

خدا جون سلام به روی ماهت...

هتل والہالا:
راهنمای اساطیر نوریس
(مگنس چیس ۱/۵)



ناشر خیلی متفاوت کتاب‌های کودک و نوجوان!

صنل والمالا

راهنمای اساطیر نورس

مکنس
چیس

ریک ریوردان • آرزو مقدس

سرشناسه: ریوردان، ریک، ۱۹۶۴-م.

Riordan, Rick

عنوان و نام پدیدآور: هتل والهالا: راهنمای اساطیر نورس / نویسنده: ریک ریوردان؛ مترجم: آرزو مقدس.

مشخصات نشر: تهران: انتشارات پرتقال، ۱۴۰۰.

مشخصات ظاهری: ۱۷۶ ص: ۲۱/۵×۱۴/۵ س.م.

فروست: مگنس چیس: ۱/۵.

شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۲۷۴-۲۷۰-۶

وضعیت فهرست‌نویسی: فیبا

یادداشت: عنوان اصلی: 2016.... your introduction: Hotel Valhalla guide to the Norse worlds

موضوع: داستان‌های نوجوانان آمریکایی-- قرن ۲۱م.

موضوع: Young adult fiction, American-- 21st century

شناسه‌ی افزوده: مقدس، آرزو، ۱۳۶۴، مترجم

رده‌بندی کنگره: PS۳۵۶

رده‌بندی دیویی: [ج] ۵۴/۸۱۳

شماره‌ی کتاب‌شناسی ملی: ۸۵۰۰۳۹۳

۷۱۷۵۲۰۱



انتشارات پرتقال

هتل والهالا: راهنمای اساطیر نورس (مگنس چیس ۱/۵)

نویسنده: ریک ریوردان

مترجم: آرزو مقدس

ویراستار ادبی: روژین فهم‌حصاری

ویراستار فنی: زهرا فرهادی‌مهر

طراح جلد نسخه‌ی فارسی: نیلوفر مرادی

آماده‌سازی و صفحه‌آرایی: مینا فیضی

مشاور فنی چاپ: حسن مستقیمی

شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۲۷۴-۲۷۰-۶

نوبت چاپ: اول - ۱۴۰۱

تیراژ: ۱۰۰۰ نسخه

لیتوگرافی، چاپ: مجتمع چاپ پرسیکا

صحافی: مهرگان

قیمت: ۴۲۰۰۰ تومان



۳۰۰۰۶۳۵۶۴



۰۲۱-۶۳۵۶۴



www.porteghaal.com



kids@porteghaal.com

تقدیم به اینهاریار

باشد که یکایک شایسته‌ی والها شناخته شوید.

ر.ر

فهرست

۹

سخن مدیر

۱۲

در جهان ها چه خبر است؟

۱۹

ایزدان و ایزدبانوان

۹۲

موجودات اساطیری

۱۳۱

جانوران شگفت

۱۶۳

سخن پایانی مدیر

۱۶۵

فهرست اسامی

۱۷۳

پی نوشت

مصلح والهاالا

سخن مدير

مهمانان گرانمايه؛

به نمايندگي از كاركنان هتل والهاالا به شما خوشامد مي‌گويم. آگاهيم كه گزينه‌هاي ديگري هم براي گذران زندگي پس از مرگ خود داشتيد. بابت فداكاري و از خودگذشتگي‌تان از شما سپاسگزاريم كه به جاي آن مكان‌هاي ديگر شما را به جمع جنگاوران برگزيده‌ي اودين آورد.

به‌عنوان يك اينهري¹ با ايزدان قدرتمند، موجودات جادويي و جانوران شگفت روبرو خواهيد شد. شايد درباره‌شان سؤالي داشته باشيد. شايد به سرتان بزند آن را از من پرسيد. در حقيقت، يك هزاره تجربه‌ي من نشان مي‌دهد كه حتماً از من مي‌پرسيد. مسلماً من در جايگاه مدير اين سازمان شايسته با شادمانی به اين سؤال‌ها پاسخ خواهم داد، اما اگر قبل از زنگ زدن به پذيرش نگاهی به اين

1. Einherji

راهنما بیندازید، شادمان‌تر هم خواهیم شد. هر چه باشد، مسئولیت اداره کردن این هتل به دوش من است.

