



آشنایی با اساطیر کثلهو

بر اساس نوشته‌های اچ. پی. لاو کرفت

مترجم: فرید آذسن

**Cthulhu Mythos  
in Film**

84



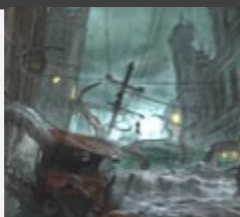
**The Deep Ones**

40



**Cthulhu Mythos  
in Games**

88



**Necronomicon**

46



**Cosmicism**

94



**Elder Things**

50



**Elder Sign**

100



**The Dreamlands**

54



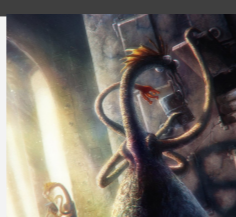
**The Great Old  
Ones Round-Up**

60



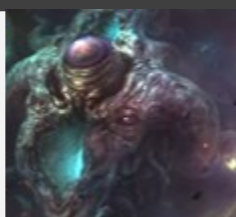
**Great Race of  
Yith**

66



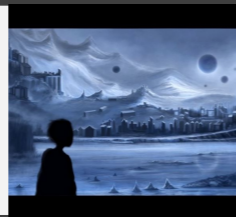
**Creature  
Round-Up**

72



**Mythos  
Locations**

78



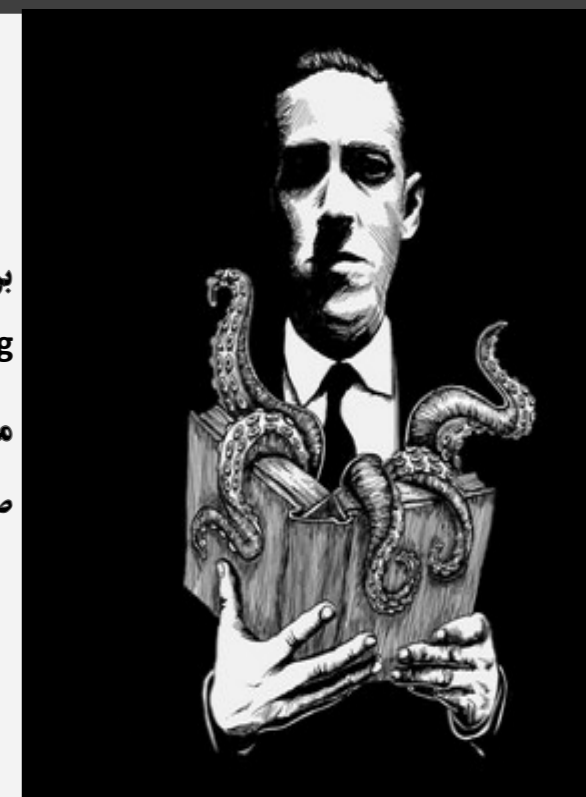
**آشنایی با  
اساطیر کتلهو**

برگرفته از کانال یوتیوب The Exploring Series

[www.youtube.com/user/ManggMangg](http://www.youtube.com/user/ManggMangg)

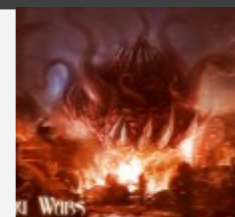
مترجم: فرید آذسن (Azsan.ir)

صفحه آرا: آرتین



**Shub-Niggurath**

20



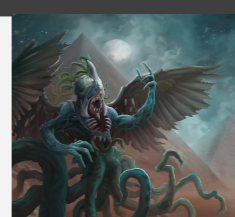
**اساطیر کتلهو**

4



**Nyarlathep**

24



**Azathoth**

6



**Nodens**

30



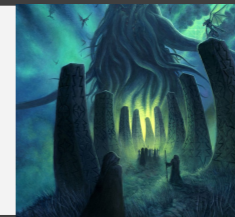
**Cthulhu**

10



**Hastur**

34



**Yog-Sothoth**

16





## اساطیر کتلهو

اگر تا به حال اثری از لاوکرفت نخوانده باشید یا حتی اسمش به گوشتان نخورده باشد، مسلماً به صورت غیرمستقیم با آثاری که از او وام گرفته‌اند برخورد داشته‌اید. لاوکرفت نه تنها به عنوان پدر وحشت مدرن شناخته می‌شود و تقریباً تمام نویسندگان مطرح سبک وحشت که پس از شهرت گرفتن او دست به قلم بردند، خواه ناخواه از او تاثیر پذیرفته‌اند، بلکه بزرگ‌ترین میراث او یعنی اساطیر کتلهو (یا به طور ساده‌تر کاتولو) کم‌کم دارد جایگاه ویژه‌ای در فرهنگ عامه پیدا می‌کند و بر تعداد آثاری که از المان‌های آن به صورت مستقیم یا غیرمستقیم بهره می‌گیرند روز به روز افزوده می‌شود.

اساطیر کتلهو به خودی خود جذابیت زیادی دارد و حتی اگر هیچ‌وقت قصد نداشته باشید داستان‌های لاوکرفت را بخوانید یا با فرهنگ عامه درگیر شوید، به عنوان یک اسطوره‌ی هرچند مصنوع که به طور لجوجانه و منحصر بفردی به انسان و جایگاه او در دنیا اهمیت نمی‌دهد و البته به خاطر بار فلسفی‌اش که هر فرد پوچ‌گرایی را سر ذوق می‌آورد، حداقل ارزشش را دارید که یک آشنایی اولیه با آن داشته باشید.

هر کدام از معرفی‌نامه‌هایی که در ادامه خواهند آمد، بخش‌هایی از دنیای اساطیر کتلهو را به طور مختصر و مفید معرفی خواهند کرد. این معرفی‌نامه‌ها ترجمه‌ای از متن ویدئوهای کانال یوتوب *The Exploring Series* هستند.





## Azathoth 1

فرای از این گیتی قاعده‌مند، آن طاعون هرج و مرج و آشفتگی اسفل وقیحانه در مرکز ازلیت می‌جوشد و می‌خروشد: سلطان اهریمنی، آزاتوث بیکران، کسی که هیچ لبی جرات ادا کردن نامش را ندارد، کسی که در دخمه‌های بی‌نشان و تاریک، فراتر از ابعاد زمان و مکان، در میان ضربان خفه و جنون آمیز طبل‌های شرارت‌بار و ناله‌ی ناچیز و یکنواخت فلوت‌های نفرین‌شده، با اشتباهی هولناک آرواره‌هایش را بر هم می‌زند.

**پویش رویایی کاداث ناشناخته**

املا/معادل (های) فارسی: آزاتوث - عزتات

القاب: آشوب نخستین (*The Primal Chaos*) -  
 خدای کور ابله (*The Blind Idiot God*) - سلطان  
 اهریمنی (*The Demon Sultan*)

به‌زحمت می‌توان بدون اشاره به آزاتوث، از دیگر خدایان اساطیر کثلهو صحبت کرد. بی‌تردید آزاتوث قدرتمندترین و هولناک‌ترین خدا میان خدایان بیرونی (*Outer Gods*) است و در کل اساطیر نقشی محوری

دارد. اولین اشاره به آزاتوث در یادداشتی که لاوکرفت در سال ۱۹۱۹ خطاب به خودش نوشته بود صورت گرفت: «آزاتوث. نامی کریه.» و در پی آن یادداشتی دیگر در همان سال: «زیارتی هولناک به دوردست‌ها برای جستن سریر تاریک سلطان اهریمنی آزاتوث.» لاوکرفت تصمیم داشت با اتکا بر این ایده رمانی کامل بنویسد، ولی از این رمان تنها دست‌نوشته‌ای ۵۰۰ کلمه‌ای تحت عنوان «آزاتوث» باقی مانده است. لاوکرفت بعدها به این خدای بیرونی در پویش رویایی کاداث ناشناخته (*The Dream-Quest of Unknown Kadath*)، نجواگری در تاریکی

روپاهای (*The Whisperer in the Darkness*)، رویاهای درون خانه‌ی ساحره (*The Dreams in the Witch House*) و شکارچی در شب (*The Hunter in the Dark*) اشاره کرد. با وجود اشاره‌های متعدد به اسم آزاتوث، خود او هیچ‌گاه به طور دقیق توصیف نشده و هیچ شخصیتی نیز او را ملاقات نکرده است. باقی نویسندگان اساطیر کثلهو نیز این سنت را ادامه دادند و فقط در خفا از آزاتوث اسم بردند و در توصیف کابوس‌های مبهم وجودیت او را نشان دادند. آزاتوث در مرکز جهان هستی قرار دارد، گرچه برخی نظریه‌پردازان گمان می‌برند که زیست‌گاه او



«ظهور آزاتوث» اثر TentaclesandTeeth

معلوم نیست که آیا پیروان او تاکنون در رسیدن به هدف خود موفقیتی کسب کرده‌اند یا نه، ولی برخی ادعا می‌کنند عامل اصلی رویداد تونگوسکا نه یک شهاب‌سنگ، بلکه آزاتوث بوده است.

از قرار معلوم «آزاتوث» اسم واقعی این خدای بیرونی نیست، چون در نکرانومیکون (*Necronomicon*) به آن اشاره نشده است. نام واقعی آزاتوث وحشت و احترام زیادی در دل بیشتر موجودات اساطیر کثلهو برمی‌انگیزد. آزاتوث یکی از قابل‌توجه‌ترین خدایان اسطوره است، چون فلسفه‌ی پشت وحشت کیهانی را به خوبی نشان می‌دهد. آزاتوث یک موجود بیگانه‌ی صددرصد بی‌تفاوت و بی‌روح است که کاملاً خارج از قلمروی درک و فهم بشری قرار دارد. هیچ راهی نیست تا با آزاتوث احساس همذات‌پنداری کرد، او را فهمید یا خود را پیش او عزیز کرد. اگر روزی آزاتوث از خواب بیدار شود، جهان آفرینش به خواب فرو خواهد رفت.



آن آگاه نیست و کنترلی هم روی آن ندارد. به عبارتی تمام وجودیات دنیایی که در آن زندگی می‌کنیم، از اولین باکتری کره‌ی زمین تا خود شخص یوگ-سوتوث (*Yog-Sothoth*)، همه بخشی از تخیل آزاتوث هستند. اگر روزی آزاتوث از خواب بیدار شود، همه چیز در یک چشم بر هم زدن نابود می‌شود و آزاتوث دوباره باید در تنهایی به حیات جاودانه و بی‌هدف خود ادامه دهد.

پیروان زمینی آزاتوث نه تنها بسیار معدود هستند، بلکه از جنون مطلق رنج می‌برند، برای همین بی‌بردن به باورهای کالت آزاتوث کار آسانی نیست. ولی می‌توان مطمئن بود که این باورها ماهیتی عمیقاً پوچ‌گرایانه دارند. خواسته‌ی عمومی پیروان آزاتوث احضار کردن خود او یا بخشی از وجود اوست تا شاید اربابشان نابودی و جنونی را که طالبش هستند در دنیای فانی رقم بزند. آزاتوث کوچک‌ترین امتیازی برای پیروانش قائل نیست و احتمالاً حتی از وجودشان خبر ندارد، ولی پیروان او از قبول کردن این حقیقت سر باز می‌زنند یا کلاً اهمیتی نمی‌دهند.

هسته‌ی سیاره‌ی خودمان است. آزاتوث عموماً به شکل حجمی بی‌شکل و بی‌نظم توصیف شده است که خدمتکاران خدایان بیرونی او را احاطه کرده‌اند؛ خدمتکارانی که هدفشان نواختن فلوت‌های نفرین‌شده و طبل‌های مجنون‌کننده برای خفته نگه داشتن آزاتوث است. آزاتوث در رأس خدایان بیرونی قرار دارد و باور عمومی این است که او مسئول خلقت این دنیا، تمام دنیاها‌ی موازی و هرآن‌چه که درونشان وجود دارد (من جمله خدایان بیرونی دیگر) بوده است. پیرامون آزاتوث و وجودیت او سه نظریه‌ی کلی وجود دارد:

**نظریه‌ی اول:** آزاتوث صرفاً دست‌نشانده‌ی یک موجود بزرگ‌تر و به مراتب هولناک‌تر از خود اوست. **نظریه‌ی دوم:** آزاتوث همیشه خدایی کور و ابله نبوده است، بلکه میلیاردها میلیارد سال پیش درگیر نبردی کیهانی بوده، نبردی که تنها بازمانده‌اش خود اوست. **نظریه‌ی سوم (معتبرترین نظریه):** مخلوقات آزاتوث فقط در رویای او وجود دارند، رویایی که آزاتوث نسبت به



## Cthulhu 2

نقل است که آن‌ها قدیم‌یگانگان متعال را می‌پرستیدند، موجوداتی که در اعصاری بسیار پیش‌تر از ظهور بشر می‌زیستند و از آسمان به دنیای جوان نزول کردند. قدیم‌یگانگان اکنون ناپدید شده‌اند، در داخل زمین و زیر اقیانوس‌ها، ولی بدن‌های بی‌جان‌شان رازهای نهفته در وجودشان را در خواب به انسان‌های نخستین گفتند و از همان موقع فرقه‌ای برای تکریمشان تشکیل شد که هنوز پابرجا باقی مانده است. این همان فرقه‌ای است که به گفته‌ی زندانیان همیشه وجود داشته و همیشه وجود خواهد داشت، نهفته در تلف‌زارهای دور دست و مکان‌های تاریک سرتاسر دنیا، تا روزی که کثلهو، کاهن متعال، از خانه‌ی تاریکش در شهر بزرگ رالیه در زیر اقیانوس برخیزد و دوباره زمین را تحت اختیار خویش در بیاورد. برخی می‌گویند به هنگام چینش صحیح ستارگان، او ندایی سر خواهد داد، و فرقه‌ی مخفی تا ابد برای آزاد کردن او گوش‌بزننگ باقی‌ست.

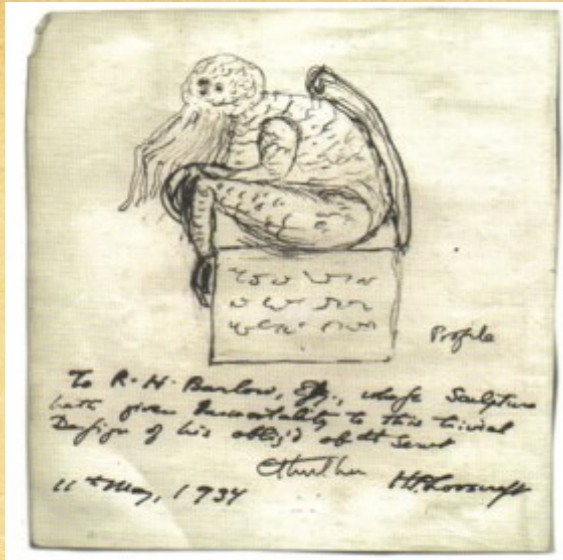
### احضار کثلهو

املا/معادل (های) فارسی: کثلهو، کثولهو، کاثالهو، کاتولو، کاتولهو، کاتولهو، کوتولو، کوتولهو، کوتولهو، خزول، خلولجولو و...

القاب: حالم‌الکبیر (*The Great Dreamer*)، خفته‌ی رالیه (*The Sleeper of R'lyeh*)، یگانه‌ی خفته (*The Slumbering One*)، کثلهوی متعال (*The Great Cthulhu*)

به احتمال زیاد هر کس که اهل وبگردی باشد، حداقل یک‌بار به تصویر یا اسم کثلهو برخورد کرده است. این یگانه‌ی باستانی و سبزپوست با فاصله‌ی زیاد، مشهورترین موجود در اساطیر کثلهو است، طوری که با وجود جایگاه

پایین‌ترش در مقایسه با مقیاس کیهانی ساز و کار خدایان بیرونی، کل اسطوره به نام او ثبت شده است. پیش از پرداختن به تاریخچه‌ی حضور کثلهو در ادبیات و پیش‌زمینه‌ی اسطوره‌ای او، باید نکته‌ای را راجع به تلفظ اسم او و املا‌ی فارسی آن گوشزد کرد. لاوکرفت در طول زندگی خود چندین تلفظ مختلف برای اسم او ارائه کرد و از میان این تلفظ‌ها ظاهراً دقیق‌ترین‌شان خلولجولو است (با تاکید شدید روی خ هجای اول) ولی رایج‌ترین تلفظ اسم او «کات - هو - لو» است که مدت‌ها بعد از فوت لاوکرفت رواج پیدا کرد. دلیل عدم توافق راجع به تلفظ این اسم، تعلق داشتن آن به زبانی بیگانه است که زبان انسان توانایی ادای بسیاری از صداهای آن را ندارد، برای همین هیچ



طرحی از کتلهو به قلم لاکرکت (۱۹۳۴)

سیاره‌ی زمین در اختیارشان قرار داده بود، نهایت استفاده را بردند، ولی بعد از مدتی کتلهو در رالیه به خوابی عمیق فرو رفت. دلیل این اتفاق نامشخص است. طی مدتی که او در خواب بوده است، گونه‌ی انسان روی زمین تکامل پیدا کرد و کتلهو از طریق رویا با برخی انسان‌ها ارتباط برقرار کرد و بدین ترتیب فرقه‌ی کتلهو شکل گرفت و به تدریج گسترش پیدا کرد.

نهایتاً فاجعه‌ای منجر به فرو رفتن کتلهو، شهر متروکه‌ی رالیه و قاره‌ای که رالیه روی آن واقع شده بود به زیر دریا شد. ماهیت این اتفاق به طور دقیق معلوم نیست: تغییرات ناگهانی در گردش یا چینش ماه‌ها و ستارگان، حمله‌ای از جانب بیگانگان باستانی دیگر و حتی رو کردن سلاحی مخفی از جانب کهن‌زادگان جزو نظریه‌های مطرح‌شده راجع به علت وقوع این فاجعه هستند. در هر صورت، کتلهو و اخترزاده‌هایش در زیر اقیانوس گیر افتادند و مجبور شدند برای مدتی طولانی صبر کنند. رالیه چندین بار از زیر اقیانوس بیرون آمده است، ولی مدت این بیرون آمدن کوتاه بوده و رالیه دوباره به زیر آب فرو رفته است. فرقه‌ی کتلهو طی اعصار طولانی گسترش پیدا کرده است و هنگامی که اعضای آن در خفا با یکدیگر ملاقات می‌کنند، از روزی سرود می‌خوانند که رالیه به طور دائمی از اقیانوس سر بیرون می‌آورد و کتلهو می‌مخوف دوباره زمین را تحت اختیار خود درمی‌آورد:

(*Non-Canon*) که در زمینه‌ی آثار ابرقهرمانی و فرنچایزهای بزرگی چون جنگ ستارگان مطرح می‌شود چندان جوابگو نیست. چون نویسنده‌های مختلف حکایت‌های بسیار متفاوتی از افکار و نیات کتلهو (یا عدم وجودشان) و همچنین تاریخچه‌ی او مطرح کرده‌اند و این کاری است که خود لاکرکت بقیه را به انجام آن تشویق می‌کرد. اطلاعاتی که در ادامه می‌آید، اطلاعات پایه و رایج راجع به کتلهو است، ولی شما مختارید هر چه را که دوست دارید راجع به او باور کنید و البته بنویسید.

محل احتمالی تولد کتلهو سیاره‌ی وورل (*Vhoorl*) واقع در «میغ‌واره‌ی بیست و سوم» است. پدر او ناگ (*Nug*)، پدر بزرگ او یوگ-سوتوت، مادر بزرگ او شوب-نیگوراث (*Shub-Niggurath*) و جد او شخص آزاتوت است. روزی روزگاری او به ستاره‌ی دوتایی ژاث (*Xoth*) سفر کرد و آنجا از طریق جفت‌گیری به قدیم‌یگانگان متعال دیگری به نام‌های گائاناتوا (*Ghatanothoa*)، ایثوگتا (*Ythogtha*) و ژاث-آماگ (*Zoth-Ommog*) حیات بخشید. سپس کتلهو و فرزندانش، به همراه گونه‌ی جاندار دیگری به نام اخترزاد کتلهو (*The Star Spawn of Cthulhu*) به زحل و سپس زمین سفر کردند. شرایط تولد یا به وجود آمدن اخترزادها مشخص نیست، ولی به احتمال زیاد کتلهو یا آن‌ها را به وجود آورد یا این بیگانگان که از قابلیت تغییر ظاهر بهره‌مند بودند، به پرستش کتلهو متعال پرداختند و ظاهر خود را تغییر دادند تا خود را به شکل او دریاورند و بدین ترتیب کتلهو آن‌ها را به عنوان پیروان خود پذیرفت.

اخترزادها بر روی قاره‌ای واقع در اقیانوس آرام فرود آمدند و آنجا، با استفاده از سنگ‌های سبز عجیب، سازه‌هایی را ساختند که از لحاظ هندسی هیچ شباهتی به سازه‌های انسانی نداشتند و بدین ترتیب بنای شهر سنگی و بزرگ رالیه ریخته شد. این بیگانگان به محض رسیدن به زمین، با مقاومتی بلادرنگ از جانب گونه‌ی جاندار دیگری به نام کهن‌زادگان (*The Elder Things*) که هزار سالی می‌شد ساکن سیاره بودند، مواجه شدند. کهن‌زادگان با جنگ و نبرد بیگانه نبودند، ولی این دو گونه‌ی جاندار با هم به توافقی رسیدند و سیاره را برای مدتی به اشتراک گذاشتند. کتلهو و اخترزاده‌هایش برای مدتی از آزادی‌ای که



نقطه‌ی اوج داستان گزارش رویارویی مستقیم یک دریانورد با کتلهو است که از خانه‌ی خود در شهر غرق‌شده‌ی رالیه برخاسته و آماده‌ی وحشت‌پراکنی است.

نام کتلهو در چندتا از دیگر داستان‌ها و نامه‌های لاکرکت مورد اشاره قرار می‌گیرد، ولی شهرت کتلهو و رالیه بیشتر مدیون نویسنده‌های دیگری چون آگوست درلث (*August Derleth*)، رابرت بلاک (*Robert Bloch*)، چارلز استراس (*Charles Stross*)، نیل گیمن (*Neil Gaiman*) و... است که به اشکال مختلف، راجع به سوگلی قدیم‌یگانگان متعال (*The Great Old Ones*) و رالیه، آتلانتیس ناقلیدسی‌ای که در آن زندگی می‌کند، ایده‌پردازی کردند و کتلهو را به مکان‌ها و موقعیت‌های مختلفی (از عصر باستان تا روزگار مدرن) انتقال دادند. در حال حاضر می‌توان کتاب‌های زیادی را پیدا کرد که انحصاراً به داستان‌های مرتبط با کتلهو اختصاص داده شده‌اند.

قبل از پرداختن به پیش‌زمینه‌ی اسطوره‌ای کتلهو، لازم است یک مساله را روشن کرد: وقتی از اساطیر کتلهو صحبت می‌کنیم، ایده‌ی روایت صحیح (*Canon*) و کاذب

تلفظ یا املائی واقعاً صحیح نیست و هرکس هرطور که آن را بنویسد یا تلفظ کند، به شرط آن که منظور را برساند، نمی‌توان بر او خرده گرفت. به‌شخصه املا و تلفظ کتلهو را انتخاب کردم، چون علاوه بر این که نامتعارف به نظر می‌رسد، به املائی لاتین اسم نزدیک است و ذات بیگانه‌ی آن را منتقل می‌کند، خواننده برای تلفظ آن چندان به زحمت نمی‌افتد.

برخلاف باور عمومی، کتلهو حضور پررنگی در داستان‌های لاکرکت ندارد و فقط در یک داستان خودی نشان می‌دهد، ولی از قضا این داستان معروف‌ترین و تحسین‌شده‌ترین داستان لاکرکت است: احضار/ندای کتلهو (*The Call of Cthulhu*)، (انتشار یافته در سال ۱۹۲۸) و همچنین برخلاف دیگر داستان‌های لاکرکت که در آن خدایان و موجودات بیگانه و باستانی فقط مورد اشاره قرار می‌گیرند، حضور کتلهو در این داستان فیزیکی و فعالانه است، برای همین احضار کتلهو در میان دیگر داستان‌های لاکرکت منحصر بفرد است.

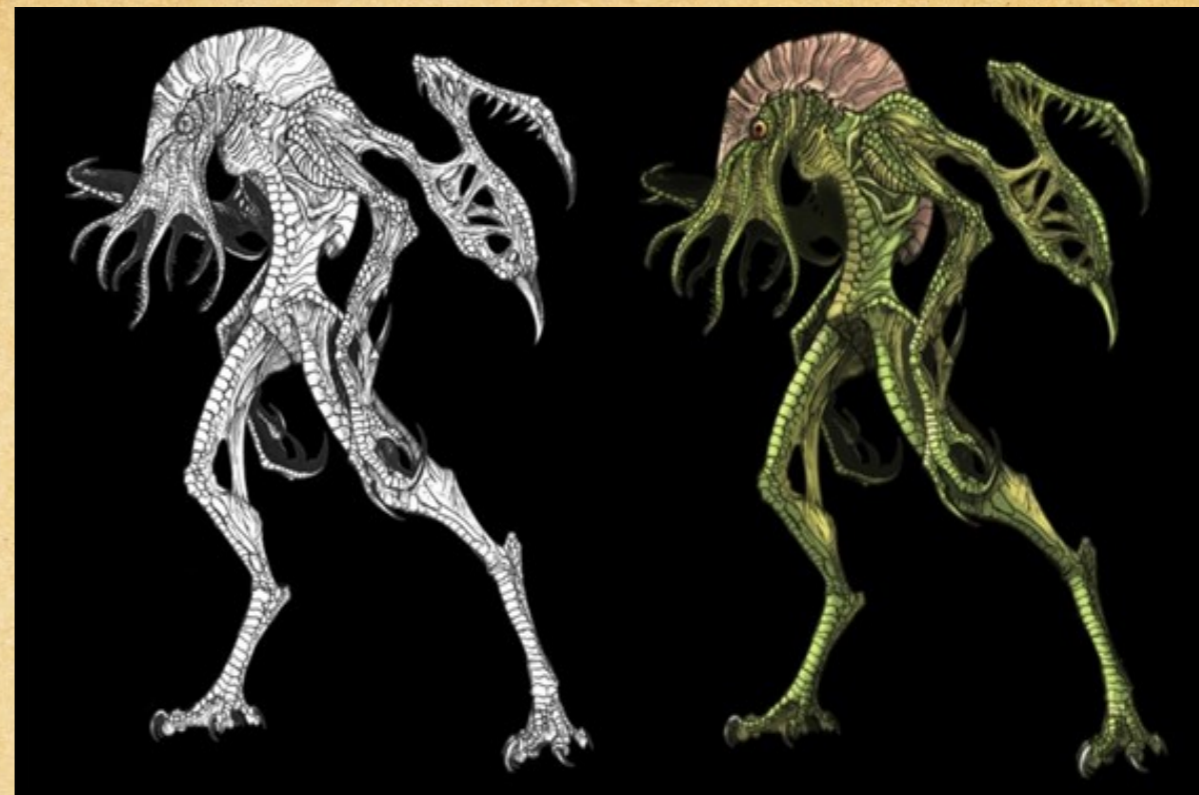
همانند دیگر داستان‌های لاکرکت، ابزار روایتی احضار کتلهو نامه‌ها، دست‌نوشته‌ها و گفتگوهای مختلف است.



