



فرنگ موجودات کیهانی

جلد تحت

شروین وکیلی





فرهنگ موجودات کیهانی

(جلد نخست، ویراست سوم)

شروین وکیلی

نسخه‌ی نخست: ۱۳۷۷

ویراست دوم: ۱۳۸۲، انتشارات داخلی کانون خورشید

ویراست سوم: ۱۳۹۹، انتشارات داخلی موسسه‌ی فرهنگی خورشید راگا

www.soshians.ir

https://telegram.me/sherwin_vakili

شیوه‌نامه

کتابی که در دست دارید هدیه‌ایست از نویسنده به مخاطب. هدف غایی از نوشته شدن و انتشار این اثر آن است که محتوایش خوانده و اندیشیده شود. این نسخه هدیه‌ای رایگان است، بازپخش آن هیچ ایرادی ندارد و هر نوع استفاده‌ی غیرسودجویانه از محتوای آن با ارجاع به متن آزاد است. در صورتی که تمایل دارید از روند تولید و انتشار کتابهای این نویسنده پشتیبانی کنید، یا به انتشار کاغذی این کتاب و پخش غیرانتفاعی آن یاری رسانید، مبلغ مورد نظرتان را به حساب زیر واریز کنید و در پیامی تلگرامی (به نشانی @sherwin_vakili) اعلام نمایید که مایل هستید این سرمایه صرف انتشار (کاغذی یا الکترونیکی) چه کتاب یا چه رده‌ای از کتابها شود.

شماره کارت: 6104 3378 9449 8383

شماره حساب نزد بانک ملت شعبه دانشگاه تهران: 4027460349

شماره شب: IR30 0120 0100 0000 4027 4603 49

به نام: شروین وکیلی

همچنین برای دریافت نوشتارهای دیگر دکتر شروین وکیلی و فایل صوتی و تصویری کلاسها و سخنرانی‌هایشان می‌توانید تارنمای شخصی یا کانال تلگرامشان را در این نشانی‌ها دنبال کنید:

www.soshians.ir

(https://telegram.me/sherwin_vakili)

دباجه

نخستین بار در سالهای آخر دبیرستان بودم که داستانی علمی-تخیلی با ساختاری نزدیک به «دازیمدا» را نوشتم. آن روزها اوقات خواب‌آور و کم‌بازده کلاسهای درس را به این شکل پر می‌کردم که گوشه‌ای دور افتاده در کلاس -اغلب در نقطه‌ی کور نگاه معلمان- می‌نشستم و برای خودم چیزهایی می‌نوشتم، که بسیاری از داستانهای کوتاهی تخیلی بود در سیاره‌هایی دوردست، با موجوداتی ناشناخته و عجیب و غریب که خصوصیاتشان را بر اساس همکلاسی‌ها و گاهی معلمها و ناظمها تعریف می‌کردم. این نوشته‌ها را با خودکار روی ورقه‌های امتحانی بزرگی می‌نوشتم و اغلب در همان میانه‌ی درس و مشق دست به دست بین بچه‌ها می‌گشت و گاهی رفیقان چیزکی هم در حاشیه‌اش می‌نوشتند و داستان را بسطی می‌دادند و یا پیشنهادی مطرح می‌کردند. این اولین تجربه‌ی من در ارتباط مستقیم با مخاطبان داستانهایم بود، بسیار پیش از آن که اینترنت اختراع شود و ابزارهایی درخشان مثل شبکه‌های اجتماعی تکامل پیدا کند. از دل همین داستانها بود که رمان «جنگجویان تیس» بیرون آمد، که همانطور به صورت نسخه‌ی خطی کهنسالی باقی ماند و هرگز منتشر نشد.

از حق نگذریم که معلم‌هایم اغلب آدمهای خوب و خوش‌طینتی بودند و بسیاری‌شان که از قضیه بویی می‌بردند هم زیرسیلی رد می‌کردند و کاری به کارم نداشتند. یکی دو نفرشان حتا در زنگ تفریح

نوشته‌ها را می‌گرفتند و می‌خواندند و با تشویق باز می‌گرداندند. چون روایتها کمابیش آشکار و عیان بود و مثلاً کافی بود معلمی شاگردی شیطان را از کلاس بیرون بیندازد تا نیم ساعت بعدش داستانی چند صفحه‌ای درباره‌ی دستگیری یک جنایتکار از فلان نژاد دست به دست بچرخد، که پلیسی از بهمان نژاد او را شناسایی کرده بود. این داستانها اغلب چاشنی طنز و شوخی داشت و چون موجوداتش را نقاشی هم می‌کردم، بین بچه‌های مدرسه‌مان هواخواه بسیار پیدا کرده بود.

بعدتر که به دانشگاه وارد شدم، داستان «دازیمدا» را نوشتم و این اثری بود کمابیش سیاسی که به موضوعات روز می‌پرداخت و به ویژه ماجرای قتل‌های زنجیره‌ای و کشمکش‌های اجتماعی آن دوران را در خود منعکس می‌کرد. داستان دازیمدا کم بسط یافت و به رمانی تبدیل شد، و در سال ۱۳۷۵ بود که کل موجوداتش را نقاشی کردم و در کتابی به اسم «فرهنگ موجودات کیهانی» گرد آوردم، که در واقع نوعی دایره‌المعارف از موجوداتی بود که خلق کرده بودم، و با تاثیر پذیرفتن از عجایب‌المخلوقات قزوینی و کتاب‌الحيوان جاحظ نوشته شده بود. از آن نوعی که بعدتر دیدم در جهان درباره‌ی بازی‌ها و سریال‌های علمی-تخیلی باب است، و البته تحول و رواجش کمابیش همزمان بود با دورانی که در جهانی پیشا-اینترنتی، بی‌خبر از آنها و موازی با آن این متن‌ها را می‌پروراندم.

این روند کشیدن موجودات تخیلی و نوشتن درباره‌شان بعد از آن ادامه یافت و به ویژه از آن رو برایم جالب بود که هر دو را فی‌البداهه انجام می‌دادم و بنابراین مدام در جریان شرح موجودات داستانه‌های نو خلق می‌شد و از دل داستانها موجودات تازه پدید می‌آمد! مهمترین رمانی که از تمام این فرایندها بیرون آمد، همان «دازیمدا» بود که در سال ۱۳۸۳ تلاشی برای انتشارش انجام شد و ممنوع‌الچاپ شد. در ۱۳۸۷ دوست خوبم دکتر آرش حجازی آن را برای چاپ دست گرفت و خوش‌بین بود که بتواند با روابطی که دارد، مجوز چاپش را بگیرد. همو بود که دو بازخورد درباره‌ی کتاب داد، یکی آن که «بویش کم است» - چون قهرمان

راوی داستان با زبانی بویایی ارتباط برقرار می‌کرد!- و دیگر این که شرط بست نتوانم در کتاب اسم حافظ شیرازی را بیاورم. چون روایت در دنیایی به کلی بی‌ربط می‌گذشت و هیچ ارتباطی به زمین و انسانها نداشت. پس از آن ویراست نهایی دازیمدا را نوشتم و فکر کنم هردو شرط را از او بردم. اما دیگر زمانه دیگر شده بود و امکان حضور او و انتشار کتاب از دست رفته بود. پس از آن هم باز در ۱۳۹۲ کوششی برای گرفتن مجوز برای دازیمدا انجام شد که باز به توقیف متن منتهی شد. آنگاه کتاب به شکلی زیرزمینی منتشر شد و خودم هم به شکل الکترونیکی آن را منتشر کردم.

بدنه‌ی آنچه که در این کتاب می‌بینید، به موجودات کتاب «دازیمدا» مربوط می‌شود، و این جلد نخست از مجموعه‌ای از رمان‌هاست که در دنیایی رنگین و دوردست جریان پیدا می‌کند. برخی از این موجودات هم در داستانهای کوتاه آمده‌اند و برخی دیگر در جریان نقاشی خلق شده‌اند و هنوز در داستانی ظهور نکرده‌اند، هرچند شرح خصوصیاتشان را اینجا خواهم آورد.

برخی از این موجودات در گذر زمان به صورتهای مختلف ترسیم و اندیشیده شده‌اند و بنابراین روایتها و نسخه‌هایی متفاوت از آنها موجود است. قاعدتا می‌بایست نسخه‌ی نهایی که در «دازیمدا» می‌بینید را در این متن بیاورم. اما این مرضِ تغییر دادن مداوم همه‌چیز در دایره‌ی تخیل صفتی مقدس است و به همین خاطر همچنان که در نقاشی‌ها مدام ریخت و قیافه‌ی موجودات دگرگون می‌شود، در داستانها هم مرتب شاخ و برگ پیدا می‌کنند. خلاصه آن که همه‌ی نسخه‌هایی که در گذر سالها از این موجودات کشیده‌ام را کنار هم خواهم آورد. آنهایی که با مدارنگی و خودکار کشیده شده از همه قدیمی‌تر (۱۳۷۴-۱۳۷۷) است و نقاشی‌هایی که در رایانه به صورت 2D-Art کشیده‌ام - به همراه بسیاری از نقاشی‌های غیررنگی - از از همه جدیدترند. پرسشی که بسیار درباره‌ی کتاب «دازیمدا» پرسیده‌اند، دلیل نام‌گذاری موجودات به این شکل خاص است. در پایان هر مدخل با برچسب «ریشه:-» خاستگاه این نام‌ها را هم به اختصار شرح خواهم داد.

پیش‌درآمد

این کتاب، ترجمه‌ای است از فرهنگ موجودات کیهانی، نوشته‌ی دانشمند و کیهان‌گرد مشهور - سَمشوط - که در دوران زوال جمهوری چهارم کیهانی می‌زیست، و علاوه بر دانش ژرفش در زیست‌شناسی، مورخ و جغرافی‌دان بزرگی هم بود. سمشوط از وابستگان به نژاد کمیاب هوموسا بود و گذشته از سالیان درازی که به سیر و سفر گذراند، بیشتر عمرش را در سیاره‌ی بومی‌اش ورجمکرد سپری کرد. در دید یک انسان زمینی، هم‌نژادانش موجوداتی شفاف و تقریباً نامرئی با قدرتهای جادویی بودند، که گویا طی قرنهایی که بعد از نگارش این کتاب گذشته، مدتهاست منقرض شده‌اند، یا چنان که برخی از روایتها تاکید دارند، دسته‌جمعی به جهانی موازی با دنیای ما نقل مکان کرده‌اند.

کسانی که به ترجمه‌ی آثار علمی و ادبی متعلق به نژادها و تمدن‌های دیگر دست زده‌اند، به خوبی بر دشواری‌ها و مشکلات چنین تلاشهایی آگاهی دارند. سمشوط در اثر جالب‌توجه خود، سبکی ادبی را رعایت کرده است که شاید در نظر زمینیان نوعی شعر جلوه کند. خواندن اثر مورد بحث به زبان اصلی به خوبی این زیبایی ادبی را منتقل می‌کند، اما این سبک ویژه‌ی نگارش در ترجمه‌ی کنونی از بین رفت. علاوه بر این در جای جای کتاب به رنگها و شکلهایی اشاره شده بود که برای یک وابسته به نژاد هوموسا آشنایند، اما برای یک زمینی معنا ندارند. مثلاً بارها به رنگ خورشید ورجمکرد به هنگام کسوف اشاره شده که برای آدمیزادگان معنا ندارد. اندازه‌ی موجودات و شباهتشان با سایر جانوران هم بر مبنای مشاهدات نویسنده استوار

بود. یعنی از موجوداتی با دم شبیه به یاناس، مونداهایی با پشم آزور، و... فراوان یاد شده که همه را به مترادف‌های آشنای زمینی برگرداندم. ناگفته پیداست که ترجمه‌ی وارغن به عقاب و موندا به مار تا چه حد نادرست است، اما چه چاره، که معیار دیگری برای تعبیر این مفاهیم در زبانمان نداشتیم.

خواننده به خوبی آگاه است که این ترجمه با توجه به این نکات ضعف‌های فراوانی دارد. این که سمشوطت واقعا هنگام تماشای کسوف خورشید و رجمکرد چه رنگی را می‌دیده، یا این که هنگام رویارویی با یک هوباوا دقیقا چه بویی را درک می‌کرده، هرگز برای ما روشن نخواهد شد. مترجم خود بسیاری از این نژادها و سیاره‌ها را ندیده، و به همین دلیل به نارسایی برابرنهادهای پیشنهادی‌اش به خوبی آگاه است.

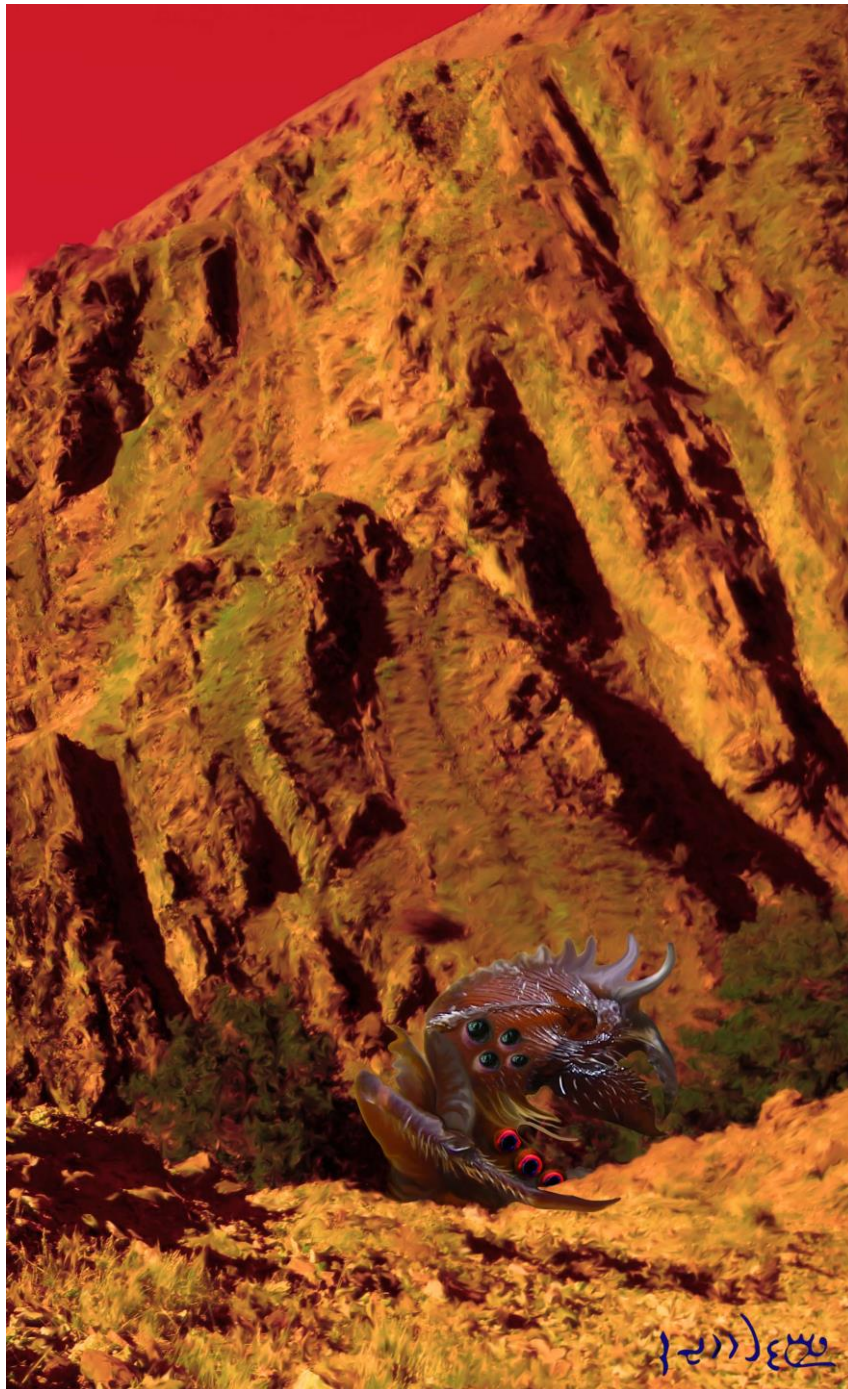
با این حال خوشبختانه دستگاه بینایی هوموساها شباهتی با چشم آدمیزاد دارد، و بنابراین آوردن تصاویر متن اصلی با اندکی دستکاری و کم و زیاد کردن رنگها ممکن بود و این به مفهوم شدن متن یاری خواهد رساند. این تصاویر را خود سمشوطت بر اساس برخوردهایی که در سفرهای طولانی‌اش با موجودات گوناگون داشته، کشیده است. البته برخی از اشکال از دید زمینیان کاملا شفاف بود، که از متن حذفشان کرده‌ام. همچنین برخی دیگر به توده‌ای رنگ یا خط شبیه بود که آنها را هم کنار گذاشته‌ام. نویسنده تصویر انسان را به دلیل غیرمهم پنداشتن ذکر نکرده بود که در این مورد هم بنا به رعایت امانت از متن اصلی تبعیت کرده‌ام. در برخی از جاهای کتاب، اشاره‌ای کوتاهی به زمین و موجودات روی آن شده بود که برخی از جملات آن را حذف کردم تا از جریحه‌دار شدن احساسات خواننده‌ی زمینی پرهیز شود. چون مثلا انسان را گونه‌ای به کلی فرعی و در رده‌ی بیماری‌های واگیردار اکولوژیک قید کرده بود، و چندین فصل را به شرح زندگی مورچگان و زنبوران و موریانه‌ها اختصاص داده بود و تنها آنها را متمدن دانسته بود. این موارد را قدری ویراستم تا حساسیتی در گونه‌ی انسان که مخاطب اصلی این کتاب است، ایجاد نشود.

«فرهنگ موجودات کیهانی» نزد زیست‌شناسان، مورخان و مردم‌شناسان تمدنهای جمهوری چهارم، برای شناخت نژادهای گوناگون مرجعی کلیدی محسوب می‌شود. تا آنجا که من می‌دانم، این کتاب را در دانشگاه‌های منظومه‌ی وگا، ورجمکرد، و همستکان تدریس می‌کنند. فرهنگ کنونی پیوستی مشتمل بر سیارات مورد بازدید سمشوطت را هم داراست که آن را در ابتدای کار خواهم آورد.

شروین وکیلی

پایان ترجمه: مورخ ۴۵۵۶۵/۲۳۳۴ الف / ۷ع ۷۴۵۳۳۵ چ کیهانی

بخش نخست: دنیاهای بیگانه می آشنا



ارمشتگاه

ارمشتگاه سیاره‌ای عظیم است با اقلیمی پیچیده که نیمی از سطحش را اقیانوس پوشانده و نیمی دیگر که خشکی است در قالب یک قاره‌ی بزرگ در نیمکره‌ی جنوبی سیاره قرار گرفته است. این جرم کیهانی به دور ستاره‌ی کژدم (قلب‌العقرب یا آلفا-آنتارس) می‌گردد که ستاره‌ای سرخ‌رنگ است، با اندازه‌ای چهارصد برابر خورشید زمین. ارمشتگاه یکی از هشت سیاره‌ی بزرگ مسکونی این منطقه است و منظومه‌اش به خاطر ماههای پرشماری که در اطراف سیاره‌هایش می‌گردند، شهرتی دارد. چون بسیاری از این ماهها از سیاره‌های عادی بزرگ‌ترند. ارمشتگاه چهار ماه بزرگ دارد که با رنگهای متفاوت‌شان شناسایی می‌شوند

در همسایگی این منظومه مجموعه سیارکهای دانتای قرار گرفته‌اند که به دلیل نزدیکی و اندازه‌های بزرگشان خود دارای نوعی جو هستند. هر چند سال یکبار، دانتای مدار ارمشتگاه را قطع می‌کند و به این ترتیب برخی از گونه‌های زنده در اثر آمیختگی جو این دو جرم آسمانی بین آنها رد و بدل می‌شوند. ارمشتگاه سه ماه هم دارد. که دوتا از آنها مسکونی هستند. این دنیا خاستگاه امپراتوری کهکشانی است و زادگاه نژاد مولوک محسوب می‌شود که کمر همت به فتح کل کیهان بستند و بخش بزرگی از آن را تسخیر کردند.

گونه‌های هوشمند: مولوک، کینشار، ایشالوم، کاسوری، زولمار، باسوگا، سوپریگو، کالخو، هارخاس

ریشه: اسم این سیاره همان کلمه‌ی پهلوی «آرْمَشْتَه‌گَاه» است که جایگاهی بوده در خانه‌ها که زنان در زمان دشتان شدن به آن می‌رفته و در آنجا می‌مانده‌اند. ارمشت تقریباً معنای دشتان شدن و خونریزی را می‌دهد و در ضمن به تابوی همبستری با زنان در زمان قاعدگی‌شان اشاره می‌کند. بنابراین اسم این سیاره را می‌توان به صورت «جایگاه خونریزی» یا «حریم خونین» ترجمه کرد!

اسپت ورن

اسپت ورن سیاره‌ای است بزرگ و مرطوب با سه ماه کوچک که یکی از آنها مرتبا مدار آن را قطع می‌کند و باعث وزش گردبادهای وحشتناکی می‌شود. خورشیدش یکی از ستارگان پرنور خوشه‌ی پروین است که از سطح این سیاره به رنگ سبز دیده می‌شود. هوایی به نسبت خنک و رقیق دارد و به خاطر خاک انباشته از نمک‌اش در فضا از دور همچون گوی درخشان سپیدی دیده می‌شود. یک سوم سطح آن را خشکی فرا گرفته است که اغلبش بیابان و کویر است. با این حال انواع اقلیم‌های گوناگون در محیطهای آبی و خشکی این سیاره شکل گرفته است که پوشش گیاهی و جانوری غنی و پیچیده‌ای دارد.

گونه‌های هوشمند: آلیشیا، سیپار، آژی، لدا، مرشون،

ریشه: این نام از بن اوستایی «سپیت» (سپید) و «ورنه» (یعنی گوشه و کناره) گرفته شده است. روی

هم رفته یعنی منطقه‌ی حاشیه‌ای سپید رنگ.

اوخ‌تار

این منطقه در بخشی دورافتاده و پرت از کیهان که دور از مرکز هردو قلمرو جمهوری سوم کیهانی و امپراتوری جهانی مولوک، اما در میانه‌ی این دو قرار گرفته است. منظومه‌ایست که هشت سیاره را در خود جای می‌دهد که بر سه‌تایشان حیات وجود دارد. خاستگاه همه هم یکی از سیاره‌هاست که «اوخ‌تار» نامیده می‌شود و این منظومه نامش را از آنجا گرفته است. سیاره‌ی عظیم ولی بیابانی و برهوت اوخ‌تار خاستگاه موجوداتی هوشمند است که به تدریج سیاره‌های دیگر منظومه‌شان را مسکونی کردند. همه‌ی این سیاره‌ها شرایطی نامساعد برای حیات اغلب گونه‌های هوشمند دارند و یا زیادی داغ و خشک‌اند و یا بیش از حد سرد و یخزده. به همین خاطر شهرهای بزرگی در آنجا وجود ندارد و قلمروی مطلوب است برای فراریان و پناهندگانی که از هردو قلمرو جمهوری و امپراتوری به آن سو می‌گریزند و در اقلیم‌های دورافتاده‌اش پناه می‌گیرند.