این کتاب از گفت‌وگوهای روشنگرانه و داستان‌های پرهیجان، اطلاعات محرمانه و سخن‌های تصادفی بهره می‌گیرد و شما را قادر می‌کند راحت و آسوده از درون اتاق خودتان زندگی ساکنان دنیای ما را کشف کنید. شاید هنگام خواندن این کتاب دوست داشته باشید به امکان راه یافتن داستان قهرمانانه‌ی خودتان به ویراست‌های آتی این کتاب بیندیشید[۱]. آیا کرده‌های شما جایگاهی ارجمند در میز اربابان برایتان به ارمغان می‌آورند یا چندان رضایت‌بخش نیستند و باعث می‌شوند خدمتگزار کسانی شوید که ندای اودین را پاسخ می‌دهند؟ اگر از دسته‌ی نخست باشید، شخصاً پیش از همگان ورودتان را خوشامد می‌گویم چرا که من نیز خود از دسته‌ی اربابانم. اگر از دسته‌ی دوم هستید، لطفاً درباره‌ی وظایفتان به هوندینگ^۱، باربر هتل، مراجعه کنید.

اما فعلاً راحت بنشینید و از دنباله‌ی مرگ و رستاخیز روزانه و اقامت ابدی خود در اینجا لذت ببرید.

- هلگی

مدیر هتل والهالا

از سال ۷۴۹ د.م.



در جهان‌ها چه خبر است؟

نوشته‌ی هوندینگ

باربر هتل والهالا از ۷۴۹ د.م.

راستش را بخواهید میانه‌ی من با کلمه‌ها چندان خوب نیست و برای همین هم خوش نداشتم برای این کتاب چیزی بنویسم. اما هلگی گفت این کار را بکنم و من هم مجبورم هر کاری را که هلگی می‌گوید بکنم. چون... خب، این قصه سر دراز دارد، باشد برای بعد. شاید روزی بنویسمش، اما احتمالاً این کار را نخواهم کرد.

قرار است به شما بگویم کجا زندگی می‌کنیم. ما توی درخت زندگی می‌کنیم، یک درخت خیلی خیلی گنده به اسم ایگدرازیل! این درخت اسم دارد چون مهم است و همه‌ی چیزهای مهم اسم دارند. نمی‌دانم چه کسی برایش اسم گذاشته. حالا که فکرش را می‌کنم، می‌بینم اسم بقیه‌ی چیزها را هم نمی‌دانم چه کسی گذاشته. برای این کار هم ایزدی وجود دارد؟

ایگدرازیل را به اسم درخت جهان هم می‌شناسند. این یکی اسمش را نه تنها راحت تر می‌شود تلفظ کرد، بلکه توصیف خیلی دقیقی هم هست؛ چون شاخه‌های این درخت نُه - خودتان بشمرید، نه‌تا - جهان را در خود جا داده‌اند: آسگارد^۱، واناهایم^۲، میدگارد^۳، الف‌هایم^۴، یوتون‌هایم^۵، نیداویلر^۶، موسپل‌هایم^۷، نیفل‌هایم^۸ و هل‌هایم^۹. وقتی من تازه به جمع کارکنان هتل پیوسته بودم، اسم‌هایشان را درست یادم نمی‌ماند. برای همین هم این جمله را با حرف اول اسم جهان‌ها ساختم که کمک کند ترتیبشان یادم بماند: آیا وقتی مار آرواره‌ی یکی را نیش می‌زند، نباید هوار کشید؟ آ حرف اول آسگارد است، و حرف اول واناهایم و بقیه هم به همین ترتیب. گرفتید؟ شما هم اگر خواستید، می‌توانید از جمله‌ی خاص من استفاده کنید. فقط در افزایش برایم شکلات بگذارید.