«رالیه» اثر Decepticoïn

به نظر می‌رسد و ماهیتی فلسفی دارد. ترس از اعماق تاریک دریا و اقیانوس و آنچه که ممکن است هر لحظه از آن سر بیرون بیاورد، برای بسیاری از مردم ترسی نزدیک‌تر، واقعی‌تر و اضطرابی‌تر است. ترکیب ناشناخته بودن اعماق اقیانوس و هیولایی عظیم‌الجثه و خداگونه که در این اعماق به خواب فرو رفته است، راهی بسیار موثر برای به هیجان آوردن تخیل مردم است.

به خاطر این دو دلیل، کلهو در آثار زیادی مورد استفاده قرار گرفته است: کتاب، فیلم، ویدئوگیم، نقش‌آفرینی رومیزی، میم‌های اینترنتی و... و به همین خاطر کلهو به بخشی جدانشدنی از فرهنگ عامه تبدیل شده است و اولین برخورد بسیاری از افراد با اساطیر کلهو شخص شخیص یگانه‌ی خفته است.



«اخترزاد کلهو» اثر Fafnirx

اساطیر کلهو کمی دشوارتر است و هر نویسنده تصور خود را از آن‌ها ارائه داده است. یوگ-سوئو، شوب-نیگوراث و آزاتو، همه اغلب به شکل حجمی بی‌شکل و نامنظم متشکل از جوش، بازوچه، گوشت، دهان، دندان و اندام نامشخص دیگری توصیف شده‌اند. ولی وقتی به تصویر کلهو نگاه می‌کنید، تقریباً می‌دانید که دارید به چه چیزی نگاه می‌کنید. این ظاهر مشخص به تثبیت جایگاه کلهو به عنوان ماسکوت اساطیر کلهو کمک زیادی کرده است، ولی از طرف دیگر ظاهر او بسیار انعطاف‌پذیر نیز هست، طوری که در کنار تصاویر متعدد که او را بسیار ترسناک و مخوف جلوه می‌دهند، عده‌ای موفق شده‌اند از او عروسک‌هایی بسیار ناز و بغل‌کردنی درست کنند!

دومین دلیل این است که کلهو تهدیدی بسیار واقعی و قابل لمس برای بشر محسوب می‌شود و برای همین راحت‌تر می‌توان از او ترسید. لاوکرفت وحشت خود از دریا و اقیانوس را که فوبیایی رایج میان مردم است، پایه‌ی خلق کلهو قرار داد. درست است که فکر کردن راجع به وجودیت و جایگاه انسانیت در مقیاس کائنات می‌تواند بسیار ترسناک باشد، ولی این ترس خیلی دور و ناملموس

*ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh  
wgah'nagl fhtagn*

«فینگلوی منولفح کلهو رالیه وحنجل فحتگن»  
«در منزل خود در رالیه، کلهو مرده و در خواب، انتظار می‌کشد.»

همان‌طور که اشاره شد، کلهو شناخته‌شده‌ترین موجود در اساطیر کلهو است، تا جایی که نام او با کل اسطوره پیوند خورده است، ولی خود لاوکرفت عبارت «یوگ-سوئوگری» (*Yog-Sothory*) را برای اشاره به کلکسیون موجودات و اشیائی که خلق کرده بود ترجیح می‌داد. برای محبوبیت کلهو می‌توان دو دلیل ارائه داد:

اولین و مهم‌ترین دلیل ظاهر کلهو است. کلهو به هر شکلی که تصویر کشیده شود، بدون زحمت قابل شناسایی است، چون برخلاف بسیاری از خدایان اساطیر کلهو، ظاهر فیزیکی مشخص و تعیین‌شده‌ای دارد.

او اغلب به شکل موجودی شبه‌انسان و نسبتاً سبزی‌پوست با سر اختاپوس، بال‌های اژدها/خفاش مانند روی پشتش و حجم عظیمی از بازوچه روی صورتش به تصویر کشیده می‌شود. توصیف ظاهر باقی موجودات در





### 3 Yog-Sothoth

«یوگ-سوتوث دروازه را می‌شناسد. یوگ-سوتوث خود دروازه است.»

یوگ-سوتوث کلید و محافظ دروازه است. گذشته، حال، آینده، همه در نظر یوگ-سوتوث یک چیز هستند. او می‌داند قدیم‌یگانگان در کدامین مکان از عصر قدیم بیرون جهیدند و دوباره از کدامین مکان بیرون خواهند جهید.

او می‌داند روی کدامین قسمت از زمین قدم نهادند و در کدامین قسمت همچنان در حال قدم نهادن هستند و چرا هیچ‌کس در حال قدم نهادن، طاقت نظاره کردنشان را ندارد.»

#### وحشت دانویچ

املا/معادل (های) فارسی: یوگ-سوتوث، یوگ-سوتوث،  
 یوگ-ساتات، یاگ-ساتات  
 القاب: کمین‌کننده در آستانه  
 (The Lurker at the Threshold)، کلید و دروازه  
 (The Gate and the Key)، راه‌گشا/فاتح‌الصراف  
 (The Opener of the Way)

اگر آزادترین قدرتمندترین موجود در پانتئون اساطیر کتلهو باشد، یوگ-سوتوث مسلماً عالم‌ترینشان است. یوگ-سوتوث در تعدادی از داستان‌های لاوکرفت مورد اشاره قرار گرفته است. اولین اشاره به او در داستان ماجرای چارلز دکستر وارد (The Case of Charles Dexter Ward) صورت گرفت. در این داستان نام او بخشی از وردخوانی‌های مختلف بود (به طور کلی در وردخوانی‌هایی که به قصد کسب دانش ادا می‌شوند، نام یوگ-سوتوث زیاد مورد اشاره قرار می‌گیرد). در وحشت دانویچ (The Dunwich Horror)، ویتلی پیر یوگ-سوتوث را به قصد باردار کردن دخترش لاونیا احضار می‌کند. پس از باردار شدن از جانب یوگ-سوتوث، لاونیا دو پسر دوقلو به

دنیا می‌آورد: یکی از این دو پسر همان وحشتی است که در عنوان داستان به آن اشاره شده است. نهایتاً یوگ-سوتوث در داستانی به نام فراتر از دروازه‌های کلید سیمین (Beyond the Gates of the Silver Key) حضور پیدا می‌کند، داستانی که پروتاگونیست آن به هنگام عبور از مولتی‌ورس با این خدای بیرونی صحبت می‌کند.

یوگ-سوتوث اغلب به شکل حجم جوشانی از چشم، پیچک و به‌ویژه گوی‌های نورانی متعدد توصیف شده است. یوگ-سوتوث نیز مانند نیارلات‌هوتپ (Nyarlathotep) از قابلیت تغییرشکل برخوردار است و این اشکال از ظاهر واقعی خودش تا ظاهری تقریباً انسان‌گونه متغیر است، هرچند این قابلیت و اشکالی که می‌تواند خود را به



«یوگ-سوتوت در نکرانومیکون» اثر Zaronó

نظر نمی‌رسد. وجود امکان برقراری رابطه با یوگ-سوتوت، در کنار میل باطنی انسان به کسب دانش، باعث شده یوگ-سوتوت یکی از جالب‌ترین خدایان اساطیر کلهو تبدیل شود. گرچه او به اندازه‌ی کشلهو معروف نیست، ولی اشارات و تلمیحات مستقیم و غیرمستقیم به او کم نیستند.

یکی از این تلمیحات قابل توجه در بازی نقش‌آفرینی پلی‌استیشن ۴، بلادبورن (*Bloodborne*)، صورت گرفته است. بلادبورن شامل درون‌مایه و اشارات لاوکرفتی زیادی است و با وجود این که بعید است هیچ‌یک از موجودات حاضر در این بازی نماینده‌ی مستقیم یوگ-سوتوت باشند، شخصیت‌هایی چون اوئدون و مون پرنس شباهت‌های زیادی به آنچه راجع به یوگ-سوتوت می‌دانیم دارند.

با وجود این که یوگ-سوتوت در اسطوره‌نقشی محوری دارد، ولی درست مانند آژاتوت اطلاعات موثق و قابل اطمینانی از او در دسترس نیست. ولی چیزی که با اطمینان از یوگ-سوتوت می‌دانیم این است که او از وجود ما خبر دارد، ما را می‌بیند و تک‌تک حرکات ما زیر نظرش است.



«وحشت دانویج» اثر Skullbeast

وجود دارد، ولی هیچ‌کدام از اعتبار چندانی برخوردار نیستند:

**نظریه‌ی اول:** یوگ-سوتوت دشمن ابدی نودنز (*Nodens*) است.

**نظریه‌ی دوم:** یوگ-سوتوت زیر کوه سینا و زیر نشانی کهن (*Elder Sign*) اسیر شده بود و موسی او را آزاد کرد؛ اشاره به این که پهوه یکی از اشکال تغییرشکل‌یافته‌ی یوگ-سوتوت بوده است.

**نظریه‌ی سوم:** یوگ-سوتوت از سه موجودی تشکیل شده است که اگر روزی احضار شوند، به موجود ترکیبی اجازه می‌دهند تا ابد در بعد فیزیکی باقی بماند. این نظریه هم مانند نظریه‌های قبلی فاقد مدرک نوشتاری قابل اطمینان است.

یوگ-سوتوت در مقایسه با آژاتوت حضور پررنگ‌تری در این دنیای فانی دارد و با وجود این که او هم مانند آژاتوت از فهم و درک انسانی خارج است، ولی حداقل می‌توان او را متقاعد کرد تا اگر شرایط مناسب بود، یک زن میرا را باردار کند و به اندازه‌ی آژاتوت دور از دسترس به

مانندشان دربیاید، به گستردگی و کثرت نیارالات‌هوتپ نیست. اغلب گفته می‌شود که وی نسبت به همه‌چیز آگاه و بیناست و به‌نوعی در مجاورت تمام فضاها و زمان‌های موجود در کائنات قرار دارد؛ در عین حال، بنا بر دلایلی نامعلوم، او جایی خارج از این کائنات فیزیکی گیر افتاده و تا کسی او را احضار نکند، نمی‌تواند وارد آن شود.

یوگ-سوتوت بر تمام وجودیات‌ها در تمام ابعاد وجودی به طور هم‌زمان نظارت دارد و به خاطر نظارتش بر تمام مکان‌ها و زمان‌ها از جانب گونه‌های جاندار متعدد در اعصار زمانی مختلف مورد پرستش قرار گرفته است. پیروان یوگ-سوتوت برای دستیابی به علوم ممنوعه و ساحران برای دستیابی به کنترل محدود بر روی فضا و زمان از او یاری می‌جویند. نقل است کسانی که موفق به صحبت کردن با یوگ-سوتوت شده‌اند، متوجه پلیدی خاصی در او نشده‌اند.

با وجود این که صفت‌هایی انسانی چون «نیک» و «پلید» در توصیف هیچ‌یک موجودات اساطیر کلهو قابل استفاده نیستند، ولی گفته می‌شود کسانی که در صدد دخالت در طبیعت زمان و فضا بر بیایند، در نهایت نزد یوگ-سوتوت سر در خواهند آورد و این سرنوشتی به‌مراتب بدتر از مرگ است. در قبال وجودیت یوگ-سوتوت چند نظریه‌ی مختلف



# CTHULHU WARS™

## 4 Shub-Niggurath

ستایش ابدی و فراوانی نثار بز سیاه جنگل. لا! شوب-نیگورات! لا! شوب-نیگورات! بز سیاه جنگل و هزار نوباوه‌ی او.

### نجواگری در تاریکی

البته این بدان معنا نیست که شوب-نیگورات از اهمیت کمتری نسبت به بقیه‌ی خدایان برخوردار است، صرفاً نویسندگان اساطیر ترجیح می‌دهند به اسم او اشاره کنند و جز موارد نادر، حضور فیزیکی او را در داستان‌هایشان نشان نمی‌دهند. لاوکرفت برای اولین بار در داستان آخرین امتحان (*The Last Test*) به اسم شوب-نیگورات اشاره کرد و در دیگر داستان‌های لاوکرفت نیز حضور او از

املا/معادل (های) فارسی: شوب-نیگورات، شوب‌نیگورات  
 القاب: بز سیاه (*The Black Goat*)، مادر هزار نوباوه (*The Mother of the Thousand Young*)  
 در میان خدایان اصلی اساطیر کثلهو، شاید از شوب-نیگورات کمترین میزان اطلاعات در دسترس باشد.

دهان‌های آغشته به لجن و پاها و سم‌های بزمانند پوشیده شده است. شوب-نیگورات خدای بیرونی باروری است و گمان می‌رود بیشتر از هر خدای دیگری در اساطیر کثلهو مورد پرستش قرار گرفته است. هایپربوریایی‌ها (*Hyperboreans*)، موویان‌ها (*Muvians*)، ساکنین سارنات (*Sarnath*)، قارچ‌های یوگوث (*Fungi from Yuggoth*) یونانی‌ها، مصری‌ها، درویدهای جزیره‌ی انگلستان و مردمان و گونه‌های جاندار بسیار دیگر همه جزو پرستندگان شوب-نیگورات بوده‌اند. پرستندگان شوب-نیگورات در ازای کشتن و تقدیم کردن قربانی به او، از مزایایی چون زمین‌های زراعتی پرثمر و فرزندان بسیار بهره‌مند می‌شوند.

اشارات اسمی در وردخوانی کالتیست‌های مختلف فراتر نمی‌رود. راجع به این وردخوانی‌ها توضیحی از جانب شخصیت‌های داستان داده نمی‌شود و دلیل کم بودن اطلاعات راجع به او نیز همین است. یکی از اطلاعات زرد قابل توجه راجع به شوب-نیگورات، حضور افتخاری او به عنوان غول آخر بازی ویدئویی کواک (*Quake*) است. در این بازی شوب-نیگورات عامل به وجود آمدن و انتقال یافتن هیولاهای لاوکرفتی داخل بازی است و پروتاگونیست بازی در نهایت با تلیپورت کردن داخل بدن او و منفجر کردن یک نارنجک در آنجا به زندگی او خاتمه می‌دهد. شوب-نیگورات اغلب به شکلی حجمی عظیم و نامشخص توصیف می‌شود که از بازوچه‌های تاب‌خورنده،



«شوب-نیگوراث و هزار نوباوه‌اش» اثر Dominique Signoret

داشتن قدرت اعمال باروی در میان پیروانش، هیچ بعید نیست که او بزرگ‌ترین ارتش کائنات را در اختیار داشته باشد.



شوب-نیگوراث، غول آخر بازی کواک

سم‌هایی بزرگ دارند، رویشان بازوچه‌هایی بلند به سمت بالا قد برافراشته‌اند و دهان‌هایی باز که ازشان بزاق ترشح می‌شود، دورتادور پهلویشان قرار گرفته‌اند.

نوباوگان اغلب در اعماق جنگل‌های تاریک، در مکان‌هایی که کالیتست‌ها در آن‌ها برای تطمیع شوب-نیگوراث مناسک مذهبی اجرا می‌کنند، حضور دارند. وظیفه‌ی آن‌ها نظارت بر اجرای مناسک و قبول کردن پیشکش‌های پیروان بز سیاه به نیابت از اوست. ظاهراً شوب-نیگوراث به برخی از پیروان خود هدیه‌ای به نام «شیر شوب-نیگوراث» یا «شیر مادر» ارزانی می‌دارد. کاربرد این هدیه چندان مشخص نیست، ولی از قرار معلوم خاصیتی جهش‌زا دارد و کسی که آن را مصرف کند، به موجودی کاملاً متفاوت (شاید یکی از نوباوگان سیاه) تبدیل می‌کند.

با وجود این که اطلاعات کمی راجع به شوب-نیگوراث در دسترس است، ولی در اهمیت داشتن او شکی نیست. به عنوان خدا یا اگر بتوان برای چنین موجودی لفظ «الهه» را به کار برد، الهه‌ی باروری، شوب-نیگوراث اولاد زیادی از خود در کائنات به جا گذاشته است و با در اختیار

یکی از نکات قابل توجه راجع به شوب-نیگوراث فرزندان خود اوست. نقل است که پدر فرزندان او هاستور توصیف‌ناپذیر (*Hastur the Unspeakable*) است و از پیوند بین این دو موجودی چون ایشاکوای بادرو (*Ithaqua the Wind-Walker*) پدید آمده است؛ یک غول وحشتناک و انسان‌مانند با چشمان سرخ درخشان که در حوالی قطب شمال پرسه می‌زند و مسافران و رهگذران از همه‌جا بی‌خبر را به شکلی فجیع می‌کشد. از قرار معلوم بومیان آمریکا برای اولین بار او را رویت کردند و گمان می‌رود افسانه‌ی وندیکو (*Wendigo*) و حتی پتی از او الهام گرفته شده باشد. در یکی دیگر از جفت‌گیری‌های شوب-نیگوراث با هاستور یا شاید هم یوگ-سوتوث، او دوقلویی به نام‌های ناگ و یب (*Yeb*) را به دنیا آورد. ناگ و یب از اهمیت چندان‌ی برخوردار نیستند، ولی همان‌طور که در مقاله‌ی کتلهو اشاره شد، ناگ به عنوان پدر کتلهو شهرت دارد. آخرین نکته‌ای که باید راجع به فرزندان شوب-نیگوراث به آن اشاره کرد نوباوگان سیاه (*The Dark Young*) او هستند. مشخص نیست پدر نوباوگان چه کسی است یا آیا آن‌ها اصلاً پدری دارند یا نه. نوباوگان شبیه درختانی کلفت به نظر می‌رسند که



## Nyarlahotep

5

*Please allow me to introduce myself  
I'm a man of wealth and taste  
I've been around for a long, long year  
Stole many a man's soul to waste  
And I was 'round when Jesus Christ  
Had his moment of doubt and pain  
Made damn sure that Pilate  
Washed his hands and sealed his fate*

*Pleased to meet you  
Hope you guess my name  
But what's puzzling you  
Is the nature of my game*

*Sympathy for the Devil - Rolling Stones*

املا/معادل (های) فارسی: نیارلات هوتپ

القاب: آشوب خیزان (The Crawling Chaos)،  
خدای بی چهره (The Faceless God)، پیغام‌رسان  
خدایان بیرونی (The Messenger of Outer Gods)

اگر جهان آفرینش را به یک کامپیوتر تشبیه کنیم،  
آزاتوت سازنده‌ی این کامپیوتر، یوگ-سوتوت واحد پردازش  
مرکزی آن و نیارلات هوتپ کاربری است که پشتش نشسته  
و از آن استفاده می‌کند. نیارلات هوتپ منحصر بفردترین  
خدای اساطیر کثلهو است، چون از تمامی خدایان دیگر  
«انسانی‌تر» به نظر می‌رسد، یا حداقل دوست دارد این  
گونه خود را به دنیا عرضه کند. بیشتر خدایان و موجودات

اساطیر کثلهو و به‌طور کلی، وحشت کیهانی، بر اساس  
مفاهیمی خلق شده‌اند که برای ذهن بشر بیگانه‌اند و  
وحشتناک بودنشان نیز از غیرقابل فهم بودنشان نشأت  
می‌گیرد، ولی نیارلات هوتپ به کلی داستان با بقیه فرق  
دارد.

ایده‌ی اصلی پشت خلق نیارلات هوتپ یکی از  
کابوس‌های لاوکرفت بوده است. در توصیف این کابوس از  
لاوکرفت نقل است: «واقع‌گرایانه‌ترین و وحشتناک‌ترین  
کابوسی که از ده‌سالگی تاکنون تجربه کرده‌ام.» او با  
الهام‌گیری از این کابوس به داستانی کوتاه به نام  
نیارلات هوتپ نوشت. در این داستان نیارلات هوتپ به شکل  
یک فرعون مصری به تصویر کشیده شده است که حین



«نیارلات هوتپ» اثر MJHinrichs

می‌تواند ما را نابود کند؛ حالا سوال اینچاست که چرا این کار را انجام نمی‌دهد؟ اگر او توانایی نازل کردن نابودی و هلاکت را بر زمین دارد، چه چیزی مانع او شده است؟ برای این سوال جوابی قطعی وجود ندارد، برای همین باز هم باید به حدس و گمان متوصل شد. نیارلات هوتپ ما را نابود نمی‌کند، به همان دلیل که جوکر بتمن را نمی‌کشد. نیارلات هوتپ موجودی است که از مجنون کردن و فریب دادن لذت می‌برد. او می‌تواند ما را نابود سازد، ولی در این صورت یکی از سرگرم‌کننده‌ترین اسباب‌بازی‌هایش را از دست می‌دهد. البته گونه‌های جاندار هوشمند دیگری در اساطیر وجود دارند، ولی به احتمال زیاد هیچ‌کدام به اندازه‌ی انسان‌ها برای نیارلات هوتپ سرگرم‌کننده نیستند.

گفته می‌شود که نیارلات هوتپ تنها موجودی است که می‌تواند خدایان بیرونی و قدیم‌یگانگان متعال را به دنیای فانی ما وارد کند. از این فرضیه برمی‌آید که او تاکنون این کار را عمداً انجام نداده است، چون فعلاً نمی‌خواهد شاهد نابودی‌ای باشد که این واقعه در پی خواهد داشت. نیارلات هوتپ در چند ظاهر و شکل مختلف نزد مصریان باستان ظاهر شد (هوتپ پسوندی مصری به معنای «صلح» یا «رضایت» است) و مصریان نیز او را هم به‌عنوان

قابل‌اعتنا را راجع به این مساله ممکن سازد، ولی در عین حال چنین بحث‌هایی ما را به شناخت بیشتر این خدایان و توانایی‌هایشان ترغیب خواهد کرد.

اگر بحث قدرتمند بودن مطرح باشد، شاید بتوان نیارلات هوتپ را از بعضی لحاظ قدرتمندترین خدای اساطیر کلهو در نظر گرفت. درست است که آژاتوت می‌تواند با افکار خود هر چیزی را از صفحه‌ی روزگار محو کند و یوگ-سوتوت بر همه چیز و همه‌کس عالم و آگاه است، ولی آژاتوت و یوگ-سوتوت هر دو موجوداتی به شدت خنثی هستند. نیارلات هوتپ تنها خدایی است که می‌تواند به طور فعالانه کل وجودیت ما را تحت‌تاثیر قرار دهد و هروقت که دلش بخواهد ما را نابود سازد. شما را به همان مثالی که اول متن آوردیم ارجاع می‌دهیم: درست است که یک کامپیوتر از لحاظ تئوریک از ذهن انسان قدرتمندتر است و در یک ثانیه می‌تواند پردازش‌هایی را انجام دهد که یک انسان را سال‌ها به خود مشغول می‌سازند، ولی آیا تا وقتی که انسان در حال استفاده از کامپیوتر به نفع خود است و کامپیوتر خودش خنثی و ناآگاه یک گوشه قرار گرفته است، قدرت واقعی به انسان تعلق ندارد؟ اشاره شد که نیارلات هوتپ هروقت که دلش بخواهد

او را در قالب دختری نوجوان در سری لایت‌ناول/مانگا/انیمه‌ی نیاروکو: خیزان با عشق (Nyaruko: Crawling with Love) به تصویر کشیده‌اند.

گمان می‌رود نیارلات هوتپ هزار شکل مختلف داشته باشد؛ اشکالی که از قرار معلوم بیشترشان وحشتناک و چندش‌آور هستند، ولی برخی از اشکالشان (مانند شکل فرعون) به‌طور تمام و کمال انسان‌گونه‌اند. می‌توان فرض را بر این قرار داد که او می‌تواند خودش را به هر شکلی که می‌خواهد دربیورد، حتی به شکل خدایان دیگر اسطوره. همچنین نیارلات هوتپ از قابلیت‌های ماوراءالطبیعه‌ی بسیاری نیز بهره‌مند است و این قابلیت‌ها از شکلی به شکل دیگر متغیر هستند. از این قابلیت‌ها می‌توان نیروی فراانسانی، شکست‌ناپذیر بودن، پرواز، تاثیرگذاری تله‌پاتیک و انواع و اقسام طلسم‌های جادویی را نام برد. البته مهم‌ترین قابلیت نیارلات هوتپ قدرت او در گول زدن و به بازی گرفتن دیگران است.

نیارلات هوتپ همیشه در حال معامله جوش دادن با طرف حسابش است، ولی عنصر فریب و مسامحه در هیچ‌یک از معامله‌های او غایب نیستند و تقریباً هیچ‌وقت نمی‌توان به او اعتماد کرد. از این لحاظ می‌توان او را معادل کهن‌الگوی خدای حقه‌باز (Trickster God) در اساطیر کلهو در نظر گرفت، تقریباً خدایی شبیه به هرمس در اساطیر یونان یا لوکی در اساطیر اسکاندیناوی. حقه‌باز بودن نیارلات هوتپ، در کنار برخوردار بودنش از قابلیت تغییر شکل دادن به هر چیزی که می‌خواهد، او را به عنصری بسیار خطرناک در میان خدایان بیرونی تبدیل کرده است.

یکی از بحث‌هایی که زیاد بین طرفداران اساطیر کلهو درمی‌گیرد، سطح قدرت خدایان اساطیر است. به عنوان مثال، اگر روزی کلهو از رالیه برخیزد و درصدد نابود کردن یا به اسارت گرفتن بشریت بریاید، آیا با سطح فعلی تکنولوژی نظامی و ابزاری چون بمب اتم می‌توان با او مقابله کرد؟ اگر روزی بین خدایان بیرونی جنگی بزرگ درگیرد، کدام‌یک خواهد توانست بقیه را شکست دهد؟ گرچه داشتن چنین نگرشی به اساطیر کلهو و خدایان آن، به احتمال زیاد مدنظر شخص لاوکرقت نبوده و اطلاعات موجود راجع به خدایان اساطیر در حدی نیست تا حدسی



«نیارلات هوتپ در لباس یک فرعون مصری» اثر Girhasha

گردش و پرسه زدن در زمین، آرتفکت‌ها و حقه‌های عجیب و جادویی را در میام مردم به عرصه‌ی نمایش می‌گذارد و از این طریق طرفداران و پیروان بیشتری را دور خود جمع می‌کند و آن‌ها را در حال و هوای شور و شوقی جنون‌آمیز فرو می‌برد. ماحصل این جنون رو به افزایش کابوس یا شاید هم بصیرتی در انتهای داستان است که در آن پایان دنیا به تصویر کشیده می‌شود.

اشارات به اسم نیارلات هوتپ یا حضور او در داستان‌هایی چون پویش رویایی کاداک ناشناخته، قارچ‌های یوگو، رویاهای درون‌خانه‌ی ساحره، شکارچی در شب و... او را به استفاده‌شده‌ترین خدا در میان آثار لاوکرقت بدل کرده است.

نویسنده‌های بسیاری چون رابرت بلاک، لین کارتر (Lin Carter)، آگوست درلث و... از اشکال مختلف نیارلات هوتپ در در داستان‌های خود استفاده کردند. استیون کینگ (Stephen King) او را در قالب شخصیت رندال فلوگ (Randall Flagg) در ایستادگی (The Stand)، در ایران تحت عنوان «ابلیس» منتشر شده است) و سری برج تاریک (The Dark Tower) به کار برد و ژاپنی‌ها هم طبق سنت‌های هنجارشکنانه‌ی خود



صدای قدم‌های سراسیمه و وهمناک آن موش‌های شیطان‌صفت می‌آمد که مثل همیشه، در پی یافتن مصیبتی جدید بودند و تصمیم داشتند مرا تا خود آن حفره‌های دهان‌باز در مرکز زمین، همراه با خود بکشانند، جایی که نیارلات‌هوتپ، خدای بی‌چهره‌ی مجنون، در تاریکی به صدای موسیقی آن دو فلوت‌نواز بی‌شکل ابله گوش می‌دهد و کوکوران زوزه می‌کشد.