گونه‌ی هوشمند: هونو، مالکوس، مانقو‌طا، آغال

ریشه: اسمش از کلمه‌ی «اوخ!» گرفته شده، چون موجوداتی که به آن سو بروند اغلب مورد حمله‌ی راهزنان قرار گرفته و صدمه می‌بینند. کلمه‌اش از «اوخ!» به علاوه‌ی پسوند «دار/تار» تشکیل شده، یعنی آنچه که مایه‌ی صدمه می‌شود!

اورونت

اورونت سیاره‌ای است نیمه ویران که بخشهای مهمی از آن توسط تشعشعات رادیوآکتیو آلوده شده است. این سیاره در منظومه‌ی سورات جای گرفته و نزدیکترین دنیای همسایه‌ی سیاره‌ی سورات است. بیشتر سطح آن را آب فرا گرفته و آب و هوایی بسیار سرد و مرطوب دارد. بخش عمده‌ی سطح اقیانوسهای این سیاره در تمام مدت سال به صورت منجمد باقی می‌مانند. توفانهای شدید، تندبادها و گردبادهای وحشتناکی بر سطح آن می‌وزند که مهمترین خطر برای مهاجرنشینهای معدود مستقر در آنجا هستند. این سیاره به خاطر منظره‌ی جذاب ویرانه‌ی شهرهای بزرگ و باشکوه حمورها شهرت دارد و هر ساله به همین خاطر پذیرای شمار زیادی از گردشگران از سراسر کیهان است.

ریشه: نام این سیاره شکلی تغییر یافته از «اروند» است که در اصل یعنی نیرومند و خروشنده؛ در

ترکیب با اسم سانسکریت «آراویند» به معنای نیلوفر.

گونه‌های هوشمند: حمورا، گونگای

تاز

تاز سیاره‌ای است سنگی با اندازه‌ی متوسط که به دور ستاره‌ی آلفا-اوریون (ابطالجوز) از صورت فلکی جبار می‌گردد. خورشید آبی‌رنگ بسیار بزرگی دارد که هزار و دویست بار از خورشید زمین بزرگتر است و تلاطمهای سطحش دوره‌های متناوبی از انبساط و انقباض دارد. زمان در این سیاره به دو دوره تقسیم می‌شود، سال گرم، که به دلیل انبساط خورشیدش، اقلیمی بسیار گرم و مرطوب دارد. طی این دوره سطح سیاره از جنگلهایی انبوه و درهم رفته پوشیده می‌شود. بعد از آن سال سرد فرا می‌رسد که در آن مدت خورشید چروکیده شده و آب و هوای تاز را به شدت سرد می‌کند. در این دوره بخار آب موجود در جو یخ می‌بندد و معمولاً همه‌ی جانوران فعال سیاره -جز چند گونه‌ی جان‌سخت- در اثر آن نابود می‌شوند و تنها در قالب هاگها و تخمهایی مقاوم ردپایی از خود به جا می‌گذارند.

در حوضیض سال سرد تشکیل بلورهای یخ بر بقایای جنگلهای سال گرم، منظره‌ای زیبا و عجیب را پدید می‌آورد که اغلب جهانگردان در کتابهایشان آن را با اسم «جنگلهای نقره‌ای» توصیف کرده‌اند. در سال سرد سطح دریاهاى کم‌عمق این سیاره هم منجمد می‌شود و گروه زیادی از جانداران دوزیست برای پرهیز از یخ زدن به ژرفاهای بیشتر پناه می‌برند. این سیاره به دلیل همین دور تناوب خورشیدش، فاقد تمدن بومی پیشرفته است، اما یکی دو گونه‌ی نیمه‌هوشمند دارد.

گونه‌های هوشمند: باتلای، پالنکی، خوندو

ریشه: اسم این سیاره از از ریشه‌ی ایرانی گرفته شده به معنای مضرس و دنداندار و با تاج هم‌ریشه

است.

تیس

سیاره‌ایست با دو ماه کوچک و سه قاره‌ی عظیم که دو سوم سطح آن را می‌پوشاند. آب و هوایی معتدل و کم‌نوسان دارد. اما گهگاه به توفان‌هایی عظیم سطح آن را در می‌نوردد. خورشید آن ستاره‌ی قو (آلفا-سیگنوس) است و در بخش‌های حاشیه‌ای کهکشان راه شیری قرار دارد. یکی از ماه‌های آن مسکونی هستند. جوی متراکم و گرانشی زیاد دارد و با این حال گونه‌های بالدار بر سطح آن فراوانند.

گونه‌های هوشمند: سیمرن، آمورگا، هارپا

ریشه: نام این سیاره از دریای تیس گرفته شده که در دوران پیشین زمین‌شناسی ایران زمین را در خود غرقه کرده بود و دریاچه‌های هامون و اورمیه بقایای آن هستند.

خوشه‌ی پروین

این خوشه، از مجموعه‌ی دوازده خورشید و سیارات وابسته به آنها تشکیل شده است. این همان خوشه از ستارگان است که در اخترشناسی امروز زمینیان به نام پلایدها شهرت یافته است. خورشید مرکزی‌اش حدود دویست سال نوری با زمین فاصله دارد. ارتباط نژادهای بومی این خوشه از ستارگان با هم آنقدر زیاد است که معمولاً کل این مجموعه را به عنوان یک واحد کیهانی محسوب می‌کنند. موجودات ساکن این مجموعه از ستارگان، مدتها پیش از این که توسط سایر موجودات کشف شوند، به مسافرت‌های درون سیاره‌ای می‌پرداختند و بنابراین امروز پی بردن به اینکه زادگاه دقیق هر نژاد کدام سیاره است، غیرممکن می‌نماید. همه‌ی ساکنان ده‌ها سیاره‌ی مسکونی این مجموعه را با نام ساکن خوشه‌ی پروین مشخص می‌کنند. تنها برخی از سیاره‌های این مجموعه که از نظر تاریخی یا بازرگانی اهمیت زیاد دارند، در منابع و مراجع ذکر می‌شوند.

گونه‌های هوشمند: ارشتاد، چالپا، پرتوش، روقین، دیوهومب، نیسین، هونتارای، بویان

ریشه: این منطقه از کیهان حدود دو هزار سال است در ایران با همین نام خوانده می‌شود.

دارما

دارماها دو سیاره‌ای دوقلو هستند که با الگویی پیچیده و تکرار ناشدنی گرداگرد دو خورشیدشان گردش می‌کنند. خورشیدها را به خاطر رنگشان دارمای سرخ و زرد می‌گویند و سیاره‌ها را هم به خاطر خشک بودن یکی و فراوانی دریا در دیگری دارمای خشک و آبی نام نهاده‌اند. منظومه‌ی دارما، سه ماه هم دارد که با حرکاتی آشوبناک و غیرقابل‌پیش‌بینی در اطراف این دوقلوهای کیهانی می‌گردند. هرگز جو این دو سیاره به هم برخورد نمی‌کند. اما در دوره‌هایی فاصله‌ی این دو سیاره با هم آنقدر کم می‌شود که هوانوردهای ساده و ابتدایی می‌توانند از یکی به دیگری پرواز کنند.

آب و هوای این دو سیاره با هم تفاوت زیادی دارند. سه چهارم سطح یکی از آنها - دارمای آبی - با اقیانوسهایی پوشیده شده که از آب رقیق و سبز رنگی انباشته شده است. بیشتر نژادهای متمدن این سیاره در اعماق اقیانوسهای آن تکامل یافته‌اند. سیاره‌ی دوم، که کم‌آب‌تر از همزادش است، دارمای خشک نامیده می‌شود و سطحش به جز چند دریاچه‌ی کوچک از بیابانها و کویرهای پهناور پوشیده شده است. مهمترین موجود دارمای آبی نوعی مارماهی است که رقصهای جفتگیری‌اش آداب و مراسمی پیچیده و تماشایی دارد و کل زندگی و تمدن‌های شکل گرفته بر این سیاره بر محور آن تنظیم شده است. در هر دو سیاره موجوداتی هوشمند تکامل یافته‌اند، اما گرانیگاه اصلی‌شان دارمای خشک است. هریک از این دو سیاره یک ماه بزرگ هم دارد که توسط گونه‌های هوشمند دارمای خشک مسکونی شده است. ماه سوم که مداری پیچیده دارد و هر از چندی در فواصلی بسیار دور از سیاره‌ها و خورشیدها سرگردان می‌شود، برای پشتیبانی حیات مناسب نیست.

گونه‌های هوشمند:

دارمای خشک: دازیمدا، آسگارت، آپسو، تورانا

دارمای آبی: بانژو، کاپور، سوباد، آنگوستا

ریشه: دارما همان کلمه‌ی دَرَمَه در سانسکریت گرفته شده که در اصل یعنی پشتیبانی کردن و وظیفه‌ای

را ادا کردن. اما نزد هندوها و بودایی‌ها به معنای نظم اخلاقی حاکم بر هستی هم به کار گرفته شده است.

دانتای

این منطقه از کیهان در اصل مجموعه‌ای از خرده‌سیارات کوچک و بی‌اهمیت است که فقط به عنوان فرودگاه و پایگاه نظامی اهمیت دارد و تمدنی پیشرفته در آنجا یافت نمی‌شود، هرچند سه گونه‌ی هوشمند با جوامعی ابتدایی بر یکی از بزرگترین سیارک‌هایش تکامل یافته‌اند که تنها یکی‌شان دولتی نیرومند پدید آورده است. این منطقه منابع معدنی خاصی هم ندارد و به همین خاطر با آن که از قلمرو مولوک‌ها دور است، امپراتوری بدون مقاومت و به سادگی آنجا را تسخیر کرد و چند پایگاه ترابری در آنجا مستقر کرد.

گونه‌ی هوشمند: کادیشو، زولمار

ریشه: این نام از ریشه‌ی پارسی باستان «دنت» گرفته شده که یعنی دندان و کلماتی مثل دنده هم از آن باقی مانده است. دلیل این نامگذاری آن است که سحابی سیارک‌هایش از دور به دندانی تیز و دراز شباهت دارد.

رگا

رگا سیاره‌ایست عظیم که به همراه سیزده ماه بزرگش در مدار ستاره‌های دوقلوی کی‌کاوس (بتا-سفتوس) گردش می‌کند، و نزدیک به مرکز کهکشان قرار دارد. این سیاره در منظومه‌ای قرار گرفته که دارای چهارده سیاره‌ی دیگر هم هست، اما در این میان حیات هوشمند تنها بر سطح همین سیاره تکوین یافته است. به دلیل همین دور افتادگی از سیارات مسکون دیگر، تا مدتها این سیاره را در نقشه‌های کیهان‌شناسی به عنوان سیاره‌ای غیرمسکون و متروک مورد اشاره قرار می‌دادند.

رگا فاقد اقیانوس است، اما جو آبی‌رنگش انباشته از بخار آب است و سطح آن از جنگلهایی پرباران و گرمسیری پوشیده شده که همیشه زیر رگبارهای باران در حال شست‌وشو هستند. بر سطح رگا کوه‌های بسیار بلند و بنفش رنگی هم دیده می‌شوند، که مسکن هزاران جانور وحشی و ناشناخته‌اند. رگا به دلیل داشتن گله‌های میلیونی پرندگان رنگارنگش، و آسمان پرابر و ملتهبش در میان مردم متمدن کیهان به عنوان سیاره‌ای خوش‌منظره شهرت دارد. ویژگی دیگر رگا داشتن چشمه‌های نفتی فراوانی است که به صورت آبشارهایی بر سطح آن جریان دارند و منظره‌هایی شگفت‌انگیز را پدید می‌آورند.

رگا طبیعتی وحشی و بومیانی سرسخت و جنگاور دارد و همه‌ی نژادهای ساکن آن نسبت به بیگانگان دشمنی و مقاومتی دارند. یکی از کهنترین و پیشرفته‌ترین تمدنهای کیهان در آنجا تکامل یافته است. طوری که آنجا را خاستگاه جمهوری نخست کیهانی می‌دانند. هرچند نژاد بنیانگذاری که ایده‌ی جمهوری کیهانی را مطرح کردند و به کرسی نشاندند، طی هزاران سال بعد به تدریج در سیاره‌های دیگر پراکنده شدند و جز آثار باستانی پرابهت و عظیم چیزی از خود بر این سیاره باقی نگذاشتند. رگا به خاطر ماههایی که در فاصله‌ی

نزدیکی در مدارش گردش می‌کنند شهرت دارد. در برخی از نقاط این سیاره آب دریاچه‌ها در اثر نیروی گرانشی این ماهها به جو بر می‌خیزد و جریانهای هوایی پیچیده و بارشهایی سیل‌آسا را رقم می‌زند. این پدیده با اسم آبشارهای واژگون رگا شهرت یافته است.

گونه‌های هوشمند: موکلاس، فارناژ، هاجوج، گاژید، توماسپ هزارسر، کوفران، سنگان، جاجوگ،

جاموگ، رایزن، کالدا

ریشه: کلمه‌ی رگا در واقع همان رَعَه در اوستا و راگا در متون پهلوی و پارسی است که اسم قدیم

و کهن شهر ری است و در اصل به معنای راه بوده است.

ریتسا

ریتسا سیاره‌ایست کوچک و پوشیده از مرداب‌های آمونیاکی که دو خورشید دارد. این خورشیدها همان ستارگان دوقلوی صورت فلکی دلو (زتا-آکواریوس) هستند. در نتیجه‌ی گردش به دور این خورشیدها دوره‌هایی متناوب از آب و هوای آرام و توفانی بر سطح این سیاره چیره می‌شود که مشابهش در هیچ سیاره‌ی دیگری نظیر ندارد. ریتسا جوی غلیظ دارد که از جنس ترکیبات نیتروژنی و کربنی ساده‌ای مانند متان و آمونیاک انباشته است.

ریتسا دو ماه بزرگ و عجیب دارد که در جهت‌هایی معکوس به دور این جرم کیهانی می‌گردند. یکی از این ماه‌ها قرمز و دیگری آبی است و هر دو شکلی نامنظم و غیرکروی دارند. سطح سیاره اقلیمی بسیار گرم و مرطوب دارد و از گرمترین سیاره‌های دارای زندگی و تمدن به شمار می‌رود. در گوشه و کنار سطح آن آبگیرهایی وجود دارد که موجوداتی غول‌پیکر را در درون خود پرورده است. همچنین دریاچه‌ی بزرگی مملو از جیوه بر سطح آن وجود دارد که بسیار مشهور است.

گونه‌های هوشمند: اژید، گاندور

ریشه: این نام از بن هندو اروپایی «ریت» به معنای دلیر و نگهدارنده گرفته شده است، به همراه

پسوندها «-سا» یعنی همسان و شبیه!

زمین

این سیاره در کناره‌ی کهکشان، در ناحیه‌ای به نسبت خلوت و خالی از سکنه قرار دارد. خاکش آلوده به مواد رادیوآکتیو است و به همین دلیل هم بومیانش چندان هوشمند نیستند و تمدنی پیچیده بر سطح آن شکل نگرفته است. این سیاره یک ماه بزرگ دارد و خورشیدی زرد رنگ آن را گرم می‌کند. سیاره‌ای عادی و به نسبت کوچک است که دو سوم سطحش را اقیانوس پوشانده است. ماهش فاقد جو و بنابراین خالی از اشکال شناخته شده‌ی زندگی است. بخش مهمی از سطح سیاره‌ی مادر هم به دلیل آلوده بودن به تشعشعات مرگبار از موجودات زنده تهی است.

پیچیده‌ترین شکل حیات بومی آنجا عبارت است از قبیله‌هایی از حشرات هوشمند و اجتماعی که معمولاً با یکدیگر جنگ و رقابت دارند. بیشتر گونه‌های این سیاره پیش از رسیدن به دستاوردهای فرهنگی پیشرفته، به دلیل بالا بودن افراطی بسامد جهشهای ژنتیکی، توسط گونه‌های دیگر منقرض می‌شوند. به تازگی چند کلنی از موجودات هوشمند سیاره‌ی وگا در آنجا مهاجرنشینی‌هایی تشکیل داده‌اند. برخی از مورخان معتقدند دلیل آلودگی شدید این سیاره به مواد رادیوآکتیو گونه‌ای هوشمند و باستانی به نام آدمیزاد بوده که پیش از آن که خرد لازم را کسب کند، فناوری هسته‌ای را ابداع کرده و بنابراین زیست‌کره‌ی سیاره را نابود کرده است. از این گونه هیچ نشانه‌ای باقی نمانده، اما برخی معتقدند لایه‌ی ضخیمی از مواد پلاستیکی که اقیانوسها و سطح سیاره را فروپوشانده از ترشحات این موجودات بوده‌اند و منشأ طبیعی ندارند.

گونه‌های هوشمند: انسان، عداد، مورچه، موریانه، زنبور

ریشه: نام این سیاره از کلمه‌ی اوستایی زمیاد گرفته شده است.

ستونهای جاودانگی چین وات

این ستونها در منطقه‌ای موسوم به کوه‌های اوهام قرار دارند که در جایی پرت و دور افتاده از سطح سیاره‌ی همستگان جای گرفته است. از هزاران سال پیش افسانه‌ای مشهور در بین تمام گونه‌های هوشمند بومی این سیاره رواج داشت که بر مبنای آن تنها راه جاویدان شدن موجودات میرا، سفر کردن به قلمرو ستونهای جاودانگی است. در طول تاریخ متنوع و پر پیچ و خم سرزمین چین وات، صدها گونه‌ی هوشمند ساکن همستگان، هزاران هزار جوینده‌ی مشتاق جاودانگی در طلب رسیدن به این فرجام مطلوب پای در راه دراز کوه‌های اوهام گذاشته‌اند و نام و نشانی از آنها باقی نمانده است.

همه می‌دانند که این کوه‌های پوشیده در ابرهای سبز، خاصیت عجیبی دارند و آن هم این است که جز موجود زنده، هیچ ماشین دیگری در اطراف آن کار نمی‌کند و بال زدن و پرواز در آن نیز بسیار خطرناک و مرگبار است. یعنی برای رسیدن به آنجا نمی‌توان از هوانورد یا خودرو استفاده کرد. به همین خاطر کاروانهایی از سالکان جسور و پهلوانان دوره‌گرد که قدم در راه رسیدن به ستونهای جاودانگی می‌گذاشتند، پای پیاده به آن سو می‌شتافتند.

از میان بی‌شمار جوینده‌ی جاودانگی که به این منطقه رفته بودند، هیچکس برنگشت تا راز این ستونها را بازگو کند. به همین خاطر فرض بر آن بود که دروازه‌ای به سوی دنیایی دیگر در این جایگاه پنهان شده که به راستی شکلی از نامیرایی را برای زایران فراهم می‌آورد. این معما زمانی گشوده شد که شروکین که پهلوان حماسی نامدار نژاد مولوک بود، به آنجا سفر کرد و نخستین کسی بود که زنده برگشت. او افشا کرد که

ستونهای جاودانگی در دشتی گسترده و وسیع قرار دارند که راه ورود به آن، یکطرفه است و بازگشت از همان راه ناممکن است. از لابه‌لای سنگهای داغ و مذاب کف این دشت بخارهایی از دریاچه‌های مذاب طلا و مس بیرون می‌زند. هرکس که به این دشت می‌رسد، ناچار است به دنبال جایی بلند بگردد و از زمین فاصله بگیرد، وگرنه خیلی زود روی سنگهای داغ و نیمه مذاب می‌سوزد و از بین می‌رود.

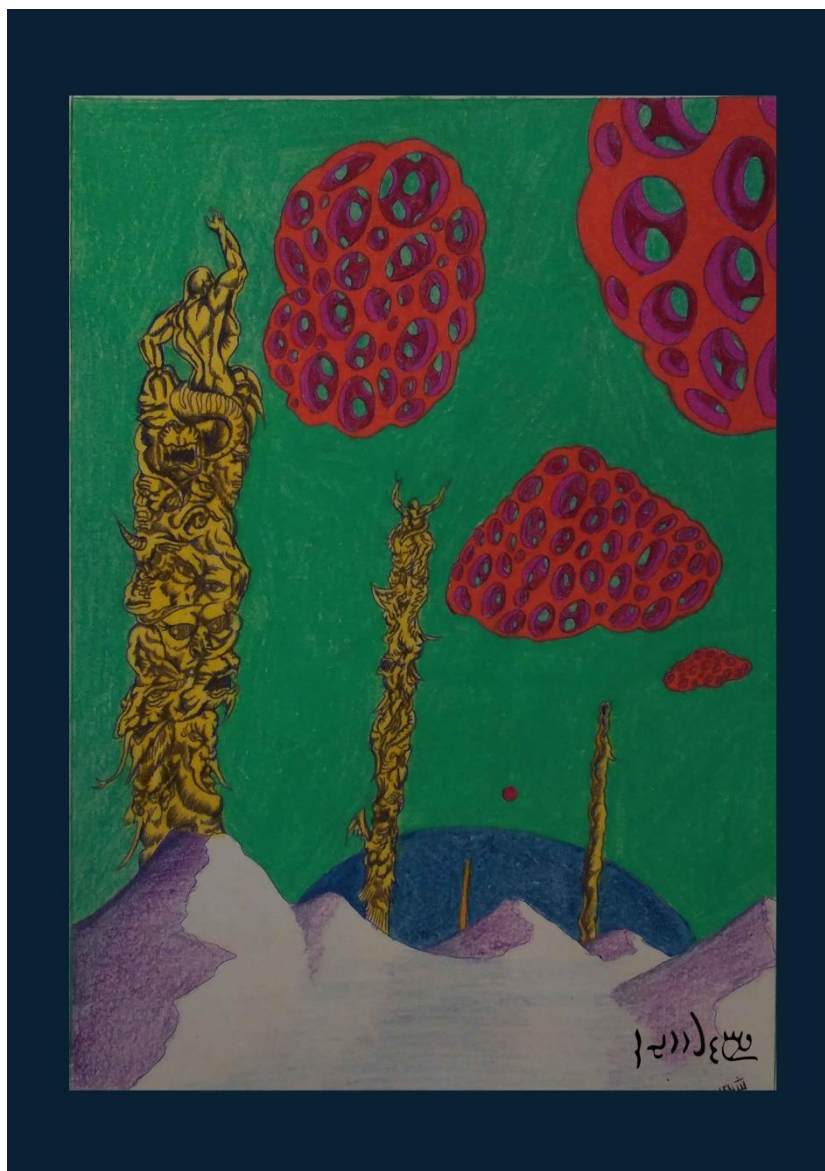
افرادی که وارد دشت چین‌وات می‌شوند، تنها جای پای که می‌یابند اجساد سایر موجوداتی است که در آرزوی جاودانگی به این دشت آمده‌اند. بنابراین راهی جز این نمی‌یابند که از نزدیکترین جسد خشکیده و مومیایی شده در اثر گرمای زیاد، بالا بروند. اما مشکل اینجاست که بالا روندگان از این ستونها، دیگر نمی‌توانند از آن پایین بیایند. چرا که هیچ چیز جز گرمای وحشتناک و فلز مذاب انتظارشان را نمی‌کشد. به این ترتیب تازه واردان بر دوش قربانیان قدیمی آنقدر باقی می‌مانند تا همان جا بمیرند. جالب آنجاست که بخارهای انباشته از گردِ طلا که از زمین اسیدی این دشت می‌جوشد، به زودی بر بدن آنها رسوب می‌کند و آنها را به تندیسهایی زرین تبدیل می‌کند. به این ترتیب مرتب ارتفاع این ستونهای زرین بیشتر می‌شود و عده‌ی بیشتری در قالب این ستونهای زیبای طلایی جاویدان می‌شوند.