حالا بگذارید کمی درباره‌ی هر یک از جهان‌ها برایتان بگویم:

آسگارد: سرزمین آسیر^{۱۰} است، ایزدان و ایزدبانوان جنگجو. این ایزدان یعنی اودین^{۱۱}، ثور^{۱۲}، فریگ^{۱۳} و دیگران در قصرهایی زندگی

-
- | | | |
|----------------|--------------|---------------|
| 1. Asgard | 2. Vanaheim | 3. Midgard |
| 4. Alfheim | 5. Jotunheim | 6. Nidavellir |
| 7. Muspellheim | 8. Niflheim | 9. Helheim |
| 10. Aesir | 11. Odin | 12. Thor |
| 13. Frigg | | |

می‌کنند که از نقره، طلا و دیگر مواد ارزشمند ساخته شده. هتل والهالا، اقامتگاه محبوب زندگی پس از مرگ اینهریار^۱، یا همان سربازان لشکر ابدی اودین، در محدوده‌ی همین جهان است.

واناهایم: این جهان جایگاه وانیر^۲ است، ایزدان و ایزدبانوان طبیعت. جایی گرم و آفتابی، پر از چمنزارهای سبز و خرم. فولک‌وانگر^۳ که نسخه‌ی گل‌منگلی والهالاست در این سرزمین قرار دارد. یکی از ایزدبانوان وانیر به نام فریا^۴ از قصر خود به نام سسرورومنیر^۵ بر فولک‌وانگر حکومت می‌کند؛ سسرورومنیر را به اسم تالار نشیمن‌های پرشمار هم می‌شناسند و کشتی سروتهی است که از طلا و نقره ساخته شده.

میدگارد: اگر انسان هستید، قبلاً اینجا زندگی می‌کردید. میدگارد در میان شاخه‌های ایگدرازیل جا گرفته و با بیفروست^۶ به آسگارد وصل می‌شود. بیفروست پل عظیمی است که از یک رنگین‌کمان ساخته شده. شهر بوستون در ایالت ماساچوست خیلی به تنه‌ی ایگدرازیل نزدیک است و برای همین هم راحت می‌شود از این شهر به دنیا‌های دیگر وارد یا از آن‌ها خارج شد.

1. Inherjar

2. Vanir

3. Folkvanger

4. Freya

5. Sessrumnir

6. Bifrost

الفهائم: اینجا جایگاه جن‌های روشنایی است. الفهائم از خیلی جنبه‌ها به میدگارد شباهت دارد، با این تفاوت که به جای آدم‌ها جن‌ها در آن زندگی می‌کنند و در آن هرگز شب نمی‌شود. فریرا، ایزد وانیر، بر این دنیا حکومت می‌کند. می‌شود گفت الفهائم از آن محله‌های بالاشهری است، پس وقتی به آنجا سر می‌زنید، مراقب رفتارتان باشید. وگرنه ممکن است برای توقف بیجا، ورود غیرقانونی یا فقط... خب، به خاطر اینکه جن نیستید بازداشت شوید.

یوتون‌هایم: سرزمین غول‌ها یا یوتون‌ها^۲ که بیشترش کوهستانی است. آنجا برف زیاد می‌آید، رودخانه‌ها و دریاچه‌های نیمه‌یخ‌زده و خب، غول هم فراوان دارد. غول‌ها گنده‌اند و زیاد حواسشان نیست پایشان را کجا می‌گذارند. هنگام سفر در یوتون‌هایم احتیاط کنید. چند نفر از دوست‌های خودم زیر چکمه‌ی غول‌ها له شده‌اند.