#### موش‌ها میان دیوارها

باز چیه‌ی دست او هستیم. اگر روزی دیدید انسان‌ها به طور دسته‌جمعی در حال انجام کاری احمقانه و خودویرانگر هستند، می‌توانید مطمئن باشید نیارلات‌هوتپ در لباس یک خیرنگار، بمب‌گذار، نظریه‌پرداز یا سخنران در حال تحریک کردن و برافروخته کردنشان است و در خلوت خود، به رنج و فلاکتی که انسان‌ها به امید کسب افتخار و دفاع از ارزش‌هایشان متحمل می‌شوند، خواهد خندید.

یک فرعون و هم به‌عنوان یک خدا پرستش کردند، ولی بعید به نظر می‌رسد که او ماجراجویی و شیطنت‌های خود را با مصریان باستان به پایان رسانیده باشد. خدایی که می‌تواند خود را به هر شکلی در بیاورد و از فریب دادن و حقه‌بازی لذت می‌برد، مسلماً در طول اعصار مختلف گول زدن بشریت را به طور مداوم ادامه داده است. چه کسی می‌تواند با اطمینان بگوید هیتلر، استالین، پولس، تسلا، راسپوتین و... همه یکی از اشکال تغییرشکل‌یافته‌ی نیارلات‌هوتپ نبوده‌اند؟ از کجا معلوم تمام ادیان و ایدئولوژی‌های تاثیرگذار در تاریخ ساخته و پرداخته‌ی ذهن نیارلات‌هوتپ نبوده باشند؟ نیارلات‌هوتپ موجودی روئین‌تن، قدرتمند و بسیار صبور است. او را می‌توان ترکیبی از ابلیس و جوکر در نظر گرفت و ما همه صرفاً



## 6 Nodens

از درون مغاک، سنگاک، گاز بنفش، راه را نشان داد و نودنز کهنسال رهنمودهای خود را از ژرفاهایی نامکشوف نعره زد...

### پویش رویایی کادات ناشناخته

آزاتوث، یوگ-سوتوث، شوب-نیگوراث و نیارلات-هوتپ قدرتمندترین موجودات در اساطیر کتلهو هستند. این خدایان در مقیاسی کیهانی فعالیت می‌کنند و محل زیست حقیقی‌شان عموماً جایی خارج از بعد زمان و مکان است.

- قدیم‌یگانگان متعال: قدیم‌یگانگان متعال (*The Great Old Ones*) مانند کتلهو، هاستور و گائاناتوا از خدایان بیرونی قدرت کمتری دارند و وجودشان اغلب محدود به

املا/معادل (های) فارسی: نودنز

القاب: ارباب مغاک ژرفا (*Lord of the Great Abyss*), نوآدای سیمین‌دست (*Nuada of the Silver Hand*)

قبل از پرداختن به نودنز، بد نیست یک جمع‌بندی از آنچه تاکنون مورد اشاره قرار داده‌ایم، داشته باشیم. تاکنون با دو دسته از خدایان اساطیر آشنا شده‌ایم: خدایان بیرونی: خدایان بیرونی (*Outer Gods*) مانند

زمان و مکان است، ولی معمولاً می‌توانند بدون مشکل خاصی در فضا و بین کهکشان‌ها جابجا شوند.

نودنز بهانه‌ای برای آشنایی با دسته‌ی سومی از خدایان است: خدایان کهن (*Elder Gods*) که هیپنوس (*Hypnos*) و بست (*Bast*) مثال‌های دیگری از آن هستند.

این طبقه‌بندی‌ها را نه خود لاوکرفت، بلکه آگوست درلث یکی از دوستان مکاتبه‌ای او تعیین کرده است. با وجود این‌که درلث به خاطر یک سری از تفسیرات نه چندان لاوکرفتی خود از کار لاوکرفت از جانب طرفداران او مورد انتقاد قرار گرفته است، ولی شهرت، گستردگی و انسجام فعلی اساطیر کتلهو تا حد زیادی مدیون فعالیت‌های پژوهشی اوست. از قضا یکی از

همین تفسیرات نه چندان لاوکرفتی او منجر به خلق دسته‌بندی خدایان کهن شد، ولی نه در آن قالبی که درلث مدنظر داشت. درلث که یک مسیحی معتقد بود، به این نتیجه رسید که خدایان کهن، خدایان خیرخواه و خوبی هستند و حسابشان از خدایان بیرونی که موجوداتی پلید هستند، سواست و روزی در نبردی برای حفظ کردن بقا در دنیا، با آن‌ها وارد جنگی تمام‌عیار خواهند شد. این نظریه بین طرفداران اساطیر هیچ اعتباری ندارد، ولی عنوان «خدایان کهن» میراث به‌جامانده از آن است.

نودنز بر اساس یک خدای سلت به همین نام خلق شده است و احتمالاً منبع الهام معاصر لاوکرفت برای خلقش، رمان ایزد بزرگ پن (*The Great God Pan*) اثر آرتور میکن





«کریه‌رویان ظلمت» اثر Eclectixx

خودشان بخشی از قدیم‌یگانگان متعال بودند، ولی بینشان اختلاف در گرفت و این دو راهشان را از هم سوا کردند. برخی هم طبقه‌بندی «خدایان کهن» را نادیده می‌گیرند و خدایان این دسته را در طبقه‌ی خدایان کهن یا قدیم‌یگانگان متعال قرار می‌دهند. هر نظری راجع به خدایان کهن داشته باشیم، نمی‌توان کتمان کرد که آن‌ها مشخصاً با باقی خدایان اسطوره تفاوت دارند. آن‌ها اغلب در ظاهری انسان‌گونه ظاهر می‌شوند، می‌توانند به زبان‌های انسانی سخن بگویند و با مفاهیم انسانی چون شکار کردن، خواب دیدن یا استفاده از حیوانات بیگانه نیستند.

برخلاف خدایان بیرونی و قدیم‌یگانگان متعال، این شباهت‌های خدایان کهن به انسان‌هاست که آن‌ها را عجیب جلوه می‌دهد، نه تفاوت‌هایشان. در واقع این شباهت‌های مشکوک و یاری‌رسانی‌های مشکوک‌تر به نظریه‌ی دیگری قوت بخشیده‌اند؛ نظریه‌ای که می‌گوید خدایان کهن آن چیزی نیستند که به نظر می‌رسند، بلکه اشکال تغییرشکل‌یافته‌ی موجودی به مراتب تاریک‌تر و پیچیده‌تر هستند: نیارلات‌هوتپ.



«نودنز، ارباب مگاک ژرفا» اثر KingOvRats

یکی دیگر از ویژگی‌های خاص اوست. او خدمت‌گزاران خدایان بیرونی و قدیم‌یگانگان متعال را بارها شکار کرده است و یکی از قابل‌توجه‌ترین این شکارها، خدمت‌گزاران نیارلات‌هوتپ یعنی شانتاک‌ها (*Shantak*) هستند. شهرت او به‌عنوان شکارچی خدمتگزاران خدایان بیرونی، در کنار سابقه‌ی او در راهنمایی کردن و یاری رساندن به انسان‌ها، شاید این تصور را در ذهن ایجاد کند که او واقعاً موجودی خیرخواه و پشتیبان انسان‌هاست.

این تصور با فلسفه‌ی لاوکرفت و باورهای شخصی او متناقض است. همان‌طور که قبلاً اشاره شد، نباید مفاهیمی چون خوبی و بدی را به خدایان اساطیر کلهو نسبت داد. به عنوان مثال، وقتی ما دستمان را با صابون می‌شوئیم، آیا باکتری‌های روی دستمان ما را موجودی پلید در نظر می‌گیرند؟ یا معده و روده‌یمان فکر می‌کنند هدف ما از شستن دستمان یاری رساندن به آن‌هاست؟ خدایان اساطیر همه اهداف و ذهنیت مخصوص به خود را دارند و تلاش برای درک کردن نیتشان بی‌فایده است. برخی اعتقاد دارند قدیم‌یگانگان متعال زمانی خدمت‌گزاران خدایان کهن بودند و قدیم‌یگانگان ضدشان قیام کردند. برخی اعتقاد دارند خدایان کهن زمانی

*(Arthur Machen)* بوده است. نودنز برای اولین بار در خانه‌ی مرتفع عجیب در مه (*The Strange High House in the Mist*) و سپس در پویش رویایی کاداث ناشناخته حضور پیدا کرد. در هر دو داستان، نودنز پروتاگونیست داستان را راهنمایی می‌کند و به او یاری می‌رساند. نودنز معروف به ارباب مگاک ژرفاست. مگاک در اینجا ابهام دارد: معنای نزدیک آن دریا و معنای دور آن جهان زیرین یا شاید هم جهنم است. نودنز اغلب در شکل پیرمردی با موهای سفید و ریش‌های خاکستری که در حال راندن ارابه است، به تصویر کشیده می‌شود. ارابه‌ی نودنز یک صدف حلزونی بزرگ است که موجوداتی افسانه‌ای وظیفه‌ی حمل کردن آن را بر دوش دارند.

نودنز خدمت‌گزارانی به نام کریه‌رویان ظلمت (*Night Gaunts*) دارد؛ موجوداتی بال‌دار، سیاه، با پوستی صاف و براق که شکل کلی بدنشان انسان‌گونه است، ولی صورت ندارند و صدایی از خودشان تولید نمی‌کنند. یکی از اهداف و کاربردهای کریه‌رویان دزدیدن موجودات مختلف (من جمله انسان) برای اهدافی نامعلوم و متغیر است. شهرت نودنز به عنوان یک شکارچی ماهر



## Hastur 7

نغمه‌هایی که هیادس ساز خواهد کرد،  
جایی که لباس مندرس پادشاه را به لرزش می‌اندازند،  
لاجرم در کارکوسای نمور، ناشنفته، خاموش خواهند شد.

نغمه‌ی روح من، صدایی برایم نمانده است.  
برنیامده، خاموش بمان، همچو اشک‌هایی که  
لابلای بغضی ناشکسته، در کارکوسای گمشده، خشک خواهند شد.

پادشاه زردپوش، پرده‌ی اول، صحنه‌ی دوم

املا/معادل (های) فارسی: هاستور، هستور، آساتور،  
القاب: پادشاه زردپوش (The King in Yellow)،  
هاستور توصیف‌ناپذیر (The Yellow King).

(Hastur the Unspeakable)، آن کس که نباید نامش  
را بر زبان آورد (Him Who is Not to be Named)

تاکنون موجوداتی را در اساطیر کثلهو معرفی کردیم  
که خود لاوکرفت خالقشان بود. ولی هاستور از این قاعده  
مستثنی‌ست، هرچند در نقش مهم او در اسطوره‌شکی  
وارد نیست. هاستور برای اولین بار در داستان  
«هایتای چوپان» (Haita the Shepher) ، انتشار یافته  
در سال ۱۸۹۳ اثر امبروز بیرس (Ambrose Bierce)  
مورد اشاره قرار گرفت. در این داستان هاستور به عنوان  
حامی خیرخواه چوپانان معرفی می‌شود. همچنین بیرس  
معرفی‌کننده‌ی اسامی‌ای چون کارکوسا (Carcosa) و

هالی (Hali) بود که بعدها چمبرز، لاوکرفت و مقلدان او  
آن‌ها را در داستان‌های خود مورد استفاده قرار دادند و  
حتی فصل اول سریال محبوب کارآگاهان حقیقی  
(True Detectives) نیز اسطوره‌ی مربوط به کارکوسا و  
پادشاه زردپوش را به یک پرونده‌ی جنایی مخوف و یک  
قاتل زنجیره‌ای که گمان می‌کرد آواتاری از پادشاه زردپوش  
است، ارتباط داد.

کارکوسا نام یک شهر مرموز و بسیار قدیمی است که  
احتمالاً در سیاره‌ای دیگر (در نزدیکی خوشه‌ی ستاره‌ای  
هیادس، در نزدیکی ستاره‌ی دبران واقع در صورت فلکی  
گاو) یا طی گمانه‌زنی‌های دیگر، در دنیایی متفاوت واقع



(آزاتوث) و یک مکان (ایبان) مورد اشاره قرار گرفته است. ولی در نقل قولی مجزا که در آن لاوکرفت اثر چمبرز را مورد بحث قرار می‌دهد، مشخص می‌شود که هاستور نام یک موجود است. جایگاه هاستور به عنوان یک قدیم‌یگانه‌ی متعال حائز اهمیت تا حد زیادی ثمره‌ی نوشته‌های پژوهشی و ادبی آگوست درلث راجع به اوست.

هاستور فرزند یوگ-سوتوث و برادر ناتنی کلهو است، ولی از قرار معلوم این دو به شدت از یکدیگر متنفرند. از لحاظ ظاهری، هاستور یک موجود درشت‌اندام اختاپوس‌مانند است، ولی قابلیت تغییرشکل دادن و آواتار ساختن نیز دارد. یکی از آواتارها یک موجود خفاش‌مانند هولناک به نام یغماگری از دوردست (*The Feaster from Afar*) است. ولی مشهورترین آواتار هاستور مسلماً پادشاه زردپوش است. مهم‌ترین توانایی هاستور، قابلیت اعمال جنون در ذهن قربانی‌هایش است. او از منزلگاه خود در کارکوسا، ذهن افراد خلاق، همچون هنرمندان، موزیسین‌ها و نویسندگان را تحت‌تاثیر قرار می‌دهد و آن‌ها را به خلق آثاری دیوانه‌وار سوق می‌دهد. همچنین بعضی مواقع آن‌ها تحت

شده است و هالی نیز نام دریاچه‌ای درون این شهر است که سطح آن از مه و توده‌های ابری پوشیده شده و هاستور زیر آن به خواب رفته است.

رابرت دابلیو. چمبرز (*Robert W. Chambers*) در سال ۱۸۹۵ مجموعه‌ی داستان کوتاهی به نام پادشاه زردپوش (*The King in Yellow*) منتشر کرد که یکی از آثار کلاسیک سبک وحشت به حساب می‌آید. این کتاب روی نمایشنامه‌ای خیالی به نام پادشاه زردپوش متمرکز است که تمام خواننده‌های خود را به مرز جنون می‌کشد. لاوکرفت تحت‌تاثیر این مجموعه در داستان نجواگری در تاریکی نام هاستور را مورد اشاره قرار داد:

«خویشتن را در مواجهه با اسامی و عباراتی دیدم که پیش‌تر در ارتباط با موقعیت‌هایی به‌غایت هولناک به گوشتم خورده بودند: یوگوت، کلهوی متعال، ستوگوا، یوگ-سوتوث، رالیه، نیارلات‌هوتپ، آزاتوث، هاستور، ایبان، لنگ، دریاچه‌ی هالی، بتمورا، نشان زرد، لمورا کائولوس، یران و ماگنوم اینومیناندوم.»

از این قسمت دقیقاً مشخص نیست هاستور نام یک موجود است یا یک مکان، چون او مابین یک موجود



«هاستور» اثر Capprotti

تاثیر نشان زرد (*The Yellow Sign*) قرار می‌گیرند. آن‌ها سعی می‌کنند این نشان هولناک و بدنام را به هر قیمتی شده، بازسازی کنند و در صدد آنند تا این نشان را با بقیه به اشتراک بگذارند، اغلب همراه با تکرار کردن این سوال: «تا به حال نشان زرد را دیده‌ای؟» از قرار معلوم هاستور می‌تواند هرکس که نشان زرد را مشاهده کرده است، تحت‌تاثیر قرار دهد یا حتی کنترل کند. پادشاه زردپوش، خواه آواتار هاستور باشد، خواه یکی از پیغام‌رسان‌های او، می‌تواند قابلیت کنترل بقیه را به طور مستقیم و موثرتر مورد استفاده قرار دهد.

پادشاه زردپوش به شکلی موجودی نسبتاً گوژپشت به تصویر کشیده می‌شود که ردایی ژنده و زردرنگ بر تن دارد و نقابی بدون شکل و رنگ و رو رفته بر صورت می‌زند. این نقاب صورتی به‌غایت زشت را پشت خود پنهان می‌کند؛ صورتی که روی آن چشم‌هایی غیرانسانی و دریایی از دهان‌های چرک شیبیه به دهان خرمگس‌ها جا خوش کرده‌اند و پوست سرد و پوسیده‌اش پر از غده‌هایی است که روی آن شناورند و دائماً جای خود را با یکدیگر عوض می‌کنند. احتمالاً هدف نهایی هاستور آمدن به زمین و برانگیختن جنون و دیوانگی در میان انسان‌هاست. برای



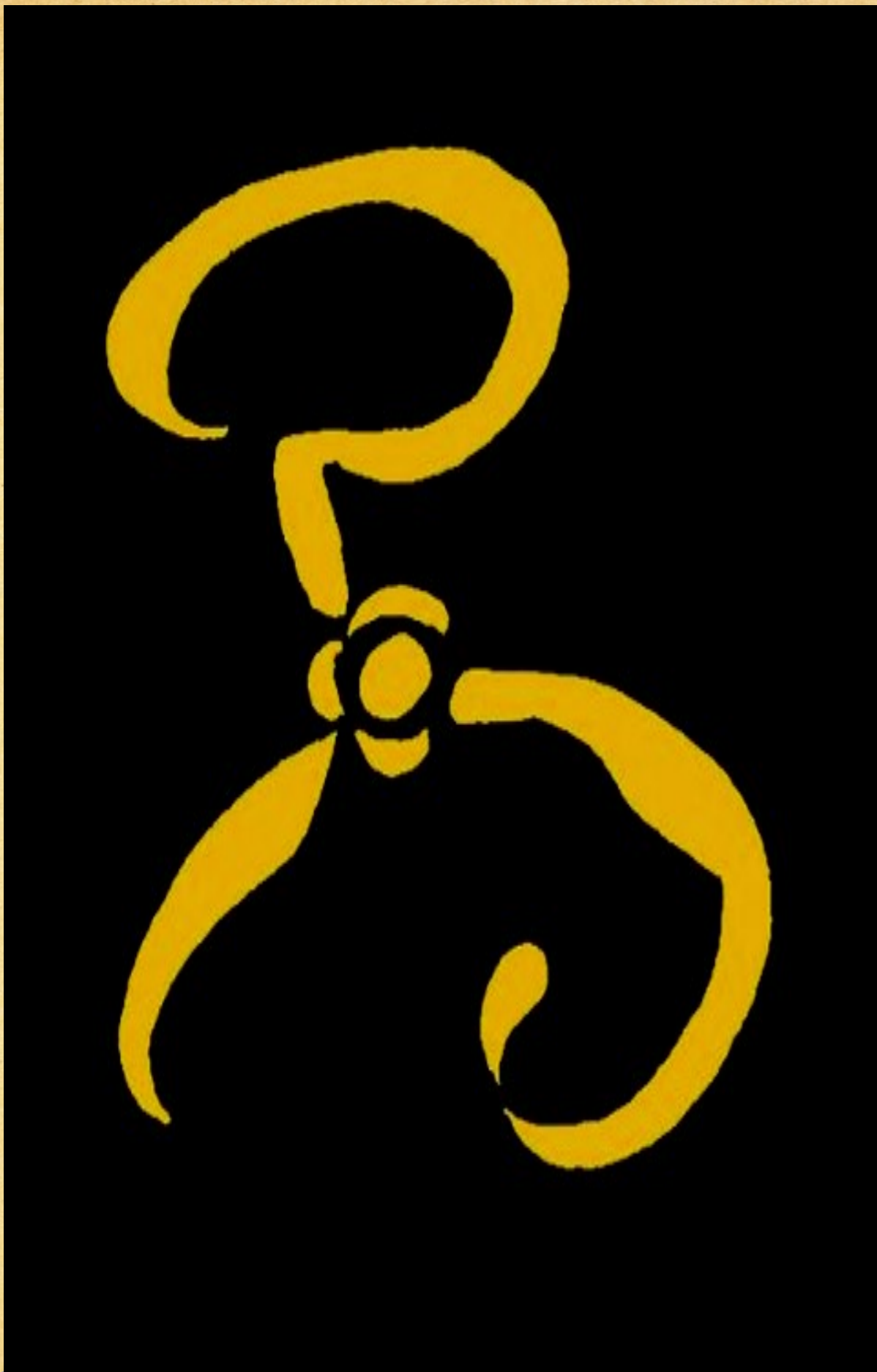
«پادشاه زردپوش» اثر James Ryman

دستیابی به این هدف، او سعی دارد تا جایی که می‌تواند، از راه دور افراد مختلف (من جمله هنرمندان، موزیسین‌ها و نویسندگان) را تحت‌تاثیر قرار دهد و کاری کند تا از طریق این افراد، انسان‌ها برای تجربه‌ی جنون نهایی آماده شوند. کالتیست‌های هاستور بی‌وقفه در تلاشند تا پیغام او را به گوش همگان برسانند و وقتی ستاره‌ی دبران در آسمان

قابل مشاهده است، نام او را صدا می‌زنند. برخلاف بسیاری از خدایان اساطیر که یک تهدید فیزیکی و جانی برای بشریت محسوب می‌شوند، از قرار معلوم هاستور میل چندانی به کشتن ندارد. دغدغه‌ی او اعمال جنون و سلاح او نیز فرهنگ است. هر وقت شما در حال دیدن یک فیلم ترسناک یا گوش دادن به موسیقی متال هستید، هاستور در لذت شما سهیم است.

خواننده‌ی عزیز، حالا این صحبت‌ها به کنار، بگو ببینم:

**تا به حال نشان زرد را دیده‌ای؟**





## The Deep Ones 8

به سمت آب‌سنگ‌های غم‌افزا شنا خواهیم کرد و ورطه‌های تاریک و ژرفناک دریا را پشت‌سر خواهیم گذاشت تا به شهر سایکل‌اپس‌وار و پُرس‌تون یا هائاتن‌لی برسیم؛ و در سکونت‌گاه عمیق‌زادگان، غرق در شگفتی و افتخار، تا ابد زندگی خواهیم کرد.

### سایه‌ای بر فراز اینزماوٹ

القاب: پدر دِجُون (*Father Dagon*)، مادر هایدرا (*Mother Hydra*)

تاکنون خدایان و موجودات کثلهو را به صورت تکی بررسی کردیم، ولی وقتش رسیده که به یکی از گونه‌های جاندار پراهمیت اساطیر بپردازیم. عمیق‌زادگان فقط در

املا/معادل (های) فارسی:

۱. عمیق‌زادگان
۲. دِجُون، داگون، دی‌گُن، دِیگان
۳. هایدرا

یکی از داستان‌های لاوکرفت حضور رسمی دارند، ولی نویسندگان بسیاری از آن‌ها و ایده‌ی پشت وجودشان در داستان‌های خود استفاده کرده‌اند. بیشتر اطلاعاتی که از عمیق‌زادگان در دست داریم، از رمان کوتاه لاوکرفت «سایه‌ای بر فراز اینزماوٹ» (*The Shadow Over Innsmouth*)، انتشاریافته در سال ۱۹۳۶ استخراج شده است. لاوکرفت نظر مساعدی نسبت به داستان نداشت، ولی سایه‌ای بر فراز اینزماوٹ تنها اثر لاوکرفت بود که در طول زندگی‌اش به صورت مستقل منتشر شد. این داستان راجع به راوی‌ای است که توجهش نسبت به شهر ساحلی اینزماوٹ، واقع در ایالت ماساچوست، جلب شده است؛ شهری که از شهر واقعی

نیوزبری پورت الهام گرفته شده است. در طول داستان راوی به تاریخچه‌ی مخفی شهر و ارتباط آن با یک گونه‌ی جاندار آبی به نام عمیق‌زادگان پی می‌برد.

عمیق‌زادگان گونه‌ای ماهی‌مانند هستند که زیر اقیانوس‌های سرتاسر زمین زندگی می‌کنند. هرچند آن‌ها برای مدت زمان طولانی قادر به زیستن روی خشکی نیز هستند. از لحاظ ظاهری بدنشان ساختاری انسان‌گونه دارد، ولی پوستشان از جنس فلس است و آبشش و چشم‌هایی ورآمده دارند. عمیق‌زادگان از لحاظ بیولوژیکی نامیرا هستند و فقط با اعمال خشونت و آسیب فیزیکی می‌توان آن‌ها را از بین برد. به همین خاطر جمعیت عمیق‌زادگان ساکن در اقیانوس‌ها به طور دقیق مشخص نیست، ولی



«عمیق‌زادگان دورگه» اثر WA



«یاهانثلی» اثر Jonas Anderson

بزرگ روبروست: لاکرفت یک داستان کوتاه به نام دعجون نوشته است و راوی این داستان با موجودی که ظاهراً دعجون اشاره شده در عنوان داستان است، برخورد می‌کند. البته بسیاری شک دارند که این موجود واقعاً خود دعجون باشد، چون در داستان او در حال عبادت کردن به تصویر کشیده می‌شود، نه عبادت شدن. همچنین در راستای دفاع از این نظریه، از رابرت م. پرایس (Robert M. Price) نقل است: «وقتی لاکرفت قصد داشت به قدیمی‌گانه بودن موجودی اشاره کند، اسمی غیرقابل تلفظ از خودش اختراع می‌کرد». با توجه به این که دعجون از منابع آشنای زمینی برگرفته شده است، احتمال این که صرفاً لقبی باشد که انسان‌ها برای یکی از خدایان اساطیر انتخاب کرده باشند، تا حد زیادی بالا می‌رود.

نظریه درست هرچه که باشد، در این که عمیق‌زادگان موجوداتی مذهبی هستند، شکی نیست. آن‌ها منجر به تشکیل شدن کالتهای مخفی بسیاری شدند؛ معروف‌ترینشان محفل محرمانه‌ی دعجون (The Esoteric Order of Dagon) است. عمیق‌زادگان گونه‌ای خطرناک هستند و از قرار معلوم می‌توانند به صورت تله‌پاتیک با هم‌نوعان خود در سرتاسر

روی زمین تکامل پیدا کرده‌اند، ولی در هر صورت نیاکان اصلی عمیق‌زادگان محسوب می‌شوند و نقشی «آدم و حوا» گونه را برایشان ایفا می‌کنند.

**نظریه‌ی دوم:** رشد بدنی عمیق‌زادگان در طول عمر جاودانه‌یشان هیچ‌گاه متوقف نمی‌شود و دعجون و هایدرا صرفاً عناوینی افتخارآمیز و توصیفی برای پیرترین و عظیم‌الجثه‌ترین عمیق‌زادگان هستند.

خدای سومی که عمیق‌زادگان پرستش می‌کنند، کلهوی متعال است. بنابراین:

**نظریه‌ی سوم:** دعجون نام یک خدای فلسطینی نیمه‌ماهی/نیمه‌انسان است که در کتاب عهد عتیق، سامسون، پهلوان یهودی، معبد او را تخریب می‌کند. با توجه به آبری بودن عمیق‌زادگان، دعجون نامی بود که مسیحیانی که تازه با عمیق‌زادگان آشنا شده بودند (در سایه‌ای بر فراز اینزماوث، سردمداران این مسیحیان شخصی به نام اوبد مارش (Obed Marsh) است) به خدای آن‌ها اطلاق کردند، بی‌خبر از آن‌که این خدا واقعاً شخص کلهو است.