ناگفته نماند که هنوز هم بسیاری از افراد در مورد صحت گزارش هول‌انگیز شروکین تردید دارند. اما با این حال هیچ گروه اکتشافی و جهانگردی نبوده که بتواند پس از او به کوهستان غریب برود و زنده بازگردد. تنها شاهد دیگری که در مورد این ستونها در دست است، به عکسهایی منحصر می‌شود که یکی از هوانوردهای بی‌سرنشین کینشاث پس از ورود به محدوده‌ی هوایی کوهستان اوهام و پیش از سقوط مخابره کرد. بر اساس این تصویر که ما بخشی از آن را در اینجا برایتان نمایش داده‌ایم، گزارش شروکین تا حدودی تأیید می‌شود.

ستونهای جاودانگی، اگر به راستی به همین شکل واقعیت داشته باشند، می‌توانند همچون بزرگترین موزه‌ی مردم‌شناسی نژادهای متمدن همستگان به شمار رود. چرا که در مدت چند هزار سال گذشته، از تمام صدها نژاد متمدنی که به همستگان سفر کرده یا بر آن زیسته‌اند، مسافران و جویندگانی بوده‌اند که افسانه‌ی وجود ستونهای جاودانگی را باور کرده و گام در راه قلمرو چین‌وات گذاشته‌اند. غافل از آن که جاودانگی تنها با ورود به اقلیم مرگ ممکن می‌شود.

ریشه: نام این منطقه از کلمه‌ی اوستایی «چینوت» گرفته شده که یعنی «روی هم چیده شده» و صفتی

است برای پل صراط که راه رسیدن روان مردمان به آسمان است.



سورات

سیاره‌ای است با اندازه‌ی متوسط و پوشیده از جنگلهای انبوه و کوه‌های پردرخت، که به دور ستاره‌ی نیم‌اسب (اپسیلون-ساگیتاریوس) می‌گردد و در مرکز کهکشان راه شیری قرار دارد. این منظومه دارای شش سیاره است که سه تا از آنها مسکونی هستند. سطح سورات که بزرگترین‌شان است، از ماسه و صخره‌هایی سرخ‌رنگ پوشیده شده است و گذشته از مردابهای پهناور و کم عمق پراکنده بر آن، اقیانوس بزرگی ندارد. یک بیابان بسیار بزرگ هم در نیمکره‌ی جنوبی آن قرار دارد که فاقد موجودات متمدن و هوشمند است. سورات ماه ندارد. یکی از مناظر جالب آن، ابرهایی ارغوانی رنگ است که اغلب در ارتفاع بالای جو دیده می‌شوند. بر این سیاره، چندین تمدن درخشان پدید آمده‌اند و نژادهای مشهور و متعددی بر سطح آن تکامل یافته‌اند.

گونه‌های هوشمند: ایکچوا، موراشو، اولای، نین‌گار، کوچان، بینسابا، هدیش، فدرنج، آرتیمانو،

ویامبور

ریشه: نام این سیاره از بندرگاه مشهوری در هندوستان گرفته شده که در طول تاریخ پایگاه تجاری

ایرانیان در شاخه‌ی جنوبی راه ابریشم بوده است.

شوکاچین

سیاره‌ای است که به دور یکی از ستارگان خوشه‌ی پروین می‌گردد. این ستاره در حاشیه‌ی این خوشه قرار دارد و از سطح شوکاچین به رنگ نارنجی پررنگی دیده می‌شود. نیمی از سطح این سیاره از جنگلهای انبوه تاریک و نیم دیگر از دریا‌های عمیق اسیدی پوشیده شده است. دو ماه نزدیک به هم دارد که علاوه بر گردش به دور سیاره‌ی مادر، به دور یکدیگر نیز می‌گردند. چندین نژاد متمدن در این سیاره پدیدار شده‌اند که برخی از آنها امروز در معادلات جهانی نقش مهمی را ایفا می‌کنند.

فناوری بسیار مهمی که در این سیاره تحول یافته، به جهش‌های فرافضا مربوط می‌شود. آن هم عبارت است از این که سفینه‌ها با دستکاری در ابعاد فیزیکی شان جهشی به جهانی موازی انجام می‌دهند و فوری به شکلی حساب شده به جهان خودمان باز می‌گردند و به این ترتیب فاصله‌هایی کیهانی را در یک چشم به هم زدن طی می‌کنند. چون نژادهای ساکن این سیاره صلحجو و بازرگان بودند، این فناوری را به فروش رساندند و در نتیجه تکنیک ساخت چنین سفینه‌هایی به سرعت جهانگیر شد. امروز این فن همچون بخشی از صنعت فضانوردی در تمدنهای گوناگون به کار گرفته می‌شود و یکی از عوامل مهمی بوده که آمیختگی تمدنهای سیارات گوناگون و شکل‌گیری جمهوری و امپراتوری را ممکن ساخته است.

گونه‌های هوشمند: مونگال، گومبولو، کاپاک، لارسا

ریشه: در سنت بودایی گری ژاپنی «شوکوچی» به معنای طی الارض و جابه‌جا شدن ناگهانی در فواصل طولانی است و از معجزه‌های قدیسان بودایی محسوب می‌شود. در داستانهای علمی-تخیلی ژاپنی و همچنین صنایع پیشرفته‌ی ژاپن هم چنین کلمه‌ای در معنایی صنعتی و فنی کاربرد پیدا کرده است.

کیمالا

کیمالا نام ماه‌های بزرگ سیاره‌ی ارمشتگاه است. هر یک از این ماه‌ها از سطح ارمشتگاه به رنگی دیده می‌شوند و نام‌شان را از همین جا گرفته‌اند. چهارتایشان مسکونی است که بزرگ‌ترین‌شان کیمالای سرخ نامیده می‌شود و دنیایی است برهوت و به نسبت کم‌جمعیت که منابع اندکی دارد و جوامعی فقیر و بدوی در آن مستقر شده‌اند.

گونه‌های هوشمند: دو گونه‌ی خویشاوند و شبیه به هم که هردو را کیمالا می‌نامند و بر کیمالای سرخ تکامل یافته‌اند. هردوی این گونه‌ها به شدت خود را استتار می‌کنند و به سختی دیده می‌شوند و به همین خاطر از هم تفکیک‌پذیر نیستند.

ریشه: این کلمه از اسم «کامالا» در سانسکریت گرفته شده که لقب ایزدبانوی لاکشمی است و در اصل به معنای نیلوفر است. برای این چنین نامی دارند که (اگر به آنجا سفری کنید می‌بینید که!) در زمینه‌ی سیاره‌ی عظیم و آبی رنگ ارمشتگاه مثل نیلوفری رنگی می‌ماند که از اعماق آب بیرون می‌آید. رنگ کیمالاهای دیگر هم سپید و سبز و صورتی است و اینها هم با رنگ نیلوفر همخوانی دارند.

گروتاست

گروتاست یکی از جهان‌های مرزی بین قلمرو امپراتوری و جمهوری است. سیاره‌ایست به نسبت کوچک که کمربندی از خرده سیاره‌های بزرگ و کوچک در پیرامونش پراکنده شده‌اند و به همین خاطر مخفی‌گاهی مطلوب برای راهزنان فضایی به حساب می‌آیند. خود گروتاست سیاره‌ایست بسیار بزرگ که سراسر سطحش از اقیانوس‌هایی نیمه منجمد از جنس متان و ترکیبات هیدروکربنی دیگر پوشیده شده است.

گونه‌های هوشمند: اوراری، زاموگو

ریشه: این کلمه از دو بخش «گرو» (گروگان) و پسوند «-است» (کوتاه شده‌ی -ستان) تشکیل شده؛

یعنی جایی که گروگان‌ت می‌گیرند!

وگا

این سیاره، به دور خورشیدی به نام وگا (آلفا-لیرا یا نَسِرِ واقع) می‌گردد. بسیار پهناور و بزرگ است و شش هفتم سطح آن را اقیانوسهایی انباشته از ترکیبات گوگردی پوشانده است. جوی غلیظ و متراکم و هوایی یکنواخت و بسیار گرم دارد. تنها خشکی‌های این سیاره عبارتند از یک قاره‌ی مرکزی و چند جزیره‌ی کوچک در اطراف آن. آب اقیانوسهایش به رنگ زرد کهربایی است و گهگاه پدیده‌های عجیبی در آن دیده می‌شود. جوشیدن و لخته شدن، دو تا از مشهورترین این پدیده‌ها هستند که اغلب به پیدایش شکل‌هایی نامنتظره از حیات دامن می‌زنند. وگا دو ماه دارد که غیرمسکونی هستند.

گونه‌های هوشمند: ایلا، پاژند، ساونگهی، دامو، هیتاسپ، اخواشت، آخیژ

ریشه: این سیاره یکی از اولین سیاره‌هایی است که زمینیان خارج از منظومه‌ی خود کشف کردند. نام ستاره‌اش در سراسر تاریخ بنا به سنت ایرانی «نسر واقع» خوانده می‌شده است و «وگا» شکلی لاتینی شده از بخش دوم همین کلمه (واقع) است.

وَنگوهِن

وَنگوهِن پاره سنگی نامنظم و کوچک است که به دور ستاره‌ی اسب بزرگ (آلفا-پگاسوس) می‌گردد. این ستاره شصت و هفت بار بیشتر از خورشید زمین درخشندگی دارد و فاصله‌اش با خورشید زمین صد سال نوری است. وَنگوهِن سیاره‌ای است کوچک و صخره‌ای و بسیار گرم که هرگز در آن آب به صورت مایع دیده نمی‌شود. دریاچه‌هایی از قیر و نفت بر سطح آن وجود دارند. با وجود اقلیم گرم و خشک و نامساعد، گلزارهای وسیعی در آنجا وجود دارد که گل‌هایش مستقیماً با استفاده از نور خورشید و قیر تغذیه می‌شوند و نیاز چندانی به آب ندارند. این منظومه یک سیاره‌ی دوقلوی کوچکتر از وَنگوهِن هم دارد که به دلیل نداشتن جو غلیظ و بمباران شدن توسط تشعشعات مرگبار خورشیدشان، زندگی بر آن پدید نیامده است.

گونه‌های هوشمند: پتاح، پوروتات، زوم، فیشوتن، بشی

ریشه: این نام از کلمه‌ی اوستایی «وَنگَهو» گرفته شده به معنای نیک و سودمند.

هاتور

هاتور در واقع سیاره نیست، بلکه ماه کوچک و زیبایی است، که در اطراف سیاره‌ای به همین نام گردش می‌کند. سیاره‌ی هاتور غیر مسکونی است و در منظومه‌ی شَعْرَای شامی (آلفا-کانیس مینور) قرار گرفته است. خورشید آن درخششی شش برابر خورشید زمین دارد و فاصله‌ی این دو با هم یازده سال نوری است. ماه هاتور به دلیل داشتن جو رقیق و خورشیدی نارنجی رنگ، به شکل خاصی نور می‌گیرد و تمام اشیای سطح آن با آمیزه‌ای از رنگهای سرخ و صورتی دیده می‌شوند. بیشتر سطح این ماه را چمنزارهایی سرخ‌رنگ پوشانده است که به تناوب توسط بارش شهد سیراب می‌شود. این باران در سطوح بالایی جو هاتور، در اثر واکنشهای بیوشیمیایی پیچیده‌ای در حضور میکروبهای متنوع ساکن این جو تولید می‌شود و بر سطح ماه هاتور می‌بارد. بر سطح این ماه گونه‌های زنده‌ی بسیاری وجود دارند که از این شهدهای انباشته از انرژی تغذیه می‌کنند. از خصوصیات هاتور این است که ابر در آسمانش تشکیل نمی‌شود، و بخار آب پراکنده در جو رقیق آن هرگز متراکم نمی‌شود. تنها ابرهایی که در جو این سیاره دیده می‌شوند، گله‌های غول‌آسای حشراتی هستند که به طور گروهی در ارتفاعات پایین پرواز می‌کنند و برای تغذیه از شبنم‌های شیرین از چمنزاری به چمنزار دیگر می‌روند. خاک هاتور سیاه‌رنگ است و شبهایی بسیار طولانی دارد.

گونه‌های هوشمند: فاراش، اوشتار، آرنگ، واچو

ریشه: نام این سیاره از ایزبانوی مصری هاتور گرفته شده که نماینده‌ی زنانگی و باروری و زیبایی است. هاتور در زبان مصری باستان «اقلیم خورشید (هوروس)» معنی می‌داده است و اشاره است به وابستگی ماه هاتور به پرتوهای حیات‌بخش خورشیدش.

ورجمکرد

وَرَجْمَكْرَدُ سیاره‌ای است کوچک و صخره‌ای که در نزدیکی خورشیدی بزرگ به نام چشم گاو (آلفا-الدبران) می‌گردد. این ستاره در صورت فلکی گاو قرار دارد و فاصله‌اش تا زمین هفتاد سال نوری است. از گرمترین و خشک‌ترین سیارات شناخته شده است. چهار پنجم سطح آن را خشکی پوشانده و بخش مهمی از آن را بیابانها و کویرهای انباشته از نمک تشکیل می‌دهد. هرچند ابرهای آمونیاکی رنگارنگی در طبقات بالای جو این سیاره حضوری همیشگی دارند، اما بارش باران به ندرت در این جهان دیده می‌شود. در عین حال جریانهای زیرزمینی آب در بخش مهمی از این بیابانها وجود دارد و باعث حاصلخیزی خاک می‌شود.

ورجمکرد آب و هوایی بسیار توفانی دارد و مدام بادهای شدید گرم و رعد و برقهای متناوب سطح آن را در می‌نوردد. ارتفاعات بسیار بلند و صخره‌ای دارد که در سطوح بالایی به دلیل نزدیکی به توده‌های ابر، سرسبزترند. ورجمکرد دارای سه ماه است که نژادهای هوشمند سیاره‌ی مادر در همه‌ی آنها مستعمراتی ایجاد کرده‌اند. تعداد چشمگیری از هوشمندترین نژادهای کیهان بر این سیاره تکامل یافته‌اند. عده‌ای از پژوهشگران همین دشواری شرایط زیستی را علت اصلی برتری تمدنهای این سیاره می‌دانند. بزرگترین کتابخانه‌ها و بانکهای اطلاعاتی دنیا در این سیاره متمرکز شده است و بزرگترین دانشمندان و فیلسوفان جهان کنونی هم

از آنجا برخاسته‌اند. این سیاره قرن‌هاست که به عنوان مرکز فرهنگی تمدن کهکشان شهرت دارد و گرانیگاه هنر و علم در سراسر کیهان محسوب می‌شود.^۱

گونه‌های هوشمند: آراواک، آزور، مودرا، زانشین، هوباوا، نموا، کوبا، مورانا

ریشه: نام این سیاره از شهری زیرزمینی گرفته شده که در اساطیر ایرانی جمشید آن را در برابر تاخت

و تاز سرمای شدید بنا کرد و مردمان را در آن پناه داد. این کلمه از سه بخش تشکیل شده است: «ور» (دژ،

قلعه) ای که «جم» (جمشید) «کرد» (ساخت).

^۱ ناگفته نماند که نویسنده‌ی اصلی کتاب - سمشوط - خود در این سیاره پرورش یافته و بنابراین کمی در تعریف از زادگاه خود اغراق می‌کند. - مترجم.

همستگان

همستگان سیاره‌ای است که در منظومه‌ای به همین نام، در بخش مرکزی کهکشان راه شیری قرار گرفته است. این سیاره اندازه‌ای نزدیک به برجیس (مشتری) دارد. پانزده ماه در اطرافش می‌گردند، که هفت تایشان دارای اشکال گوناگونی از زندگی هستند، و دوتای دیگرش پس از مهاجرت‌های موجودات هوشمند این سیاره به صورت مستعمره درآمده‌اند. جو غلیظ همستگان مملو از بخار آب است و برای جانداران این سیاره در برابر نور شدید خورشید بنفش رنگش همچون سپر محافظی ارزشمند عمل می‌کند.

یک سوم سطح این سیاره از اقیانوس‌هایی انباشته از ترکیبات آلی پوشیده شده، که چه در خشکی و چه در آب بوم‌هایی متنوع و مملو از جانداران گوناگون را در بر می‌گیرد. انواع چمنزار، مرتع، جنگل، کوهستان، و صحرا در آن دیده می‌شود. تمام موجودات بر سطح آن با سایه‌هایی به رنگ بنفش و قرمز دیده می‌شوند و به همین دلیل هم بخش مهمی از جانداران این سیاره رنگ‌هایی متمایل به سرخ دارند. اقیانوس‌های آبی زرد رنگ دارد که از موجودات ذره‌بینی انباشته است و معمولاً خیزاب‌های بلندی بر سطح آن دیده می‌شود.

به دلیل نوسان‌های گرانشی همستگان که از سیال بودن هسته‌ی فلزی درونی سیاره ناشی می‌شود، بیشتر نژادهای تکامل یافته در آن جثه‌ای بزرگ دارند، شمار زیادی از گونه‌های پرنده هم در همین شرایط تکامل یافته‌اند. تنوع زیستی بر سطح این سیاره بسیار بالاست و به احتمال زیاد بخش مهمی از جانداران آن هنوز شناخته نشده‌اند. ماه‌های آن هم - که بر اساس اندازه‌شان شماره‌گذاری می‌شوند - هر یک تنوع زیستی خاص

خود را دارند. بین ماه هفتم و سطح همستگان یک باریکه‌ی رقیق از جو وجود دارد که از سوی برخی از جانداران پرنده برای مهاجرت به ماه مزبور یا در جهت عکس مورد استفاده قرار گرفته است.

این سیاره‌ی باعظمت پایتخت جمهوری سوم کیهانی است و به خاطر ستونهای سنگی سیاه و عظیمش شهرت دارد که از سطح سیاره تا بلندایی چشمگیر بر می‌خیزد و گاهی چند صد کیلومتر قطر پیدا می‌کند. این عوارض طبیعی از فعالیت آتشفشانی پدید آمده‌اند و بیشترشان توخالی هستند. به همین خاطر حتا در مناطق بیابانی همستگان هم در درون این ستونهای عظیم جنگلها و اقلیمهایی دست ناخورده و وحشی وجود دارد و بسیاری از شهرهای این سیاره در داخل این ستونها یا در پیوسته با آن ساخته شده‌اند.

گونه‌های هوشمند: موگای، ارهات، فرسپات، سارمات، یونگی، موزدار، سوهران، لوداچ،

ماه چهارم: نارام

ماه پنجم: اسپیتور، هتاکون

ماه هفتم: زنتوم

ماه نهم: بولور

ریشه: در زبان پهلوی و در منابع کهن زرتشتی همستگان اسم دنیای برزخ است و جایی است که روانهای مردگان پس از مرگ و پیش از فرار رسیدن روز داوری در آنجا مقیم می‌شود. در ضمن کلمه‌اش را می‌توان به دو بخش «همه» و پسوند «-ستان» تجزیه کرد که اشاره‌ایست به این که همه‌ی نژادها و تمدنها در آنجا با هم روبرو می‌شوند و ارتباط برقرار می‌کنند.

بخش دوم: موجودات آشنای یگانه



آپسو

آپسوها موجوداتی عجیب و کمیاب از ساکنان سیاره‌ی دارمای خشک هستند. ویژگی مهم این موجودات تقارن افراطی اندامهایشان است. بدن آنها در واقع از کره‌ای شناور در هوا تشکیل شده که تمام‌اش می‌تواند به عنوان سر در نظر گرفته شود. نخستین کاشفان ارشئاد وقتی به این سیاره رسیدند، از دیدن سرهای پرنده‌ای که به آنها خوش‌آمد می‌گفتند، غرق حیرت شدند و چشم یکتایشان را چپ کردند. (این حالت ابراز شگفتی ارشئادهاست.)

بعدتر معلوم شد که این کله‌ی پرنده، فقط نمایانگر سر نیست، بلکه یک مجموعه‌ی کامل از اندامهای لازم برای یک جاندار درست و حسابی را در خود دارد. گاهی اندامهای دیگری هم در اطراف بدن متقارن آپسوها دیده شده است. مثلاً کاشفان ارشئاد وجود بازوهای شبیه به مار را گزارش کرده‌اند که گاهی از بدن آپسوها خارج می‌شود و برای جابه‌جا کردن چیزهایی در محیط به کار گرفته می‌شود. این بازوها هم نسبت به مرکز بدن موجود حالتی متقارن و منظم دارند. آپسوها فتوستتز کننده‌اند و از نور سبزرنگ خورشید دارما تغذیه می‌کنند و از دهانشان فقط برای صحبت کردن استفاده می‌کنند.

این موجودات هوشمند و متمدن‌اند و می‌توانند با طیف وسیعی از زبانهای شناخته شده در کیهان صحبت کنند. همچنین قادر به خواندن افکار برخی از نژادهای هوشمند هم هستند و در دو سه برخورد اول

هر زبانی را به سرعت می‌آموزند. مورخان ارشناد نام یکی از آنها را ثبت کرده‌اند که به چهار هزار و دویست زبان مختلف سخن می‌گفته است.

آپسوها دشمن طبیعی ندارند و برای هیچ موجود دیگری هم خطرناک نیستند. هیچکس مرگشان را ندیده و طریقه‌ی زاد و ولد کردنشان هم ناشناخته مانده است. در واقع همه‌ی آپسوها به نظر همسن و هم‌جنس می‌رسند و نمونه‌های کودک یا سالخورده در بین‌شان قابل تشخیص نیست. جسدشان هم تا به حال دیده نشده و عده‌ای علت این امر را شکارچیان و لاشخوران گوناگون دارم‌ای خشک می‌دانند که با وجود ناتوانی از شکار کردن آپسوهای چابک و پرنده، قاعدتا هیچ شانس را برای خوردن جسدشان از دست نمی‌دهند. یکی از دلایل مرموز نمودن آپسوها این است که هیچ پرسشی را در مورد خودشان پاسخ نمی‌دهند و هرگز دیده نشده که با زبان ویژه‌ی خودشان با هم صحبت کنند.

دیدن یک آپسو تنها به شانس و اقبال بستگی دارد، چون قبیله یا شهر مشخصی ندارند و انفرادی زندگی می‌کنند. در حقیقت افراد بسیار نادری هستند که دو آپسو را در کنار هم دیده باشند و به همین دلیل هم تا مدت‌ها فکر می‌کردند آپسو نام یک موجود یگانه است. آنها به تنهایی در کویرهای سبزرنگ دارما زندگی می‌کنند و معمولاً از رهگذران فاصله می‌گیرند. با اینهمه، چیزی که مشهورشان کرده، پندها و اندرزه‌های عجیبی است که به مسافران می‌دهند.