نیداولیر: دنیای زیرزمینی کوتوله‌ها که جهانی سرد و تاریک است. نوعی خزهی درخشان و خاص تنها منبع نور طبیعی این دنیاست. ساختمان‌هایش هم همین‌قدر دلگیرند، اما اثاثیه‌ی داخلشان دست‌ساخته‌هایی بی‌همتا هستند چون کوتوله‌ها پیشه‌ورانی زبردست‌اند. اگر می‌خواهید سوغاتی بخرید، مثلاً چکشی جادویی یا یک قایق تاشو، باید خودتان را آماده کنید که

1. Frey

2. Jotun

پول خوبی هم بابتش بدهید. کوتوله‌ها هم طلا قبول می‌کنند، هم همه‌ی کارت‌های اعتباری معتبر و هم ممکن است سرتان را ببرند (اگر شرطی را بهشان ببازید). یک بخش از نیداولیر هست که سوارت‌الف‌هایم^۱ نام دارد که یعنی سرزمین «جن‌های تاریکی»، اما اینجا واقعاً جهانی جداگانه نیست و جن‌های تاریکی هم واقعاً جن نیستند. این کوتوله‌ها نوادگان فریا هستند و مقداری خون وانیر در رگ‌هایشان جاری است. (ماجرایش طولانی است. فریا خوشش نمی‌آید درباره‌اش حرف بزند.)

موسپل‌هایم: اینجا سرزمینی است که شیطان‌ها و غول‌های آتش در آن زندگی می‌کنند. سطح خورشید را تصور کنید که پر است از مردمانی عصبانی که تا بن دندان مسلح هستند و در آتش می‌سوزند. سورت^۲ که ارباب غول‌های آتش است بر این جهان حکومت می‌کند و از مهمان خوشش نمی‌آید. بهتر است سمت این دنیا نروید.

نیفل‌هایم: منطقه‌ای بایر و یخ‌زده که از بخار و یخ و مه ساخته شده و معمولاً غول‌های یخین در آن خانه دارند. برای ساختن مجسمه‌ی یخی جای فوق‌العاده‌ای است و اگر فریزرتان پر شد هم می‌توانید گوشت‌هایتان را آنجا بگذارید. اما چون دمای هوای

1. Svartalfheim

2. Surt

تابستانش حدود سی و چهار درجه زیر صفر است، اگر من جای شما باشم، لباس‌های گرم تنم می‌کنم.

هل‌هایم: مردگانی که به والهالا و فولک‌وانگر نمی‌روند از اینجا سر درمی‌آورند؛ جایی سرد و تاریک و دلگیر پر از روح‌هایی تیره‌روز که از کهولت سن یا بیماری مرده‌اند. برای رسیدن به آن باید از جاده‌ای یخی و سرپایینی بگذرید و به دره‌ی مرگ برسید که در تاریکی مطلق فرورفته است، سپس از رود گیول بگذرید؛ برای گذشتن از این رود از روی پلی آهنین رد می‌شوید که ماده‌غولی از آن محافظت می‌کند. بعد هم به هر ترتیبی شده از دیوار جنازه‌ها رد می‌شوید و بالاخره به تالار هل وارد می‌شوید. هل ایزدبانوی مردگان بی‌افتخار است. اینجا صبحانه، نهار و شامتان قحطی و گرسنگی و بدبختی است. همین قدر برایتان بگویم که کمتر پیش می‌آید اسم هل‌هایم میان مقصدهای گردشگری برتر در نُه جهان دیده شود.

چند نکته‌ی جالب دیگر: در میان ریشه‌های ایگدرازیل، چاه جادویی دانش جا گرفته است که ایزدی باستانی به نام میمیر بر آن نظارت می‌کند (البته سر میمیر این کار را می‌کند چون فقط همین قدرش باقی مانده). اگر آب این چاه را بنوشید، چیزهای مهم‌مهم یاد می‌گیرید. البته باید بهای آن را به میمیر بپردازید، بهایی که چندان

ناچیز هم نیست. اودین خیلی خوب می‌تواند راهنمایی‌تان کند (ولی اگر من جای شما باشم صبر می‌کنم و وقتی ازش می‌پرسم که خوش‌حلق باشد).