البته نظریه‌ی سوم، از لحاظ معتبر بودن، با یک مشکل

دنیای انسان‌ها و ورود به اقیانوس و پیوستن به عمیق‌زادگان دیگر همراه است. پس از به وقوع پیوستن این اتفاق، عمیق‌زاده‌ی دورگه به جاودانگی ویژه‌ی عمیق‌زادگان نیز دست پیدا می‌کند. از این الگوی رفتاری می‌توان نتیجه‌گیری کرد که عمیق‌زادگان قادر به تولید مثل با یکدیگر نیستند و برای گسترش و حفظ کردن بقای خود به انسان‌ها وابسته‌اند.

لاکرفت مردی به‌شدت نژادپرست بود و بسیاری از طرفداران او، عمیق‌زاده‌ی دورگه را نوعی تمثیل حاصل‌شده از انزجار او نسبت به اختلاط نژادی میان انسان‌ها در نظر می‌گیرند.

طبق شواهد موجود، عمیق‌زادگان حداقل سه خدا را می‌پرستند: دوتایشان پدر دعجون و مادر هایدرا هستند. راجع به دعجون و هایدرا نظریه‌پردازی‌هایی شده است، ولی توصیه می‌شود پیرامون چیستی روایت صحیح راجع به هرکدام به قضاوت خودتان تکیه کنید:

**نظریه‌ی اول:** دعجون و هایدرا هر دو جزو قدیمی‌گانگان متعال هستند. دقیقاً مشخص نیست آن‌ها مانند قدیمی‌گانگانی چون کلهو از فضا به زمین آمده‌اند یا

بدون شک آن‌ها موجوداتی هوشمند هستند و می‌دانند چطور خود را از نظر مخفی نگه دارند. آنها شهرهای بزرگ زیادی را با مصالح سنگی و تزئینات دریایی همچون صدف ساخته‌اند. مهم‌ترین این شهرها، یاهانثلی (Yha-nthlei) واقع در آب‌سنگ شیطان (The Devil's Reef) در امتداد ساحل اینزماوث است. ظاهراً اژدرهای شلیک‌شده از جانب زیردریایی‌ها چندین بار به یاهانثلی برخورد کرده و به آن آسیب زده‌اند، ولی این شهر همچنان در اعماق اقیانوس پابرجا باقی مانده است.

این موجودات عادت دارند با انسان‌هایی که در جزایر و کنار سواحل زندگی می‌کنند، پیمان ببندند و معامله جوش دهند. مطابق با این معامله‌ها و پیمان‌ها، انسان‌ها موظف هستند در ازای دریافت ماهی و اشیاء قیمتی از جنس طلا از جانب عمیق‌زادگان، به آن‌ها قربانی انسانی برای کشتن و زنان و دخترانی برای هم‌آغوشی تقدیم کنند. حاصل این هم‌آغوشی موجودی است به نام عمیق‌زاده‌ی دورگه (The Deep One Hybrid) که در بدو تولد انسان‌گونه است، ولی با طی کردن دوران بلوغ و افزایش سن هرچه بیشتر ظاهر و سکنات یک عمیق‌زاده را پیدا می‌کند. این تغییر با میل ناخودآگاه عمیق‌زاده‌ی دورگه به ترک کردن



«دعجون» اثر Juan Calle

کره‌ی زمین ارتباط برقرار کنند. هوشمندی، جاودانگی و حقه‌باز بودنشان آن‌ها را به رقیبانی قابل‌اعتنا برای بشریت بدل کرده است. بسیاری از نظریه‌پردازان توطئه گمان می‌کنند حکومت‌های قدرتمند با عمیق‌زادگان به توافق‌هایی با مفاد نامعلوم رسیده‌اند تا از وقوع چنین اتفاقی جلوگیری کنند، ولی مدرکی برای اثبات این مدعا در دسترس نیست.

در حال حاضر عمیق‌زادگان به ارتباط محدود با انسان‌ها در شهرهای ساحلی مه‌آلود و کم‌اهمیت و گسترش آهسته و پیوسته‌ی جمعیتشان از این طریق قانع هستند. شاید کودکان حاصل از این ارتباط مضمّن‌کننده در ابتدا میان انسان‌ها زندگی کنند، ولی در آخر سرنوشت تیماشان مختوم به اقیانوس‌ها و رازهای نهفته در اعماقشان است.

## 9 Necronomicon

تالیف نکرانومیکون به عبدالحضرت نسبت داده می‌شود: شاعر دیوانه‌ی شهر صنعا در یمن، که نقل است در دوره‌ی خلافت امویان، حوالی سال ۷۰۰ میلادی، رونق پیدا کرده بود. او به ویرانه‌های بابل و مخفی‌گاه‌های زیرزمینی ممفیس سفر کرد و ده سال را به تنهایی در بیابان جنوبی شبه‌جزیره‌ی عربستان (معروف به ربع‌الخالی یا «فضای خالی» برای باستانیان) و صحرای «الدهناء» یا آنطور که عرب‌های معاصر خطابش می‌کنند، صحرای «سرخ»، سپری کرد؛ صحرای که بنا بر باور ساکنین منطقه، زیستگاه ارواح مراقب خبیث و هیولاهای قاتل است...

### تاریخچه‌ی نکرانومیکون

۲. عبدالحضرت، عبدول‌الحضرت، عبدالله‌الخطرد

القاب:

املا/معادل (های) فارسی:

۱. نکرانومیکون، نکرانامیکان، العزیف، العزیف

۱. کتاب مردگان (*The Book of the Dead*), کتاب العزیف (*Kitab Al-Azif*)

۲. عرب دیوانه (*The Mad Arab*)

یکی از معروف‌ترین مخلوقات لاوکرفت و بدون‌شک معروف‌ترین کتاب در اساطیر کثلهو نکرانومیکون است. نکرانومیکون کتابی افسانه‌ای است که تاریخچه‌ی جالبی در بستر تاریخی دنیای واقعی و همچنین در بستر حوادث درون اساطیر برای آن تدوین شده است. اولین اشاره به نکرانومیکون در سال ۱۹۲۴ در داستان سگ شکاری (*The Hound*) صورت گرفت. در این داستان، راوی در اشاره به یک گردنبند می‌گوید این گردنبند شیئی است که

در کتاب ممنوعه‌ی نکرانومیکون از آن نام برده شده است؛ کتابی که تمام خواننده‌های خود را به مرز جنون می‌کشاند. مولف نکرانومیکون، عرب دیوانه، عبدالحضرت، یک سال قبل‌تر در داستان شهر بی‌نام (*The Nameless City*) مورد اشاره قرار گرفته بود. عبدالحضرت اسمی ساختگی، بی‌معنی و طبق سنت‌های اسم‌گذاری عربی، غلط است. در یکی از مقالات نوشته‌شده در دنیای بازی نقش‌آفرینی رومیزی احضار کثلهو، ادعا شده است که این نام، معادل‌گیری انگلیسی نادرست *Abd Al-Azrad* به معنای «بنده‌ی بلعنده‌ی متعال» است.

تلفظ صحیح اسم هرچه که باشد، طبق تاریخچه‌ی





«فرجام ناگوار عرب دیوانه، عبدالحضرت» اثر Keren-or

در رمان‌ها، بازی‌های ویدئویی، آثار سینمایی و سریال‌های تلویزیونی به وفور مورد استفاده قرار گرفته‌اند. چندین ناشر کتاب‌هایی جعلی را تحت عنوان نکرانومیکون «واقعی» منتشر کرده‌اند. یکی از قابل‌توجه‌ترین چنین عناوینی کتاب سایمون نکرانومیکون (*The Simon Necronomicon*) است که در سال ۱۹۷۷ منتشر شد.

زیاد پیش می‌آمد که آشنایان لاوکرفت راجع به واقعی بودن نکرانومیکون و چگونگی یافتنش از او سوال کنند. او نیز دائماً تأکید می‌کرد که نکرانومیکون زانده‌ی تخیلش است، هیچ ریشه‌ای در واقعیت ندارد و کتاب‌های مشابه نکرانومیکون در واقعیت، آنطور که باید و شاید، هیچ‌انگیز و جالب نیستند. ولی به هر حال، کسانی که به دانش ممنوعه دسترسی دارند، تمایلی به اشتراک گذاشتن آن با دیگران ندارند...

سوزاندن ۱۷۱ نسخه از نکرانومیکون (شامل تمام نسخه‌های عربی موجود در بیزانس) را صادر کرد. در سال ۱۲۲۸، اولائوس ورمیوس (*Olaus Wormius*) نکرانومیکون را به زبان لاتین ترجمه کرد و طولی نکشید که پاپ گرگوری نهم آن را جزو کتب ممنوعه اعلام کرد (البته این قسمت از تاریخچه به احتمال زیاد یک اشتباه غیرعمدی است، چون اولائوس ورمیوس در قرن شانزدهم متولد شد). در سال ۱۵۸۶ کالتیستی به نام جان دی (*John Dee*) کتاب را به زبان انگلیسی ترجمه کرد، هرچند ظاهراً این ترجمه کیفیت بالایی نداشته و فقط قسمت‌هایی از آن باقی مانده است.

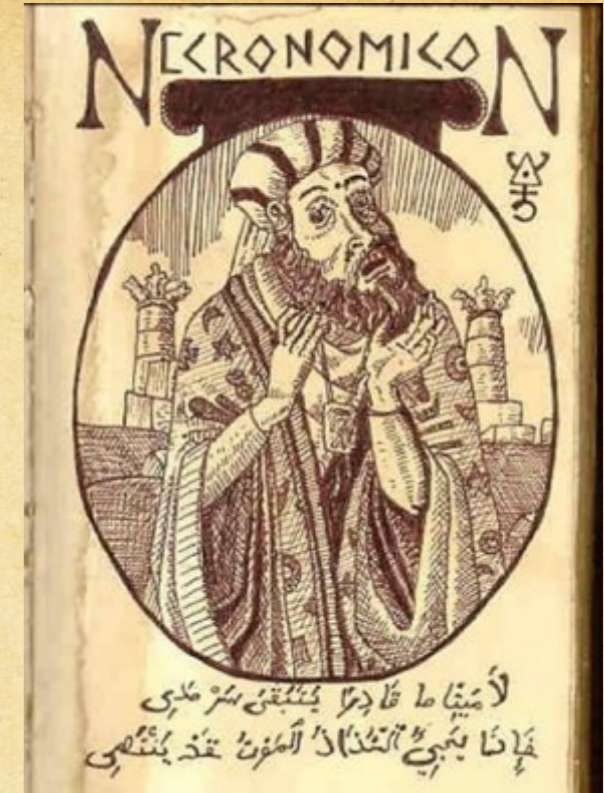
نکرانومیکون، به طور مستقیم و غیرمستقیم، در آثار زیادی مورد استفاده قرار گرفته است. تأثیر اساطیر کلهو در سری فیلم‌های ترسناک مرده‌ی پلید (*Evil Dead*) به طور پررنگی احساس می‌شود و نکرانومیکون (که در فیلم *Necronomicon Ex Mortis* نام دارد) هم یکی از بخش‌های برجسته‌ی این فرنچایز سینمایی است (به عنوان مثال ددایت‌ها (*Deadite*) خلق شدن خود را به آن مدیون هستند). نکرانومیکون، یا کتابی که به طور واضحی از آن الهام گرفته شده است،

نسخه‌ای از نکرانومیکون که دوبیتی معروف عبدالحضرت به زبان عربی روی جلد آن درج شده است:

**"That is not dead which can eternal lie  
And after strange eons even death  
may die"**

نبتواند هرگز تن مرده‌ای / بود تا ابد خفته در چال‌ها  
که حتی بمیرد خود مرگ هم / در اعصار و از غربت  
سال‌ها\*

(ترجمه‌ی فارسی شعر از صفحه‌ی لاوکرفت در دانش‌نامه‌ی هنر و ادبیات گمانه‌زن برگرفته شده است.)



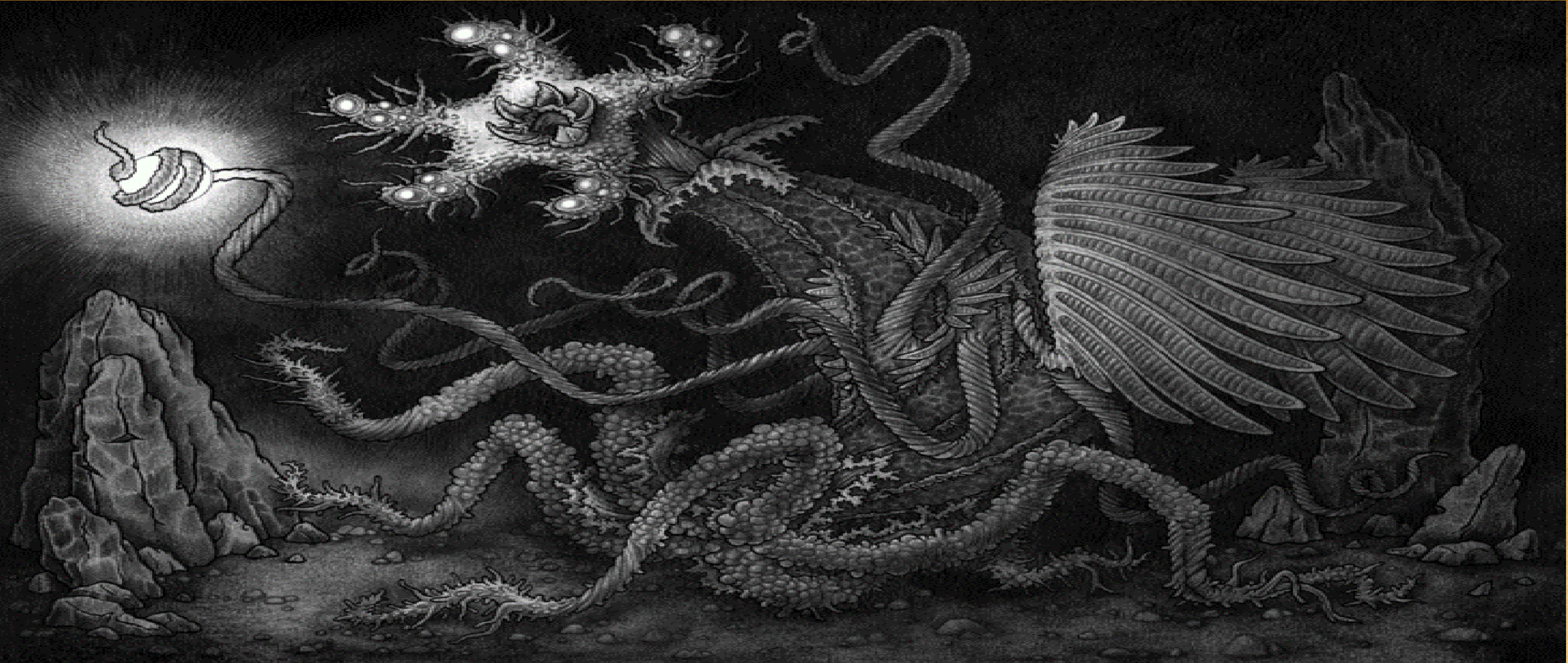
سوتوت می‌باشد، برای همین این نظریه از اعتبار قابل‌قبولی برخوردار است.

محتوای نکرانومیکون تنوع نسبتاً زیادی دارد: تشریفات مذهبی برای احیا کردن مردگان، دستورالعمل ساختن پودر ابن قاضی (*The Powder of Ibn-Ghazi*)، اطلاعات راجع به کهن‌زادگان قطبی، اطلاعات راجع به قدیم‌یگانگان متعال و گونه‌های جاندار اساطیر و... اطلاعات گنجانده‌شده در این کتاب بسیار خطرناک هستند و هرکس که آن را بخواند، به احتمال زیاد از لحاظ روانی و حتی فیزیکی آسیب خواهد دید، چون بسیاری از خوانندگان کتاب به سرنوشتی ناگوار دچار شدند.

نکرانومیکون در طول تاریخ بارها ترجمه و رونویسی شده است. اولین ترجمه‌ی اثر سال ۹۵۰ به زبان یونانی منتشر شد. مترجم یونانی کتاب تئودوروس پیلاتوس، یکی از دانش‌پژوهان قسطنطنیه بود. با توجه به این‌که یونانی اولین زبانی بود که الضیف به آن ترجمه شد، نام یونانی «نکرانومیکون» (به معنای «کتابی من‌باب مردگان») که پیلاتوس برای آن برگزید، در جهان غرب شهرت پیدا کرد. در سال ۱۰۵۰ میکائیل اول، پاتریاک قسطنطنیه، دستور

کوتاهی که لاوکرفت برای نکرانومیکون تدوین کرده است، عبدالحضرت شاعری درباری بود که به یکی از اشراف‌زادگان یمنی خدمت می‌کرد. اما به طور ناگهانی تصمیم گرفت دنیای متمدن را ترک کند و به گشت و گذار بپردازد. او به ویرانه‌های بابل و ممفیس سر زد و به مدت ده سال در بیابان‌های عربستان یکه و تنها سرگردان بود. نهایتاً او در دمشق مستقر شد و در این شهر شروع به نوشتن الضیف کرد، کتابی که بعدها به نام نکرانومیکون مشهور شد. ظاهراً واژه‌ی الضیف به صدایی که حشراتی چون جیرجیرک‌ها شب‌هنگام از خود تولید می‌کنند و اعراب بادیه‌نشین گمان می‌کردند صدای زمزمه‌ها و زوزه‌های شیاطین هستند، اشاره دارد.

طبق تاریخچه‌ی نکرانومیکون، اندکی بعد از تکمیل نگارش نکرانومیکون، هیولایی نامرئی عبدالحضرت را در روز روشن، در مقابل نگاه بهت‌زده‌ی رهگذران و شاهدان از هم درید. عبدالحضرت صداهایی را در سرش می‌شنید و یکی از عبیدان کلهو و یوگ-سوتوت بود، برای همین هیچ بعید نیست شخص یوگ-سوتوت دانش لازم برای نگارش این کتاب نفرین‌شده را در اختیارش قرار داده باشد. نکرانومیکون حاوی دستورالعملی برای احضار یوگ-



## Elder Things 10

اگر نشانه‌های واضح و مبرهن جان بدر بردن از وحشت‌هایی کهن در آنچه آشکار خواهیم کرد، برای بازداری دیگران از ورود به اعماق قطب جنوب، یا حداقل سرک کشیدن به زیر سطوح این غایی‌ترین گورستان رازهای ممنوعه و ویرانه‌های غیرانسانی و نفرین‌شده از دیرباز کافی نباشد، مسئولیت مواجهه با پلیدی‌های توصیف‌ناپذیر یا حتی سنجش‌ناپذیر آن بر دوش من نخواهد بود.

### در کوهستان جنون

اساطیر، فقط در یکی از داستان‌های لاوکرفت (در کوهستان جنون) حضور رسمی دارند، ولی نقششان در مقیاس کلی اسطوره، خصوصاً در ارتباط با زمین و تاریخچه‌ی آن، از اهمیت زیادی برخوردار است. کهن‌زادگان موجوداتی فضایی هستند و در ظاهرشان،

املا/معادل (های) فارسی: کهن‌زادگان

القاب: نخست‌زادگان (*The Primordial Ones*)  
قدیم‌زادگان (*The Old Ones*)

کهن‌زادگان، یکی دیگر از گونه‌های جاندار برجسته‌ی

ترکیبی از ویژگی‌های ظاهری حیوانات و گیاهان دیده می‌شود. قدشان ۱/۸ متر است، فرم کلی پیکرشان به بشکه‌ای مخروطی‌شکل شباهت دارد و زائده‌هایی از بدنشان بیرون زده که بی‌شباهت به اندام ستاره‌های دریایی نیست. از بالای سرشان پنج شاخک بیرون زده که روی هرکدام یک چشم قرار دارد. همچنین آن‌ها پنج نای مخصوص خوردن و هضم غذا و مژک‌هایی به‌منظور پیشروی در تاریکی مطلق دارند. در انتهای پیکر کهن‌زادگان پنج شاخک عضلانی قرار دارد که آن‌ها از برجستگی‌های روی نوکشان برای حرکت کردن استفاده می‌کنند. وسط پیکرشان پنج شاخک دیگر در فواصل یکسان قرار گرفته و پنج بال انعطاف‌پذیر نیز به پشتشان متصل است.

کهن‌زادگان قادر به راه رفتن، پرواز کردن و شنا کردن بودند، ولی ترجیح می‌دادند در زیر آب زندگی کنند؛ خصوصاً با توجه به این‌که استحکام زیاد بدنشان تحمل فشار زیاد اعماق اقیانوس را برایشان ممکن می‌ساخت. گفته می‌شود آن‌ها از طریق هاگ‌ها تولید مثل می‌کردند، ولی به‌شدت مراقب بودند روند افزایش جمعیتشان از کنترل خارج نشود.

از قرار معلوم کهن‌زادگان اولین موجودات بیگانه‌ای بودند که از فضا (به احتمال زیاد از اورانوس یا نپتون) به زمین آمدند. پس از رسیدن به زمین، شهر بزرگی را در نزدیکی قطب جنوب ساختند و در سرتاسر زمین پراکنده شدند. در این دوره‌ی زمانی آن‌ها با چند نژاد بیگانه‌ی دیگر



«یک شوگوث» اثر pahko

بدون شک کهن‌زادگان سلطه‌ی خود را بر روی سیاره از دست داده‌اند و یکی از مخلوقاتشان جایشان را گرفته است؛ اتفاقی که با پیشرفت علم رباتیک و ساخته شدن هوش مصنوعی‌های فوق‌پیشرفته به دست انسان‌ها، بعید نیست باز هم تکرار شود.

کردند. کهن‌زادگان این قیام را سرکوب کردند، ولی از آن پس در برخورد با خدمت‌گزارانشان محتاط شدند. از دیگر مخلوقات قابل‌اعتنایشان، می‌توان به موجود دوپا و هوشمندی به نام انسان اشاره کرد. دقیقاً مشخص نیست نیت کهن‌زادگان از خلق انسان چه بود، ولی در این که آن‌ها به دنبال نفع شخصی بودند و انسان‌ها چیزی بیشتر از یک پروژه‌ی آزمایشی برایشان ارزش نداشتند، شکی نیست.

به خاطر درگیری‌های زیاد و وقوع یک عصر یخبندان شدید، کهن‌زادگان بازمانده مجبور شدند از سطح زمین به یک دریاچه‌ی زیرزمینی بسیار وسیع زیر قطب جنوب پناه ببرند. نقل است که در نزدیکی شهری که کهن‌زادگان در نزدیکی قطب جنوب ساختند، موجودی ساکن است که حتی کهن‌زادگان هم با وجود قدرتی که در اختیارشان بود، از آن وحشت داشتند، ولی هویت این موجود مشخص نیست.

از این که تعداد کهن‌زادگان باقی‌مانده (البته اگر کهن‌زاده‌ای باقی مانده باشد) در زیر قطب جنوب چند عدد است، اطلاعاتی در دسترس نیست، ولی با پراکنده شدن انسان در سطح زمین و تسخیر کردن نقاط مختلف آن،



«شهر کهن‌زادگان» اثر Alex Tuis

اطلاعات دقیقی از این که دستاوردهای کهن‌زادگان تا چه حد پیشرفته بودند در دسترس نیست، ولی می‌توان حدس‌هایی زد. به احتمال زیاد آن‌ها به اسلحه‌هایی مجهز به انرژی متمرکز دسترسی داشتند که در جنگ‌های زیادی که پشت سر گذاشتند، تا حد زیادی کمک حالشان بود. همچنین دانش آن‌ها در زمینه‌ی کیهان‌شناسی و فیزیک با دانش فعلی انسان‌ها برابر یا حتی از آن بیشتر بوده است.

نقطه‌ی قوت اصلی آن‌ها، دانش باورنکردنی‌شان در رشته‌ی زیست‌شناسی و مهندسی ژنتیک بود، در حدی که می‌توانستند گونه‌های جاندار جدید تولید کنند. در واقع، آن‌ها یک گونه‌ی جاندار خلق کردند تا خدمت‌گزارشان باشد: شوگوث‌ها (Shoggoths).

شوگوث‌ها موجودات عظیم‌الجثه‌ای هستند که از نوعی ماده‌ی لجن‌مانند بیگانه‌ی سیاه‌رنگ ساخته شده‌اند و قادر هستند بنا بر نیازشان اندام و زائده‌های کمکی از خود تولید کنند. کهن‌زادگان با تکیه بر قدرت هیپنوتیزم شوگوث‌ها را آموزش می‌دادند و کنترل می‌کردند، ولی شوگوث‌ها در نهایت علیه اربابانشان قیام

کنگیدند که مهم‌ترینشان کلهو و اخترزاده‌های او، می-گو (Mi-Go) و گونه‌ی متعال ایث (The Great Race of Yith) بود. به لطف سطح تکنولوژی بالایشان، کهن‌زادگان در بیشتر این جنگ‌ها پیروز شدند، ولی این پیروزی‌ها تلفات و آسیب‌های زیاد و جبران‌ناپذیر برایشان به همراه داشت و آن‌ها به تدریج مجبور به تخلیه کردن بسیاری از شهرهایشان شدند.

فرهنگ و تکنولوژی کهن‌زادگان پیچیده، گسترده و سطح‌بالا بود. از آثار هنری‌شان می‌توان به نقش‌های برجسته‌ای اشاره کرد که تاریخچه و ساختار جامعه‌یشان با جزئیاتی باورنکردنی رویشان حک شده بود. دانش معماری‌شان به آن‌ها اجازه داد ساختمان‌های سنگی شگفت‌انگیزی بسازند که اغلب، به تقلید از آناتومی پیکرشان، پنج‌گوش بودند. چنین شباهتی در الفبایشان نیز یافت می‌شود؛ الفبایی که در نگاه اول پر از نقطه‌ها و دایره‌های هم‌مرکزی است که در امتداد پنج شعاع کشیده شده‌اند. همچنین آن‌ها ارز مخصوص به خود را داشتند که از جنس سنگ صابونی سبز ساخته شده بود. هیچ مدرکی مبنی بر گرایش کهن‌زادگان به مذهب خاصی وجود ندارد.



## The Dreamlands 11

آیا زندگی ما رویایی است که آن را در درخششی طلایی که در امتداد رودخانه‌ی تاریک و بی‌امان زمان از این سوی به آن سوی می‌رود، در یک آن مشاهده می‌کنیم؟

### سیلوی و برونو - لوییس کارول

هم ملحق شوند: سرزمین رویاها. با این‌که سرزمین رویاها از لحاظ تکنیکی بخشی از اساطیر کثلهو به حساب می‌آید، ولی داستان‌های واقع در آن حال و هوای بسیار متفاوتی نسبت به باقی داستان‌های اسطوره دارند.

سرزمین رویاها یک بعد مکانی موازی است که از موجودات و مکان‌های فانتاستیک پر شده است و به همین دلیل، داستان‌های واقع در آن بیشتر حال و هوای فانتزی

املا/معادل (های) فارسی: سرزمین رویاها

نمونه‌ای از لوکیشن‌ها: اولثار (Ulthar)، سیلفِث (Celephais)، فلات لِنگ (The Plateau of Leng)

تاکنون موجودات و گونه‌های جاندار کیهانی را مورد بررسی قرار دادیم. حالا نوبت به معرفی مکانی رسیده که در آن تمامی این موجودات و گونه‌های جاندار می‌توانند به

دارند تا وحشت یا علمی-تخیلی. لاوکرفت سرزمین رویاها را به‌عنوان زمینه‌ای برای داستان‌های حلقه‌ی رویایش (The Dream Cycle) خلق کرد؛ داستان‌هایی که وجه اشتراکشان واقع شدن در این بعد مکانی موازی است. طولانی‌ترین و مهم‌ترین داستان‌های سری حلقه‌ی رویا، پوشش رویایی کادات ناشناخته است، داستانی که در آن شخصی به نام رندالف کارتر (Randolph Carter)، یکی از معروف‌ترین پروتاگونیست‌های انسانی لاوکرفت، مصمم است تا وارد جایی که تا به حال پای کسی به آن باز نشده، یعنی سرزمین رویاها شود و در آنجا مکانی به نام کادات را پیدا کند. پوشش رویایی کادات ناشناخته در میان داستان‌های اسطوره جایگاهی منحصر بفرد دارد، چون جو

آن بیشتر به آیس در سرزمین عجایب شباهت دارد تا داستان‌های مخوف لاوکرفتی چون احضار کثلهو یا سایه‌ای بر فراز اینزماوث.