اگر کسی بخت برخورد با یک آپسو را داشته باشد، می‌تواند امیدوار باشد که از او اندرزه‌های گرانبهایی را بشنود. راهنمایی‌ها و سخنان حکمت‌آمیز آپسوها به طرز عجیبی درست و واقع‌بینانه است. همین چند قرن قبل، ناگهان موج گسترده‌ای از علاقه به سخنان الهام‌بخش آپسوها در سراسر کهکشان برخاست. در نتیجه گروه گروه طالبان دانش و بینش از نژادهای گوناگون به بیابانهای دارما می‌شتافتند تا از این موجودات کمیاب درس بگیرند. این علاقه‌ی همه‌گیر به زودی فرو خوابید، چون معلوم شد که این کویرها علاوه به اندرزگویان

خردمند، مجموعه‌ای از جانوران درنده و خطرناک را هم در دل خود جای می‌دهد. امروز این جانداران کمتر دیده می‌شوند، اما هنوز کتابهایی وجود دارد که اندرزهای آپسوها در آن جمع‌آوری شده است.

تنها موردی که از ارتباط نزدیک و پیوسته‌ی یک آپسو با موجودی دیگر می‌شناسیم، به داستان عارف بزرگ و سالک نامدار راه حقیقت «اوستون» مربوط می‌شود که به نژاد آسگارت تعلق داشت و زمانی که در صدد انتقامجویی بابت مرگ یکی از عزیزانش جویای کشف حقایق شد، دوستی‌ای با یک آپسو پیدا کرد و مسیر سیر و سلوک شگفت‌انگیز خود را با او طی کرد.

ریشه: آپسو اسم ایزد باستانی آبهای شیرین در سومر باستان بوده است.



اخواست

اخواست‌ها موجوداتی جنگاورند که در شهرهایی باشکوه و زیرزمینی در ساحل دریا‌های وگا زندگی می‌کنند. بدنی عظیم و غول‌آسا دارند که گاه بلندایش به پانزده متر می‌رسد. چهار دست دارند که دو تایش در جلو و دوتای دیگر در پشت بدن جای گرفته و به ترتیب برای کار با سلاح و جنگ‌افزار و انجام کارهای ظریف تخصص یافته است. دو چشم مرکب کوچک پایه‌دار در دو سوی چهره‌شان می‌روید و قطعات دهانی‌شان استخوانی و بزرگ و نیرومند است.

اخواست‌ها دو دوره‌ی متفاوت زندگی دارند و دو جامعه‌ی ناهمسان را پدید می‌آورند. در حالت لاروی کف دریا‌های کم‌عمق تاژ زندگی می‌کنند و موجوداتی بی‌آزار و آرام هستند. در این مرحله از زندگی‌شان شکلی به کلی متمایز دارند و بخش عمده‌ی تن‌شان به پرده‌ای نازک و خاکستری شبیه است که گرداگرد بخش مرکزی تن کرم مانند‌شان پیچیده است. در این دوره لارو از مواد آلی رسوب کرده در شنهای کف دریا تغذیه می‌کند. به این شکل که پرده‌ی اطراف بدن‌شان دنباله‌هایی ظریف و باریک به درون شنها می‌فرستد و با ریشه‌هایی ذره‌بینی مواد غذایی را از میان رسوبات می‌گیرد و جذب می‌کند.

لاروها در مراحل آخری رشدشان بدنی فربه و مغزی بزرگ پیدا می‌کنند و دو بازوی باریک و دراز بر شکم‌شان پدید می‌آید. در این دوران نشانه‌های هوشمندی چشمگیری در آنها ظاهر می‌شود و با هم ارتباط برقرار می‌کنند و ابزارهایی پیچیده می‌سازند. اخواست‌های مسن در زیر دریا شهری شگفت‌انگیز دارند که بدنه‌اش از حباب تشکیل یافته و شکل آن با ارتعاشهایی قوام می‌یابد که هزاران اخواست همزمان و هماهنگ با هم تولید می‌کنند. این شهر زیرآبی بیشتر به چتری تشکیل یافته از هزاران حباب ریز و درشت شباهت دارد

که هریک انباشته از گازهایی سمی است و بودن اش ماهیان خاردار شکارچی را از منطقه‌ی زیست لاروها دور می‌کند. لارو اخواشتها کمابیش نامتحرک هستند و بسیار کند و در دامنه‌هایی اندک حرکت می‌کنند.

خطر اصلی برای این نژاد البته در درون آب مقیم نیست. دشمنان طبیعی اخواشتها شکارچیان نژاد هیتاسپ هستند که در خشکی مستقر هستند و از آنجا با قایق‌هایی به سراغشان می‌روند و غواصان‌شان با انداختن کمند به دور بدن لاروها، آنان را از بستر دریا جدا می‌کنند و صید می‌نمایند. مهمترین خط دفاعی اخواشتها در برابر این شکارچیان، موجودات بالغی هستند که از هم‌نوعان خود حفاظت می‌کنند. لاروها در زمان بلوغ دگردیسی عمیقی پیدا می‌کنند و به تدریج به بخشهای بالایی دریا کوچ می‌کنند و هم‌زمان اندامهای حرکتی نیرومندتری پیدا می‌کنند. به شکلی که در نهایت دو پا و چهار دست پیدا می‌کنند و از دریا خارج می‌شوند.

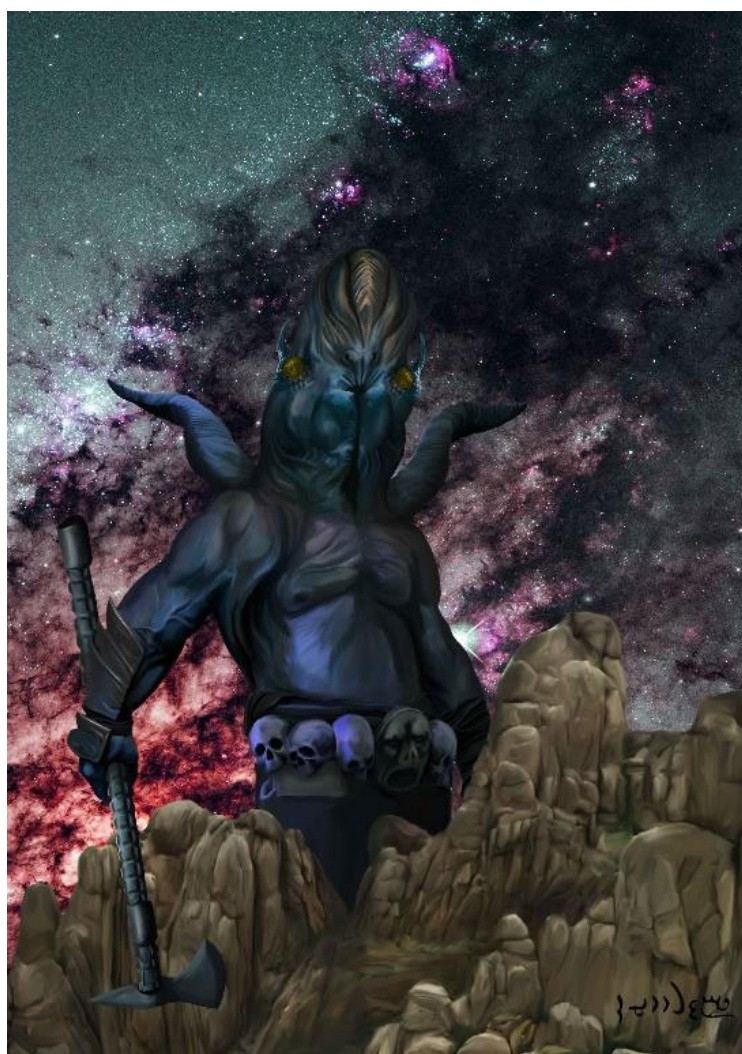
اخواشتهای بالغ به سرعت رشد می‌کنند و در ساحل دهکده‌هایی ابتدایی می‌سازند و مهمترین فعالیت‌شان جفتگیری است و جنگیدن با شکارچیان که قصد دست‌اندازی به قلمرو لاروها را دارند. اخواشتهای بالغ به طور منظم جفتگیری می‌کنند و در شبهای مهتابی تخم‌هایی مکعب شکل را در آب دریا رها می‌کنند. این مکعبها غلافهایی شاخی و انباشته از گازهای سبک هستند که به تدریج از آب پر می‌شوند و به این شکل تخم اخواشته به اعماق آب فرو می‌رود و اگر بر بستر مناسبی بنشینند، لاروی از آن زاده می‌شود.

اخواشتها در بیشتر دوران عمر بالغ‌شان با چماق‌ها و تبرزین‌های مهیبی در دست در اطراف ساحل گشت می‌زنند و نگهبانی می‌دهند و به خصوص با شدت به زورق‌های هیتاسپ‌ها حمله می‌کنند. در زمان لاروی همه‌ی اخواشتها با هم در ارتباط هستند و جامعه‌ای پیچیده و هماهنگ ایجاد می‌کنند و از شکل بالغ‌شان

متمدن تر هستند. در وضعیت بالغ منزوی هستند و به تنهایی در کلبه‌هایی ساخته شده از علف و نی زندگی می‌کنند و مدام با جنس مخالف جفتگیری می‌کنند.

نامدارترین عضو این نژاد در سیاره‌ی وگا همان پهلوانی است که پس از نبرد با اژدهای دریایی مهیبی با همنوگان نابالغ خود برخورد کرد و برای نخستین بار تماس میان موجودات بالغ و جامعه‌ی لاروها در کف اقیانوس را برقرار ساخت. دولت کوچک اخواشت‌ها در سواحل شمالی که نماینده‌ی رسمی این گونه در جمهوری کیهانی است، با کوشش او تاسیس شده است.

ریشه: اخواشت نام یکی از پهلوانان شاهنامه است که تنها در میدان نبرد شهرتی دارد و در نبرد دوازده رخ در مقام پهلوانی از سپاه تورانیان پا به میدان می‌گذارد و کشته می‌شود.



آخیز

اینها جانداران نیمه‌متمدنی هستند که در سیاره‌ی وگا زندگی می‌کنند. اندازه‌ی بسیار کوچکی دارند و با بالهای نازک و حشره‌مانندشان می‌توانند پرواز کنند. جثه‌ی بزرگترین‌هایشان به اندازه‌ی یک پروانه‌ی بزرگ است، بدنی باریک و چالاک دارند که در غلاف پوشش استخوانی محکم و شیارداری جای گرفته است. دو بال با شاهپره‌های بلند دارند که در حالت استراحت روی پهلوهایشان جمع می‌شود. دو دست و دو پای دراز دارند با آن بارهای سبک را هنگام پرواز حمل می‌کنند.

آخیزها به طور سنتی از راه رد و بدل کردن پیام‌های افراد توانگر وابسته به نژاد ایلا زندگی می‌کنند. ایلاهایی که از خدمات سریع و قابل اطمینان این موجودات بهره می‌برند، در مقابل کمکهای این پستهای زنده، نوع خاصی گیاه گوشتی را بر نقاط گوناگون وگا کشت می‌کنند که شهادش مورد استفاده‌ی آخیزها قرار می‌گیرد. آخیزهای بالغ تنها از شهد این گیاهان تغذیه می‌کنند و چون خودشان کشاورز نیستند، یکسره به همزیستی‌شان با ایلاها وابسته شده‌اند.

آخیزها جاندارانی منزوی هستند. با این حال استعداد زیادی در یادگیری زبانهای صوتی دارند. به ندرت با یکدیگر ارتباط برقرار می‌کنند و از زبان‌شان بیشتر برای تبادل پیام با ایلاها استفاده می‌کنند. تنها گردهمایی مهمی که دارند، تجمع مربوط به جفتگیری‌شان است که هر سه ماه یکبار در یکی از دره‌های پر آب وگا انجام می‌شود. این موجودات پس از جفتگیری توده‌هایی ژلاتینی را از خود دفع می‌کنند که در واقع

عبارت است از یک جنین ناقص و یک جفت تغذیه کننده‌ی آن. جفت مزبور در واقع یک موجود مجزای هوشمند محسوب می‌شود و موجودی بی‌شکل و سرخ‌رنگ است، با دو ردیف چشم سیاه‌رنگ که جنین را در شکم خود حفظ می‌کند و با باله‌های دراز و انعطاف‌پذیرش در رودخانه‌های وگا شنا می‌کند.

این جفت عجیب که چیزی بین لارو و جفت است، طی دوران طولانی رشد جنین از راه شکار کردن نرم‌تنان کوچک آبی زندگی می‌کند و بخش عمده‌ی این مواد خوراکی را برای رشد در اختیار جنین می‌گذارد. پس از گذشت چند ماه، جنین آنقدر بزرگ می‌شود که می‌تواند به تنهایی زندگی کند. در این مرحله به بدن جفت حمله می‌کند و آن را از درون می‌درد و باقی‌مانده‌ی بدنش را همچون خوراکی آماده می‌بلعد. پوست محکم جفت در این مرحله می‌خشکد و کپسولی توخالی درست می‌کند که به سطح آب می‌آید و کچافوب بالغ با شکافتن‌اش از آن خارج می‌شود. برخی از دانشمندان، معتقدند که این جفتهای غریب در واقع نوعی انگل باستانی هستند که در طول تکامل روابط همزیستی پیچیده‌ای با میزبانان خود برقرار کرده‌اند و همچون حامیانی برای جنین آسیب‌پذیر آخیژها نقشی در چرخه‌ی زیستی‌شان بر عهده گرفته‌اند.

کتاب مشهور «آخیژ» که به قلم یکی از مشهورترین نویسندگان نژاد موگای نوشته شده، به زندگی یکی از اعضای این نژاد مربوط می‌شود. درباره‌ی مستند یا تخیلی بودن این داستان بسیار بحث شده، و عده‌ای آن را یک داستان پلیسی غیرواقعی می‌دانند و برخی دیگر به رخدادهای سرنوشت‌ساز و ویرانگری اشاره می‌کنند که به واقع در تاریخ ایلاها رخ داده و چنین می‌نماید که علت اصلی‌اش برملا شدن دسیسه‌ای سیاسی بوده باشد، که در نتیجه‌ی اشتباه در سپردن پیام به یک آخیژ وظیفه‌شناس رخ داده است.

ریشه: نام این موجودات از کلمه‌ی سُغدی کهن «آخیژ» گرفته شده که یعنی به سرعت حرکت کردن و برخاستن و بلند شدن.



آدم

جاننداری بوده با قد حدود یک و نیم متر و بدنی دارای موی تنک و کم پشت. جمجمه‌ای ورم کرده داشته که مغزی بزرگ را در خود جای می‌داده و بر دو پای عقبش حرکت می‌کرده است. آنطور که از شواهد بر می‌آید، دم و بال نداشته و تنها دو دست و دو پای کوتاه به تنه‌اش متصل بوده است. روی سرش کلاهی از موی طبیعی می‌روید و لکه‌هایی مودار هم روی بخشهایی از بدن برهنه‌اش وجود داشته است. این موجود عجیب، در سه رنگ سفید، سیاه و زرد تکامل یافته و زادگاهش سیاره‌ی زمین بوده است. عمری کوتاه و تمدنی ابتدایی داشته است. شواهد بازمانده بر زمین نشان می‌دهد که این گونه پیش از رسیدن به بلوغ فرهنگی با نابود کردن محیط زیست سیاره‌اش بخش عمده‌ی جانداران این دنیا را به همراه گونه‌ی خودشان منقرض کرده است.

آنطور که از شواهد بر می‌آید، این موجود در مدتی بسیار کوتاه تکامل یافته و مراتب پیشرفت فنی را هم به سرعت سپری کرده است. ظاهراً مهمترین نیروی محرک پیشرفت فرهنگ در این موجود نبردهای منظمی بوده که با هم‌نوعان خود می‌کرده است. به ویژه درگیری‌ای میان رنگهای متفاوت‌شان وجود داشته و رنگ سفید و زرد اغلب به کشتار همدیگر و همچنین سیاه‌ها مشغول بوده‌اند. بیشتر جوامع انسانی از گروه‌هایی نامنسجم از افراد هم‌رنگ تشکیل می‌شده که بدون توجه به پیامد کار خود منابع طبیعی محیط خود را به طور افراطی به مصرف رسانده و به جایش پسماندهایی از جنس پلاستیک در اطراف خود ترشح می‌کرده‌اند. آن

طور که از شواهد دیرینه‌شناسانه برمی‌آید، این گونه هیچ دشمن طبیعی مهمی جز خودش نداشته و در مقابل دشمن طبیعی همه‌ی گونه‌های دیگر زمین به شمار می‌رفته است. به همین خاطر بسیاری از جانورشناسان کیهانی ایشان را نوعی بیماری اکولوژیک به حساب می‌آورند و نه یک گونه‌ی هوشمند واقعی.

به دلیل نابود شدن سریع تمدن این موجودات، اطلاعات دقیق و قابل استناد چندانی در موردشان نمی‌توان به دست داد و همه‌ی آنچه که در موردشان بر سر زبانهاست، از ویرانه‌های شهرهای بزرگی به دست آمده که داده‌های ضد و نقیضی را در خود می‌گنجاند. مثلاً از ترجمه‌ی نوشتارهای بازمانده از این موجودات چنین بر می‌آید که اعضای این نژاد در حین کشتار هم‌نوعان خود مدام درباره‌ی عشق و محبت به دیگران سخن می‌گفته‌اند و مدام در ستایش جانداران و محیطهای طبیعی‌ای که ویران می‌کرده‌اند، آثار هنری پدید می‌آورده‌اند. این موجودات در شهرهایی مسطح و ساخته شده از جنس خاک و سنگ زندگی می‌کرده‌اند که بقایای برخی از آنها هنوز باقی است.

حضور این گونه بر زمین بسیار زودگذر بوده است و به همین خاطر تکامل و انقراضشان بیشتر به نوعی فاجعه‌ی طبیعی شبیه است تا الگوی تکامل تمدنهای هوشمند. در هر حال متمدن‌ترین نژادهای تکامل یافته در زمین که گونه‌هایی بسیار متنوع از حشرات اجتماعی هستند، از این انقراض عمومی جان سالم به در بردند و در روایتهای تاریخی خود گزارشهایی از آن را به دست داده‌اند. به دلیل عمر کوتاه تمدن آدم‌ها، و بی‌اهمیت بودنشان در تاریخ کیهان در اینجا از آوردن شکلشان خودداری می‌کنیم. هرچند بر اساس اسکلت‌شان و بقایای تمدن‌هایشان تصویرهایی از ایشان در دست داریم.

ریشه: نام این موجودات از بن سامی کهن به معنای خاک گرفته شده است و به انقراض سریع‌شان و بازگشتشان به خاک دلالت می‌کند.

آرنک

آرنک‌ها موجوداتی بسیار زیبا و در عین حال مرگبار هستند. رنگشان بسته به شرایط محیطی زیستگاه بومی‌شان - ماه هاتور - تغییر می‌کند و همیشه هم به شکلی تنظیم می‌شود که در زمینه‌ی اطرافشان درخشان و زیبا به نظر آیند. در برخورد نخست ظاهر بی‌آزاری دارند. تقریباً به اندازه‌ی یک جوجه‌ی مرغ هستند و به هنگام استراحت بر برگ‌های آبی‌رنگ جنگلهای هاتور بازوان پر تیغشان را در زیر بدن خود جمع می‌کنند تا شکم شفاف و رنگارنگشان بهتر نمایان شود. دیدن این بافت رنگارنگ و زیبا در بیشتر نژادهای هوشمند کهکشان، میلی غریب را ایجاد می‌کند برای این که این موجود را در دست بگیرد و لمس کند.

اما این کار بزرگترین اشتباهی است که در برخورد با آنها می‌توان مرتکب شد. چون آرنک به محض برخورد با گوشت بدن جانداران دیگر بازوهایش را با سرعتی برق‌آسا باز می‌کند و خود را به پوست می‌چسباند و محتویات شکم خود را به داخل تن موجودات دیگر تزریق می‌کند. اگر محل چسبیدن آرنک نزدیک اندامهای حیاتی باشد، مرگی سریع در انتظار موجود فریب خورده‌ی بی‌احتیاط است و این بهترین سرنوشتی است که می‌تواند پیدا کند. چون در صورتی که اندرونه‌ی آرنک در نزدیکی دست و پا یا اندامهای مشابه باشد تزریق شود، دردی وحشتناک در انتظار میزبان خواهد بود.

وسوسه‌ی اصلی آرنک آن است که با اندامهای حرکتی لمس شود، و معمولاً چنین وضعیتی رخ می‌دهد. آرنک طی روندی کند و درمان‌ناپذیر به تدریج تمام ماده‌ی زنده‌ی درون بدن میزبان خود را جذب

می‌کند و آن را برای تولید هزاران نمونه از خودش صرف می‌کند. پس از مرگ میزبان‌ها صدها آرنگ زیبای جوان با شکافتن پوست از بدن میزبان‌شان خارج می‌شوند و چرخه‌ی زندگی خود را از سر می‌گیرند.

آرنگ‌ها با هوشمندی عجیبی آناتومی میزبانان خود را شناسایی می‌کنند و از حمله به اندامهای حیاتی پرهیز می‌کنند و آن بخشها را تنها در آخرین مراحل هضم می‌کنند. به همین خاطر در نژادهایی که به دلایل زیست‌شناختی یا آیینی از خودکشی عاجزند، مرگی عذاب‌آور و طولانی در انتظار کسی است که به این بلا مبتلا شده باشد.

چرخه‌ی زندگی خوفناک آرنگ‌ها، برای نخستین بار پس از ورود مسافران کنجکاو ارشتاد کشف شد. در نخستین برخوردها سرنشینان چندین سفینه‌ی کاونده‌ی این ماه به دلیل آلوده شدن محیط سفینه به آرنگ‌ها قتل عام شدند. در هر مورد، یکی از مسافران بی‌احتیاط با آرنگی آلوده می‌شد و زمانی که به دلیل بیماری در درون سفینه‌ی مادر بستری شده بود، آرنگ‌های جدید را در درون خود می‌پرورد. نسلهای بعدی آرنگ هم به سرعت جانداران دیگر اطراف‌شان را مورد حمله قرار می‌دادند و در زمانی کوتاه کل اعضای یک کلنی را نابود می‌کردند. ارشتادها به سرعت به خطر این موجودات پی بردند و تدبیرهایی برای مقابله با آنها اندیشیدند. اما سوهران‌های مهاجر به هاتور در این مورد نابخردانه‌تر عمل کردند و اولین موج مهاجرنشینی‌شان در این قلمرو به خاطر حمله‌ی آرنگ‌ها با شکست مواجه شد.

نکته‌ی مهیب درباره‌ی آرنگ‌ها آن است که چیزی شبیه به بیماری ویروسی را در بدن میزبانان خود ایجاد می‌کنند. چون میزبانانی که بلافاصله پس از برخورد با آنها دست یا اندام آلوده شده‌شان را قطع می‌کنند هم از آسیب‌شان در امان نیستند. یعنی چنین می‌نماید که آرنگ‌ها کد ژنتیکی خود و اطلاعات مربوط به تکثیر خود را به بدن میزبان‌شان تحمیل می‌کنند و خود امعاء و احشائی که به زیر پوست تزریق می‌کنند اهمیت زیادی ندارد.