سفر کردن میان دنیاها مجاز است اما ممکن است محدودیت‌هایی وجود داشته باشد. ولی یک جا هست که نباید به آن بروید؛ به آن مغاک عظیم پوچی که گینونگاگپ نام دارد. بگذارید یک قصه‌ی واقعی برایتان بگویم: قدیم‌ندیم‌ها، قبل از اینکه اصلاً چیزی وجود داشته باشد، یخ‌های نیفل‌هایم در گینونگاگپ پخش شدند و به آتشی رسیدند که از موسپل‌هایم می‌آمد. یخ آب شد، که تعجب هم ندارد. بعضی از قطره‌ها به غولی عظیم تبدیل شدند به اسم یمیر^۱. چند نسل بعد، اودین و برادرهایش ویلی و وه یمیر را کشتند و تکه‌های تنش را به اقیانوس‌ها، آسمان، خاک و گیاهان میدگارد تبدیل کردند. از آن به بعد، گول‌ها از ایزدان نفرت دارند. نکته‌ی اخلاقی داستان هم این است که سمت گینونگاگپ نروید. اصلاً معلوم نیست آنجا چه اتفاق‌هایی می‌افتد.

1. Ymir

ایزدان و ایزدبانوان

نوشته‌ی هوندینگ

من برگشتم. خیال کردید بعد از توضیح دادن درباره‌ی نُه جهان، سهم من از این کتاب تمام شد؟ این‌طور که پیداست هم من اشتباه کردم هم شما.

خب، برویم سراغ ایزدان و ایزدبانوان. این موجودات آسمانی در همه‌ی بخش‌های کیهان ما گسترده‌اند و به یکی از دو قبیله‌ی آسیر و وانیر تعلق دارند. ایزدان آسیر جنگاورند، در آسگارد زندگی می‌کنند و به بیشتر جنبه‌های برقراری نظم و قانون رسیدگی می‌کنند؛ آن‌ها در راه دفاع از نظم و قانون مبارزه می‌کنند، با نظام قضایی تندوتیز و اغلب مرگباری که دارند نظم و قانون را برقرار می‌کنند و گهگاهی هم پیش می‌آید که با کلک و حقه و خلافاکاری‌هایشان آن را زیر پا می‌گذارند. آن‌ها بیش از هر چیز به وفاداری، شرافت و درک اهمیت «مبارزه در راه حق» بها می‌دهند. (مگر وقت‌هایی که در حال کلک سوار کردن، حقه‌بازی یا خلافاکاری باشند.) گرماگرم

نبرد، بهترین زمان برای این است که همراه ایزدان آسیر باشید. همیشه هوای آدم را دارند. وقتی هم که دور هم نشسته‌اند و گلویی تازه می‌کنند، بدترین زمان برای این است که دوروبرشان بپلکید. این جور وقت‌ها شروع می‌کنند به بدوبیراه گفتن به هم و چشمتان روز بد نبیند... بعضی از توهین‌های آسیرها کاری می‌کنند گوشت تن آدم آب شود.

ایزدان وانیر که آرام‌تر هستند از سرزمین خود، واناهایم، به امور طبیعی جهان رسیدگی می‌کنند؛ چیزهایی مثل باروری، تغییر فصل‌ها، رشد محصول کشتزارها و این جور چیزها. آن‌ها آرامش و بی‌خیالی و حال خوش را دوست دارند و کیف‌های مکرومه‌بافی ظریف را می‌پسندند.

اما وانیرها هم کاملاً صلح‌طلب نیستند. مثلاً جنگ میان آسیر و وانیر را در نظر بگیرید. طبق آنچه در روایت‌های تاریخی آمده، این جنگ را ساحره‌ای از واناهایم به راه انداخت؛ ساحره‌ای که بعضی‌ها می‌گویند خود فریاد بوده. این جادوگر در جهان‌های مختلف سفر می‌کرد و جادوی اجنه یا الف‌سیدر^۱ را به نمایش می‌گذاشت. او در آسگارد برای اودین و بقیه‌ی ایزدان برنامه‌ای اجرا کرد. آسیرها تحت تأثیر نیروهایش قرار گرفتند، اما چندی بعد متوجه شدند این نیروها را برای یک هدف به کار می‌گیرد: در راه به دست آوردن طلاهایشان (از من دلخور نشو فریاد، اما احتمالاً

1. Alf Seidr

حرص و طمع تو برای به دست آوردن طلا باعث شد شایعه شود
آن ساحره تو بوده‌ای.)