سرزمین رویاها به‌موازات دنیای ما وجود دارد، ولی وقتی از سرزمین رویاها صحبت می‌کنیم، منظورمان محدود به سرزمین رویاهای کره‌ی زمین است. راه‌های زیادی برای ورود به سرزمین رویاها وجود دارد، ولی ورود آن با اراده و اختیار شخصی فقط در دوران کودکی امکان‌پذیر است. قدرت این قابلیت با افزایش سن کمتر می‌شود و انسان‌های بالغ اندکی قادر به انجام آن هستند. برخی مواد مخدر می‌توانند شرایط ورود به سرزمین رویاها

کشتی‌های بزرگی بین ماه و سرزمین رویاها، برده معامله می‌کنند.



«گربه‌ی اولثار» اثر هنرمند نامعلوم

گربه‌های اولثار (*The Cats of Ulthar*):  
گربه‌های اولثار، گربه‌سانانی هوشمند هستند که زبان مخصوص به خود را دارند و در شهری زندگی می‌کنند که در آن کشتن گربه‌ها قدغن و مجازات آن مرگ است.

سرزمین رویاها یکی از بخش‌های منحصر بفرد اساطیر گلهو است، چون نشان می‌دهد این اسطوره صرفاً به عناصر ترسناک و دانش ممنوعه محدود نمی‌شود. داستان‌های حلقه‌ی رویا بیشتر به ژانر ادبیات غریب (*Weird Fiction*) تعلق دارند و با وجود حضور خدایانی چون نیارلات‌هوتپ و نودنز در این داستان‌ها، وحشت کیهانی در آن‌ها بسیار کم‌رنگ یا به کلی غایب است.

با تمام این تفاسیر، دفعه‌ی بعد که به خواب رفتید، یادتان نرود که به غارهای آتشین یا جنگل‌های طلسم‌شده‌ی سرزمین رویاها سری بزنید. شاید برخلاف باور عمومی، ما نمی‌خواهیم تا بتوانیم بیدار بمانیم، بلکه ناچاریم ساعات بیداری را تحمل کنیم تا ذهنمان دوباره آماده‌ی پذیرش شگفتی‌هایی بی‌شماری شود که هر شب، در بندر باشکوه دایلاث-لین (*Dylath-Leen*)، مادرشهر زوال‌ناپذیر سلفث، فلات پرخطر لنگ و تلفزارهای منجمد و ناشناخته‌ی کاداث، انتظارمان را می‌کشند.

در سرزمین رویاها زندگی می‌کنند. پرداختن به هم‌پیشانی از حوصله‌ی این مقالات خارج است، ولی از مهم‌ترینشان می‌توان به موارد زیر اشاره کرد:

**گاگ‌ها (Gug):** گول‌هایی عظیم‌الجثه که قدرت تکلم ندارند. یگانگان متعال آن‌ها را به خاطر انجام دادن جنایاتی کفرآمیز، به جهان زیرین (*Underworld*) تبعید کردند.



«گول» اثر طراح بازی کارتی احضار کتلهو

**گول‌ها (Ghoul):** گول‌ها موجوداتی نیمه‌سگ/نیمه‌انسان هستند که پوستی رنگ‌پریده دارند، از اجساد انسان‌ها تغذیه می‌کنند و می‌توانند از راه مقبره‌ها وارد دنیای انسان‌ها شوند. با این وجود، گول‌ها همیشه در حالت حمله قرار ندارند و برخلاف گاگ‌ها، قادر به تکلم هستند.



«ماه‌زیان» اثر هنرمند نامعلوم

**ماه‌زیان (*The Moonbeasts*):** همان‌طور که از اسمشان برمی‌آید، ماه‌زیان در طرف تاریک ماه زندگی می‌کنند و از لحاظ ظاهری شبیه قورباغه‌های نافرمی هستند که به جای چشم، بازوچه دارند. آن‌ها از راه



«سلفث» اثر Jason Thompson

قدیم‌یگانگان متعال (*The Great Old Ones*) ندارند. در مقایسه با قدیم‌یگانگان متعال، یگانگان متعال به مراتب ضعیف‌تر هستند و احتمال گول خوردن و کشته شدنشان به مراتب بیشتر است. یگانگان متعال به افکار و رویاهای انسانیت توجه دارند، ولی هدف و نیتشان از این توجه نامشخص است. همچنین آن‌ها تحت حفاظت خدایان قدرتمندتری چون نیارلات‌هوتپ قرار دارند، ولی از قرار معلوم رفتار نیارلات‌هوتپ با آن‌ها آمیخته به نفرت و انزجار است، برای همین مشخص نیست چرا او از آن‌ها محافظت می‌کند. افزون بر این تعداد زیادی گونه‌ی جاندار بیگانه نیز



«گاگ» اثر nJoo

را هموار کنند. همچنین درگاه‌هایی فیزیکی در دنیایمان برای ورود به سرزمین رویاها وجود دارند، ولی این درگاه‌ها معمولاً در مکانی خطرناک واقع شده‌اند، هم در دنیای خودمان و هم در سرزمین رویاها.

انسان‌هایی که موفق شوند از دنیای واقعی به سرزمین رویاها وارد شوند، در آنجا به قهرمانانی بزرگ تبدیل می‌شوند، چون می‌توانند کارهای بزرگی چون تاسیس یک شهر را صرفاً با اتکا بر قدرت ذهنی خود انجام دهند. اگر کسی به طور ذهنی وارد سرزمین رویاها بشود و در آنجا بمیرد، به پیکر واقعی‌اش شوکی مرگبار وارد می‌شود و اگر از این شوک جان سالم به در ببرد، به احتمال زیاد دیگر نخواهد توانست به سرزمین رویاها برگردد. اگر کسی به طور فیزیکی وارد سرزمین رویاها شود و در آنجا بمیرد، واقعاً خواهد مرد، ولی حضور فیزیکی‌اش در این سرزمین یک امتیاز بزرگ برای او به همراه دارد و آن طولانی‌تر شدن عمرش است، چون قواعد گذر زمان در سرزمین رویاها نسبت به دنیای واقعی متفاوت هستند.

خدایان سرزمین رویاها یگانگان متعال (*The Great Ones*) نام دارند، ولی آن‌ها از هیچ لحاظ ارتباطی با



**ضمیمه: ترجمه‌ی دست‌نوشته‌ی ۵۰۰  
کلمه‌ای داستان نیمه‌کاره‌ی «آزاتوت» (یکی  
از داستان‌های حلقه‌ی رویا)**

**آزاتوت**

در آن‌سان که زمان بر جهان چیره گشت و شگفتی از ذهن آدمیان رخت بریست؛ در آن‌سان که برج‌های رفیع غم‌افزا و کریه شهرهای خاکستری در مقابل آسمان دودگرفته‌ای که زیر سایه‌ی آن، هیچ‌کس قادر نیست رویای خورشید یا شهدآب‌های پرگل بهار را ببیند، عرض‌اندام کردند؛ در آن‌سان که علم و دانش زمین را از یال زیبایی‌اش محروم ساخت و شاعران دیگر از چیزی جز اشباح ناخوشایندی که با چشمانی تار و درون‌نگر دیده می‌شدند، ترانه‌ای نسراییدند؛ در آن‌سان که همه چیز سپری شد و امیدهای کودکانه برای همیشه ناامید شدند، مردی زندگانی‌اش را بدرود گفت و به مقصد مکان‌هایی که رویاهای جهان به آن گریخته بودند، راهی سفر شد.

از اسم و رسم و منزلگاه این مرد چیز زیادی نوشته نشده است، چون هردو متعلق به دوره‌ی زمانی‌ای بودند که دنیا تازه بیدار گشته بود، ولی نقل است که نه اسمش و نه

منزلگاهش شهرتی نداشتند. در باب او، همین بس که در شهری با دیوارهای رفیع که شفقی عقیم بر آن حکمفرمایی می‌کرد، ساکن بود و هر روز، تسلیم سایه و پریشانی، سخت کار می‌کرد و عصره‌نگام، به خانه‌ای بازمی‌گشت که تنها پنجره‌ی اتاق آن، به جای مزارع و بیشه‌زارهای پهناور، به روی حیاطی دلگیر باز می‌شد که پنجره‌ی خانه‌های دیگر با پریشانی و دلمردگی به آن زل زده بودند. از آن روزنه تنها می‌توان دیوارها و پنجره‌ها را دید، اما اگر کسی به قدر کافی خم می‌شد، گاهی می‌توانست ستاره‌های کوچکی را ببیند که در حال گذر در آسمان بودند. از این روی که رسم است دیوارها و پنجره‌ها آن‌کس را که اهل کتاب خواندن و رویا دیدن است، به مرز جنون بکشانند، ساکن آن اتاق شب‌های پیاپی از لای پنجره خم می‌شد و سرش را به سوی آسمان می‌چرخاند تا گذر اجسامی را تماشا کند که از درک این دنیای تازه از خواب برخاسته و این شهرهای رفیع خارج بودند. پس از گذر سال‌ها، او ستاره‌های آهسته‌رو را به اسم صدا می‌کرد و در حالی که با آکراه از نظر ناپدید می‌شدند، با نگاهی پرتمنا دنبالشان می‌کرد؛ تا این که دیدگانش میزبان مناظر مخفی بسیاری شدند که هیچ چشم غیرمسلحی حتی به احتمال وجودشان مظنون نبود. سرانجام، شبی، گرداب بلعنده‌ی نیرومندی به زمین متصل شد و آسمان‌های رویازده تا رسیدن به درگاه پنجره‌ی تماشاگر تنها پایین آمدند تا با هوای اتاقش ترکیب شوند و او را نیز به شگفتی افسانه‌ای خود ملحق سازند.

جریان‌های پرفشار نیمه‌شب‌ی به رنگ بنفش که لابلایشان، غبارهای طلایی‌رنگی می‌درخشیدند، به همراه گرداب‌های از جنس غبار و آتش که چرخشان از جایی در انتهای دنیا و از رایحه‌های تند فرادنیوی آغاز شده بود، وارد اتاق شدند. اقیانوس‌های مخدری به آنجا ریخته شدند که خورشیدهایی که شاید هیچ چشمی هیچ‌گاه نظاره‌گرشان نباشد، روشنشان کرده بود و لابلا‌ی گرداب‌هایشان، دلفین‌ها و پریان دریایی عجیبی در ژرفاهایی که در خاطر نگنجند، جست و خیز می‌کردند. ابدیتی بی‌صدا مرد خیال‌پرداز را دوره کرد و بدون لمس پیکری که سفت و محکم به پنجره تکیه داده شده بود، او را از آنجا برد. طی روزهایی که در تقویم هیچ انسانی ثبت نشده‌اند، امواجی از جانب گردونه‌هایی دوردست او را با

ملایمت حمل کردند تا به مسیر گردونه‌های دیگری وارد سازند که او را غرق در خواب، به روی ساحلی آفتاب‌زده و سرسبز به حال خود زها کردند؛ ساحلی سرسبز که بوی خوش غنچه‌های نیلوفر فضایش را پر کرده بود و کامالتهایی سرخ‌رنگ در آسمانش به چشم می‌خوردند...



## The Great Old Ones Round-Up 12

من تمام آنچه را که کائنات از وحشت در چنجه داشت، از نظر گذرانده‌ام و اکنون حتی آسمان بهار و گل‌های تابستان نیز به کامم زهر شده‌اند.

### احضار کثلهو

در نوشته‌های خود معرفی کرد و تعداد آن‌ها به لطف فعالیت نویسندگانی که در طی چند دهه‌ی اخیر اسطوره را بسط داده‌اند، بسیار بیشتر شده است. در ادامه به معرفی مختصر برخی از این قدیم‌یگانگان می‌پردازیم:

**ییگ، پدر مارها (Yig, Father of Serpents):** ییگ برای اولین بار در داستان «تفرین ییگ» (*The Curse of Yig*) که کار اشتراکی لاکرفت و زلیا بیشپ

**املا/معادل (های) فارسی:** جمع‌بندی قدیم‌یگانگان متعال نمونه‌ای از قدیم‌یگانگان متعال: ییگ (*Yig*)، گاتانوئوآ (*Ghatanothoa*)، ستوگوا (*Tsathoggua*)

تاکنون دو تن از قدیم‌یگانگان متعال را به‌طور جداگانه معرفی کرده‌ایم: کثلهو و هاستور. ولی پانتئون قدیم‌یگانگان به این دو محدود نمی‌شود. خود لاکرفت قدیم‌یگانگان بیشتری را

خلق خزندگان و حشرات به او نسبت داده شده است. البته برخی از عبادت‌کنندگان او خلق انسان را نیز به ییگ نسبت داده‌اند، ولی احتمالاً این دروغی است که برای بالا بردن جایگاه خدای خود ترویج می‌دهند.

به احتمال زیاد ییگ الهام‌بخش افسانه‌های مربوط به خدای آزتک کیتزالکواتل (*Quetzalcoatl*) بوده است، چون از لحاظ ظاهری این دو شباهت زیادی به هم دارند. ییگ هم به‌راحتی راضی می‌شود و هم به‌راحتی عصبانی، برای همین پرستش او در عین سودمند بودن، ریسک زیادی به همراه دارد. گفته می‌شود شیوه‌ی انتقام‌گیری او، تبدیل کردن دشمنانش به هیولاهایی مارمانند است. او



«ییگ» اثر faxtar

(*Zealia Bishop*) بود مورد اشاره قرار گرفت. ییگ هم طبق سنت رایج قدیم‌یگانگان، از فضا به زمین آمده است و

فرزندان خود را که ظاهری این چنین دارند، به عنوان مأموران مخفی خود به سرتاسر دنیا می فرستند تا خواسته‌ی او را به مرحله‌ی اجرا برسانند.

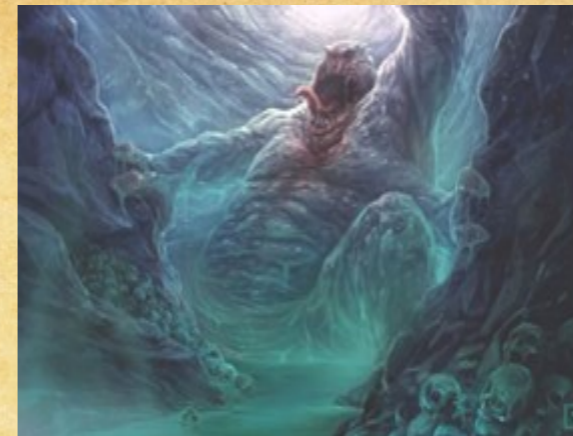


«گاتانوآ» اثر borjapindado

**گاتانوآ (Ghatanothoa):** گاتانوآ برای اولین بار در داستان «خارج از اعصار (Out of the Aeons)» اثر مشترک لاکرفت و هیزل هیلد (Hazel Heald) مورد اشاره قرار گرفت. گاتانوآ که از قرار معلوم اولین فرزند کلهو است، از سیاره‌ی یوگوت، سیاره‌ای که طبق شواهد موجود در منظومه‌ی شمسی واقع شده است، به زمین آورده شده است.

گاتانوآ ظاهر بسیار هولناکی دارد، حتی با در نظر گرفتن استانداردهای اساطیر. هر کس که به او نگاه کند، درجا خشکش می‌زند و در حالی که همچنان زنده است، نوعی رویش چرمی پوستش را می‌پوشاند. گاتانوآ زیر قاره‌ی گمشده‌ی مو (The Lost Continent of Mu) گیر افتاده است و مردمی که آنجا زندگی می‌کنند، او را خنثی‌سازی کردند تا نتواند از آنجا فرار کند. کاهن اعظم شوب-نیگوراث سعی کرد تا با قدیم‌یگانگان متعال مبارزه کند، ولی ماموران گاتانوآ طومار جادویی او را با یک نمونه‌ی قلابی تعویض کردند و او را به سرنوشتی نامعلوم دچار ساختند.

از این پس به قدیم‌یگانگان متعالی که نویسندگانی به جز لاکرفت خلقشان کرده‌اند، می‌پردازیم.



«ستوگوا» اثر butttornado

**ستوگوا (Tsathoggua):** ستوگوا یکی از مخلوقات کلارک آشتون اسمیت (Clark Ashton Smith) است که به سری داستان‌های حلقه‌ی هایپر-بوربایی (The Hyperborean Cycle) او تعلق دارد. ستوگوا ظاهر وزغی غول‌پیکر و سیاه را دارد و خصایص ظاهری خفاش و جانور تنبل (Sloth) را نیز داراست. به اعتقاد برخی ستوگوا می‌تواند ظاهر خود را بنا بر اقتضای شرایط محیطی‌ای که در آن حضور دارد عوض کند. کالت‌های ستوگوا در زیر شهرهای بزرگ فعالیت می‌کنند و از طریق فعالیت‌های جنسی دسته‌جمعی (اورجی) و کشتن قربانی‌های انسانی قدرت کسب می‌کنند. خود ستوگوا نیز از جنگ و عدم ثبات در جوامع انسانی قدرت کسب می‌کند.

پیروان ستوگوا هرچقدر بیشتر به او نزدیک شوند، فاسدتر می‌شوند، طوری که در شدیدترین حالتشان انسانیتشان را کامل از دست می‌دهند و رفتار و سکناتی کاملاً حیوانی پیدا می‌کنند. البته خدمت‌گزاران واقعی ستوگوا نه انسان‌ها، بلکه موجوداتی به نام بی‌شکل‌زادگان (The Formless Spawn) هستند. بی‌شکل‌زادگان موجوداتی سیاه و فاقد شکل هستند که به قیر شباهت دارند. بی‌شکل‌زادگان می‌توانند به هر شکلی که می‌خواهند دربیایند و مهار کردنشان بسیار دشوار است، برای همین در امر شکار انسان بسیار کارآمد هستند.

**ایشاکوای بادرو (Ithaqua the Wind-Walker):** ایشاکوا که پیشتر اشاره‌ای مختصر به او داشتیم، برای اولین بار در داستان ایشاکوا اثر آگوست درلث حضور پیدا کرد. ایشاکوا موجودی غول‌پیکر و شبه‌انسان



«ایثاکوا» اثر James Daly

است که پوستی رنگ‌پریده و چشم‌های قرمز درخشان دارد. به احتمال زیاد ایشاکوا الهام‌بخش افسانه‌های وندیگو و یتی بوده است، چون او در نواحی قطبی پرسیه می‌زند و مسافران بی‌خبر را به طور دردناکی به قتل می‌رساند. نقل است که ایشاکوا می‌تواند به راحتی راه رفتن روی زمین، آسمان را هم بپیماید و همچنین می‌تواند خود را به شکل ابری مه‌آلود در بیاورد.



«کثوگوا» اثر هنرمند نامعلوم

**کثوگوا (Cthuga):** یکی دیگر از مخلوقات درلث، یک توپ آتشین هوشمند است که گفته می‌شود اولین قدیم‌یگانه‌ی متعالی بود که به زمین وارد شد (در آن هنگام که بخش اعظمی از زمین گداخته بود). خدمت‌گزاران او جانوران آتشین کائوگا (Cthugha) هستند که به نام آتش‌آشام (Fire Vampire) نیز شناخته می‌شوند. نقل است که یکی از این آتش‌آشامان عامل آتش‌سوزی بزرگ لندن در

سال ۱۶۶۶ بود.



«آبهات» اثر هنرمند نامعلوم

**آبهات (Abhoth):** آبهات، ملقب به منشاء کثافت (The Source of Uncleanliness) یک حجم خاکستری با فرم متغیر است که از بدنه‌ی خاکستری آن، هیولاهایی کریه و فاقد شعور دائماً در حال زاییده شدن و بیرون آمدن هستند. بازوچه‌ها و دست‌های آبهات بسیاری از این هیولاهای را می‌گیرند و به عقب می‌کشند تا خورده شوند، ولی برخی از آن‌ها موفق به فرار می‌شوند و در زمین شروع به پرسه‌زدن می‌کنند. تعداد کمی از آن‌ها در صدد برآورده کردن خواسته‌ی پدرشان برمی‌آیند. آبهات ذهنی پیچیده و بدبین دارد و می‌تواند از راه تله‌پاتی با موجودات هوشمندی که اطرافش باشند، ارتباط برقرار کند.



«گلاکی» اثر Steve Somers

**گلاکی (Gla'aki):** گلاکی، یکی از مخلوقات رمزی کمبل (Ramsey Campbell) درون دریاچه‌ای در انگلستان زندگی می‌کند، هرچند شاهدان حضور او را در



گمانه‌زن بدعت نهاد و چه‌قصه‌نویس باشید، چه طراح، از میان تعداد زیاد هیولاهای خلق شده در این بستر، بالاخره یکی‌شان تخیلتان را به هیجان آورده و الهام‌بخشان خواهد بود.



«شودمل» اثر هنرمند نامعلوم

کوآچیل یوتس (*Quachil Utaus*): کوآچیل یوتس می‌تواند هر چیزی را در تماس با آن قرار بگیرد، به گرد و غبار تبدیل کند، چون به اعتقاد برخی حضور او در یک مکان، سرعت گذر زمان در آنجا را سریع‌تر می‌کند. برای همین او در میان قدیم‌یگانگان متعال نماد کهنسالی، مرگ و پوسیدگی است. فقط کسانی که نیت خودکشی کردن داشته باشند، به احضار کردن این قدیم‌یگانه فکر می‌کنند.



«کوآچیل یوتس» اثر هنرمند نامعلوم

غیر از مواردی که اشاره شد، قدیم‌یگانگان متعال بسیار بسیار بیشتری در اسطوره حضور دارند که پرداختن به همه‌ی آن‌ها از حوصله‌ی این سری مقالات خارج است. در صورت علاقه‌مند بودن به اساطیر کلهو، بد نیست که خودتان هم به تحقیق و اکتشاف پیرامون این زمینه بپردازید. لاوگرفت، با تشویق نویسندگان دیگر به بسط دادن اسطوره‌ای که خودش خلق کرده بود، یکی از پربرترین فعالیت‌های خلاقانه‌ی اشتراکی را در ادبیات

برخی از دریاچه‌های دیگر در دنیا نیز گزارش داده‌اند. او ظاهر حلزونی غول‌پیکر را دارد که سه چشم او روی سه پایه‌ی ارگانیک قرار گرفته‌اند و تیغه‌های فلزی زیادی از پشتش بیرون زده‌اند. برخی با میل شخصی خود به گلاکی خدمت می‌کنند و برخی نیز از طریق رویا دیدن به او جذب می‌شوند. اگر انسانی به دریاچه‌ای که گلاکی درون آن قرار دارد نزدیک شود، او یکی از تیغه‌های فلزی‌اش را وارد پیکر آن انسان می‌کند و از طریق آن نوعی مایع بیگانه را وارد بدنشان می‌کند. اگر تا قبل از کامل شدن تزریق، نخاع قربانی بشکند، او خواهد مرد. در غیر این صورت به یکی از خدمت‌گزاران گلاکی تبدیل خواهد شد و او خواهد توانست به هر شکلی که بخواهد، قربانی را کنترل کند.

اشاراتی کوتاه به چند قدیم‌یگانه‌ی دیگر:



«اتلاک-ناکا» اثر MorkarDFC

آتلاک-ناکا (*Atlach-Nacha*): قدیم‌یگانه‌ای با پیکری عنکبوت‌مانند و صورتی انسان‌گونه که کار آن بافتن تار بزرگی است که بین سرزمین رویاها و جهان بیداری ارتباط برقرار می‌کند. به اعتقاد برخی، اگر روزی بافتن این تار به پایان برسد، دنیا نیز به پایان خواهد رسید.

شودمِل (*Shudde M'ell*): شودمل، معروف به حفار زیرین (*The Burrower Beneath*)، یک کرم غول‌پیکر خاکستری حدوداً یک و نیم کیلومتری است که از خود اسیدهایی ناشناخته ترشح می‌کند. شودمل در اعماق زمین می‌خزد و سنگ‌های زیرزمینی سر راهش را ذوب می‌کند. شودمل مهم‌ترین عضو گونه‌ی کرم‌مانند کتونین‌ها (*Chthonians*) است.



## Great Race of Yith 13

اگر آن مغاک و آنچه که درونش بود، واقعیت داشته باشند، پس دیگر امیدی نیست. پس بدون شک جایی در دنیای انسان‌ها، سایه‌ای نفرت‌انگیز و باورناپذیر، فراسوی زمان، کمین کرده است.

### سایه‌ی فراسوی زمان

باشند. این ذات منحصر بفرد را می‌توان این‌گونه خلاصه کرد: گونه‌ی متعال ایث به اندازه‌ی موجودات دیگر اساطیر کثلهو، ترسناک و تهدیدآمیز نیست. گونه‌ی متعال ایث برای اولین بار در یکی از محبوب‌ترین داستان‌های لاوکرفت یعنی سایه‌ی فراسوی زمان (*The Shadow Out of Time*) در سال ۱۹۳۶ معرفی شد؛ داستانی که بیشتر به گونه‌ی علمی-تخیلی متمایل

املا/معادل (های) فارسی: گونه‌ی متعال ایث، گونه‌ی متعال پیث، ایث‌نشین‌ها  
القاب: ندارد.

گونه‌ی متعال ایث فقط در یکی از داستان‌های لاوکرفت حضور دارند، ولی طبیعت و ذات منحصر بفردشان باعث شده جایگاه ویژه‌ای نزد طرفداران اساطیر داشته

است تا وحشت. ایث‌نشین‌ها، همان‌طور که از نامشان برمی‌آید، اهل سیاره‌ی ایث هستند، ولی به اعتقاد برخی خانه‌ی اصلی‌شان آنجا نیست.

از ظاهر اصلی ایث‌نشین‌ها اطلاعات زیادی در دسترس نیست، ولی می‌توان گفت که از قدرت ذهنی بالایی بهره‌مند بودند، شهرهای بزرگ بسیاری روی ایث ساختند و اجسام قابل توجه بسیاری اختراع کردند. این موارد به کنار، شاید مهم‌ترین قابلیت‌شان خارج کردن ذهن هوشمندشان از بعد زمان باشد. این قابلیت به آن‌ها اجازه می‌دهد ذهنشان را با ذهن هر موجودی که در نظر گرفته باشند جابجا کنند، بدین ترتیب که ذهن آن‌ها وارد بدن

موجود موردنظر می‌شود و ذهن موجود وارد بدن ایث‌نشین. ایث‌نشین‌ها به این‌که قربانی‌هایشان نسبت به این تجاوز چه احساس و نظری دارند، اهمیتی نمی‌دهند، ولی آن‌ها این کار را نه از روی خصومت، بلکه از روی کنجکاوی انجام می‌دهند.