قربانیان این انگل‌های زیبا گاه تا مدت درازی پس از مبتلا شدن به زندگی خود ادامه می‌دهند. این موجودات در پوشش همین دوران نهفته، در بدن مسافرانی که از هاتور بازدید کرده‌اند در سایر نقاط کیهان هم پراکنده شده‌اند. اما تنها در برخی از سیارات مسکونی امکان ادامه‌ی حیات دارند. چون هرچند بسیار جان‌سخت و مقاوم هستند، اما تنها در نور و زمینه‌ی اقلیمی خاصی زیبایی‌شان نمودار می‌شود و اگر نتوانند چنان که شایسته است جلوه‌فروشی کنند، پژمرده می‌شوند و به سرعت می‌میرند.

همین حساسیت‌شان به جلوه‌فروشی و نمود زیبایی‌شان در چشم مخاطب مهمترین علتی است که باعث شده آرنگ‌ها را در رده‌ی موجودات هوشمند بگنجانند. چون این موجودات مغز پیچیده‌ای ندارند و از برقراری ارتباط با سایر موجودات هم خودداری می‌کنند. مهمترین رفتار جمعی‌شان چیزی شبیه به رقص است که در هنگام ورود هاتور به شب درازش اجرا می‌شود. هاتور که ماهی بزرگ است، هر از چندی زیر سایه‌ی سیاره‌اش قرار می‌گیرد و برای مدتی طولانی از دریافت نور خورشید محروم می‌شود. در این هنگام تنها با نور سیاره‌ی بزرگش روشن می‌شود و این شب به اندازه‌ی سه سال زمینی -شش ماه در سیاره‌ی ورجمکرد- طول می‌کشد. به هنگام آغاز این شب آرنگ‌ها دسته جمعی تغییر رنگ می‌دهند و منظره‌ای دیدنی پیدا می‌کنند که از مشهورترین چشم‌اندازهای هاتور برای جهانگردان است، هرچند برای پرهیز از خطر آلودگی باید از فاصله‌ای دور تماشايش کرد. آرنگ‌ها پس از این نورافشانی گروهی با تنیدن پيله‌ی سختی در اطراف بدن‌شان به حالت نهفته وارد می‌شوند و در شبهای سرد هاتور غیرفعال باقی می‌مانند.

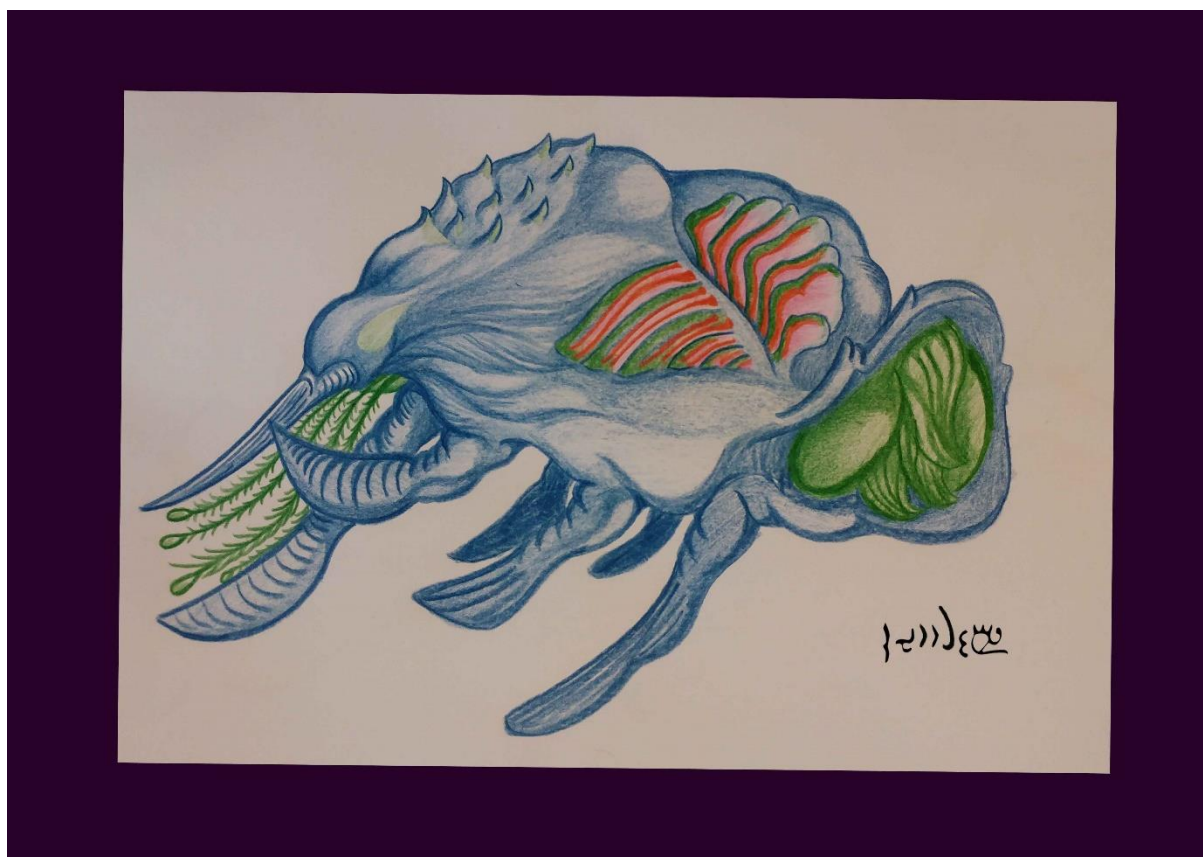
گذشته از این به نظر نمی‌رسد چیزی شبیه به نظام اجتماعی یا زبان یا فرهنگ داشته باشند. اما سلیقه‌ی هنری‌شان چشمگیر است و با مهارتی شگفت‌انگیز طرح‌ها و نقشه‌هایی رنگین بر شکم‌شان پدید می‌آورند که در چشم نژادهایی بسیار متنوع، زیبا می‌نماید. آرنگ‌ها این طرح‌ها را بسته به موجودی که در اطرافشان حضور دارد تنظیم می‌کنند و بنابراین با روشی می‌توانند ذهن مخاطب را بخوانند و چیزهای زیبا و وسوسه‌انگیز را

بسته به مدارهای عصبی بیننده بر بدن‌شان ظاهر سازند. این موجودات برای مدت کوتاهی در جمهوری چهارم کهکشانی همچون اسلحه‌ای زیست‌شناختی برای حمله به مولوک‌ها مورد استفاده قرار می‌گرفتند. اما پس از آن که هوشمند بودن‌شان به رسمیت شمرده شد، و همچنین به خاطر خطرِ پخش شدن‌شان در جمعیت‌های بومی و بی‌طرف، این کاربردشان ممنوع شد.

مشهورترین اثر ادبی درباره‌ی این موجودات را یکی از فیلسوفان نامدار نژاد مولوک نوشته که در جریان جنگ‌هایش با نیروهای جمهوری به این بیماری مبتلا شد و تأملات فلسفی‌اش درباره‌ی ماهیت رنج و معنای زندگی را در دوران دردناک کشمکش با آرنگ‌ها به قلم آورد.

ریشه: نام آرنگ از بن ایرانی «رنگ-» گرفته شده که هم رنگ و جلوه معنی می‌دهد و هم رنج و

آسیب.



ارہات

ارہات‌ها نژادی هستند که در بیابانهای گرم و خشک همستگان تکامل یافتند و تاریخی غیرعادی و غریب را از سر گذرانده‌اند. موجوداتی هستند با قدی بلند - در حدود چهار متر - با بدنی تنومند و عضلاتی قوی. چهار دست دارند و جنسیت همه‌شان ماده است و به تنهایی تخمگذاری می‌کنند و مفهوم هماغوشی و جفتگیری در فرهنگ‌شان وجود ندارد.

با این که ساختار بدنی‌شان پرهیبت است، بسیار صلح‌جو و بی‌آزار هستند و از پرهیزگارترین و نیکوکارترین جانداران کهکشان محسوب می‌شوند. همه‌شان در قالب جامعه‌ای تارک دنیا و گوشه‌گیر در کویرهای همستگان زندگی می‌کنند و اندک وسایلی را که برای گذران زندگی مجاز می‌دانند به تساوی در میان خود تقسیم می‌کنند. مهمترین دارایی‌شان گله‌های رمه‌ی گول‌پیکری است که از بندپایانی نرم‌تن تغذیه می‌کنند و در مقابل از غددی بر بدنشان شیره‌ای غلیظ و چرب و مغذی ترشح می‌کنند که خوراک اصلی ارہات‌هاست. چوپانان ارہات این گله‌ها را در بیابانها می‌چرانند تا از بندپایانی که زیر سطح ماسه‌ها لانه می‌سازند، تغذیه کنند و شیرشان را هر روز می‌دوشند.

زبان ارہات‌ها بسیار پیچیده و نامفهوم است، و خودشان هم به دشواری زبان دیگران را یاد می‌گیرند. بر دو سوی چهره‌شان ردیفهایی از غدد بوزا در درون شکافهایی سخت و عمیق قرار دارد که از آن طریق با زبانی تشکیل شده از واژگان بودار با هم حرف می‌زنند. درک زبان‌شان برای سایر جانداران ناممکن است، اما نوعی زبان نوشتاری هم دارند که خوانده شده و می‌تواند برای ارتباط برقرار کردن با آنها مورد استفاده قرار

گیرد. این شایعه وجود دارد که ارهات‌ها توانایی خواندن ذهن دیگران و حتا دستکاری در مغز گونه‌های دیگر را دارند. هرچند به دلایلی دینی معمولاً از این توانایی خود بهره‌برداری نمی‌کنند.

هزاران سال پیش این موجودات تمدنی پیشرفته و ستیزه‌جو تاسیس کرده بودند. طوری که بخش مهمی از بیابانهای سوزان سیاره‌شان زیر فرمان پادشاه مستبدشان قرار داشت. در آن دوران این مردم با نامی متفاوت خوانده می‌شده‌اند که امروزه در ابهام تاریخ گم شده است. یکی از پیشه‌های مقدس قدیمی در این تمدن رعدبانی نام داشته است. در بیابانهای همستگان رعد و برق زیاد رخ می‌دهد و اغلب به زمین برخورد می‌کند. شغل رعدبانی عبارت بوده از جمع‌آوری نیروی رعد و برق برای تبخیر آب و به راه انداختن سردخانه‌ها. مهار کردن آذرخش کاری خطرناک و دشوار است و رعدبان‌ها برای انجام آن از عصایی بلند استفاده می‌کنند که برق را به خود می‌گیرد و باتری‌هایی سبک و کروی‌شکل را شارژ می‌کند.

تاریخ تمدن ارهات‌ها به شکلی که امروز می‌شناسیم، از روزی شروع می‌شود که در زمانی دوردست یکی از این رعدبان‌ها مورد اصابت صاعقه قرار گرفت، اما زنده ماند. او بینایی خود را از دست داد. اما غدد بوزای او در اثر این حادثه طوری تغییر کرد که گفتارش از شدت و قدرت تسخیر کننده و مقاومت‌ناپذیری برخوردار شد. پس از آن شروع کرد به تبلیغ راه و روشی که به هنگام برخورد آذرخش در ذهنش تبلور یافته بود. این آیین نو بر اساس پرستش نیرویی به اسم ارهات استوار شده بود که به بی‌آزاری و قناعت سفارش می‌کرد. نیروی اقناع غدد بوزای تحول یافته‌اش به قدری شدید بود که هرکس پیام او را می‌شنید، کار و زندگی‌اش را رها می‌کرد و به حلقه‌ی پیروانش می‌پیوست.

در نهایت این پیامبر عجیب به حضور پادشاه خشن و خونریزشان رسید و او را نیز که در ابتدای کار مخالفش بود، به دین خود در آورد. پس از آن پادشاهی این قوم متلاشی شد و نام نژادشان به ارهات تغییر یافت. این مردم پس از آن در قالب جامعه‌ی یکتای مساوات‌طلبی در دل کویرهای تفتیده‌ی همستگان به

زندگی خود ادامه دادند و نسل به نسل آموزه‌های ارهات را همچون سرمشقی تخطی‌ناپذیر رعایت کردند. یکی از مراسم مهم‌شان پس از شروع دعوت آن رعبدان این بود که هنگام مراقبه ذهنهای همدیگر را به صورتی شبکه‌ای می‌خواندند و به این ترتیب همه‌شان با هم یگانه می‌شدند. برخی معتقدند کلمه‌ی ارهات در اصل به این فرایند درهم آمیختن ذهنهایشان و ایجاد نوعی آگاهی جمعی دلالت می‌کند، و این مهارتی بود که آن پیامبر رعبدان برای نخستین بار بدان دست یافت.

ارهات‌ها در ضمن به زهد و آزار خویشتن‌گرایی دارند. بنا به روایتی نام ارهات در ضمن اسم خدایی نابینا و شکنجه‌گر هم هست که تجربه‌ی هر لذتی را با عقوبتی وحشتناک کیفر می‌دهد. به همین خاطر نوعی هراس از لذت در این نژاد وجود دارد و بخش مهمی از آداب مذهبی‌شان با خودکشی‌های آیینی و تخریب دردناک مجرای تخمگذاری و نازا کردن خویش همراه است.

یکی از مشهورترین اعضای این نژاد شخصیتی است که با نام مادر مقدس شناخته می‌شود. این البته لقب عمومی همه‌ی ارهات‌هایی است که در جوامع چندنژادی سکونت دارند. این مادر مقدس خاص اما به این خاطر شهرت یافته که در ماجرای پیشگویی‌های آخرالزمانی یکی از رهبران نژاد یونگی و فرقه‌ی ویرانگرش نقش هیجان‌انگیز و مهمی ایفا کرد و این جریان خطرناک اجتماعی را رسوا ساخت.

ریشه: نام ارهات از لقب قدیسان بودایی گرفته شده و «مرشد» یا «رهبر» معنی می‌دهد. در قالب بودایی‌اش به موجودات مقدسی اطلاق می‌شود که پیام بودا را دریافته و گردش چرخ کرمه را متوقف کرده‌اند و به عنوان راهبر و معلم معنوی می‌توانند به دیگران هم در این زمینه یاری رسانند.





ارشتاد

ارشتادها سرگردان‌ترین موجودات کیهان هستند. آنها برای نخستین بار به صورت ناوگان‌هایی کوچک و کم جمعیت در حاشیه‌ی خوشه‌ی پروین مشاهده شدند، و بعد به تدریج مسیر خود را به سوی کهکشان راه شیری ادامه دادند. شواهد زیادی در این زمینه در دست است که این موجودات غریب و بی‌آزار مسیر خاصی را در پیش نگرفته‌اند و به تدریج در تمام جهات فضا پراکنده شده‌اند.

ارشتادها همگی موجوداتی جهانگرد هستند. علاقه‌ی سوزانی برای سرکشی به منظومه‌ها و سیارات گوناگون دارند و در جمع‌آوری اطلاعات و ثبت مشاهداتشان مهارتی چشمگیر دارند. به همین دلیل بزرگترین باستانشناسان و مورخان کیهان از میان این نژاد برخاسته‌اند. آنها گذشته از تاریخ تمدنهای پیشرفته به همه‌ی شکل‌های حیات علاقه نشان می‌دهند. هرچند شیفته‌ی موجوداتی هستند که دارای توانایی نویسایی باشند. در عین پویایی و کنجکاوی نامحدود این موجودات و با آن که بایگانی ناوگان‌هایشان در این زمینه از همه‌ی نژادهایی دیگر غنی‌تر است، از تبادل اطلاعات با دانشمندان نژادهای دیگر گریزان هستند.

درباره‌ی ارشتادها داده‌هایی بسیار جسته و گریخته در دست است. چون موجوداتی خجالتی و گوشه‌گیر هستند و زبان‌شان هم برای نژادهای دیگر مفهوم نیست. با این حال می‌دانیم که افراد در جوامعشان نامهایی شخصی دارند که بر اساس صداهایی با بسامد خیلی پایین بیان می‌شود و برای بیشتر نژادهای کیهانی قابل درک نیست. به همین دلیل دیگران همه‌ی آنها را به سادگی ارشتاد می‌خوانند که اسم عام نژادشان است.

از آنجا که این موجودات همواره در قالب ناوگانهای سرگردان مشاهده شده‌اند، سیاره‌ی زادگاهشان ناشناخته است. اما گروهی معتقدند که این موجودات در خرده سیارات منظومه‌های مرکزی خوشه‌ی پروین تکوین یافته‌اند. علت این سرگردانی و علاقه‌ی عجیبشان به تاریخ هم ناشناخته است و کسی در این مورد اطلاع درستی ندارد. اما آشکار است که شاخه‌های پراکنده‌ی ناوگانهای این موجودات در حال گسترش یافتن در تمام فضا هستند. در زمان امپراتوران خرافه‌پرست ایکچوا اسطوره‌ای در مورد این بازدیدکنندگان مرموز وجود داشت. بر اساس این خرافه، در روزی که شاخه‌های اختاپوس مانند ناوگانهای این موجودات تمام کیهان را مورد بازدید قرار دهد و بار دیگر انشعابات اولیه‌ی آن به هم برسند، کهکشان و تمام جهان در یک انفجار بزرگ نابود خواهد شد.

ارشتادها بدنی کوچک تقریباً هم‌قد موش صحرایی - دارند و عمرشان بسیار کوتاه است. با این حال پس از مرگ اندوخته‌ی دانش‌شان از بین نمی‌رود چون تمام تجربیات خود را در سیستم‌های ضبط‌کننده‌ی ظرفی حفظ می‌کنند که به هنگام در آمدن از تخم، پشت تنها چشم بزرگشان کار گذاشته می‌شود. شواهدی هست که این بایگانی خاطرات تنها بین والد و فرزندان دست به دست می‌شود و بنابراین ماهیتی خاندانی و تبارشناسانه دارد. به این شکل هرکدام از این موجودات با آن که عمری کوتاه دارند، اما گاهی خاطراتی را در مغزشان حمل می‌کنند که به هزاران سال پیش مربوط می‌شود. ارشتادها بسیار بی‌آزارند و حتا زمانی که مورد حمله‌ی جانوران درنده و خشن قرار می‌گیرند، می‌کوشند تا بدون صدمه زدن به دیگری از خودشان دفاع کنند. با اینهمه روشهایی ناشناخته اما بسیار مؤثر برای حفاظت از خود دارند و به ندرت در برخورد با موجودات مهاجم و پرخاشگر آسیب می‌بینند.

جوامع ارشتاد در قالب قبیله‌هایی مستقل از هم سازمان یافته که رهبری هریک را دانشمندی خردمند و ماجراجو بر عهده دارد، و او کسی است که غنی‌ترین خزانه‌ی خاطرات را در زمان تولد دریافت کرده است.

چون این خزانه از والد به فرزند به ارث می‌رسد، سلسله‌هایی از خردمندان هم به صورت وراثتی بر این قبیله‌ها حکم می‌رانند. چنین می‌نماید که گروه‌های مستقل ارشاداها ارتباط چندانی با هم نداشته باشند و هریک جدا از دیگران به گشت و گذار در کیهان مشغول باشند. این دریافت اخیر به ویژه از آنجا بر آمده که گروههایی از ارشاداها با فاصله‌ی زمانی کمی به سیاره‌ای سرکشی کرده‌اند و در بار دوم هم به اندازه‌ی بار اول کنجکاو و شگفت‌زده می‌نموده‌اند، و به همین خاطر حدس زده‌اند که این دیدارها به گروههای متفاوت از این موجودات مربوط باشند که تجربیاتی را بین خودشان رد و بدل نمی‌کنند.

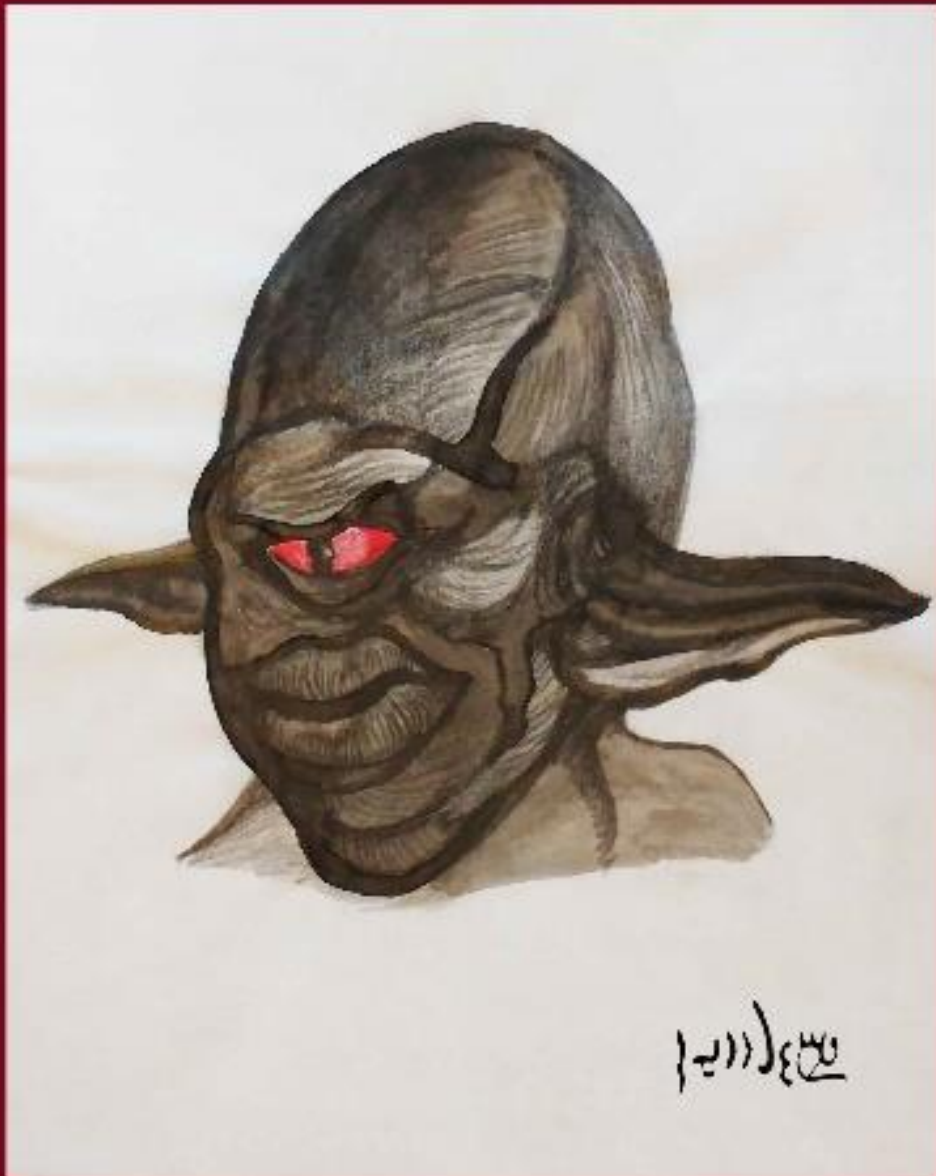
داستان شگفت‌انگیزی که هنوز درباره‌ی درستی‌اش تردیدهایی وجود دارد، به گزارش خبرنگاری پرشور و جسور از نژاد سارمات مربوط می‌شود که شواهدی گرد آورد و ادعا کرد که ارشاداها با نژاد مرموز و خطرناک خوتای ارتباطهای نزدیکی دارند. این خبرنگار بایگانی مرکزی عظیمی را شناسایی کرد که کل داده‌های نژاد ارشادا در آن گردآوری می‌شود، و چنین حدس زده بود که گردانندگان این بایگانی موجوداتی



از نژاد خوتای هستند. در این حالت ارشاداها ممکن است آفریده‌هایی و گماشته‌هایی از طرف خوتای‌ها باشند. هرچند درباره‌ی گزارش این سارمات بحث و چون و چرای فراوان وجود دارد و او هرگز نتوانست نشانی دقیق بایگانی‌ای که دیده بود را مشخص سازد و ادعاهای خود را اثبات کند.

