. شاخه‌های تنومند درختان او را در مسیرش به سمت پرتگاه‌ها، از آفتاب سوزان حفظ می‌کرد. کانلون اینک در بالا قرار داشت و از دیدرس او خارج شده بود. هر از گاهی در مسیر که شاخ و برگ درختان نسبتاً انبوه می‌شد، شمشیرش را چون تبری برای باز کردن راه خویش به کار گرفت.

او چند باری برای استراحت توقف کرد، از آب سرد رودخانه نوشید و سر و صورتش را پاک کرد. عجله‌ای در کار نبود. او رغبتی به دیدار کانلون نداشت و از این وقفه در زندگی‌اش در کنار الوآرد، رنجیده بود. افزون بر این، خود او نیز ترسی خرافی از آن دژ اسرارآمیز داشت؛ دژی که گفته می‌شد تنها یک انسان در آن سکونت داشت: بانوی تاریکی، جادوگری بی‌رحم که بر سپاهی از اهریمنان و مخلوقات آشوب فرمان می‌راند. در نیمروز آوبک به پرتگاه‌ها و به مسیری که به بالا می‌رفت، به دقت و با آمیزه‌ای از احتیاط و آسودگی نگریست. انتظار داشت مجبور شود از صخره‌ها بالا برود. اما حال که راه همواری برای صعود وجود داشت، راه دشوار را برنمی‌گزید. پس بندی را به دور شمشیرش بست و آن را بر پشت خود افکند، چرا که شمشیر بیش از حد دراز و

^۱ loamy: خاکی که مخلوطی از ماسه، لای، رُس و خاک برگ است.

دست‌وپاگیر بود و نمی‌توانست آن را در برش حمل کند. سپس با بدخلقی شروع به بالا رفتن از مسیر پیچ‌درپیچ کرد.

برخلاف گمانه‌زنی‌های آن دسته از فیلسوفانی که می‌پرسیدند چرا نام کانلون تنها چند نسل^۱ است که به گوش می‌رسد، صخره‌های پوشیده از گل‌سنگ آشکارا باستانی بودند. مالدور پاسخ رایج را باور داشت: اینکه جهانگردان تا همین اواخر هرگز تا بدین حد پیش نرفته بودند. او نگاهی به پشت سر انداخت و در پایین مسیر نوک درختانی را دید که شاخ و برگشان با نسیمی خفیف تکان می‌خورد. برجی که شب گذشته را در آن گذرانده بود در دوردست دیده می‌شد و او می‌دانست که فراتر از آن به اندازه‌ی چندین روز سفر، هیچ اثری از تمدن و پایگاه بشری، نه در شمال، نه در شرق و نه در غرب نیست. آیا ممکن است آشوب در جنوب آرمیده باشد؟ او هرگز تا این حد به لبه‌ی دنیا نزدیک نشده بود و در این اندیشه بود که دیدن ماده‌ی شکل‌نگرفته چه بر سر عقلش خواهد آورد.

سرانجام خود را به بالای پرتگاه رسانید، دست به کمر ایستاد و به دژ کانلون که یک مایل^۲ دورتر در آسمان اوج گرفته بود، خیره ماند. بلندترین برج‌هایش در دل ابرها پنهان بودند، دیوارهای عظیمش در صخره ریشه داشتند و در هر دو سو تا کناره‌ی پرتگاه امتداد یافته بودند. و در آن سوی پرتگاه، مالدور نظاره‌گر تلاطم و جهیدن **ماده‌ی آشوب**^۳ بود که در آن لحظه غالباً خاکستری، آبی، قهوه‌ای و زرد بود، گرچه رنگ‌هایش مدام دگرگون می‌شد؛ همچون افشانه‌ای دریایی^۴ که در نزدیکی دژ فوران کند.

^۱ هر نسل حدوداً بین ۲۰ تا ۳۰ سال در نظر گرفته می‌شود.

^۲ هر مایل حدوداً ۱/۶ کیلومتر است.

^۳ Chaoss substance

^۴ افشانه‌ی دریایی (sea spray) از ذرات معلق تشکیل شده که از اقیانوس منشأ می‌گیرند، و عمدتاً از طریق ترکیدن حباب‌ها در سطح تماس هوا و دریا، وارد جو زمین می‌شوند.