ایث‌نشین‌ها تاریخ‌نگارانی قهار هستند و علاوه بر گذشته‌ی دور، آینده‌ی دور را نیز مورد بررسی قرار می‌دهند. وقتی ایث‌نشین ذهن خود را به پیکری دیگر انتقال می‌دهد، زمان قابل توجهی را برای اکتشاف تفاوت‌های بین جامعه‌ی خود و قربانی‌اش و جمع‌آوری اطلاعات پیرامون این مساله صرف می‌کند. همچنان که او



«مرجان پرنده» اثر FatherStone



«ارتباط برقرار کردن ایثنشین‌ها» اثر M. Wayne Miller

دیگر زندگی در سیاره‌ی زهره شروع به شکل گرفتن می‌کند و ایثنشین‌ها ذهنشان را با این گونه‌ی جدید زهره‌نشین جابجا می‌کنند.

در داستان «سایه‌ای از ایث» (*Shadow from Yith*) اثر آلن گیلت (*Alan Gullette*) یک استاد ریاضی از جانب ایثنشین‌ها ربوده شده و به خود سیاره‌ی ایث برده می‌شود و آنجا شهر بزرگ سامارا را از نزدیک می‌بیند.

در بازی ویدئویی احضار کثلهو: گوشه‌های تاریک زمین (*Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth*)، ایثنشین‌ها ذهن پدر پروتاگونست داستان را به هنگام تشکیل نقاح او می‌ربایند و این اتفاق منجر به این می‌شود که برخی از ویژگی‌های ایثنشین‌ها در پروتاگونست داستان نیز ظاهر شوند. یکی از نکات قابل‌تأمل داستان سایه‌ی فراسوی زمان، نشان دادن این است که انسان به‌عنوان یک گونه‌ی جاندار و هوشمند تا چه حد ضعیف و کم‌اهمیت است. در میان میلیون‌ها گونه‌ی جاندار در طیف میلیارد‌ها سال، انسان مانند

گونه‌های تسخیرشده می‌توانستند به مخزن دانش بسیار ارزشمندی راجع به گذشته و آینده‌ی تمدن و گونه‌ی خود دست پیدا کنند، ولی متأسفانه وقتی کار ایثنشین‌ها با آن‌ها تمام می‌شد، حافظه‌یشان را پاک می‌کردند. یکی از اطلاعاتی که از این پروسه به بیرون درز پیدا کرده است، این است که پس از انسان‌ها، گونه‌ای از سوسک‌های هوشمند بر زمین حکمفرما خواهند شد. ایثنشین‌ها بار دیگر از انقراض خود، این بار روی زمین، باخبر شدند: دلیل انقراضشان روی زمین گونه‌ی بیگانه‌ی دیگری به نام مرجان پرنده (*Flying Polyp*) بود که علاوه بر ایثنشین‌ها، با کهن‌زادگان نیز جنگ کرده بودند. این دو پیش‌آگاهی آن‌ها را وا داشت تا پیکر سوسک‌های هوشمند مذکور را تسخیر کنند.

ایثنشین‌ها جایگاه ویژه‌ای در اساطیر دارند، چون قابلیت منحصر بفردشان احتمالات زیادی را برای خلق داستان‌هایی با محوریت سفر در زمان و گمانه‌زنی‌های علمی-تخیلی فراهم می‌کند.

در داستان «انتقال تایتوس کرو» (*The Transition of Titus Crow*)، اثر برایان لاملی

به هم زدنشان با دنیای بیرون ارتباط برقرار می‌کنند. انشعابی دیگر به چهار سوراخ قرمز شیپورمانند ختم می‌شود و روی آخرین انشعاب گویی زردرنگ قرار گرفته که سه چشم روی آن جا خوش کرده‌اند. ایثنشین‌ها از طریق لایه‌ای خاکستری و لاستیک‌مانند در انتهای پیکر قیف‌مانندشان حرکت می‌کنند.

ایثنشین‌ها در پیکر جدیدشان موفق به ساخت کتابخانه‌ای بسیار بزرگ شدند که اکنون در زیر بیابان شنی بزرگ استرالیا مدفون شده است. ایثنشین‌ها در این کتابخانه تمام اطلاعاتی را که راجع به گونه‌های بیگانه در زمین و سرتاسر کهکشان، در گذشته و در آینده، جمع‌آوری کرده بودند، ذخیره کردند. همان‌طور که می‌توانید حدس بزنید، این حجم اطلاعات بسیار زیاد بود و نویسندگان هم خود ایثنشین‌ها بودند و هم گونه‌های دیگری که ایثنشین‌ها تسخیرشان کرده بودند؛ به عنوان مثال: یک کوئستور رومی، یک راهب فلورانس، یک فرمانده‌ی سومری (که با کونان بربر هم‌دوره بود)، یک کهن‌زاده، و یک فیلسوف اهل امپراتوری شانچان در سال ۵۰۰۰ پس از میلاد.

این کار را انجام می‌دهد، موجودی که به بدن ایثنشین وارد شده، از جانب ایثنشین‌های دیگر مورد سوال و بازجویی قرار می‌گیرد. بعد از این که این پروسه به پایان رسید، ایثنشین‌ها حافظه‌ی ذهن موجود موردنظر را پاک می‌کنند، گرچه که ممکن است بخش‌هایی از این خاطره به شکل رویاهایی مبهم در ذهن قربانی نمود پیدا کنند.

با توجه به این که ایثنشین‌ها می‌توانند اتفاقات آینده را ببینند، آن‌ها از انقراض خود روی سیاره‌ی ایث آگاهی پیدا کردند (دلیل این انقراض نامشخص است). آن‌ها به جای این که سرانجام ناگوار خود را بپذیرند، ذهن‌هایشان را به صورت دسته‌جمعی به زمین انتقال دادند و پیکرهای گونه‌ی جاندار را که مدت‌ها قبل روی زمین زندگی می‌کرد، در اختیار گرفتند و ذهن این گونه‌ی جاندار به سیاره‌ی ایث و به بدن اصلی ایثنشین‌ها منتقل شد و به جای ایثنشین‌ها، آن‌ها بودند که منقرض شدند.

ظاهر جدید ایثنشین‌ها (یا بهتر است بگوییم ظاهر پیشین قربانی‌شان)، پیکری قیف‌مانند و دیلاق بود که چهار انشعاب ارگانیک از بالای سر آن بیرون زده‌اند. دو انشعاب به چنگال‌هایی منتهی می‌شوند که ایثنشین‌ها با

قطره‌ای در اقیانوسی وسیع است. با این حال، ایث‌نشین‌ها نسبت به انسان‌ها کنجکاو هستند و دوست دارند راجع به فرهنگ و جوامع انسانی اطلاعات بیشتری کسب کنند. ولی در این میان سوالی مطرح می‌شود که نمی‌توان جواب قانع‌کننده‌ای برای آن پیدا کرد: دلیل این کنجکاوی چیست؟



## Creature Round-Up 14

ما بر روی جزیره‌ی خاموش جهالت واقع در میان اقیانوسی سیاه و بی‌انتهای زندگی می‌کنیم و تقدیر ما این نبود که به نقاط دوردست آن سفر کنیم.

### احضار کتلهو

جداگانه معرفی کردیم و تعدادی دیگر را اسماً مورد اشاره قرار دادیم، ولی تعداد آن‌ها بسیار بیشتر است. در اینجا هم مانند جمع‌بندی قدیم‌یگانگان متعال، تمام گونه‌های جاندار اساطیر را پوشش نخواهیم داد و فقط تعدادی از محبوب‌ترینشان را به اختصار معرفی خواهیم کرد:

می-گو (Mi-Go): می-گوها موجوداتی فضایی هستند که از سیاره‌ی یوگوث (که به اعتقاد برخی همان

املا/معادل (های) فارسی: جمع‌بندی گونه‌های جاندار اساطیر

نمونه‌ای از گونه‌های جاندار: میگو (MiGo)، تازی تیندالوس (Hound of Tindalos)، رنگی از فضا (The Color out of Space).

تاکنون سه‌تا از گونه‌های جاندار اساطیر را به‌طور

که آن‌ها ذاتاً به یوگوث تعلق دارند یا صرفاً نزدیک‌ترین پایگاهشان به زمین آنجا واقع شده است. می-گوها سخت‌پوستانی بالدار هستند که حدوداً یک و نیم متر طول دارند. بال‌هایشان پرده‌مانند و سرشان قارچی است. آن‌ها در عصر ژوراسیک وارد زمین شدند، در برابر حملات کهن‌زادگان به‌طور موفقیت‌آمیزی از خود دفاع کردند و در نیم‌کره‌ی شمالی زمین مستقر شدند. این جانوران از مواد معدنی‌ای که از زمین استخراج می‌کنند، برای پرورش قارچی که از آن تغذیه می‌کنند، استفاده می‌کنند.

خط فکری و نیت می-گوها برای ما انسان‌ها کاملاً بیگانه هستند، ولی به نظر نمی‌رسد آن‌ها به‌طور فعالانه با



«می-گو» اثر Xiven

سیاره‌ی پلوتون است) به زمین آمده‌اند. البته معلوم نیست



«کتونین» اثر BorjaPindado

زلزله‌هایی قدرتمند را دارند، ولی معلوم نیست که آیا این کار را از روی عمد انجام می‌دهند یا خیر. زلزله‌ی سال ۱۹۰۶ در سان‌فرانسیسکو به یک یا چند کتونین نسبت داده شده است. همچنین آن‌ها می‌توانند تا دمای ۴۰۰۰ درجه‌ی سلسیوس را تحمل کنند و برای همین بیشتر مواقع در نزدیکی هسته‌ی کره‌ی زمین زندگی می‌کنند و فقط در مواقعی خاص به پوسته‌ی زمین نزدیک می‌شوند. همه‌ی کتونین‌ها می‌توانند به صورت تله‌پاتیک با یکدیگر ارتباط برقرار کنند و بزرگ‌ترین عضو\*گونه‌ی خود یعنی شودمیل را می‌پرستند.

اشاراتی کوتاه به چند گونه‌ی جاندار دیگر:



«بیاکی» اثر Eclectixx

**بیاکی (Byakhee):** بیاکی‌ها موجوداتی دوپا هستند که آناتومی پیکرشان ترکیبی از خفاش، پرنده و حشره است. آن‌ها می‌توانند بین ابعاد زمانی/مکانی مختلف سفر کنند و خدمت‌گزار هاستور هستند.

رنگی از فضا باشند، رشدشان چند برابر می‌شود، ولی مزه‌ی بسیار بدی پیدا می‌کنند و حیوانات ظاهر ناجوری پیدا می‌کنند و وحشی و خشن می‌شوند. در نهایت تمام چیزهایی که در معرض رنگی از فضا باشند، خاکستری و شکننده می‌شوند و در نهایت فرو می‌ریزند. وقتی رنگی از فضا به اندازه‌ی کافی انرژی به خود جذب کند، طی حرکتی شبیه به انفجار از سطح زمین به بالا می‌رود و محیطی عاری از حیات را پشت سرش به جا می‌گذارد.



«مرجان پرنده» اثر Eclectixx

**مرجان پرنده (Flying Polyp):** مرجان‌های پرنده یکی از گونه‌های خشن اساطیر است و سابقه‌ی جنگ با کهن‌زادگان و گونه‌ی متعال ایت را داشته است. اسم واقعی آن‌ها معلوم نیست و مرجان پرنده صرفاً یک اسم توصیفی است. مرجان‌های پرنده، با وجود بال نداشتن، می‌توانند پرواز کنند، هر موقع که خواستند می‌توانند نامرئی شوند و ظاهراً می‌توانند باد را کنترل کنند.

کهن‌زادگان و ایت‌نشین‌ها هردویشان مرجان‌های پرنده را شکست دادند، ولی در نهایت موفق شدند پس از این‌که ایت‌نشین‌ها ذهن خود را به گونه‌ی سوسک‌های هوشمند در آینده انتقال دادند، آن‌ها را نابود کنند. از قرار معلوم تعداد اندکی از مرجان‌های پرنده تا به امروز در غارهای عمیق زیرزمینی زندگی می‌کنند.

**کتونین (Chthonian):** کتونین‌ها موجوداتی لزج، اختاپوس‌مانند و عظیم‌الجثه هستند که بازوچه‌هایی کوتاه دارند و می‌توانند سنگ‌ها و صخره‌ها را حفر کنند. فرایند حفر کردنشان باعث می‌شود حین حرکت در میان سنگ‌ها، آن‌ها را ذوب کنند. کتونین‌های بالغ قابلیت به راه انداختن

رسیدن به زمان مربوط به خودشان تعقیب می‌کنند. در چنین موقعیتی، آن‌ها فقط می‌توانند از راه یک زاویه‌ی خاص، مثلاً گوشه‌ی یک اتاق، وارد بعد مکانی دنیای ما شوند. پس از این‌که تازی تیندالوس به قربانی خود رسید، او را می‌بلعد و در فضایی که قربانی اشغال کرده بود، نوعی ماده‌ی عجیب آبی‌رنگ به جا می‌گذارد.



«رنگی از فضا» اثر Ludvik Skopalik

**رنگی از فضا (The Color out of Space):** رنگی از فضا یکی دیگر از بیگانگان خارج از تصور اساطیر است که در داستانی از لاکرکت به همین نام معرفی شد. رنگی از فضا موجودی هوشمند است و در حالت عادی خود، به شکل رنگ خالص دیده می‌شود. رنگی از فضا نه گاز است و نه جامد، چون جسم ندارد. گونه‌ی رنگی از فضا به شکل یک شهابسنگ وارد سیاره‌های مختلف می‌شوند. فرم اصلی وجودشان درون گولبول‌های کوچک و ظریف درون این شهابسنگ پنهان شده‌اند.

رنگی از فضا و شهابسنگ حاوی آن، کاملاً از درکی که ما از شیمی و زیست‌شناسی داریم، خارج هستند. به‌عنوان مثال، رنگی از فضا حاوی خواص جهش‌زا است و گیاهان، حیوانات و محیط اطراف خود را به اشکالی عجیب و توضیح‌ناپذیر تغییر می‌دهد. مثلاً گیاهانی که در معرض

انسان‌ها دشمنی کنند. آن‌ها وسیله‌ای به نام «سیلندر مغز» (Brain Cylinder) اختراع کردند تا در امر بررسی موجودات جاندار دیگر کمک‌حالشان باشد. آن‌ها، طی جراحی (کاری که در انجام آن استاد هستند)، مغز موجود زنده را از سرش بیرون می‌آورند و آن را، در حالت معلق، درون یک سیلندر فلزی قرار می‌دهند. با تکیه بر ابزار مختلف، مغز مذکور می‌تواند با محیط اطراف خود تعامل برقرار کند. ولی مهم‌ترین خاصیت این مغزها این است که می‌گوها می‌توانند ازشان برای انتقال اذهان درون مغزها به جاهای مختلف کائنات و حتی بعدهای مکانی/زمانی دیگر استفاده کنند. آن‌ها این عمل خاص را فقط در قبال کسانی انجام می‌دهند که حس نفرت یا علاقه‌ی خاصی بهشان احساس می‌کنند.



«تازی تیندالوس» اثر Nottsuo

**تازی تیندالوس (Hound of Tindalos):** تازی تیندالوس، برخلاف نامش، شبیه به یک سگ تازی به نظر نمی‌رسد. لفظ «تازی»، نه به ظاهر این موجود، بلکه به عادات و خلق و خوی آن اشاره دارد. خاستگاه تازی تیندالوس که موجودی نامیراست، یک بعد زمانی یا مکانی دیگر است؛ آن‌ها به دنیایی تعلق دارند که ساختار فضا-زمان آن، برخلاف فضا-زمان خمیده‌ی دنیای ما، زاویه‌دار است. برای همین می‌توان آن‌ها را نقطه‌ی مقابل یوگ-سوتوت در نظر گرفت. چون او ارباب فضا-زمان خمیده‌ی دنیای ماست. تازی‌های تیندالوس از قابلیت سفر در زمان و دیدن گذشته و آینده برخوردار هستند و حواسشان جمع کسانی است که سعی دارند به بازه‌ی زمانی‌ای غیر از مال خودشان دسترسی پیدا کنند. اگر تازی‌های تیندالوس بو ببرند که کسی در حال دستکاری کردن زمان است، آن‌ها راتا

سیری ناپذیرشان به خون است. خون آشام اخترزی با چنگال‌های بزرگش طعمه‌اش را می‌گیرد، او را لای انگشت‌هایش له می‌کند و سپس خون طعمه را از راه مکنده‌هایی لوله‌مانند به بدنش وارد می‌نماید. خون آشام‌های اخترزی در حالت عادی نامرئی هستند، ولی پس از آشامیدن خون، برای مدتی کوتاه و تا موقعی که خون بلعیده‌شده هضم نشده، مرئی می‌شوند.

دنیاهای علمی-تخیلی بسیاری حاوی خیل عظیمی از گونه‌های جاندار بیگانه هستند، ولی شاید هیچ کدامشان به اندازه‌ی گونه‌های اساطیر کلهو منحصر بفرد و هولناک نباشند، چون بیگانگان اساطیر کلهو به معنای واقعی کلمه «بیگانه» هستند.



«صیاد وحشت‌آفرین» اثر Darkcloud013

#### صیاد وحشت‌آفرین (Hunting Horror):

صیادهای وحشت‌آفرین ظاهر مار یا کرمی دراز و عظیم‌الجثه را دارند که به بال‌هایی خفایش‌مانند یا چترمانند مجهز هستند و ظاهرشان دائماً در حال پیچ خوردن و تاب خوردن است و به خاطر این تغییر دائمی دیدنشان دشوار است. صیادها به شدت به نور خورشید حساس هستند و در نقش شکارچی به نیارلات‌هوتپ خدمت می‌کنند.



«خون آشام اخترزی» اثر هنرمند نامعلوم

خون آشام اخترزی (Star Vampire): خون آشام‌های اخترزی در فضا زندگی می‌کنند و ویژگی اصلیشان، میل



## Mythos Locations 15

من خمیازه‌ی کائنات تیره و تار را نظاره کرده‌ام، جایی که در آن سیاره‌های سیاه، بی‌هدف در حال گردشند، جایی که بدون آگاهی، بدون نور و بدون اسم، می‌گردند و کسی نیست تا گردش هولناکشان را نظاره کند.

### نمسیس

کنلهو درونشان اتفاق می‌افتد. ما تاکنون یکی از این لوکیشن‌ها یعنی سرزمین رویاها را به صورت جداگانه در قسمت یازدهم معرفی کردیم و در این قسمت تعدادی از لوکیشن‌های معروف‌تر اساطیر را به صورت مختصر و مفید معرفی خواهیم کرد:

استان میسکوتانیک (*Miskatonic County*):

املا/معادل (های) فارسی: لوکیشن‌های اساطیر کنلهو نمونه‌ای از لوکیشن‌ها: یوگوث (*Yuggoth*)، لنگ (*Leng*)، آرکام (*Arkham*)

در کنار خدایان، جانوران و متون متعدد اساطیر کنلهو که تاکنون تعدادیشان را معرفی کردیم، لوکیشن‌های عجیب‌انگیز زیادی نیز هستند که حوادث هولناک اساطیر

این استان خیالی که به عنوان استان لاوکرفت (*Lovecraft Country*) نیز شناخته می‌شود، در شمال شرقی ماساچوست واقع شده است. این ایالت زمینی (*Setting*) بسیاری از داستان‌های لاوکرفت بود و نویسندگان دیگر اساطیر نیز در بسیاری از داستان‌های خود از آن استفاده کردند.

یکی از نقاط مهم استان میسکوتانیک، شهر آرکام است که دانشگاه میسکوتانیک (*Miskotanic University*) در آن واقع شده است و مکان وقوع بسیاری از افسانه‌ها و داستان‌های ناحیه به این شهر نسبت داده می‌شود. لوکیشن اصلی آرکام نامعلوم است، ولی به

احتمال زیاد این شهر در نزدیکی ساحل اقیانوس اطلس بنا شده است. از قرار معلوم دانشگاه خیالی میسکوتانیک، که نامش از رودخانه‌ی خیالی میسکوتانیک گرفته شده است، یکی از معتبرترین دانشگاه‌های آمریکاست، تقریباً هم‌سطح دانشگاه هاروارد. کتابخانه‌ی دانشگاه میسکوتانیک میزبان متون رازآلود و کالت‌محور کمیاب است (من جمله معدود نسخه‌های باقی‌مانده از نکرانومیکون). مسئولیت کتابخانه بر دوش شخصی به نام هنری آرمیتاژ (*Henry Armitage*) قرار داشت. او کسی بود که بخش مربوط به متون رمزآلود کتابخانه را پشت قفل و کلید پنهان کرد. دانشگاه میسکوتانیک همچنین حاوی یک دانشکده‌ی پزشکی پرآوازه است و از قرار معلوم بودجه‌ی

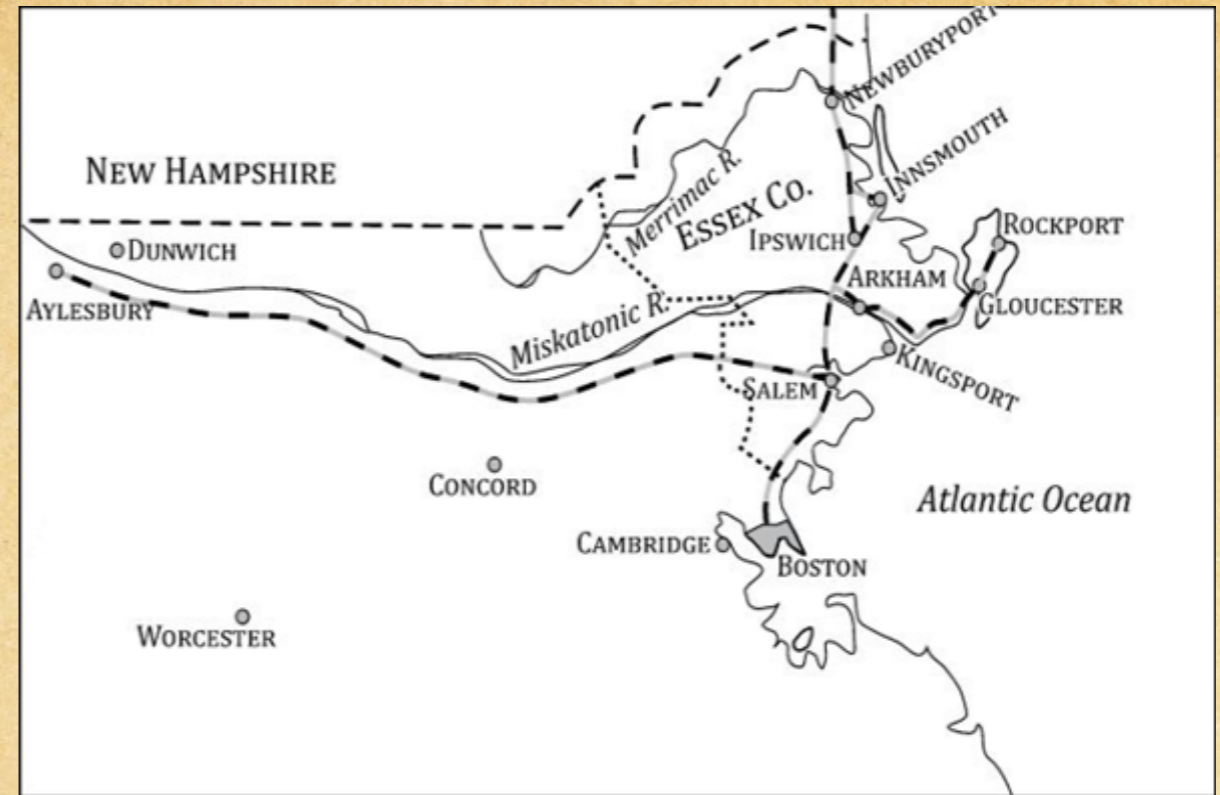




«فلات لنگ» اثر هنرمند نامعلوم



«دانویچ» اثر mcrassusart



شمای کلی استان میسکوتانیک

**فلات لنگ (Plateau of Leng):** فلات لنگ یک ویژگی منحصر بفرد دارد: یا کسی از مکان واقعی آن خبر ندارد یا مکان آن هرچند وقت یکبار عوض می‌شود. از عبدالحضرت، نویسنده‌ی نکرانومیکون، نقل است که لنگ جایی است که واقعیت‌های مختلف در آن به هم می‌پیوندند. شاید نامعلوم بودن لوکیشن واقعی آن این‌گونه قابل توضیح باشد. از مکان‌هایی که ممکن است لنگ درشان پیدا شود، می‌توان به موارد زیر اشاره کرد: - آسیای مرکزی، محل زندگی یک کالت که اعضای آن اجساد انسان‌ها را می‌خورند.

- قطب جنوب، در جایی که کهن‌زادگان در آن شهرشان را ساختند.

- سرزمین رویاهای زمین، در نقاط شمالی سیاره

فلات لنگ هرکجا که واقع شده باشد، عموماً به‌عنوان مکان خطرناکی شناخته می‌شود که بنا بر دلایل مختلف، باید از ورود به آن پرهیز کرد.

**دلیل اول،** وجود گونه‌ی جاندار چو-چو (*Tcho-Tcho*)، ساکنین بومی فلات است که ظاهری نیمه‌انسان دارند، آدم‌خواری می‌کنند و قدیم‌یگانگان متعال و دوقلویی به نام‌های لویگور (*Lloigor*) و زار (*Zhar*) را می‌پرستند.

**دلیل دوم،** عنکبوت‌های لنگ است؛ عنکبوت‌هایی بزرگ، حجیم، هولناک و بنفش که نوادگان قدیم‌یگانه‌ی متعال آتلاک-ناکا هستند.

چو-چوها و عنکبوت‌های لنگ با هم دشمن هستند و

را احاطه کرده‌اند. نقل است که اهالی دانویچ از اختلالات ژنتیکی متعدد رنج می‌برند و سواد درست و حسابی ندارند و خود دهکده نیز نیمه‌متروک و فرسوده است. در اوایل قرن بیستم، یکی از اهالی دانویچ به نام ویتلی پیر با یوگ-سوتوث پیمانی بست که به مفاد آن، یوگ-سوتوث باید دخترش را باردار می‌کرد. پس از باردار شدن، دختر ویتلی پیر یک دوقلو زاید. یکی از آن‌ها ویلبر ویتلی نام داشت و دیگری فقط تحت عنوان «وحشت دانویچ» شناخته می‌شد. به لطف دخالت‌های دکتر آرمیتاژ و دو تن از استادان دانشگاه میسکوتانیک، هر دو برادر کشته شدند.



«کینگزپورت» اثر هنرمند نامعلوم

**کینگزپورت (Kingsport):** آخرین مکان قابل توجه در استان میسکوتانیک، شهر ساحلی و تجاری کینگزپورت است. این شهر در تعدادی از داستان‌های لاوکرفت مورد اشاره و استفاده قرار می‌گیرد. یکی از این داستان‌ها فستیوال (*The Festival*) است. در این داستان، راوی بی‌نام مشاهده‌گر مراسمی بسیار عجیب است.