ریشه: نام ارشادا در اوستایی ایزدبانویی را مشخص می‌کند که

خردمندی و دادگری را پشتیبانی می‌کند.



آراواک

آراواک‌ها از موجودات هوشمند سیاره‌ی ورجمکرد هستند. آنها صاحب نیرومندترین ناوگان اکتشافی در تمام کهکشان‌اند و به کمک همین توانایی فنی توانسته‌اند از قرن‌ها پیش یکی از گسترده‌ترین کوچ‌نشین‌های تاریخ کیهان را پدید آورند. آراواک‌های مقیم ورجمکرد در شهرهایی زیرزمینی زندگی می‌کنند که با تونل‌هایی به سطح سیاره وصل می‌شود. این تونل‌ها از فعالیتهای آتشفشانی شدید پوسته‌ی این سیاره حاصل آمده‌اند. این مردمان سفینه‌های پرابهت و سنگین‌شان را هم در همین شهرهای زیرزمینی می‌سازند و هر از چندی بومیان سطح ورجمکرد دسته‌های منظم‌شان می‌بینند که از آن دودکش‌های طبیعی بیرون می‌آیند و در آسمان ناپدید می‌شوند.

آراواک‌ها دو و نیم متر قد دارند و بیشتر سطح پوست سبز و لیزشان با فلس‌های نقره‌ای درخشانی پوشیده شده است. با آن که ظاهر پرابهتی دارند، اما در اصل حساس و آسیب‌پذیرند و به ویژه نسبت به کمبود آب خیلی حساس‌اند و در اقلیم خشک ورجمکرد این موضوع نقطه ضعفشان محسوب می‌شود. در کل به محیط‌هایی وابسته‌اند که با رطوبت هوا اشباع شده باشد و به همین دلیل هم به ندرت از شهرهایی زیرزمینی‌شان بیرون می‌آیند. اگر آراواکی بی‌احتیاطی کند و چند ساعت در سطح سوخته و کویری سیاره‌اش سرگردان شود، در اثر تبخیر آب بدنش می‌میرد و به مومیایی خشکیده‌ای تبدیل می‌شود، و این در فرهنگ این مردم شیوه‌ای آیینی برای خودکشی هم هست.

آراواک‌ها در کشاورزی مهارت چشمگیری دارند و همیشه بهترین راه بهره‌برداری از منابع محیطی را پیدا می‌کنند. باغهای پهناور زیرزمینی‌شان لبریز از رستنی‌های جلبک‌مانندی است که می‌تواند در اقلیم‌هایی بسیار متنوع زنده بماند. این گیاهان در تمام کهکشان شهرت دارند و آراواک‌ها به کمک‌شان سه تا از ماه‌های ورجمکرد را آباد و مسکونی کرده‌اند. بسیار از بوم‌شناسان کیهانی پدید آمدن تمدنهای مهاجرنشین در سیارکهای منظومه‌ی ورجمکرد را به کارآیی این گیاه در تغییر اقلیم منسوب می‌کنند. اینها همان کوچ‌نشین‌هایی هستند که بعدتر مورد حمله‌ی سپاهیان خون‌ریز مولوک‌ها قرار گرفتند و ساکنانش قتل‌عام شدند و گروه‌هایی از مولوک‌های پیروز در آنها جایگزین آراواک‌ها شدند.

این موجودات هرچند در زمان رویارویی با مولوک‌ها مقاومتی سرسختانه از خود نشان دادند، اما در کل صلحجو هستند و بزرگترین نبرد تاریخشان همان مقاومت‌شان در برابر امپراتوری است که یک نسل کامل به درازا کشید. آراواک‌ها با آن که از فناوری پرواز پیشرفته‌تری برخوردار بودند، در این نبردها شکست خوردند. پس از آن به درون سیاره‌ی زادگاهشان عقب‌نشینی کردند و در حاشیه‌ی سیاست کیهانی در انزوا زیستند. این زندگی گوشه‌گیرانه تا وقتی ادامه یافت که بنیاد امپراتوری مولوک به لرزه درآمد و عمر این تمدن درخشان و قدرتمند به سر رسید. در این هنگام آراواک‌ها بار دیگر از شهرهای پنهانی خود سر برداشتند و پس از کشتن اربابان مولوک، دوباره منظومه‌ی ورجمکرد را فتح کردند و نظام سیاسی کهن خود را برپا ساختند.

آراواک‌ها عمری بسیار طولانی دارند. روند پیری‌شان به این شکل است که با گذشت زمان به تدریج فلس‌هایشان می‌ریزد. در نتیجه به دلیل لخت شدن پوستشان سرعت تبخیر سطحی بدنشان بالا می‌رود. آراواکی که بیشتر از دو سوم فلس‌هایش ریخته باشد، در آستانه‌ی مرگ است. بیشتر مقامهای بلندپایه‌ی این گونه و آنهایی که از شهرهایشان بیرون می‌آیند، برای مقابله با خطر تبخیر آب بدن، زرهی فلزی بر تن می‌کنند که

نسبت به رطوبت عایق است. به دلیل زره سنگین و درخشان است که آراواک‌ها در چشم مردم نژادهای کیهانی دیگر ظاهری خشن و تنومند دارند.

از میان آراواک‌ها ادیبان و فلاسفه‌ی فراوانی برخاسته‌اند و نظریه‌ی دوره‌ای بودن روندهای تاریخی برای نخستین بار توسط اندیشمندان این نژاد پیشنهاد شده است. آنان بر مبنای همین نظریه قرن‌ها انتظار کشیدند تا امپراتوری مولوک رو به زوال برود و بار دیگر حاکمیت خود را در قلمروشان برقرار سازند. آنها ادیبان بزرگی هم دارند که در اشعار بلندی حکمت و فلسفه‌ی نژادی‌شان را بیان می‌کنند. البته وزن و موسیقی و معنای این شعرها برای سایر موجودات نامفهوم است و خوانده شدن‌شان هم به زبان غریب آراواک‌ها تنها صداهایی شبیه به غلغل کردن آب جوش ایجاد می‌کند.

نظام خویشاوندی آراواک‌ها به نسبت عجیب و غریب است. حدود یک درصد جمعیت‌شان ماده‌هایی هستند که در زمان خاصی از سال آزادانه با هرکس که خواستند جفتگیری می‌کنند. اما بچه‌دار نمی‌شوند و برای مدتی طولانی هزاران تخم سخت و خاردار را در بدن خود نگه می‌دارند و می‌پرورند. روند پیر شدن‌شان با رشد و بلوغ این تخمها مصادف است. جسد این ماده‌ها پس از مرگ دفن می‌شود و پس از تجزیه‌ی جسدشان از تخمهای نهفته در آن آراواک‌های نوزادی خارج می‌شوند که به نوعی گیاه خزنده شبیه‌اند. این لاروهای کوچک از جلبک‌هایی که گفتیم تغذیه می‌کنند و پس از شفیره بستن و دگردیسی به جانوران بالغ تبدیل می‌شوند. در جامعه‌ی آراواک‌ها همه‌ی رهبران سیاسی ماده و همه‌ی بازرگانان و جنگاوران نر هستند. در تاریخ آراواک‌ها نامدارترین قهرمان سرداری جنگاور است که توپاک نام داشت و در زمان حمله‌ی مولوک‌ها به منظومه‌ی ورجمکرد برای زمانی طولانی با ایشان جنگید و بارها نیروهای مقتدر امپراتوری را با شکست روبرو کرد. زندگی پر فراز و نشیب این جنگاور و فرجام مرموز و خیال‌انگیز زندگی‌اش یکی از مهمترین مضمون‌هایی است که شاعران آراواک بسیار بدان پرداخته‌اند.

ریشه: نام این موجودات از قوم آراواک گرفته شده که از بومیان سرخپوست آمریکای جنوبی هستند و به ویژه در منطقه‌ی آنتیل و دریای کارائیب ریشه دارند. این مردم از مرکز تاریخی شان در کلمبیا در سراسر جزایر اطراف پراکنده شدند و برای مدتی توسط مستعمره‌چیان سفیدپوست کشتار شده و در حاشیه قرار گرفتند، اما در قرن بیستم بار دیگر هویت و جایگاه اجتماعی خود را تا حدودی باز یافتند.



آرتمانو

آرتیمانوها موجوداتی هوشمند و کمیاب هستند که در سیاره‌ی سورات تکامل یافتند و از آنجا در کل کیهان پراکنده شدند. بدنی به نسبت کوچک و جمع و جور دارند و ابعادشان تقریباً به اندازه‌ی یک سگ زمینی است. بالاتنه‌ای عضلانی و پهن با پوستی کم مو دارند و بر پای یگانه‌ی گوشتالویی روی زمین می‌خزند. تنه‌ی لاغر و کشیده‌شان فاقد دست و پا است و نقش دست را رشته‌ای متحرک به انجام می‌رساند که معمولاً روی شکم‌شان لوله می‌شود. نمونه‌های نابالغ‌شان فاقد اندامهای حسی پیچیده هستند و تنها پس از بلوغ چشمانی بزرگ و حساس بر سرشان ظاهر می‌شود که بسیار نسبت به نور سیاره‌های دیگر آسیب‌پذیر است و به همین خاطر معمولاً با پوششی سرخ حفاظتش می‌کنند.

آرتیمانوها موجوداتی فاقد دستگاههای ارتباطی صوتی و بویایی هستند و برای صحبت با هم از امواجی الکترومغناطیسی استفاده می‌کنند که به طور مستقیم الگوی فعالیت شبکه‌ی عصبی‌شان را نشان می‌دهد. از این رو افکار دیگران را با همان سرعتی که اندیشیده می‌شود، می‌خوانند. پیامد این توانایی آن است که فاقد زبان هستند و در سطحی پیش‌زبانی و در مرتبه‌ی اندیشه‌ی خالص، نظر دیگران را می‌فهمند. در زبان‌شان مفهوم دروغ وجود ندارد و اصولاً به معنای دقیق کلمه زبان ندارند. چون مفاهیم خالص را فارغ از رمزگذاری‌های زبانی درک می‌کنند.

بیشتر این موجودات پیش از سن بلوغ می‌میرند. در واقع بلوغ وضعیتی استثنایی در چرخه‌ی زندگی‌شان است. برای جبران این عدم تناسب میان جمعیت بالغ و نابالغ، بالغ‌ها تعداد بسیار زیادی تخم می‌گذارند و به این ترتیب مرگ زودرس بقیه را جبران می‌کنند. توانایی ذهنی این موجودات پس از بلوغ به شدت افزایش می‌یابد و عملاً می‌توانند هر فکری را در مغز هر نژاد هوشمندی بخوانند. آرتیمانوهای بالغ با توجه به شمار اندکشان در کل کیهان به عنوان مترجم رسمی، بازررس یا سفیر در مذاکره‌ها و پرونده‌های خیلی مهم ایفای نقش می‌کنند.

آرتیمانوهای قلمرو جمهوری عادت دارند به دلایل سیاسی همواره به شکلی واژگونه از سطوح مرتفع آویزان شوند. نیاکان همه‌ی این مردمان فراریانی بودند که پس از شکست شورش‌شان بر ضد حاکمان مولوک، به جمهوری پناه آوردند و به خاطر این نوع زیستن آرتیمانوهای واژگون نامیده می‌شدند. از دید خودشان این نوع کله‌پا زیستن، راهی است برای نشان دادن مخالفت‌شان با نظم حاکم بر جهان.

تنها اثر نوشتاری که نویسنده‌اش به این نژاد تعلق دارد، کتاب عجیبی است که به صورت نسخه‌ی خطی وجود دارد و به زبان معیار جمهوری نوشته شده است. شرایط نگاشته شدن این متن نامعلوم است و مورخان و ادیبان قرن‌هاست درباره‌ی هویت نویسنده‌اش بحث می‌کنند. در این کتاب آمیخته‌ای از مفاهیم بسیار پیچیده که از فرهنگها و زبانهای گوناگون وامگیری شده در کنار تصویرها و طرحهایی جای گرفته است. تردیدی نیست که آن طرحها توسط یک آرتیمانو کشیده شده‌اند، چون چنین شکلی از هنر در میان این موجودات رایج است. این هم روشن است که نسخه‌ی خطی کنار نقاشی‌ها با همان بازویی نوشته شده که نقاشی‌ها را کشیده است. همین هم مایه‌ی شگفتی است، چون این تنها موردی است که یک آرتیمانو از نمادهای زبانی برای انتقال منظورش استفاده می‌کند. محتوای این کتاب هم بسیار عجیب است و متخصصان

گوناگون آن را بسیار متفاوت ارزیابی کرده‌اند. طوری که برخی آن را پراکنده‌گویی‌هایی مهم‌ل و حاصل جنون

آرتیمانویی دیوانه می‌دانند، و برخی دیگر آن را عمیقترین و پرمعناترین متن سراسر کیهان دانسته‌اند.

ریشه: کلمه‌ی آرتیمانو از بن پارسی باستان مشتق شده و دو جزء «آرتَه» (به معنای درست و راست)

و «مینو» به معنای اندیشیدن و فکر کردن را در خود گنجانده است.



آزور

آزور نوعی جانور گوشتخوار بومی سیاره‌ی ورجمکرد است که مردم نژاد زانشین از تخم رشد یافته‌ی آن تغذیه می‌کنند. بدن خممه مانند آزرهای بالغ تا چهار متر قطر دارد و بازوهای فراوانی در اطراف دهان گشادشان دیده می‌شود. غذایشان را از راه شکار کردن جانوران رهگذری تأمین می‌کنند که در بیابانهای ورجمکرد پرسه می‌زنند. اگر موجودی به این تله‌ی مرگبار برسد، بدون اراده به آن نزدیک می‌شود و خود را در اختیار بازوهای چسبناک آزر قرار می‌دهد. این جانور به کمک این بازوها شکار بخت برگشته‌ی خود را در دهان خود فرو می‌کند و در یک چشم به هم زدن آن را هضم می‌کند.

شیوه‌ی مجذوب کردن قربانی و اثرگذاری آزرها بر ذهن طعمه‌شان مهمترین دلیلی است که هوشمند بودن این موجودات را نشان می‌دهد. چون به نظر می‌رسد علت خودکشی رهگذران، اثری است که مغز درشت و ناشناخته‌ی آزرها بر سیستم فکری شکارهایشان می‌گذارد. با اینهمه به جز این، رفتار هوشمندانه‌ی دیگری از آنها دیده نشده است و تنها برای شکار کردن با ذهن دیگران ارتباطی برقرار می‌کنند.

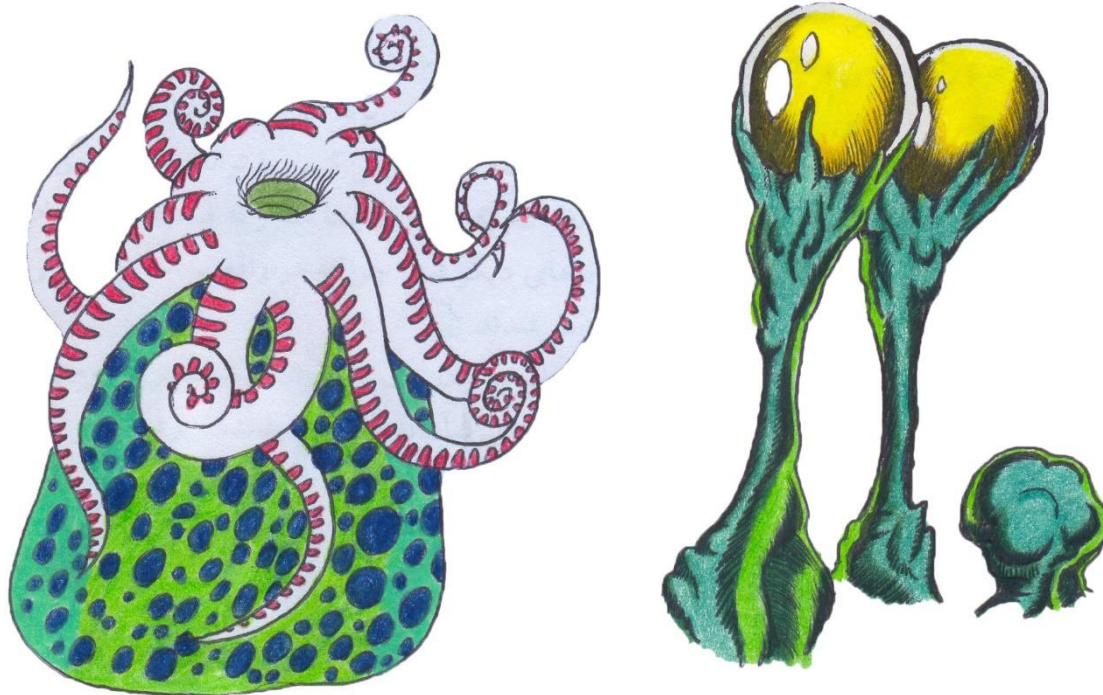
این جانوران عمری طولانی دارند و هریک تخمهایی در خاک می‌گذارند که در مقابل گرما و خشکی بیابانهای ورجمکرد مقاوم است و با نخستین بارانهای پراکنده از پوششی ژلاتینی پوشیده می‌شود. به تدریج این غلاف سبز مثل ساقه‌ای رشد می‌کند و کره‌ای طلایی را بر نوک خود ایجاد می‌کند که بعدها جانور جدید از درون غلاف سخت آن خارج می‌شود.

شواهدی در دست است که نشان می‌دهد امپراتوری مولوک در برخی از مراکز نظامی سری‌اش که در سیاره‌هایی با اقلیم نزدیک به ورجمکرد تاسیس کرده، از فوجهایی از این موجودات همچون سلاحی

دفاعی استفاده می‌کند و با کاشتن ردیفهایی از آزورها پیرامون ساختمانها و مقرهای حساس‌شان، در واقع نوعی میدان مین هوشمند پدید می‌آورد است.

در میان موجوداتی که قربانی آزورها شدند، داستان یک زانشین شهرتی چشمگیر دارد. این شخص جنگاوری نامدار بوده و پس از بلعیده شدن توسط یک آزور به شکلی معجزه‌آسا موفق می‌شود هشیاری خود را به دست آورد و شکم آزور را بدرد و خود را رها سازد. او تنها نمونه‌ی شناخته شده از کسی است که از چنگ دام مرگبار این موجودات رهایی یافته‌اند. اما عجیب آن که این زانشین پس از آن ارتباط ذهنی پیچیده‌ای با آزورها پیدا کرد و تقریباً همچون سفیر این موجودات در جامعه‌ی خودش عمل کرد.

ریشه: نام این موجودات از ریشه‌ی اوستایی «آز» به معنای حرص و طمع گرفته شده که در ایران قدیم نام دیوی بوده است. خود کلمه‌ی «آزور» در زبان پهلوی و پارسی دری به معنای آزمند و حریص رایج بوده است.



آژی

آژی‌ها موجوداتی کوچک‌اند، وحشی و خشن هستند که در سیاره‌ی اسپیت‌ورن تکامل یافته‌اند. بدنی پهن و کوتاه به بلندای حدود هفتاد سانتی‌متر دارند و دو بازو و دو ران‌شان به دو شاخه تقسیم می‌شود و به این ترتیب در عمل چهار دست و چهار پا دارند. بر سر بزرگشان شاخه‌ی عظیم می‌روید که اندازه‌اش سن‌شان را نشان می‌دهد و در ضمن شأن و موقعیت اجتماعی‌شان را هم تعیین می‌کند. خرطومی منشعب با اندامهای بویایی بسیار حساس دارند و با همین عضو پیامهای بویایی هم‌نوعان‌شان را در می‌یابند و شکارهای خود را نیز از فاصله‌هایی دور ردیابی می‌کنند. این موجودات در مناطق سنگلاخی دهکده‌هایی کوچک می‌سازند و شکارچیان بی‌رحم نوعی جوته‌ی کوچک هستند که آن‌ها احتمالاً هوشمند است.

آژی‌ها اشتیاق زیادی به سفر به دنیاهای دیگر دارند و چون توانایی و مهارتی ندارند اغلب به صورت گدا یا جیب‌بر در گوشه و کنار دیده می‌شوند. به شکلی دست و پا شکسته زبانهای نژادهای کیهانی غریبه را یاد می‌گیرند و به شکلی غریب تمایل دارند در حضور موجودات دیگر جملاتی وقیحانه و رکیک بر زبان بیاورند و رفتاری مخالف نزاکت داشته باشند. شاید یک دلیلش این باشد که رفتار جفتگیری‌شان حتماً باید در جمع و در حضور ناظرانی انجام پذیرد و در خلوت قادر به جفتگیری و تولید مثل نیستند.

داستان دسته‌ای از آژی‌ها که در کسوت رمال دوره‌گرد و گدا سراسر قلمرو جمهوری را گشتند، مشهور است. چون بعدتر معلوم شد که اینها جاسوس‌هایی کارکشته در خدمت امپراتور مولوک بوده‌اند و با روشهایی زیرکانه توازن قدرت در بسیاری از دنیاهای قلمرو جمهوری را بر هم زدند.

ریشه: نام این موجودات از کلمه‌ی اوستایی «آژی» گرفته شده که مار یا مار بزرگ معنی می‌دهد و در ضمن نمادی برای موجودات اهریمنی و پلید است. بخش اول اسم آژیدهاک از این بن گرفته شده است.



اژید

اژیدها ساکنان هوشمند سیاره‌ی ریتسا هستند. جاندارانی دوزیست هستند و در مردابهای نارنجی‌رنگ سیاره‌ی بومی‌شان خانه‌هایی می‌سازند که نیمی از آن در آب غوطه‌ور است. بدنشان در غلاف سخت و چرم‌مانند آبی‌رنگی پوشیده شده و بزرگترینشان اندازه‌ی گربه هستند. بعضی از آنها دو و برخی دیگر چهار پا دارند و بر دمهای بلندشان پره‌هایی شناگر می‌روید. برای این موجودات عجیب دور ماندن از آب همانقدر خطرناک است که غرقه شدن در زیر آب. به این معنی که برای تنفس حتما باید هم با هوا و هم با آب در تماس باشند. چون برای تنفس هم به مواد محلول در مردابها نیازمندند و هم به جو مملو از آمونیاک سیاره‌ی ریتسا.