طمع ساحره ایزدان آسیر را کفری کرد. پس آن‌ها هم تنها کار
منطقی را کردند: او را سوزاندند. در حقیقت، سه بار هم این کار را
کردند. اما ساحره هر بار بدون اینکه سوخته باشد از بین شعله‌ها
درمی‌آمد. تا اینکه آخرسر کاسه‌ی صبرش لبریز شد. به واناهایم
برگشت، برای اقامتی که در آسگارد داشت، به آن یک ستاره داد و
پوممم... جنگ شد.

هیچ کس نمی‌داند جنگ میان این دو قبیله چقدر طول کشید.
اما آخرسر هر دو جبهه از جنگ خسته شدند. اعلام آتش‌بس
کردند و برای اینکه قرارشان قطعی شود، با هم گروگان مبادله
کردند: فریا، فریر و بابایشان، نیوردا، از واناهایم، با میمیر و هونیر^۲
از آسگارد معاوضه شدند. دلم می‌خواهد بگویم همه‌چیز به خوبی و
خوشی پیش رفت، اما گمان کنم میمیر مخالفت کند چون وانیرها
سر او را به جرم گستاخی بردند. هیچ کس هم نفهمید چطور شد
که فریا به واناهایم برگشت و فرمانروای فولک‌وانگر شد.

اما ایزدان همین‌جوری اند دیگر؛ طبق قانون‌های خودشان کار
می‌کنند. راستی، حالا که حرفش شد، به خواندن ادامه بدهید تا با
ایزدان نورس بیشتر آشنا شوید.



اودین

گونه: ایزد

جهان محل زندگی: آسگارد

ویژگی‌های ظاهری: جنگجویی کارآموده است. بدن ورزیده و سینه‌ای فراخ دارد با موهای کوتاه جوگندمی و ریش مرتب زاویه‌دار. چشم‌بندی بر چشم چپش می‌بندد و چشم راستش آبی تیره است. نیرو و خرد از وجودش می‌تراود.

خویشاوندان: همسر ایزدبانو فریگ است و پسرانی پرشمار دارد، از جمله ایزد بالدر!

شهرت: پدر همگان است، پادشاه ایزدان، ایزد جنگ و مرگ و شعر

و حکمت. بر والها لا نظارت می‌کند و نیمی از کسانی را که دلیرانه در نبرد جان باخته‌اند و اینه‌ریار نام دارند در آنجا می‌پذیرد. توانایی دگرپیکری دارد. پیوسته در پی دانش نوین است و اغلب با سر بی‌تن می‌میرد خردمند مشورت می‌کند. نویسنده‌ی کتاب‌هایی پرشمار است، از جمله کتاب جدید هفت ویژگی قهرمانان.

سلاح دلخواه: اودین غالباً با نیزه‌اش، گونگنیر^۱، دیده می‌شود (گفتم که، اینجا همه‌ی چیزهای مهم اسم دارند.)

حیوانات همراه: گرگ‌هایی به نام گِری^۲ و فرکی^۳ همراه اودین هستند و کلاغ‌هایی به نام هوگین^۴ و مونین^۵ از سرتاسر میدگارد برایش خبر می‌آورند. او بر توسن هشت‌پای پرنده‌اش به نام اسلپینیر^۶ سوار می‌شود و از آسمان می‌گذرد و به جهان زیرین می‌رود.

1. Gungnir

2. Geri

3. Freki

4. Huginn

5. Muninn

6. Sleipnir