**اینزماوث (Innsmouth):** شهر ساحلی اینزماوث در سال ۱۶۴۳ تاسیس شد و به خاطر قرار داشتن در مسیر تجاری دریایی، خیلی زود رونق گرفت. مشهورترین تاجر شهر کاپیتان اوید مارش بود. او در نهایت منبع درآمد خود را از دست داد و شهر رو به افول گذاشت. در این شرایط بود که کاپیتان مارش از وجود عمیق‌زادگان باخبر شد و با آن‌ها شروع به معامله کرد. این آشنایی منجر به خلق محفل محرمانه‌ی دججون شد و بدین ترتیب ساختار جمعیت و نظام قدرت در شهر به‌طور قابل توجهی تغییر کرد. در طول زمان، شهرهای همسایه، اینزماوث را طرد کردند و این مکان به شهری تاریک و مرموز با مردمی عجیب و ناقص‌الخلقه بدل شد. در سال ۱۹۲۸، *FBI* طرح یک عملیات تجسسی به اینزماوث را ریخت. به موجب این عملیات، بیشتر ساکنین شهر دستگیر و به زندان‌های نظامی برده شدند و بسیاری از ساختمان‌های آن نیز خراب شدند.

**دانویچ (Dunwich):** دانویچ دهکده‌ای کوچک و فقیر است که در قسمت شمالی/مرکزی ماساچوست واقع شده است و دره‌های تنگ و عمیق و مرداب‌های وسیع آن

لازم را برای چند گردش علمی (من جمله گردش علمی به قطب جنوب که «در کوهستان جنون» حول محور آن می‌چرخید) فراهم کرد.

یکی دیگر از لوکیشن‌های قابل توجه در شهر آرکام، آسایشگاه آرکام (*Arkham Sanitarium*) بود که به هنگام شیوع بیماری تیفوس در سال ۱۹۰۵ مورد استفاده قرار گرفت و بعدها تیمارستان آرکام (*Arkham Asylum*) در دنیای اشتراکی کمیک‌های DC با الهام از آن خلق شد.



«اسکله‌ی اینزماوث» اثر mcrassusart

داشته باشد: در گوشه‌ی اتاق، خانه‌ی بغلی، شهر مجاور، کشور همسایه یا سیاره‌ها و کهکشان‌های دیگر؛ وحشت مفهومی جهان‌شمول است.

شهر نامعلوم است، ولی برخی آن را سرزمین رویاها و برخی دیگر نیز عربستان سعودی معاصر تخمین زده‌اند. جمعیت سارنات از موجوداتی انسان‌مانند و هوشمند



«سارنات» اثر mcrassusart

تشکیل شده که از موجودات دوزیست ساکن در ایب متنفر بودند. شدت این تنفر به حدی بود که اهالی سارنات جنگجویان را به ایب فرستادند و کل جمعیت شهر را از بین بردند. این جنگجویان با خود مجسمه‌ی باکراگ (Bokrug) را به سارنات برگرداندند. باکراگ یک قدیم‌یگانه‌ی متعال با ظاهر مارمولکی آبی بود که گفته می‌شود داخل دریاچه‌ای بزرگ در مجاورت دو شهر زندگی می‌کرد. طی گذر هزار سال، ساکنین سارنات شهر خود را توسعه دادند، آن را به متروپلیسی باورنکردنی تبدیل کردند و بدین ترتیب ثروتمند و قدرتمند شدند. اما در هزارمین سالگرد نابودی ایب، سارنات به طور ناگهانی و فاجعه‌آمیزی مورد حمله قرار گرفت. بسیاری از مردم سارنات به شکلی ناخوشایند تغییر کردند و ظاهرشان به مردم گمشده‌ی ایب شباهت پیدا کرد. در نهایت سارنات به شهری متروکه و نابودشده تقلیل پیدا کرد و تمام آنچه از آن باقی ماند، خرابه‌ای وسط دشتی گل‌آلود بود که وسط آن، مجسمه‌ی باکراگ همچنان پابرجا باقی مانده است.

یک دنیای اسطوره‌ای جذاب، علاوه بر موجودات و اشیاء افسانه‌ای متعدد، به مکان‌های منحصر بفرد نیز احتیاج دارد. با وجود این‌که لاوکرفت و بسیاری از نویسندگان دیگر اساطیر از قابلیت خلق داستانی هولناک در هر مکان پیش‌پافتاده‌ای برخوردار هستند، اضافه شدن لوکیشن‌های مرموز و بیگانه به اسطوره دائماً ما را به این فکر و می‌دارد که خارج از دنیایی که می‌شناسیم، چه مکان‌های مخفی‌ای نهفته هستند. مهم نیست این دنیای ناشناخته کجا قرار

کاربردهای تراپازهیدران درخشان می‌توان به نگاه کردن فرای بعد زمان و مکان و همچنین احضار کردن یکی از آواتارهای نیارلات‌هوتپ اشاره کرد.

کارکوسا (Carcosa): در گوشه‌ی ستاره‌ای هیادس، سیاره‌ای کوچک با اسمی نامعلوم قرار دارد که شهر گمشده‌ی کارکوسا در آن واقع شده است. این شهر مرموز و



«کارکوسا» اثر Michael Hutter

باستانی در مجاورت دریاچه‌ی هالی بنا شده، دریاچه‌ای که موج‌های ابری آن دائماً به سواحل کارکوسا برخورد می‌کنند. خود شهر از ساختمان‌هایی بلند و سیاه تشکیل شده که سبک معماریشان بسیار متنوع است. هر از گاهی بین دنیای ما و کارکوسا ارتباطی برقرار می‌شود. این ارتباط معمولاً در آثار هنری نمود پیدا می‌کند. این ارتباطات می‌توانند یک انسان را به داخل کارکوسا بکشانند و اگر این اتفاق بیفتد، کمتر کسی می‌تواند از این سفر بین‌سیاره‌ای به زمین برگردد.

از همه مهمتر، کارکوسا زمینه‌ی نمایشنامه‌ی نفرین‌شده‌ی پادشاه زردپوش است. نقل است که در قصر کارکوسا، صحنه‌ی بازگشت پادشاه زردپوش تا ابد، به صورت مستمر اجرا خواهد شد و شرایط فرارسیدن پادشاه زردپوش را فراهم خواهد کرد. معلوم نیست پادشاه زردپوش یکی از آواتارهای هاستور باشد یا خیر، ولی در این‌که او بر شهر کارکوسا تسلط کامل دارد و دائماً انسان‌ها را به آمدن زیر سلطه‌اش فرا می‌خواند، شکی نیست. اطلاعات زیادی از کارکوسا در دسترس نیست، ولی با این حال شهرت آن به‌عنوان مکانی حاوی معماها و عناصر وحشت‌آفرین متعدد زبانزد است.

سارنات (Sarnath) و ایب (Ib): لوکیشن این دو

غریبگانی که وارد لنگ می‌شوند، باید با هردویشان دست و پنجه نرم کنند.

یوگوث (Yugoth): یوگوث نام سیاره‌ای است که برخی گمان می‌برند نام دیگر پلوتون است و برخی گمان می‌برند سیاره‌ای ناشناخته است که در نقاط مرزی منظومه‌ی شمسی واقع شده است. یوگوث پایگاهی برای



«منظره‌ای از یوگوث» اثر taisteng

گونه‌ی می-گو است. به خاطر فاصله‌ی زیاد یوگوث از خورشید، نور کمی به آن می‌رسد و برای همین می-گوها برای ارتباط با محیط اطراف، بر روی حس‌هایی که به نور وابسته نیستند، تکیه می‌کنند.

شهرهای واقع در یوگوث از برج‌هایی غول‌پیکر، مرتفع، سیاه و بدون پنجره تشکیل شده‌اند و درونشان رودخانه‌هایی سیاه جریان دارد که در سرتاسر سیاره امتداد پیدا می‌کنند. موجودات باستانی‌ای که پیش از می-گوها در یوگوث زندگی می‌کردند، پل‌هایی بزرگ بر روی رودخانه‌ها ساختند و جایی در سیاره گودالی مخوف واقع شده است که درون آن موجودی هولناک با هویتی نامعلوم قرار دارد. وقتی این موجود از گودال برمی‌خیزد، می-گوهای ساکن در شهرهای مجاور گودال، خانه‌های خود را موقتاً ترک می‌کنند تا آن موجود دوباره به گودال برگردد. می-گوها از معادن یوگوث فلزی عجیب و ناشناخته استخراج می‌کنند، از آن برای ساختن سیلندر مغز استفاده می‌کنند و از طریق آن، اذهانشان را از یوگوث به زمین انتقال می‌دهند. همچنین یوگوث جایی است که در آن گونه‌ای ناشناخته تراپازهیدران درخشان (Shining Trapezohedron) را ساختند. از



## Cthulhu Mythos in Film 16

قدیمی‌ترین و نیرومندترین احساس بشریت، ترس است و قدیمی‌ترین و نیرومندترین نوع ترس نیز ترس از ناشناخته‌هاست.

### وحشت ماوراءالطبیعه در ادبیات

سعی کنند این داستان‌ها را بر روی پرده‌ی نقره‌ای نیز اقتباس کنند. بسیاری از اقتباس‌های سینمایی آثار لاوکرفت، فیلم‌های آماتوری و فیلم‌های مستقل با بودجه‌ی کم بوده‌اند. فیلم‌های جریان اصلی (مین‌استریم) تاکنون فقط از اساطیر کثلهو الهام گرفته‌اند و هنوز شاهد بلک‌باستری که اقتباس مستقیم از داستان‌های لاوکرفت

املا/معادل (های) فارسی: اساطیر کثلهو در سینما نمونه‌ای از فیلم‌ها: دججون (۲۰۰۱)، احضار کثلهو (۲۰۰۵)، نجواگری در تاریکی (۲۰۱۱).

قصه‌های کثلهویی ریشه‌ی عمیقی در ادبیات نوشتاری دارند، ولی این امر مانع از عده‌ای از فیلمسازان نشده تا

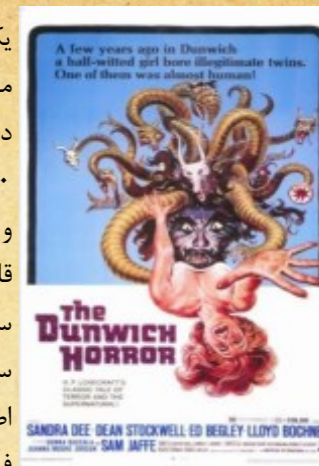
باشد، نبوده‌ایم. ما در اینجا تمامی آثار سینمایی لاوکرفتی را مورد بررسی قرار نخواهیم داد، ولی سعی شده تا به تمامی آثار مهم اشاره شود:

اولین اقتباس سینمایی از آثار لاوکرفت، قلعه‌ی جن‌زده (*The Haunted Palace*) بود که در سال ۱۹۶۳ بر روی پرده رفت. گرچه که عنوان این فیلم از یکی از اشعار ادگار آلن پو برگرفته شده و روی



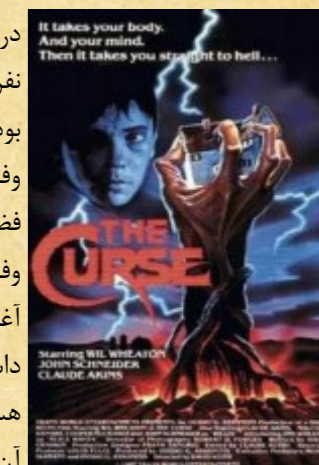
پوستر آن نیز اسم پو درج شده است، ولی پیرنگ این فیلم اقتباسی آزاد و نه‌چندان وفادارانه از داستان ماجرای چارلز دکستر وارد است. در این فیلم، نکرانومیکون برای اولین بار روی پرده‌ی نقره‌ای نشان داده شد و کثلهو و یوگ-سوتوث نیز برای اولین بار، اسماً مورد اشاره قرار گرفتند. زمینه‌ی فیلم، شهر آرخام در سال ۱۸۷۵ است و بازیگر معروف فیلم‌های ترسناک، وینست پرایس (*Vincent Price*) نقش چارلز دکستر وارد و جوزف کورون (*Joseph Curwen*) را در آن ایفا می‌کند. قلعه‌ی جن‌زده، علاوه بر جایگاه قابل‌اعتنای خود در میان فیلم‌های ترسناک دهه‌ی ۵۰ و ۶۰، اساطیر کثلهو را برای اولین بار به سینما معرفی کرد.

یکی دیگر از فیلم‌های مهم لاوکرفتی، وحشت دانویچ بود که در سال ۱۹۷۰ بر روی پرده رفت و کمپانی سازنده‌ی قلعه‌ی جن‌زده آن را ساخته بود. کمپانی سازنده این بار از عنوان اصلی داستان کوتاه برای فیلم استفاده کرد و



پیرنگ آن نیز به داستان اصلی وفادارتر بود. در این فیلم، اد بگلی (Ed Begley) نقش هنری آرمیتاژ و دین استاک‌ول (Dean Stockwell) نقش ویلبر ویتلی، برادر دوقلو و انسانی‌تر «وحشت دانویچ» را ایفا کردند. نکرونومیکون، اشارات متعدد به یوگ-سوتوت و البته شخص شخیص وحشت دانویچ همه جزو ویژگی‌های کتلهویی فیلم هستند. یکی از مواردی که در آن فیلم از داستان اصلی فاصله می‌گیرد، اضافه کردن شخصیتی جدید است: کتابداری جوان که سندرا دی (Sandra Dee) نقش او را ایفا می‌کند و در طول فیلم با ویلبر ویتلی تعامل دارد. این فیلم از لحاظ تکنیکی کیفیت نازلی داشت و در سال ۲۰۰۹ برای شبکه‌ی SyFy بازسازی شد. در این بازسازی، دین استاک‌ول این بار نقش هنری آرمیتاژ را ایفا می‌کرد.

در سال ۱۹۸۷، شاهد نفرین (The Curse) بودیم؛ اقتباسی نسبتاً وفادارانه از داستان رنگی از فضا. می‌گوییم نسبتاً وفادارانه، چون بخش داستان اصلی وفادار هستند، ولی قسمت پایانی آن به طور ناامیدکننده‌ای از داستان اصلی فاصله می‌گیرد. در فیلم، شهاب‌سنگی عجیب در یکی از روستاهای تِنسی به زمین برخورد می‌کند، اما طولی نمی‌کشد که اندازه‌ی آن کوچک شده و داخل زمین فرو می‌رود. پس از برخورد این شهاب‌سنگ،



محصولات مزرعه، حیوانات و ساکنین آن، همه دچار تغییراتی وحشتناک می‌شوند. فیلم در قالب صحنه‌های گیج‌کننده‌ای سرشار از جلوه‌های ویژه‌ی بی‌کیفیت به پایان می‌رسد و پر از کلیشه‌های دهه‌هشتادی مخصوص فیلم‌های ترسناک است. این فیلم جزو بدترین اقتباس‌های لاوکرفتی نیست، ولی مسلماً نمی‌توان آن را جزو بهترین‌ها نیز به حساب آورد.

دهه‌ی نود چند اقتباس قابل‌اعتنا و باکیفیت به طرفداران اساطیر ارزانی داشت. یکی از این فیلم‌ها طلسمی مرگبار بیافکن (Cast a Deadly Spell) بود که به تهیه‌کنندگی HBO برای پخش در تلویزیون ساخته شد. در این فیلم فرد وارد نقش (Fred Ward)



کارآگاهی خصوصی در دهه‌ی چهل را ایفا می‌کند که نامش اچ. فیلیپ لاوکرفت است! این فیلم در دنیایی موازی اتفاق می‌افتد که شباهت زیادی به دنیای ما دارد، ولی در آن جادو به راحتی در دسترس و قابل‌استفاده است و حضور موجوداتی چون زامبی‌ها در جامعه‌ی آن حقیقتی عادی و پذیرفته‌شده است. با وجود این‌که این فیلم اقتباسی از هیچ کدام از داستان‌های لاوکرفت نیست، ولی بسیاری از درون‌مایه‌ها و المان‌های داستان‌هایش درون آن گنجانده شده‌اند و به بسیاری از آن‌ها به صورت اسمی اشاره می‌شود. طلسمی مرگبار بیافکن به طور غافلگیرکننده‌ای جالب است و اگر طرفدار اساطیر کتلهو هستید، ارزش یکبار تماشا کردن را دارد.



در سال ۱۹۹۳، نکرونومیکون بر روی پرده رفت، فیلمی متشکل از سه داستان کوتاه جداگانه که به ترتیب اقتباسی از موش‌ها درون دیوارها، هوای سرد

(Cool Air) و نجواگری در تاریکی بودند. عدم وفاداری به منبع اصلی و سطح کیفی پایین از ارزش فیلم می‌کاهند، ولی گنجاندن سه داستان لاوکرفتی در یک فیلم، به جای کش دادن یک داستان کوتاه لاوکرفتی و اضافه کردن صحنه‌های اضافه برای رساندن آن به مدت زمان مورد نیاز، حرکتی به‌جا و قابل‌احترام بود.



در دهه‌ی ۲۰۰۰ دو فیلم قابل‌اعتنا مبنی بر سایه‌ای بر فراز اینزماوت ساخته شدند: دعجون (۲۰۰۱) و کتلهو (۲۰۰۷). دعجون (۲۰۰۱) زمینه‌ی داستان را از ماساچوست به اسپانیا تغییر می‌دهد و مانند فیلم نفرین، بخش آغازین و میانی آن تا حد زیادی به منبع اقتباس وفادار هستند، ولی بخش انتهایی آن از داستان اصلی فاصله می‌گیرد. کتلهو (۲۰۰۷) نیز زمینه‌ی داستان را از ماساچوست به قسمت شمال‌غربی آمریکا تغییر می‌دهد و تمرکز آن روی وحشت ماوراءالطبیعه در مقایسه با دعجون کمتر است. در میان این دو فیلم، دعجون به منبع اقتباس اصلی وفادارتر و کیفیت ساخت آن نیز بهتر است.

جا دارد اشاره‌ای ویژه به دو فیلمی داشته باشیم که انجمن تاریخی اچ.پی. لاوکرفت (H.P. Lovecraft Historical Society) تهیه‌کننده‌یشان بودند: احضار کتلهو (۲۰۰۵) و نجواگری در تاریکی (۲۰۱۱). احضار کتلهو فیلمی صامت است و هر دو فیلم به صورت سیاه و سفید فیلمبرداری شده‌اند. دلیل این امر، تلاش سازندگان برای نزدیک کردن حال و هوایشان به فیلم‌های دوران تالیف شدن داستان‌ها بود. هر دو فیلم اقتباسی به‌شدت وفادارانه از داستان‌های لاوکرفت هستند، هرچند نجواگری در تاریکی به پرده‌ی سوم داستان یک سری المان جدید

اضافه می‌کند.

البته جا دارد به این هم اشاره کنیم که معروفترین اقتباس‌های سینمایی از آثار لاوکرفت یعنی از ماوراء (From Beyond) و احیاگر (Re-Animator) که کارگردان هر دویشان استوارت گوردون (Stuart Gordon) است، عاری از المان‌های کتلهویی هستند و برای همین است که در اینجا معرفی نشدند.

از اقتباس‌های لاوکرفتی که فراتر رویم، فیلم‌های زیادی بوده‌اند که از اساطیر کتلهو الهام گرفته‌اند. از میان این فیلم‌ها می‌توان به در کام جنون (۱۹۹۵) (In the Mouth of Madness)، کلبه‌ای در جنگل (۲۰۱۲) (The Cabin in the Woods)، مرده‌ی پلید (۱۹۸۱) (Evil Dead)، بیگانه (۱۹۷۹) (Alien) و اخیراً ورود (۲۰۱۶) (Arrival) اشاره کرد.

آینده‌ی اساطیر کتلهو در سینما در هاله‌ای از ابهام قرار دارد. استودیوهای بزرگ تاکنون تمایل زیادی برای تهیه‌ی اقتباس‌های وفادارانه از داستان‌های لاوکرفت نشان نداده‌اند و بیشتر طرفداران اساطیر نیز به این حقیقت واقفاند که به تصویر درآوردن بیشتر داستان‌های اساطیر کاری بس دشوار است. گیرمو دل‌تورو (Guillermo Del Toro)، کارگردان پسر جهنمی ۱ و ۲، هزارتوی پن و در حاشیه‌ی اقیانوس آرام، علاقه‌ی زیادی به ساخت یک اقتباس پرخرج و وفادارانه از در کوهستان جنون نشان داده و حتی فیلمنامه‌ای هم برای آن نوشته است، ولی بعید است که این پروژه (حداقل آنطور که دل‌تورو مدنظر دارد) به بار بنشیند، چون هیچ استودیویی تمایل ندارد بودجه و آزادی عمل مدنظر دل‌تورو را در اختیارش قرار دهد.

برای بسیاری از طرفداران اساطیر، لذت اصلی تجربه کردن این داستان‌ها، در خواندشان زیر نور شمع و در قالب کلماتی داخل کتبی قطور و کهنه نهفته است، ولی شاید روزی یک کاگردان با استعداد موفق شود مناظر عجیب و فرادنیوی و موجودات وحشتناکی را که کلمات قادر به توصیفشان نیستند، به‌شکلی رضایت‌بخش بر روی پرده‌ی نقره‌ای به تصویر درآورد. اگر روزی این اتفاق بیفتد، تاثیر فیلم مذکور روی سینمای وحشت با تاثیر ارباب حلقه‌ها روی سینمای فانتزی قابل‌مقایسه خواهد بود.



## Cthulhu Mythos in Games 17

مردانی که از قوه‌ی ذهنی بیشتری بهره‌مند باشند می‌دانند که بین آنچه حقیقی و غیر حقیقی است، تفاوت قابل‌ملاحظه‌ای وجود ندارد.

### مقبره

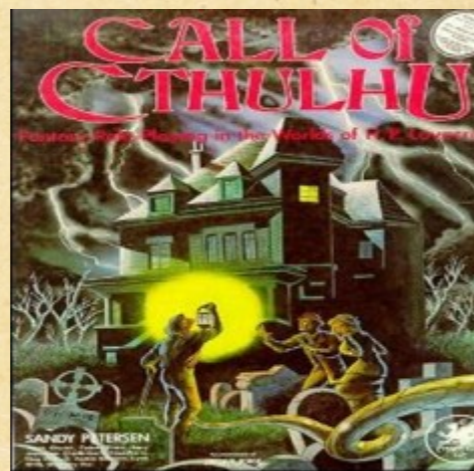
آهنگ روایی و زمینه‌سازی کندی دارند، در حالی که بازی‌ها عموماً روی اکشن یا حداقل گره‌گشایی تکیه دارند. با این حال، می‌توان ادعا کرد که پیاده‌سازی ایده‌های لاوکرفتی در بازی در مقایسه با فیلم راحت‌تر است. همانند قسمت قبل، ما در اینجا تمامی بازی‌های لاوکرفتی را مورد بررسی قرار نخواهیم داد، ولی سعی شده تا به تمامی آثار مهم اشاره شود:

املا/معادل (های) فارسی: اساطیر کثلهو در صنعت گیم

نمونه‌ای از بازی‌ها: احضار کثلهو (۱۹۸۱)، احضار کثلهو (۲۰۰۵)، احضار کثلهو! (۲۰۱۷)

تاریخچه‌ی حضور اساطیر کثلهو در صنعت گیم نیز همچون تاریخچه‌ی حضور آن در سینما تعریف چندانی ندارد. داستان‌های اساطیر عموماً پر از رمز و راز هستند و

(Chaosium) آن را در سال ۱۹۸۱ منتشر کرد. تا پیش از انتشار احضار کثلهو، بازی‌های نقش‌آفرینی مطرح همچون سیاهچاله‌ها و اژدهایان (Dungeons & Dragons) و شروران و یاغیان (Villains & Vigilantes) حال و هوایی قهرمانانه و اکشن داشتند، ولی احضار کثلهو بازی‌ها را مجاب می‌کرد تا از طریق پیدا کردن سرخ، معمایی هولناک را آهسته و پیوسته حل کنند. سناریوهای بازی در حالت استاندارد در دهه‌ی ۱۹۲۰ واقع شده‌اند. بسیاری از سناریوهای بازی بیشتر به سمت حال و هوای سری ایندینیا جونز متمایل هستند تا کارهای لاوکرفت، ولی این بازی حاوی خدایان، گونه‌های جاندار، طلسم‌ها و کتاب‌های جادویی قدیمی و جدید



شاید اولین بازی مهم لاوکرفتی بازی نقش‌آفرینی احضار کثلهو باشد که شرکت کیهاسیوم

بسیاری بود که هرچه بیشتر به غنی‌تر کردن اسطوره و گسترش دادن دامنه‌ی مخاطب آن کمک کردند. احضار کتلهو همچنان پرطرفدار است و ویرایش هفتم آن اخیراً منتشر شد.



کیهاسیوم همچنین یکی از اولین بازی‌های رومیزی لاوکرفتی را منتشر کرد: وحشت آرکام (Arkham Horror). زمینه‌ی اصلی بازی شهر آرکام است، ولی بازیکنان می‌توانند موقتاً به مکان‌های دیگری چون رالیه و سرزمین رویاها سفر کنند. وظیفه‌ی بازیکنان جلوگیری از ورود هیولاها از دروازه‌هایی است که سرتاسر آرکام پراکنده شده‌اند. همچنین آن‌ها باید دروازه‌ها را ببندند تا مانع تسخیر شدن دنیا به دست قدیم‌یگانگان شوند. شرکت فانتزی فلیت گیمز (Fantasy Flight Games) این بازی را در سال ۲۰۰۵ بازنشر کرد. همچنین این شرکت در سال ۲۰۱۳ یک بازی رومیزی جدید به نام وحشت الدیتریچ (Eldritch Horr) منتشر کرد که شباهت زیادی به وحشت آرکام دارد، ولی زمینه‌ی آن از آرکام به کل کره‌ی زمین وسعت پیدا کرده است.



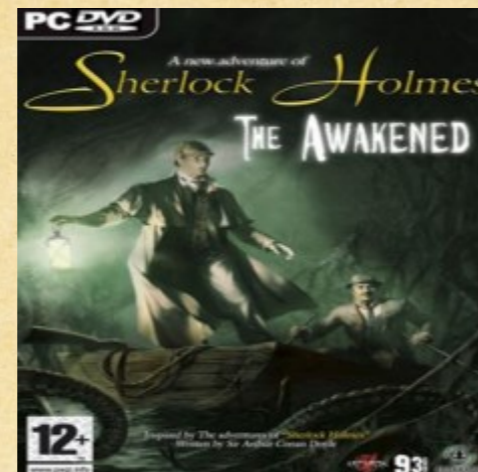
یکی از اولین بازی‌های کامپیوتری‌ای که با الهام از

اساطیر کتلهو ساخته شد، بازی سایه‌ی شهابسنگ (Shadow of the Comet) بود که در سال ۱۹۹۳ منتشر شد. پیرنگ داستان حول محور عکاسی بریتانیایی در دهه‌ی ۱۹۱۰ می‌چرخد که داستان مردی را می‌شنود که پس از تلاش برای بررسی دنباله‌دار هالی (Halley's Comet) که بالای شهر خیالی ایلزماوٹ (Illsmouth) رویت شده، مجنون می‌شود. پس از رسیدن به ایلزماوٹ (که ارجاعی مشخص به «ایلزماوٹ» است)، این عکاس متوجه می‌شود که رد شدن یک ستاره‌ی دنباله‌دار بر فراز شهر فقط بخش کوچکی از ماجراست. داستان بازی حال و هوای لاوکرفتی نسبتاً اصیلی دارد، چون اسلوب کلی آن، پی بردن تدریجی شخصیت اصلی به رازی مخوف در یک شهر ساحلی به‌ظاهر آرام و بی‌سر و صداست. بازی حاوی اشاراتی مستقیم به نکرانومیکون، کتلهو و یوگ-سوتوٹ است. دنباله‌ی بازی، زندانی یخ (Prisoner of Ice) که در سال ۱۹۹۵ منتشر شد، اقتباسی آزاد از «در کوهستان جنون» بود.