این مردم جامعه‌ای کوچک و منزوی را تشکیل می‌دهند و مراسم پرشکوهی برای پرستش خدایشان برگزار می‌کنند. این خدا به نوعی گیاه آبی گوشتخوار بومی همان مردابها شباهت دارد. این شایعه در ریتسا بر سر زبانهاست که گاه در جریان این مراسم صدها نفر از شخصیت‌های برجسته‌ی جامعه‌ی اژید به شیوه‌ی خشونت‌آمیزی قربانی می‌شوند. در یکی از سفرنامه‌های کمیابی که ارشاداها منتشر کرده‌اند، شرح قربانی شدن چهارصد نفر از نیرومندترین و زیباترین اعضای این نژاد ذکر شده است. در این گزارش آمده که قربانیان را پس از آزار و اذیت زیاد و وارد آوردن زخمهای بسیار در حفره‌ی گوارشی همان گیاه آبی مقدس می‌انداخته‌اند

تا به تدریج هضم شوند. اما چنین می‌نماید که در عینِ وحشیانه بودن این مراسم، خود قربانیان با رضا و رغبت سرنوشت خود را می‌پذیرند و به طور فعال در این آیین شرکت می‌کنند.

روی هم رفته با معیار پایه‌ی تمدنهای کیهانی اژیدها موجوداتی ابله و نادان به حساب می‌آیند. چون از هیچ فناوری پیچیده‌ای بهره نمی‌برند و تنها ابزارهایی که می‌سازند نیزه‌هایی پیشرفته است که برای شکار نهنگهای تیغدار اعماق آبیگیرهای ریتسا کاربرد دارد. بنابر شواهد باستانشناسی این نیزه‌ها هزاران سال است که همانطور بدون تغییر باقی مانده‌اند. اژیدها زبانی ساده و ویژه‌ی خود دارند و نسبت به بیگانگان حالت تهاجمی نشان می‌دهند. آنقدر باهوش نیستند که بتوانند زبان سایر موجودات را بیاموزند و بنابراین هرگز با سایر تمدنهای همسایه‌شان مراوده نداشته‌اند.

جامعه‌ی اژیدها طبقاتی است و از سه گروه شکارچیان، معماران، و روحانیان تشکیل می‌شود. اعضای هر طبقه از کودکی با شیوه‌ی خاصی بزرگ می‌شوند و چون بدنشان انعطاف زیادی دارد به تدریج برای انجام کارهای مربوط به همان گروه سازگار می‌شوند. روحانیان برترین طبقه در این میان هستند و رهبری جامعه، انجام مراسم، و حفظ دانش باستانی مربوط به ساخت ابزارهای شکار را در اختیار دارند. آنها را در کودکی اخته می‌کنند و دم شناگرشان را می‌برند. به این ترتیب شنا کردن و تخم گذاشتن برایشان ناممکن می‌شود. تنها وظیفه‌شان عبادت گیاه مقدس آبی است و حفظ کردن سرودهای باستانی و آموزاندن محفوظات‌شان به کودکانی که تازه به طبقه‌ی روحانیان وارد شده‌اند. در مقابل جز در موارد استثنایی قربانی نمی‌شوند و بیشترین سهم غذای شهر را دریافت می‌کنند. معماران که وظیفه‌ی انجام کارهای داخل شهر مثل ساختن خانه را بر عهده دارند، بدنی عضلانی و درشت دارند. اما در کودکی باله‌های خود را از دست می‌دهند و به ندرت از شهر شناور خارج می‌شوند. شکارچیان برعکس دارای اندامهای شناگر رشد یافته هستند و با چالاکی شنا

می‌کنند و مرتب در برخورد با نهنگهای غول پیکر مردابهای ریتسا که منبع غذایی اصلی اژیدهاست، کشته می‌شوند.

اژیدهای نوجوان تا پیش از آن که در طبقه‌ی خود به طور کامل جایگیر شوند نشانه‌هایی از استعداد هنری را در خود نمایان می‌سازند و در اوقات فراغتشان با تراشیدن سنگ یا مرجانهای سیاه اعماق مردابها پیکره‌های نامفهومی و غریبی درست می‌کنند. برخی از آنها زورقهای کوچکی می‌سازند و بر دریای جیوه‌ای مشهور ریتسا به سفرهایی کوتاه می‌روند و ماهی‌های نایاب و گرانبهای مقیم این منطقه را شکار می‌کنند. مشهورترین شخصیت در تاریخ اژیدها یکی از اعضای طبقه‌ی شکارچیان است که مدتهای پیش، وقتی بیماری ناشناخته‌ای باعث پژمردگی گیاهان مقدس اژیدها شده بود، سفری طولانی تا دریاچه‌ی جیوه‌ای انجام داد و از آنجا بذر جنسی مقاوم از این گیاهان را به شهر خود آورد. ماجراهای هیجان‌انگیز این شکارچی در قالب سرودهایی حماسی درآمده و همه‌ی اژیدها آن را در کودکی حفظ می‌کنند.

ریشه: نام این گونه از دریای اژه گرفته شده است که در هزاره‌ی سوم پ.م در تناسب با تمدنهای

همسایه‌اش فرهنگی ابتدایی و محافظه‌کار را در خود جای می‌داد.



اسپیتور

اسپیتور موجودی است درنده، گول‌پیکر و نسبتاً ناشناخته که در کویرهای سبزرنگ ماه پنجم همستگان زندگی می‌کند. این جانوران برای قرن‌ها مایه‌ی وحشت و هراس مسافران و مهاجرنشینان آراواک بودند. چرا که غافلگیرانه از دل شنهای سبزرنگ ماه پنجم بیرون می‌آمدند و قربانیان نگون‌بخت خود را با قلاب‌های تیز زیر دهانشان می‌گرفتند و به درون شنهای سست و نرم کویر فرو می‌بردند و در آنجا از بدنشان تغذیه می‌کردند. ناپدید شدن‌های اسرارآمیز مهاجران اولیه به ماه پنجم، یکی از مهمترین مشکلات برنامه‌ریزان کوچ‌نشینی‌های آراواک بود.

آنچه بر ابهام و وخامت اوضاع می‌افزود، زندگی مرموز و پنهانی اسپیتورها بود. چون این موجودات در انزوا و به شکلی پراکنده در گوشه و کنار کویر پهناوری زندگی می‌کنند که بخش مهمی از سطح ماه پنجم ورجمکرد را می‌پوشاند. بیشتر عمر خود را هم در زیر شن‌ها می‌گذرانند و ممکن است در کمین قربانیان بی‌خبر از همه‌جا، ماه‌ها بی‌حرکت بر جای خود باقی بمانند. در این حالت تنها بخش بدن اسپیتور که از زیر شن‌ها بیرون می‌ماند چشم‌های متحرکشان است که در شبهای طولانی ماه پنجم مانند دو جرقه‌ی سرخ می‌درخشد.

مهارت این موجودات در پنهانکاری به قدری زیاد است که تا مدت‌ها آراواک‌ها با توجه به چشم‌های متحرکشان آنها، را به عنوان نوعی موجود دراز و باریک مثل مار در نظر می‌گرفتند. این توهم آنقدر ادامه

یافت تا اینکه ابزارهای جدیدی برای به تله انداختن شان اختراع شد و شکل کامل آنها آشکار گشت. تنها پس از آن بود که راز مخوفی فاش شد و آن هم این که اسپیتورها در واقع شکل بالغ هتاکون‌ها هستند.

مهاجران اولیه‌ی آراواک، پس از رسیدن به ماه پنجم، از مشاهده‌ی ساختار اجتماعی غریب هتاکون‌ها شگفت‌زده شده بودند. هتاکون‌ها تنها موجودات متمدن بومی ماه پنجم هستند و تا مدتها شکل تولیدمثل آنها به عنوان رازی ناگشوده مورد علاقه‌ی پژوهشگران و مردم شناسان بود. پس از اسیر شدن نخستین اسپیتورها، آزمایشاتی بر آنها و بر نحوه‌ی تولید مثلشان انجام گرفت، که نشان داد هتاکون‌ها در اصل لارو اسپیتورها هستند.

این حقیقت از مدتها قبل شناخته شده بود که هتاکون‌ها در حالت لاروی عمری بسیار طولانی دارند و همه گمان می‌کردند که بلافاصله پس از بلوغ می‌میرند. جفتگیری‌شان را هم هیچکس ندیده بود و این را به تابوهای فرهنگی منسوب می‌کردند. اما اسناد ثبت شد در فرهنگ هتاکون‌ها تاکید داشت که تنها یک بار می‌توانند جفتگیری کنند.

بدتر معلوم شد که جفتگیری در این موجودات نتیجه‌ی بلوغ نیست، بلکه رفتاری است که بالغ شدن را ممکن می‌کند. به این ترتیب که بدن نرها بلافاصله پس از جفتگیری چروکیده و سیاه می‌شود و کمی بعد به بلوری سخت و محکم تبدیل می‌شود که با مرگ هتاکون همراه است. اما ماده‌ها پس از اجرای مراسم آمیزش به درون کویرهای پهناور ماه پنجم سفر می‌کنند و ناپدید می‌شوند، و حدس زده می‌شد که آنها هم آنجا مثل نرها از بین می‌روند. به همین خاطر روش تولید مثل هتاکون‌ها برای آراواک‌ها ناشناخته و معماگونه می‌نمود. تا این که معلوم شد که ماده‌های بارداری که تازه جفتگیری کرده‌اند، در کویر به زیر ماسه‌ها فرو می‌روند و برای مدتی در آنجا به صورت غیرفعال پنهان می‌شوند و پيله‌ای سخت دور بدنشان ترشح می‌کنند. درون این شفیره روند دگردیسی موجود انجام می‌پذیرد و اسپیتور درنده و درشتی از درون پيله خارج می‌شود.

اما پیش از آن با استفاده از ذخیره‌ی چربی بدنش در پيله چند تخم می‌گذارد که بعدتر می‌شکافند و هتاکون‌های نوزاد از آن خارج می‌شوند.

اسپیتورها که شکل بالغ هتاکون‌ها هستند همه‌ی توانایی‌های ذهنی حالت لاروی‌شان - یعنی وضعیت هتاکونی - را از دست می‌دهند، و به جای آن بدنی نیرومند و اندامهایی کشنده به دست می‌آورند. در حالی که همچنان بذر تخمهایی تازه را در شکم‌شان حمل می‌کنند. ماده‌های درنده‌ی بالغ که همان اسپیتورها باشند، عمری طولانی دارند و مدام شکار می‌کنند و از مواد غذایی بدن قربانیانشان برای ساخت تخمهای تازه استفاده می‌کنند.

پس از آشکار شدن ماهیت اسپیتورها، نابود کردن آنها به دلیل موضع‌گیری صریح و سرسختانه‌ی هتاکون‌ها ممنوع شد و آراواک‌های مهاجر که راهی برای در امان ماندن از این نژاد دوچهره نمی‌دیدند، و در ضمن روابط تجاری سودآوری با هتاکون‌ها داشتند، برای همیشه ماه پنجم را ترک کردند. بعدتر مولوک‌ها هم که از صدور فناوری پیشرفته‌ی هتاکون‌ها سود می‌کردند، همین قاعده را محترم شمردند و در ماه پنجم پادگانی نظامی تاسیس نکردند. هرچند اسپیتورها چندان نیرومند نبودند که بتوانند بر مولوک‌های گول‌پیکر و جنگجو غلبه کنند. اسپیتورها و خوندوها، تنها موجوداتی هستند که لاروشان از بالغشان هوشمندتر و اجتماعی‌تر است. دستگیری اولین اسپیتور و فاش شدن راز ارتباط میان این موجودات با هتاکون‌ها در زمان خود سر و صدای زیادی در کیهان ایجاد کرد و کارآگاه جسوری از نژاد آراواک که این راز را کشف کرده بود، شهرت زیادی پیدا کرد و بعدها کتاب مهمی از خاطرات خود در این زمینه نوشت. هرچند خودش در جریان پیگیری پرونده‌ی ناپدید شدن آراواکهای مهاجر در ماه پنجم به شدت آسیب دید و در کتابش به طور ضمنی یک انجمن مخفی هتاکون را به کارشکنی و دسیسه‌چینی بر ضد خود متهم می‌کند.

ریشه: اسم این موجودات از ریشه‌ی اوستایی «سپیت» (سپید) به علاوه‌ی «توره» (سینه) گرفته شده

که سپیدسینه معنی می‌دهد. در اساطیر کهن این نام برادر جمشید بوده و او مردی پنهانکار و دسیسه‌چی است

که با ضحاک همدست می‌شود و جمشید را با اره به دو نیم می‌کند.





آسگارت

آسگارت‌ها، نژادی خوشنام و جنگجو هستند که در منظومه‌ی دارما زندگی می‌کنند. بدنی درشت با بلندای سه متر دارند و بر پوستی خاکستری‌شان رد رگهایی سیاه نمایان است که بسته به خلق و خو و حالت روانی‌شان پرخون یا کم‌خون می‌شود و طرحهایی پیچیده را بر پوست سینه‌شان ایجاد می‌کند. این علایم بخشی از زبان بدن آسگارت‌هاست و خودشان با تماشای آن به روحیه‌ی طرف مقابل‌شان پی می‌برند. به همین خاطر پوشاندن پوست تن‌شان را نوعی فریبکاری و دروغ می‌دانند و آن را بی‌ادبانه می‌شمارند. لباس‌شان منحصر است به یک کمربند پهن چرمی و یک نوار باریک فلزی که بر کمر و سینه می‌بندند و گاهی چکمه‌های بلند به پا می‌کنند. آسگارت‌ها پوست برهنه‌شان را با لکه‌های سرخ کوچکی نشانه‌گذاری می‌کنند و اینها در ترکیب با طرح رگهایشان پیامهایی به هم‌نوعان‌شان ارسال می‌کند که هنگام تنظیم روابط اجتماعی‌شان بسیار معنادار و مهم است.

اعضای این گونه دو دست و دو پای عضلانی و کشیده و دم کلفت و متحرکی دارند. دهانی گشاد با دندانهایی تیز، بینی‌ای کوچک و ظریف و یالی بلند و سفید دارند که از دو طرف بناگوش‌شان می‌روید و اغلب آن را می‌تراشند. گوشهای پرده‌دارشان در شرایط گوش به زنگ شدن گشوده می‌شود و در باقی موارد

در حفراهی روی جمجمه‌شان فرو می‌رود و از چشمها پنهان می‌شود. دو چشم مرکب پایه‌دار و سه چشم عادی سرخ‌رنگ دارند که در زمان آرامش رنگش به زرد و نارنجی تغییر می‌کند.

آسگارت‌ها از نظر توانایی‌های ذهنی دو وضعیت کاملا متضاد دارند. یعنی یا بسیار باهوش‌اند و یا خیلی کودن؛ و حد وسطی ندارند. زبانی به نسبت ساده با علایم صوتی دارند که می‌توانند محتوایش را به صورت نشانه‌هایی تشکیل شده از نقطه‌های سرخ بر نوارهایی چرمی بنویسند. اصولا مردمانی کم‌حرفی هستند و اغلب با نگرستن به رگهای سیاه روی پوست‌شان هم تبادل نظر می‌کنند.

آسگارت‌ها بسیار به جامعه‌شان وابسته‌اند و با آن که توانایی بدنی زیادی دارند، اغلب رفتاری صلح‌جو و آرام از خود نشان می‌دهند. با این حال یک طبقه از مردمشان سربازانی منضبط و نیرومند هستند و بخش مهمی از تاریخ‌شان را به جنگهای تهاجمی گذرانده‌اند. این نژاد که در بیابانهای پرسنگریزه‌ی دارمای خشک تکامل یافته بود، با تکیه بر همین سنت جنگاوری موفق شد برای نخستین بار دو سیاره‌ی دوقلوی دارما را با هم متحد کند و پادشاهی نیرومندی در این منظومه بنیان گذارد.

در جریان این تحول سیاسی آسگارت‌ها با موجودات هوشمند دارماها ارتباط نزدیکی پیدا کردند و با رهبری گروهی از میان‌شان که باهوش بودند، خشونت اولیه‌ی خود را از دست نهادند و به موجوداتی متمدن و فرهیخته تبدیل شدند و نژادهای دیگر مثل هارخاس‌ها و دازیمداها را هم در قدرت سهیم کردند. این واحد سیاسی درخشان در نهایت به خاطر توسعه‌طلبی امپراتوران مولوک دچار فروپاشی شد.

وقتی سپاهیان امپراتوری مولوک به منظومه‌ی دارما حمله کردند، آسگارت‌ها شدیدترین مقاومت را در برابرشان نشان دادند. اما شهسواران مولوک در چند فوج پیاپی به این فلمروشان تاختند و دارماها را به سرعت تسخیر کردند. بومیان این سیاره‌ی دوقلو زیر بار سلطه‌ی مهاجمان نرفتند و برای مدتها در قالب جنبشی زیرزمینی به راهبری آسگارت‌ها با مولوک‌ها جنگیدند. اما توانایی‌های رزمی‌شان یارای رویارویی با

نیروهای امپراتوری را نداشت. شورشیان برای مدتی دراز جنگیدند و مرتب شکست خوردند و در نهایت قتل عام شدند و در منظومه‌ی دارما از میان رفتند.

هرچند در حال حاضر دارماها به بخشی جدایی‌ناپذیر از قلمرو امپراتوری تبدیل شده، اما همچنان گروههایی از آسگارت‌ها و دازیمداها یاغی و فراری در گوشه و کنار کیهان پراکنده‌اند که جنگ چریکی‌شان را بیرون از دنیای زادگاه خود ادامه می‌دهند و برخی‌شان هم به صورت جنگاورانی منزوی و تنها در کیهان می‌گردند و هر جا بتوانند به مولوک‌ها ضربه می‌زنند.

یکی از این قهرمانان دلیر آسگارت سرداری نامدار بود که در زمان شکست نهایی نیروهای شورشی در دارماها رهبری سپاهی را بر عهده داشت و پس از گریز از منظومه‌اش به تنهایی نبرد ناامیدانه‌اش با فاتحان را ادامه داد. او به دلیل هزاران مورد ترور و خرابکاری در امپراتوری مسئول شناخته شده و آخرین شاهکارش کشتن امپراتور مولوک هفتاد و ششم در جریان جشنهایی در ارمشتگاه بود. او با سفینه‌اش به قلب جایگاه امپراتور هجوم برد و به همراه او و گروهی از نخبگان مولوک در انفجار اتمی سفینه‌اش کشته شد.

ریشه: نام این نژاد از اسم قلمرو مینویی خدایان -آسگارد- در اساطیر اسکاندیناوی گرفته شده است.





سید ادریس



آغال

آغال‌ها موجوداتی عجیب از ساکنان سیاره‌ی اوختار هستند و هرگز به خارج از دنیای خود سفر نمی‌کنند. همه‌شان بدنی درشت دارند که بزرگ و کوچک نمی‌شود و همیشه در همه‌شان به یک اندازه است و نزدیک به سه متر بلندا دارد. دو دست و دو پا دارند و بخش بالایی بدن‌شان به بافتی ژلاتینی و شفاف منتهی می‌شود که آرواره‌ای شاخی و توخالی به رنگ سرخ را با چند کیسه‌ی عضلانی مکنده در خود جای داده است. آغال‌ها شکارچی هستند و نوعی دوزیست تنبل و گوشتالود را در کرانه‌ی دریاچه‌های اوختار شکار می‌کنند و با فرو کردن آرواره‌هایشان در بدن ایشان و تزریق سم، گوشت‌شان را حل می‌کنند و آن را با مکیدن می‌بلعند. جوامع‌شان به نسبت ساده است و همگی با هم در یک جا زندگی می‌کنند. زبانی پیچیده از جنس بویایی دارند و زبانهای نژادهای دیگر را یاد نمی‌گیرند. اما با نوعی خط هیروگلیف منظور خود را به دیگران منتقل می‌کنند.

آغال‌ها به گمان عده‌ای از پژوهشگران، جاویدان هستند، اما گروهی دیگر نام موجودات لحظه‌ای را برای ایشان مناسبتر می‌دانند. آنطور که از شواهد بر می‌آید، عمر این موجودات بسیار بسیار کوتاه است. به شکلی که از نظر یک موجود دارای عمر طبیعی، تنها برای یک لحظه عمر می‌کنند. آنچه که در گذشته جاودانگی آغال‌ها پنداشته می‌شد، امروزه به عمری بسیار کوتاه تعبیر می‌شود. چون معلوم شده که زایش و مرگ‌شان بسیار با سرعت انجام می‌پذیرد. به این معنا که بافتهای بدن‌شان در هر لحظه می‌میرد و متلاشی می‌شود و از مواد اولیه‌ی موجود در آن جاننداری جدید با ترکیب ژنتیکی مشابه با موجود قبلی ایجاد می‌شود.

جالب اینکه موجود نوزاد که از نظر ساختار بدنی درست به موجود قبلی شباهت دارند و تجربیات و خاطرات والد خود را هم حمل می‌کنند. در حدی که بعضی از آنها از کردار هزاران سال پیش والدین خود خاطره دارند. به این خاطر به تعبیری روانشناختی می‌توان آنها را جاویدان دانست.

این موجودات، اگر از این ویژگی عجیبشان بگذریم، بسیار معمولی و پیش پا افتاده جلوه می‌کنند. جامعه‌شان از هزاران تن تشکیل شده که هریک تنها برای لحظه‌ای زنده هستند و در یک لحظه‌ی بعد جای خود را به رونوشت تازه‌ای از خود می‌دهند. تولیدمثل به معنای تکثیر شدن در این موجودات دیده نمی‌شود و مردن هم برایشان ممکن نیست. چون چیزی که باعث مرگ یکی از آنها شود بلافاصله پدید آمدن نسل بعد را از مواد اولیه‌ی همان موجودِ اولی موجب می‌شود.

به این ترتیب جمعیت آغال‌ها همواره ثابت است. در موارد خیلی استثنایی ممکن است یکی از آنها در اثر عوامل غیرطبیعی محیطی بمیرد. مثلاً اگر این موجودات مورد اصابت پرتوافکن‌های گاما قرار گیرند به دلیل تجزیه شدن مواد درون بدنشان دیگر شانس دوباره زاییده شدن را ندارند. به این ترتیب نژاد این موجودات عجیب اگر در طول هزاره‌ها نگریسته شود، رو به انقراض دارد و تعدادشان پیوسته با سرعتی ناچیز کم می‌شود. یکی از مهمترین متون فلسفی درباره‌ی زمان، یادداشتهای یک آغال گمنام است که ظاهراً به شکلی شگفت‌انگیز و نامعمول در میان هم‌نوعانش، باهوش و متفکر بوده است. او کتابچه‌ای دست‌نویس با خط هیروگلیف از خود به جا گذاشته که ماهیت زمان را از دید آغال‌ها شرح می‌دهد. این متن بعدها توسط یکی از پژوهشگران موگای به زبان معیار جمهوری ترجمه شد و نقطه عطفی در اندیشه‌های مربوط به فلسفه‌ی زمان محسوب می‌شود.