چنان احساس ژرف و غیرقابل توصیفی در او پدید آمد که مدتی طولانی در همان حال، غرق در حس ناچیزیِ خود، ایستاد. سرانجام اندیشید که اگر کسی در دژ کانلون ساکن است، یا باید از ذهنی نیرومند برخوردار باشد، یا دیوانه باشد. آنگاه آهی کشید و به سوی مقصدش گام برداشت. دریافت که زمین زیر پایش، تماماً مسطح و بی‌لکه بود، به رنگ سبز و از جنس آبسیدین^۱، که بازتابی ناکامل از ماده‌ی رقصانِ آشوبی را منعکس می‌کرد که آوبک تا آنجا که می‌توانست چشم از آن می‌دزدید. کانلون ورودی‌های فراوانی داشت که همگی تاریک و ناخوشایند بود و اگر شکل و اندازه‌شان آن قدر منظم نبود، بیشتر به تعداد زیادی دهانه‌ی غار می‌مانست. مالادور مکشی کرد، یکی را برگزید و با گام‌هایی به ظاهر هدفمند به سوی آن رفت. وارد ظلمتی شد که گویی تا ابد امتداد داشت. آنجا سرد و تهی، و او تنها بود.



خیلی زود گم شد. گام‌هایش پژواکی نداشتند، که امری شگفت‌آور بود. سپس تاریکی، جای خود را به خطوطی زاویه‌دار داد، همچون دیوارهای راهروی پیچ‌درپیچ؛ دیوارهایی که تا سقفِ ناپیدا نمی‌رسید، و چندین یارد بالاتر از سر او پایان می‌یافت. اینجا یک مارپیچ بود، یک هزارتو. او ایستاد، نگاهی به عقب انداخت و با وحشت دید که هزارتو در جهات گوناگون منشعب می‌شود، گرچه یقین داشت مسیری سراسر است از بیرون تا بدین‌جا پیموده بود.

لحظه‌ای تمرکز ذهنی‌اش را از دست داد و نزدیک بود جنون او را دربرگیرد، اما مهارش کرد و بند شمشیرش را باز کرد. تنش می‌لرزید. کدام طرف؟ بی‌آنکه بداند به پیش می‌رود یا به پس، به راه افتاد.

^۱ آبسیدین یا شیشه‌ی آتشفشانی، سنگی که بافت شیشه‌ای سیاه‌رنگی دارد و از سرد شدن سریع ماگما به وجود می‌آید.

آن جنونی که در ژرفای ذهنش کمین کرده بود، بیرون خزید و بدل به ترس شد. و به همراه ترس، شکل‌ها پدیدار شدند؛ سایه‌هایی شیطانی و هولناک که به سرعت از چند سو به طرفش می‌دویدند و جیغ می‌کشیدند.

یکی از آن موجودات به او چسبید و مالادور با تیغی خود به آن ضربه زد. آن موجود گریخت، اما به نظر نمی‌آمد زخمی برداشته باشد. دیگری آمد، و باز هم دیگری. او وحشت را فراموش کرد و آن قدر ضربه زد و آن‌ها را عقب راند، تا اینکه همگی گریختند. او توقف کرد و نفس نفس‌زنان به شمشیرش تکیه زد، اما هنوز نگاهی به اطراف نینداخته بود که موجی از وحشت به جانش بازگشت و موجودات بیشتری پدیدار شدند؛ موجوداتی با چشمانی درشت و شعله‌ور و چنگال‌هایی خمیده، موجوداتی با چهره‌هایی بدخواه که مسخره‌اش می‌کردند. و موجوداتی با چهره‌هایی نیمه‌آشنا که بعضی‌شان به دوستان قدیمی و خویشان شبیه بودند، اما صورت‌هایشان درهم پیچیده و تقلیدی هولناک ایجاد کرده بود. او فریاد کشید و با شمشیر عظیمش بر آن‌ها تاخت، برید، قطع کرد، از گروهی پیشی گرفت، خمی از هزارتو را دور زد و باز به گروهی دیگر برخورد.

قهقهه‌هایی شیرانه در پیچ‌وخم راهروها طنین انداختند، که همان‌طور که او می‌دوید، به دنبالش و پیشاپیش او می‌آمدند. سکندری خورد و به دیواری کوبیده شد. نخست، دیوار چون سنگ سختی به نظر می‌رسید، سپس آرام آرام نرم شد و او در آن فرو رفت. نیمی از تنش در یک راهرو دراز افتاده بود و نیمه‌ی دیگرش در راهروی دیگر. خود را چهار دست‌وپا به درون کشید، سر بلند کرد و الوآرد را دید، اما الوآردی که چهره‌اش پیش چشمان او پیر می‌شد.

با خود اندیشید: دیوانه شده‌ام. این واقعیت است یا خیال؟ یا هر دو؟

او دستش را دراز کرد. «الوآرد»

او ناپدید شد، اما جایش را گله‌ی انبوهی از اهریمنان پر کردند. مالادور برخاست و شمشیرش را به اطراف چرخاند، اما آن‌ها از محدوده‌ی ضربه‌هایش می‌گریختند. او با

خشم بر آن‌ها نعره می‌زد و پیش می‌رفت. زمانی که به‌شدت در تقلا بود، در یک دم ترس دوباره از او دور شد، و با ناپدید شدن ترس، خیالات نیز رنگ باختند. دریافت که آن تجلی‌ها زائیده‌ی ترس بود، پس کوشید تا آن را مهار کند. نزدیک بود موفق شود. خود را وادار کرد آرام باشد، اما ترس دوباره فوران کرد و آن موجودات که صداهایی زیر و پر از نشاطی کینه‌توزانه داشتند، ناگهان از دیوارها بیرون زدند.