احضار کتلهو: گوشه‌های تاریک زمین (Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth) شاید شناخته‌شده‌ترین بازی لاوکرفتی باشد که تاکنون منتشر شده است. این بازی ابتدا در سال ۲۰۰۵ برای ایکس‌باکس و سال ۲۰۰۶ برای رایانه‌های شخصی منتشر شد. احضار کتلهو یک شوتر اول شخص است، ولی پازل، قسمت‌های مخفی‌کاری و همچنین رگه‌هایی از سبک ترس و بقا (Survival Horror) نیز دارد. این بازی عناصر داستانی‌ای از سایه‌ای بر فراز ایلزماوٹ و سایه‌ی فراسوی زمان وام گرفته و آن‌ها را در جهتی که پیش‌برنده‌ی یک بازی اکشن‌محور باشد، توسعه داده بود.

موجودات کتلهویی‌ای که در بازی حضور داشتند شامل عمیق‌زادگان، ایث‌نشین‌ها، مرجان‌های پرنده، شوگوٹ‌ها و همچنین دعوون و هایدرا می‌شود.

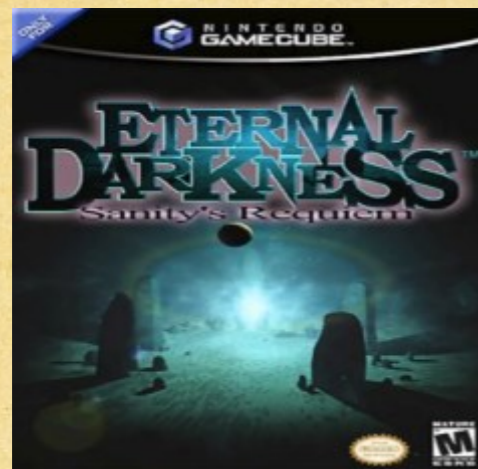


در سال ۲۰۰۷، استودیوی فراگورز (Frogwares) که عمده‌ی شهرت خود را مدیون ساختن بازی‌های ماجراجویی با محوریت شرلوک هلمز بود، بازی شرلوک هلمز: بیدار شده (Sherlock Holmes: The Awakened) را منتشر کرد؛ بازی‌ای که تقاطع (Cross-Over) دنیای شرلوک هلمز و اساطیر کتلهو محسوب می‌شود. در این بازی هلمز و واتسون درگیر فعالیت‌های کالتی می‌شوند که در صدد بیدار کردن کتلهو و بازگرداندن او به سطح زمین هستند. بیدار شده نسبت به استاندارد داستان‌های شرلوک هلمز جو به‌مراتب تاریک‌تری داشت و اولین بازی شرلوک هلمز بود که در ایالات متحده درجه‌بندی سنی بزرگسال (M) را دریافت کرد، ولی با بازخورد بسیار مثبتی مواجه شد.

فراگورز همچنین یک بازی جهان‌باز کارآگاهی به نام شهر مغروق (The Sinking City) را معرفی کرده است که تاریخ انتشار آن معلوم نیست، ولی یک بازی لاوکرفتی امیدوارکننده به نظر می‌رسد. استودیوی سایوناید (Cyonide Studios) تصمیم دارد در سال ۲۰۱۷ یک بازی لاوکرفتی به نام احضار کتلهو منتشر کند. سبک و سیاق بازی بیشتر به ذات اکشن‌محور گوشه‌های تاریک زمان شبیه است تا ذات ماجراجویی و کارآگاهی عناوین پیشین.

پرداختن به بازی‌هایی که از اساطیر کتلهو الهام گرفته‌اند، موضوعی است که سلسله مقالاتی جداگانه

می‌طلبد، چون تاثیر لاوکرفت در حوزه‌ی بازی‌های رایانه‌ای از هر حوزه‌ی دیگری بیشتر بوده است، ولی برای خالی نبودن عریضه به چند مورد اشاره می‌کنیم:



استودیوی سیلیکون نایتز (Silicon Knights) در سال ۲۰۰۲ بازی تاریکی بی‌انتهایا: مرثیه‌ای برای هوشیاری (Eternal Darkness: Sanity's Requiem) را برای کنسول گیم‌کیوب ساخت. این بازی شباهت‌های زیادی به اساطیر کتلهو دارد و حاوی عناصری چون کتاب‌های کهن و موجودات عجیب و غریبی است که قصد دارند به سطح زمین بازگردند.



بلادبورن (Bloodborne) که در سال ۲۰۱۵ برای پلی‌استیشن ۴ منتشر شد، از آثار لاوکرفت (و همچنین وحشت گوتیک و معماری ویکتوریایی) عناصر زیادی را وام گرفته است. در بازی موجودات خدامانند بسیاری وجود دارند که به قدیم‌یگانگان متعال (مثل کتلهو) شباهت دارند. همچنین داستان بلادبورن در نیمه‌ی دوم بازی حول محور بازگشت احتمالی مون‌پرنس می‌چرخد؛ موجودی

خدامانند که با ماه ارتباط دارد. در بازی شخصیت‌های مونشی هستند که درست مانند دختر ویتلی پیر در وحشت دانویچ، موجوداتی بیگانه باردارشان می‌کند.



تاریک‌ترین سیاهچاله (*Darkest Dungeon*) یک بازی سیاهچاله‌پیمایی (*Dungeon Crawling*) است که در سال ۲۰۱۶ برای رایانه‌های شخصی منتشر شد و جو خققان آور و تاریک آن یادآور داستان‌های اساطیر است. داستان بازی راجع به عمارتی است که ساختمان اصلی‌اش و محیط اطراف آن به تاریکی و موجوداتی وحشتناک و درک‌ناپذیر آلوده شده‌اند و وظیفه‌ی بازیباز، فرستادن گروهی از مبارزان برای پاکسازی سیاهچاله است. امکان‌ش هست که این مبارزان به شکلی فجیع کشته شوند یا به تدریج کارشان به جنون کشیده شود. تاریک‌ترین سیاهچاله به طور مستقیم به عناصر اساطیر کتلهو اشاره نمی‌کند، ولی یکی از شخصیت‌های بازی خود را آواتار آشوب خیزان (لقب نیارلات‌هوتپ) معرفی می‌کند.

با این‌که جایگاه فعلی اساطیر کتلهو در صنعت بازی از جایگاه آن در صنعت فیلم چندان بهتر نیست، ولی آینده‌ی آن روشن‌تر به نظر می‌رسد. در حال حاضر دو بازی که کم و بیش امیدوارکننده به نظر می‌رسند و تبلیغات خوبی هم برایشان شده، در دست تولید هستند و بازی‌های رومی‌زی و کارتی بسیاری مبتنی بر اساطیر منتشر شده‌اند. ظاهراً بازیسازان به محبوبیت رو به افزایش اساطیر پی برده‌اند و از کجا معلوم؛ شاید به لطف پیشرفت واقعیت مجازی، در آینده‌ای نزدیک شما نیز بتوانید با یک شوگوث رو در رو شوید.



## Cosmicism 18

گونه‌ی بشر روزی منقرض خواهد شد. گونه‌های دیگر نیز به نوبت ظهور کرده و سپس منقرض خواهند شد. روزی آسمان سرد و خالی می‌شود و فقط نور کم‌رنگ ستاره‌های نیمه‌جان است که شکافی در آن ایجاد خواهد کرد؛ ستاره‌هایی که روزی خود نیز منقرض خواهند شد. همه چیز از بین خواهد رفت و کارهایی که انسان‌ها انجام می‌دهند، همانند حرکت ذرات بنیادین عاری از برهان و معنی است. نیکی، پلیدی، اخلاقیات، احساسات؟ همه خیال‌بافی‌هایی ویکتوریایی هستند. تنها خودپرستی‌ست که وجود دارد.

### از دست‌نوشته‌های لاوکرفت

املا/معادل (های) فارسی: کیهان‌گرایی  
کیهان‌گرایی دیدگاه فلسفی‌ای است که از دل داستان‌های لاوکرفت و نگرشی که پشت آن‌ها وجود دارد، بیرون آمده است.

کیهان‌گرایی و پوچ‌گرایی (نیهیلیسم) با هم رابطه‌ی نزدیکی دارند، ولی پوچ‌گرایی روی بی‌معنی بودن زندگی انسان و کیهان‌گرایی روی بی‌اهمیت بودن و بی‌ارزش بودن آن تکیه دارد. به همین دلیل، کیهان‌گرایی بدبینانه‌ترین دیدگاه فلسفی موجود است، دیدگاهی که حتی انسانیت را در حدی نمی‌بیند که بخواهد برای بی‌معنی بودن وجودش افسوس بخورد یا مانند اگزیزستانسیالیسم راهکاری برای مقابله با آن ارائه دهد. فلسفه‌ی کیهان‌گرایی بر پنج اصل استوار است:

۱. اصل خیال خام برتری: طبق این اصل، انسان‌ها اولین ساکنین این سیاره نبوده‌اند، آخرین ساکنین آن نخواهند بود و

از هیچ لحاظ مهم‌تر و بهتر از ساکنین احتمالی دیگر آن نیستند.

۲. اصل دانش ممنوعه (یا نادانی رحمت‌آمیز): طبق این اصل، حقایقی بر دنیا حاکم هستند که انسان‌ها فقط در صورت پرهیز از پی بردن به آن‌ها یا چشم‌پوشی ازشان می‌توانند سلامت عقلی و روانی خود را حفظ کنند و به زندگی ادامه دهند.

۳. اصل ظواهر غلط‌انداز: طبق این اصل، هیچ چیز آن گونه که به نظر می‌رسد نیست. ظاهر سطحی هر چیزی، واقعیتی عمیق‌تر و وحشتناک‌تر را که در پس آن نهفته است، پنهان می‌کند.





با این که در بستر کیهان‌گرایی استدلالی علیه خودکشی وجود ندارد، ولی لاوکرفت اذعان دارد که میل به حیات امری غریزی و احساسی است و منطق زیاد در این زمینه جوابگو نیست. لاوکرفت راجع به عدم تمایل خودش به خودکشی توضیح می‌دهد: «تمام چیزهایی که بهشان عشق می‌ورزم دو قرنی می‌شود که مرده‌اند. اگر بخواهیم فرهنگ کلاسیک یونان و روم را هم به حساب بیاورم، این رقم از دو قرن به دو هزاره افزایش پیدا می‌کند. من هیچ‌وقت بخشی از اتفاقاتی که دور و برم می‌افتند نبوده‌ام. در تمام امور من یک بیگانه‌ام. اگر امکانش بود که در تالارهای زمان به عقب بخزم و وارد عصری بشوم که به خلق و خوی من نزدیک‌تر است، بدون شک به جرم کفرگویی از کافه‌ها بیرونم می‌انداختند یا امثال جان دنیس (*John Dennis*) مرا به هجو می‌گرفتند تا این که سر از رودخانه‌ی عمیق و ساکن تیمز درمی‌آوردم، جایی که منزلگاه بخت‌برگشتان بسیاری است. بله، من در بدبین بودن خود مصمم هستم! ولی آقایان، گمان نبرید که زندگی من در درماندگی و انسان‌گریزی خلاصه می‌شود... گرچه که من تنها زندگی می‌کنم، ولی لذت بی‌حدی از خواندن و نوشتن نصیبم شده و علاقه‌ام به امور دنیا بیشتر

می‌کند. برای فرد دانشمند، جستن حقیقت، که با ذات غم‌انگیز رسیدن به حقیقت در تضاد است، لذت‌بخش است. برای کسی که سلیقه‌ای والا دارد، هنرهای زیبا جوابگو هستند. برای شخص طنز، لذت شیطنت‌آمیز فاش کردن تظاهرات و ناهمخوانی‌های زندگی وجود دارد. برای فرد شاعر، این قابلیت و امتیاز وجود دارد که آرکادیای کوچکی در تخیل خود بسازد تا از واقعیت‌های تلخ بشریت به آنجا پناه ببرد. به طور خلاصه، دنیا پر از اوهاماتی ساده است که می‌توانیم «خوشحالی» خطابشان کنیم، به شرط این که بتوانیم ذهنمان را به پذیرفتن اوهامات ترغیب کنیم.» حالا سوال اینجاست: اگر کسی نتواند ذهنش را به پذیرفتن اوهامات ترغیب کند، چاره چیست؟ آیا راه چاره‌ی او خودکشی است؟ لاوکرفت راجع به خودکشی می‌گوید: «بدبین بودن خوب است، گربه‌ای شکم‌سیر بودن بهتر است و وجود نداشتن بهترین گزینه است. خودکشی دسته‌جمعی منطقی‌ترین چیز در دنیا است. فقط به خاطر بزدلی ذاتی و ترس کودکانه‌یمان از تاریکی است که از انجام آن سر باز می‌زنیم. اگر عاقل بودیم، در پی مرگ می‌رفتیم، در پی همان پوچی سعادتمندان‌های که پیش از وجود یافتن از آن لذت می‌بردیم.»

می‌کرده‌اند، خواه ناخواه با حقیقت تلخ ناچیز بودن خود در این زنجیره‌ی طولانی روبرو شده‌اند. هر انسان به نوبه‌ی خود با این حقیقت دست و پنجه نرم می‌کند: برخی تصمیم می‌گیرند به آن اهمیتی ندهند، برخی از آن به‌عنوان بهانه‌ای برای آزادانه زندگی کردن استفاده می‌کنند و عده‌ی اندکی هم زیر فشار آن خود را می‌کشند. بحث واکنش فردی به کنار، نظریه‌ای پرطرفدار وجود دارد که می‌گوید: هر معنا و حقیقتی پشت دنیا باشد، تا وقتی خوشحال باشی، چه اهمیتی دارد؟ لاوکرفت راجع به مفهوم خوشحالی در یکی از نامه‌های خود می‌گوید:

«در کمال صراحت باید بگویم نمی‌توانم درک کنم یک مرد متفکر چطور می‌تواند از صمیم قلب خوشحال باشد. در کائنات هیچ چیز برای زندگی کردن وجود ندارد و در صورتی که انسان نتواند ذهن خود را از تفکر و گمانه‌زنی خالی کند، سنگینی مفهوم خلقت او را به زانو در خواهد آورد... از منابع زیادی می‌توان تا حدی خود را از زحمت زندگی کردن رهایی بخشید. برای مردی که خوی شاد حیوانی دارد، لذت زنده بودن، یا آنطور که دوستان فرانسوی‌مان می‌گویند، *Joi de vivre*، به‌تنهایی کافی‌ست. انجام عمل صالح رضایت فرد اخلاق‌گرا را تأمین

۴. اصل بقای ناگوار: طبق این اصل، موجودات یا چیزهایی در دنیا وجود دارند که از درک آدمی خارج هستند و علم بر وجود چنین عناصری، زمان حالی را رقم می‌زند که دائماً تحت نظر گذشته‌ی جهان قرار دارد و هر لحظه ممکن است با آن تداخل پیدا کند. به عبارتی دیگر، یک فرد هیچ‌گاه در موقعیتی کاملاً امن قرار ندارد، چون کائنات مکان امنی نیست.

۵. اصل عینی‌گرایی رویاگونه: طبق این اصل، بین رویا و واقعیت تمایزی مشخص و تضمینی وجود ندارد و شاید دنیای خواب و خیال به اندازه‌ی دنیای واقعی یا حتی بیشتر از دنیای واقعی، «واقعیت» داشته باشد. ممکن است دنیای رویاها که در ضمیر جمعی انسان‌ها مشترک است، حاوی رازهایی باورنکردنی راجع به طبیعت و ذات دنیا باشد.

کوچک بودن انسان در مقیاس کائنات حقیقی نیست که شخص لاوکرفت کشف کرده باشد و او فقط جزو اشخاص معروفی است که روی چنین مسأله‌ای دقیق شده و به آن رسمیت فلسفی بخشیده است. انسان‌ها از دیرباز تاکنون، هر بار که با دید تعمق به آسمان و ستارگان نگاه کرده و داستان خدایان قوم و قبیله‌یشان را در ذهن مرور

دوستی‌ها گسسته می‌شوند، عشق سرد می‌شود و عزیزان از دست خواهند رفت. هر انسان باید با عمیق‌ترین رویاها، افکار، احساسات و نهایتاً با مرگش، به تنهایی دست و پنجه نرم کند. در کنار تمام این سختی‌ها و تراژدی‌های شخصی، علم بر این که روزی خورشید زمین را خواهد بلعید و در نهایت انسانیت منقرض خواهد شد، باعث می‌شود بزرگ‌ترین دستاوردهای بشریت نیز در نظرمان حقیر و میرا به نظر بیایند و اشتیاق ما را برای رسیدن به دستاوردی مشابه کور کنند.

انسانیت به هر درجه‌ای برسد، در مرداب بی‌تفاوتی و نفرت گرفتار است. چون انسانیت خود این مرداب است. و انسان‌ها قربانی آن. شاید عده‌ی اندکی چون میکلائز، شکسپیر و نیوتن بتوانند از این مرداب بیرون بیایند، ولی این اقبال لحظه‌ای آن‌ها را وارد مردابی هولناک‌تر می‌کند؛ مردابی که این‌بار مقیاس آن کائنات است.



باید از دنیای بیرون بیاید و برای همه صادق باشد، وگرنه هدیانی بیش نیست.

تصویری که تمدن از انسانیت در ذهن ایجاد می‌کند، نوید گونه‌ای از جانداران هوشمند را می‌دهد که شجاع و مصمم به نبرد با پوچی و بی‌تفاوتی کائنات شتافته‌اند و پدیده‌ای زیبا خلق کرده‌اند، ولی اگر روی زندگی روزمره‌ی افراد تمرکز کنیم، به نتیجه‌ای متفاوت می‌رسیم. هر انسانی که به خود جرات داده تا چیزی بیشتر از وجود داشتن صرف را طلب کند، انبار رویاهای برباد رفته و ایده‌آل‌های زمین‌خورده‌ست. مردم دنیا در بهترین حالت نسبت به هم بی‌تفاوت هستند و در بدترین حالت، به خاطر عقاید، ملیت، جنسیت و... ندیده و نشاخته از یکدیگر متنفرند. اگر انسان‌ها کمی بی‌حوصله و آشفته‌حال باشد، دوستان و همکارانشان را خواهند آزد و در صورت وقوع جنگ، با کمال میل و در اوج افتخار، مرگ و فلاکت را سر مردم کشور دیگر نازل خواهند کرد. در زمان صلح، مردم خسته و بی‌تفاوت هستند و در زمان جنگ، بدخواه و نفرت‌زده و نارضایتی از هر دوی این شرایط، دائماً آن‌ها را به سمت دیگری سوق می‌دهد.

از آن است که با میل خود از صحنه خارج شوم، پیش از آنکه طبیعت دست به کار شود و مرا از آن خود کند. با وجود این که فعالانه در امور زندگی شرکت نمی‌کنم، ولی همچون ادیسون و استیل (Addison & Steele) نظاره‌گری بی‌طرف (یا کم و بیش بی‌طرف) هستم که از مشاهده کردن اعمال عروسک‌های خیمه‌شب‌بازی عجیب و کوچکی که انسان نام دارند، لذت کمی نضیبیم نمی‌شود. برخورداری از حس طنز به من کمک کرده تا وجود داشتن را تحمل کنم؛ در واقع، وقتی چیزهای دیگر جوابگو نیستند، همیشه موفق می‌شوم از فکر کردن راجع‌به حرفه‌ی پوچ و خودپسندانه‌ام لبخندی طعنه‌آمیز روی لب‌هایم بنشانم!»

در کل، می‌توان کیهان‌گرایی را تلاشی برای مواجهه با حقیقت دانست؛ حقیقتی عاری از تزئین، در عریان‌ترین و تلخ‌ترین شکل خود. در بستر کیهان‌گرایی تلاش برای یافتن معنی چیزی جز شکست به همراه ندارد. چون اگر معنایی پشت کائنات باشد، آن چنان هولناک و درک‌ناپذیر است که عقل آدمیزاد را زایل می‌کند. آن معنایی هم که انسان برای خودش ایجاد می‌کند، ارزشی ندارد، چون معنا



## 19 Elder Sign (انحصاری نسخه الکترونیکی)

حتی در مخوف ترین موقعیت های وحشتناک نیز حضور کنایه اغلب حس می شود.

### خانه‌ی متروکه

شده، ولی این نشان به یکی از شناخته شده ترین سمبل های دنیای لاوکرفت به حساب می آید.

اولین اشاره به نشان کهن در سال ۱۹۲۶ و در داستان «پویش رؤیایی کاداک ناشناخته» صورت گرفت. در این داستان نشان کهن توصیف نشده و فقط به صورت گذرا به آن اشاره شده است. شخصیت اصلی داستان سعی می کند راجع به خدایان سرزمین رویاهای کوهی زمین با خانواده ای مزرعه دار صحبت کند، ولی آن ها نشان کهن را به او نشان

### املا/معادل (های) فارسی: نشان کهن

با در نظر گرفتن موجودات و پدیده های وحشتناک و توصیف ناپذیری که در دنیای اساطیر کتلهو حضور دارند، منطق حکم می کند که راهی برای محافظت انسان ها در برابر این تهدیدها طراحی شده باشد. نشان کهن رایج ترین راه مقابله با خطرات کتلهوپی است. شکل و کاربرد نشان کهن طی سال ها چندین بار تغییر یافته است. با وجود این که در داستان های لاوکرفت فقط دو بار به آن اشاره

می دهند و او را به سمت اولثار و نیر (*Nir*) هدایت می کنند. در این داستان لاوکرفت در ارتباط با نشان کهن از فعل *make* استفاده می کند (*Make the Elder Sign*)، برای همین مشخص نیست او در ابتدا آن را یک حکاکی فیزیکی در نظر گرفته بود یا ایما و اشاره ای که با حرکات دست صورت می پذیرد. در نامه ای که لاوکرفت در سال ۱۹۳۰ به کلارک آشتون اسمیت فرستاده بود، طرحی از نشان کهن گنجانده شده بود. در این طرح نشان کهن به شکل خطی صاف به تصویر کشیده که پنج خط کوتاه همچون شاخه ی درخت از آن انشعاب یافته اند.

در داستان سایه ای بر فراز اینزماوث یکی از شخصیت ها به سنگ هایی اشاره می کند که رویشان نمادهایی همچون



نشان کهن، طرح لاوکرفت

صلیب سرخ حکاکی شده است. او این سنگ ها را

«نشان قدیم یگانگان» (*The Old One's Sign*) خطاب می‌کند. از قرار معلوم کاربرد این سنگ‌ها جلوگیری از نزدیک شدن انسان‌های از همه‌جا بی‌خبر به قلمروی عمیق‌زادگان است.

اگوست درلث تصمیم گرفت در رمان خود «کمین‌کننده در آستانه» (*The Lurker at the Threshold*) که در سال ۱۹۴۵ منتشر شد، از نشان کهن استفاده کند. اما او نامه‌ی لاوکرفت را که داخل آن نشان کهن را نقاشی کرده بود، نخوانده بود، برای همین نشان کهن این دو فرد با یکدیگر تفاوت زیادی دارند.



نشان کهن، طرح درلث

نشان کهن درلث که نسبت به طرح لاوکرفت شناخته‌شده‌تر است، به شکل ستاره‌ای کج به تصویر کشیده شده است که در مرکز آن تصویری کاریکاتورمانند از یک چشم گول‌پیکر به تصویر کشیده شده است. اما این تصویر، واقعاً تصویری یک چشم نیست، بلکه تصویری لوزی نامتوازی است که روی آن خط یا خطوطی کشیده شده که یادآور ستون‌هایی از جنس آتش هستند.



نشان کهن، طرح کارتر

لین کارتر فرم دیگری از نشان کهن را در داستان «وحشت داخل گالری» (*The Horror in the Gallery*) معرفی کرد. کارتر با قرار دادن خطوط شاخه‌مانند لاوکرفت در مرکز ستاره‌ی درلث به گونه‌ای این دو فرم متفاوت را با یکدیگر آشتی داد.

این‌که نشان کهن تا چه حد قدرت دارد تا از انسان‌ها در برابر قدیم‌یگانگان محافظت کند، بستگی به داستانی دارد که در آن به کار رفته است. برخی اعتقاد دارند نشان کهن می‌تواند فرد را از تمامی خدمتگزاران قدیم‌یگانگان مصون نگه دارد، برخی اعتقاد دارند فقط در برابر خدمتگزاران غیرانسان موثر است و برخی نیز اعتقاد دارند این نشان حتی قادر به باز نگه داشتن قدیم‌یگانگان نیز می‌باشد، منتها فقط برای مدتی کوتاه. همچنین گاهی نشان کهن به شکل ابزاری دفاعی در برابر تمام عناصر تهدیدآمیز موجود در دنیای اساطیر به تصویر کشیده می‌شود، حتی عناصری که هیچ ارتباطی با هیچ‌یک از قدیم‌یگانگان متعال نداشته باشند. نحوه‌ی کارکرد نشان کهن به‌عنوان یک ابزار دفاعی به طور دقیق مشخص نیست و حتی می‌توان این کارکرد دفاعی را جزو باور خرافی شخصیت‌های داستان و امید واهی آن‌ها برای محافظت شدن به حساب آورد. ساکنین سرزمین رویاها معتقد هستند که فقط انسان‌ها می‌توانند نشان کهن را به طور صحیح به وجود آورند و بدین ترتیب، به‌راحتی موجودات کتلهویی را که تغییرشکل داده‌اند، شناسایی کنند.

از نشان کهن در چند بازی نیز استفاده شده است: در مجموعه بازی‌های رومیزی سیاهچاله‌ها و اژدهایان، نشان کهن تحت عنوان نشان سرولیان (*Cerulean Sign*) حضور دارد. همچنین از این نشان در بازی رومیزی احضار کتلهو و بازی کامپیوتری احضار کتلهو: گوشه‌های تاریک زمین نیز استفاده شده است. به طور کلی تقریباً تمام بازی‌های رومیزی و کارتی مدرنی که از اساطیر کتلهو اقتباس شده‌اند (مثل وحشت آرخام)، نشان کهن را با وجهی مثبت به تصویر می‌کشند. حتی یکی از این بازی‌ها (ساخته‌ی شرکت *Fantasy Flight Games*) نام «نشان کهن» را یدک می‌کشد.

با وجود این‌که که نشان کهن درلث با فاصله‌ی زیاد محبوب‌ترین و شناخته‌شده‌ترین فرم این نشان است، بسیاری از طرفداران طراحی ساده‌تر لاوکرفت را ترجیح

می‌دهند، چون این نشان قرار است طلسمی محافظ و بدوی باشد که قرار است از انسان‌ها در برابر تهدیداتی تصورناپذیر محافظت کند، بنابراین منطق حکم می‌کند که طرح آن، طرحی ساده باشد تا بتوان به‌راحتی آن را روی درها، تخته‌چوب‌ها، سنگ‌ها، گردنبندها و... حکاکی کرد.

با وجود این‌که اطلاعات موجود راجع به نشان کهن بسیار کم است، می‌توان آن را یکی از مهم‌ترین عناصر اساطیر کتلهو به حساب آورد. در کهنکشان سرد و بی‌احساس که از وحشت‌های کهنکشان پر شده است، انسان‌ها به هر چیزی که قادر باشد از آن‌ها محافظت کند تمسک خواهند جست؛ مهم نیست خاستگاه آن جادو باشد یا خرافات محض.