او این‌بار دیگر با شمشیرش به‌شان حمله نکرد، در عوض با آرام‌ترین حالتی که می‌توانست، همان‌جا ایستاد و بر ذهن خود تمرکز کرد. با این کار، موجودات کم‌کم محو شدند و دیوارهای مارپیچ از میان رفتند و بنظرش آمد در دره‌ای دنج، آرام و باصفا ایستاده است. با این حال، در گوشه‌ی ذهنش گویی خطوط محو دیوارهای مارپیچ و اشکال تهوع‌آوری که اینجا و آنجا در گذرگاه‌ها حرکت می‌کردند را می‌دید. فهمید که نه آن دره واقعی‌ست و نه آن مارپیچ، و با رسیدن به این درک دره و مارپیچ هر دو محو گشتند و او اکنون در تالار عظیم دژی ایستاده بود که تنها می‌توانست کانلون باشد.

تالار خالی بود، اما به‌خوبی مبله شده بود. منبع نور دیده نمی‌شد، با این حال روشنایی یکنواخت و درخشانی تالار را فرا گرفته بود. او با گام‌هایی استوار به سمت میزی رفت که بر آن طومارهایی انباشته شده بود. صدای پاهایش در تالار طنین رضایت‌بخشی داشت. چندین درِ سنگینِ گل‌میخ‌دار در تالار وجود داشت، اما او در آن لحظه واریسی‌شان نکرد. تصمیم داشت طومارها را بخواند تا شاید بتواند از طریق آن‌ها به راز کانلون پی ببرد.

شمشیرش را به میز تکیه داد و اولین طومار را برداشت.

طومار زیبایی بود که از پوست قرمز ساخته شده بود، اما حروف سیاه رویش برایش معنایی نداشت. او شگفت‌زده شد، چرا که با وجود تفاوت گویش‌ها، تنها یک زبان در سراسر سرزمین‌های خاک وجود داشت. طومار دوم نیز حروف متفاوتی داشت و سومین

طوماری که گشود، حاوی تصاویری با سبک فوق‌العاده خاصی بود که اینجا و آنجا تکرار شده بودند و او حدس زد که باید نوعی الفبا باشند. او با انزجار طومار را پایین انداخت، شمشیرش را برداشت، نفسی عمیق کشید و فریاد زد:

«چه کسی در این‌جا ساکن است؟ بدان که آوبک، ارل مالادور، قهرمان کلانت و فاتح جنوب، این دژ را به نام ملکه الوآرد، فرمانروای تمامی سرزمین‌های جنوبی تصرف می‌کند!»

با گفتن این کلمات آشنا، کمی حس آسودگی بیشتری کرد، اما پاسخی نیامد. او کلاه‌خودش را کمی بالا زد و گردنش را خاراند.

سپس شمشیر را برداشت، روی شانه‌اش جابه‌جا کرد و به طرف بزرگ‌ترین در رفت. پیش از آن‌که به آن برسد، در به‌تندی گشوده شد و موجودی عظیم‌الجثه و انسان‌مانند با دست‌هایی چون چنگک، به او پوزخند زد.

مالادور قدمی عقب رفت، و سپس قدمی دیگر، اما چون دید آن موجود پیش نمی‌آید، در جای خود ایستاد و با دقت به آن نگریست.

آن موجود حدوداً یک فوت^۱ بلندتر از او بود. چشمان مرکب و بیضی‌شکلی داشت که ماهیتاً خالی به‌نظر می‌رسیدند. چهره‌اش زاویه‌دار بود و پوستی خاکستری با درخششی فلزگونه داشت. بیشتر بدنش از فلزی براق ساخته شده بود که مانند زره مفصل‌بندی شده بود. بر سرش کلاهی تنگ قرار داشت که برنج‌کاری شده بود. در وجودش نیرویی سهمگین و بی‌احساس موج می‌زد، هرچند که حرکت نمی‌کرد.

مالادور با شگفتی فریاد زد: «یک گولم^۲!» زیرا این مخلوقات دست‌ساز را از افسانه‌ها به یاد می‌آورد. «کدام جادو تو را خلق کرده؟»

گولم پاسخی نداد، اما دست‌هایش که در حقیقت از چهار نیزه‌ی فلزی تشکیل شده بود، آرام آرام شروع به خم شدن کرد؛ و گولم همچنان لبخند می‌زد.

^۱ حدود ۳۰ سانتی‌متر

^۲ golem