ریشه: نام این نژاد از کلمه‌ی پارسی قدیمی آغال به معنای بلعیدن و فرو بردن گرفته شده و هم به تغذیه‌شان و هم به شیوه‌ی بلعیده شدن نسل قبل توسط نسل بعدشان اشاره می‌کند.



آلشیا

این موجودات در سیاره‌ی اسپیت‌ورن در خوشه‌ی پروین زندگی می‌کرده‌اند، و بنیانگذاران سلسله‌ای از پادشاهان ستمگر و سرکوبگر بودند که به دلیل نامعلومی در سه هزار سال پیش به طور ناگهانی از بین رفت و کل این نژاد هم به همراهشان منقرض شد. تنها بقایای بازمانده از آنها شهرهایی هرمی است که دیوارهایش از نوعی ماده‌ی پلاستیکی ساخته شده و بر پهنه‌هایی عظیم از اسپیت‌ورن گسترده شده است. با توجه به ابعاد خانه‌ها می‌توان اندازه‌ی بدن این موجودات را چیزی در حدود نیم متر تخمین زد. از تصویرهای به جا مانده از ایشان بر می‌آید که بدنی به نسبت خپل و کوتاه داشته و سرشان مغزی کوچک و پیشانی‌ای کوتاه را با چهره‌ای پهن و درشت در بر می‌گرفته است. بالای لبها و اطراف دهانشان موهایی انبوه می‌رویده که اغلب آن را به شکل‌های مختلف تراشیده و تزئین می‌کرده‌اند.

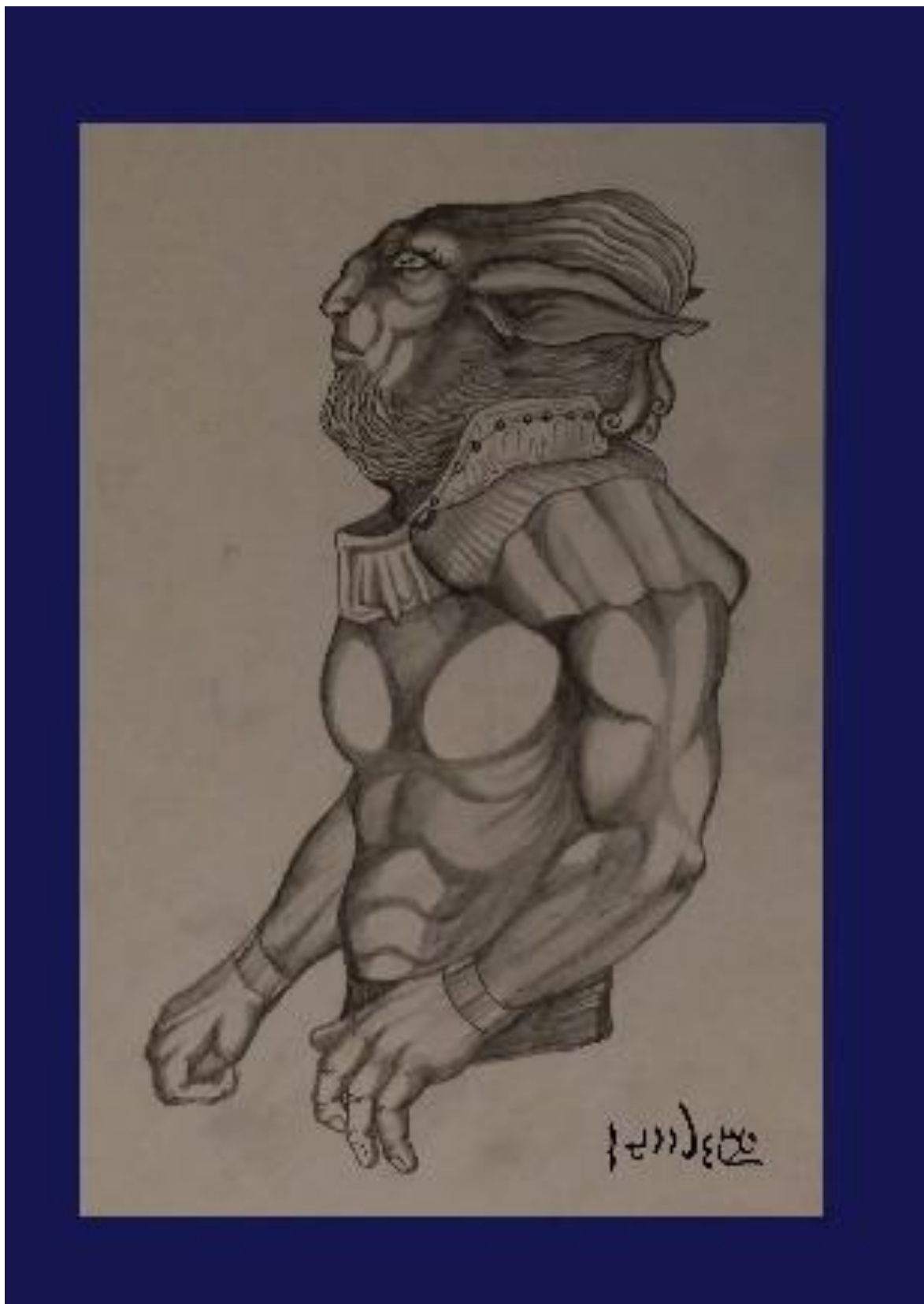
آلشیمایها به قدری وحشی بوده‌اند که تقریباً تمام نژادهای متمدن دیگر بومی اسپیت‌ورن را در مدت کوتاه پادشاهی خود از بین بردند. علت این نسل‌کشی گسترده مشخص نیست، اما دامنه‌اش بسیار گسترده بوده و چندین تمدن درخشان و گمشده را در بر می‌گرفته که بقایایی از شهرهای باشکوه‌شان هنوز باقی است. این نژاد علاوه بر موجودات متمدن جانداران سودمند دیگری را هم از میان برده‌اند. طوری که فراز آمدن کوتاه‌مدت‌شان بر سیاره‌ی زادگاهشان با نوعی انقراض عمومی گونه‌های زنده همراه بوده است.

گویا این موجودات خدایی را می‌پرستیده‌اند که مهمترین حکمش نابود کردن تمام موجودات متمدن بوده است. پس از آمدن و رفتن ایشان تنها مردمان سیپار بر اسپیت‌ورن باقی ماندند و آنان نیز بقایشان را مرهون اقتدار نظامی‌شان هستند و مهارت‌شان در سخت بمبهای میکروبی. درباره‌ی انقراض آلیشیمها یک نظریه هست که بمبارانی مرگبار از سوی سیپارها را علت اصلی می‌داند، و نظریه‌های دیگری هم خطای محاسباتی خودشان و اثر کردن اشتباهی سلاح‌های آلیشیمها بر روی خودشان را مهم قلمداد می‌کنند.

به هر روی این نکته روشن است که آلیشیمها به ویژه در علم شیمی و در زمینه‌ی ساخت سلاحهای شیمیایی بسیار پیشرفت کرده بودند و بمبهای هوشمند می‌ساخته‌اند که مراکز جمعیتی نژادهایی خاص را ردیابی می‌کرده و همه‌ی وابستگان به آن نژاد را مسموم می‌کرده و از بین می‌برده است. دلیل نابودی خودشان هم گویا استفاده‌ی نابجا از همین فناوری بوده باشد. چون آخرین قربانیان‌شان نژادی نیمه هوشمند بوده که شباهتی به خودشان داشته و احتمالاً خویشاوندان تکاملی نزدیک‌شان محسوب می‌شده‌اند. چنین می‌نماید که سلاحهای شیمیایی‌ای که برای این نژاد طراحی شده بود، تمایز میان این دو گونه را در نیافته و خود آلیشیمها را هم آلوده ساخته و باعث انقراض‌شان شده باشد.

یکی از مهمترین اسنادی که درباره‌ی انقراض این نژاد در دست داریم، دفترچه‌ی خاطرات یکی از سرداران نامدار آلیشیمها است که به تازگی کشف شده و هنوز به طور کامل ترجمه نشده است. اما چنین می‌نماید که این سردار برای انتقام گرفتن از شاه مستبد و خونخوارشان که یکی از اعضای خانواده‌ی او را نیز به قتل رسانده بود، تغییراتی در سلاح‌های شیمیایی داده و به شکلی خودخواسته زمینه را برای انقراض نژاد خود هموار ساخته باشد.

ریشه: نام این موجودات از نام «علی شیمیایی» پسرعموی صدام حسین گرفته شده که به خاطر کشتار مردم عراق با سلاحهای شیمیایی شهرتی داشت و آخر خودش به همین جرم اعدام شد.



آمورگا

آمورگاها از متمدن‌ترین نژادهای بومی سیاره‌ی دورافتاده‌ی تیتس هستند. موجوداتی هستند با بدن درشت دومتري، عضلاتی نیرومند، و بالهایی پوستی که به ایشان اجازه‌ی پرواز در جو رقیق سیاره‌شان را می‌دهد. سه جنسِ نر، ماده و خنثی دارند و بیشتر جمعیتشان از خنثی‌ها تشکیل شده است. نرها و ماده‌ها در جامعه‌شان تنها وظیفه‌ی تولید مثل را بر عهده دارند و کوچکتر و ضعیفتر از خنثی‌ها هستند. خنثی‌ها در جامعه‌ی ایشان در سه طبقه‌ی اجتماعی جنگاوران، دانشمندان و صنعتگران سازمان یافته‌اند. موجوداتی نژادپرست و متحد هستند که در بزرگترین قاره‌ی تیتس شهرهایی بسیار بزرگ و باشکوه می‌سازند و در میان خود به اصول جوانمردی و سلحشوری بسیار پایبندند.

این موجودات در گذشته‌ای دور، با رقیبان اصلی نژادی‌شان - یعنی هارپاها - جنگی وحشتناک داشتند که نزدیک بود هر دو طرف در آن از بین بروند. داستان این جنگها هنوز هم به صورت اسطوره‌هایی ملی در جامعه‌ی آمورگاها بر سر زبانهاست. هارپاها موجوداتی حشره مانند بودند که پس از کشاکش زیاد، در آخر با آمورگاها وارد جنگی تمام عیار شدند. در این جنگ مهیب هارپاها نیرومندتر از آب در آمدند و نزدیک بود پیروز شوند. اما سیمرون‌ها که سومین نژاد متمدن تیتس هستند، پس از رایزنی‌های بسیار به میدان وارد شدند و به جبهه‌ی آمورگاها پیوستند.

آمورگاها پس از پیروزی خشونت زیادی از خود نشان دادند و نیروی زیادی صرف کردند تا بقایای هارپاها را بیابند و از بین ببرند. در آخر هم نسل این دشمنان سخت پوست خود را از سیاره شان برانداختند. چرا که حتا یک هارپا توانایی تخمگذاری و احیای جامعه شان را داشت و این موجودات سرسخت در انتقامجویی و کینه توزی نظیر نداشتند.

آمورگاها در جریان پیشرفت فناوری شان بر ساختن سفینه هایی دوربرد تمرکز کردند و به تدریج راه خود را به سوی مرکز کهکشان باز کردند. ورود آنها به صحنه ی معادلات جهانی همزمان بود با اوج شکوه و عظمت امپراتوری مولوک. مولوک ها که از وجود تیس و تمدنهای موجود بر سطح آن آگاه شده بودند، لشکریانی را برای فتح آنجا گسیل کردند، اما آمورگاها که بسیار به اصول جنگاوری خود پایبند بودند، در نبردی جانانه و پرتلفات آنها را شکست دادند.

این جنگ به صلحی بین امپراتوری و تیس منجر شد و قرار بر این شد که آمورگاها و سیمرون ها سفرایی از امپراتوری مولوک در شهرهای خود داشته باشند و به رایزنی آنها در مسائل جهانی توجه کنند، و در مقابل هجوم مولوک ها به تیس دیگر تکرار نشود. با آنکه نبرد اولیه ی میان این دو نژاد بسیار خونین بود، دوران طولانی صلحی که در پی اش آمد باعث شد مولوک ها و آمورگاها روابطی خوب با یکدیگر برقرار کنند و این تا پایان عمر امپراتوری مولوک دوام آورد. قرار میان دو نژاد همچنان پابرجا بود تا اینکه جمهوری چهارم ظهور کرد و مولوک ها به دلایل راهبردی نیروهای خود را از منظومه ی تیس عقب کشیدند.

چنین می نماید که آمورگاها گذشته از مهارت شان در ساخت کشتی های فضایی از نظر صنعتی و هنری پیشرفت چندانی نکرده اند، هرچند شواهدی هست که شاعران و فیلسوفان بزرگی در میان شان وجود دارد که مهارتهای ذهنی خود را بنا به قواعدی اخلاق و از سر فروتنی پنهان می کنند. دست کم این را می دانیم که هنرهای رزمی ویژه ای که این موجودات ابداع کرده اند در سراسر کهکشان نظیر ندارد.

این سبکهای رزمی در دوران امپراتوری مولوک به وسیله‌ی استادان آمورگا به سراسر کیهان منتقل شد و در ارتش مولوک‌ها هم مورد استفاده قرار گرفت. دلیل موفق بودن این سبکهای رزمی و استقبالی که مولوک‌ها از آن کردند، شباهت ساختار بدنی مولوک‌ها و آمورگاها و بالدار بودن هردو نژاد بود. با این حال مشتق‌هایی از این هنرهای رزمی امروزه در ورزشگاه‌های مربوط به نژادهای مختلف در جمهوری چهارم مورد اقتباس قرار گرفته و بین همه‌ی نژادها محبوبیت زیادی پیدا کرده است.

آمورگاهای کنونی نسبت به اجداد خود خوی جنگجویی کمتری دارند و بیشتر به سازندگی در داخل تتیس توجه دارند و کمتر در سیاست‌های جهانی دخالت می‌کنند. بخش مهمی از صادرات آنها در این مقطع زمانی، جنگ افزارهایی مانند زره و سپر است که به صورت سنتی با دست می‌سازند و با قیمت گزاف می‌فروشند.

داستان «جنگجویان تتیس» روایتی حماسی است که ماجرای نبردهای هارپاها و آمورگاها را در پایان کار شرح می‌دهد و از زبان یک سردار آمورگا چگونگی غلبه‌ی نیروهایش بر دشمنان مهیب‌حشره‌سانش را شرح می‌دهد.

ریشه: نام این موجودات از کلمه‌ی پارسی باستان «آمورگه» گرفته شده که نگهبان معنی می‌دهد و لقب نخبه‌ترین رسته‌ی ارتش پارس در دوران هخامنشی بوده است. این همان نامی است که به اشتباه «جاویدان» ترجمه شده و به همین خاطر آنان را اغلب سپاه جاویدان می‌نامیدند.



انگوستا

انگوستا نژادی است نیمه متمدن و ساکن دارمای آبی که به دلیل شباهت اندامهای حرکتی اش به انگشت، نزد بومیان دارما با اسم «دستهای شناور» نیز خوانده می‌شوند. واژه‌ی انگوس در زبان آسگارتی‌ها دست‌شناور معنی می‌دهد و پسوند «-تا» در این زبان علامت جمع و شناسه‌ی نژاد است. انگوستاها شکارچی هستند و در سطح اقیانوسها به تندی شنا می‌کنند. اندازه‌شان کمی بزرگتر از ماهی‌های قرمز معمولی است، و با وجود سمی بودن باله‌های رنگارنگ روی سطح بدنشان، شکارچیان زیادی دارند که مهمترین‌شان سوبادها هستند که از جانوران تکامل یافته در اقیانوسهای دارما محسوب می‌شوند.

انگوستاها گهگاه برای تغذیه از حشرات هوازی موجود در نزدیک سطح آب تا مناطق سطحی اقیانوس بالا می‌آیند. نهنگهای سرخ دریاهای وگا - که دهها بار از خودشان سنگین‌تر و بزرگتر هستند - را هم گاهی شکار می‌کنند. حملات‌شان به این شکارهای بزرگ بسیار برنامه‌ریزی شده است و با حرکاتی هماهنگ و دقیق انجام می‌شود. خطرناکترین ابزار شکار آنها، عبارت است از ناخن‌های بازوی انگشت مانندشان، که با کیسه‌ای سم مربوط است. آنها دسته‌جمعی به شکار نگون‌بخت خود نزدیک می‌شوند و ناگهان به آن چنگ می‌زنند. اگر چند نفرشان همزمان به نهنگی سرخ چنگ بزنند، سم ناخنهایشان از راه خراش وارد جریان خونس می‌شود و به سرعت او را می‌کشد.

انگوستاها به صورت گله‌هایی بزرگ حرکت می‌کنند و در میان خود نظام سلسله‌مراتبی دقیقی دارند. در هر دسته‌ی آنها، یک مادر با فرزندان نسل اولش - که هنوز بچه‌دار نشده‌اند - زندگی می‌کند. این موجودات

فقط یک جنس دارند و تمایزهای جنسی شان بر اساس سن شان و درجه‌ی بلوغ و باروری شان تعیین می‌شود. بالاترین سطح سلسله مراتبشان «مادر بزرگ» خوانده می‌شود و افرادی را در بر می‌گیرد که پنج نسل از فرزندانشان زاده شده باشند. آنگوستاها هم تخم می‌گذارند و هم در صورت دسترسی به منابع غذایی فراوان پس از تغذیه‌ی فراوان ورم می‌کنند و تکه تکه می‌شوند و هر بخش شان به دختری نوزاد تبدیل می‌شود.

نکته‌ی مهم در مورد این موجودات، آن است که تقریباً جاویدان هستند. یک آنگوستا، حتی اگر کاملاً قطعه‌قطعه شود، نمی‌میرد و هر تکه‌اش به موجود تازه‌ای تبدیل می‌شود. تنها راه نابودی کامل آنها این است که در معده‌ی جانور دیگری هضم شوند یا از آب خارج نگاهداشته شوند و بدنشان بخشکد. در درون آب، نابود کردن کامل شان عملاً ناممکن است، به همین خاطر بالغ‌هایشان به محض برخورد با شکارچیان خطرناک عضلاتشان را به شدت منقبض می‌کنند و به این وسیله باله‌ها و بازوهایشان را از بدن جدا می‌کنند. یعنی یکی از راههای مرسوم تولید مثل شان آن است که با شکارچیان درنده درگیر شوند.

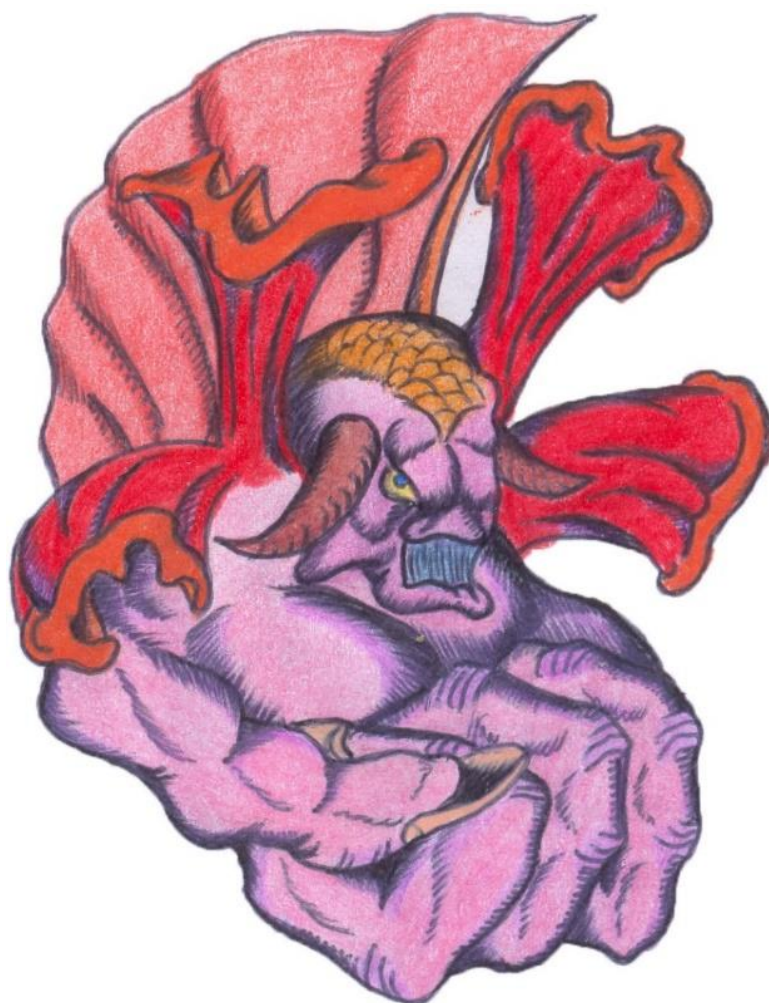
در داخل باله‌های زیبا و خوشرنگ این حیوانات که مانند بادبانی بر سطح اقیانوس تاب می‌خورد، لوله‌هایی ظریف و نازک وجود دارد که توخالی است و در اثر برخورد با هوا صداهایی ویژه از آن خارج می‌شود. در واقع نوع جریان هوا، سرعت آن و شیوه‌ی حرکات آنگوستاها تعیین کننده‌ی این است که چه صدایی از باله‌هایشان بیرون بیاید. به کمک همین ابزار تولید صدا، این جانداران غریب با یکدیگر ارتباط برقرار می‌کنند و از نوعی زبان موسیقایی ویژه در بین خود استفاده می‌کنند. حتی در زمانی که این زبان به کار گرفته نشود، جریان هوا در بین لوله‌های باله وجود دارد و بنابراین همیشه از گروه‌های متراکم‌شان آوای موسیقی زیبایی برمی‌خیزد که شکارچیانشان جلب آن می‌شوند.

به دلیل وجود همین زبان صوتی است که برخی از پژوهشگران این موجودات را هوشمند دانسته‌اند. چون این نکته مسلم است که دست کم زبانی صوتی و نوع خاصی از هنر در میان شان وجود دارد. این هنر

خاص و غیرقابل درک، عبارت از این است که گله‌های بزرگ‌شان بدون دلیل خاصی الگوهای پیچیده و زیبا از بدن خود درست می‌کنند و با تغییر دادن رنگ باله‌های پهنشان منظره‌ی چشمگیر و دور از ذهن را بر پهنه‌ی دریا پدید می‌آورند. امروزه متخصصان هنر کیهانی این رفتار را نوعی رفتار آفرینشگرانه و هنرمندانه می‌دانند. به تازگی پژوهشهایی تخصصی برای رمزگشایی از آوازهای آنگوستاها انجام شده و چنین می‌نماید که این موجودات در قالب آواهای وهم‌انگیزشان داستانی رازآمیز را درباره‌ی سرگذشت سالکی ماجراجو روایت می‌کنند، که قرن‌ها پیش زندگی می‌کرده و بنیانگذار نظم اجتماعی ویژه‌ی این موجودات بوده است.

ریشه: نام این نژاد از ترکیب کلمه‌ی پارسی «انگشت» و واژه‌ی لاتین **Angusta** به معنای دشواری

و تنگنا پدید آمده است.



اوراری

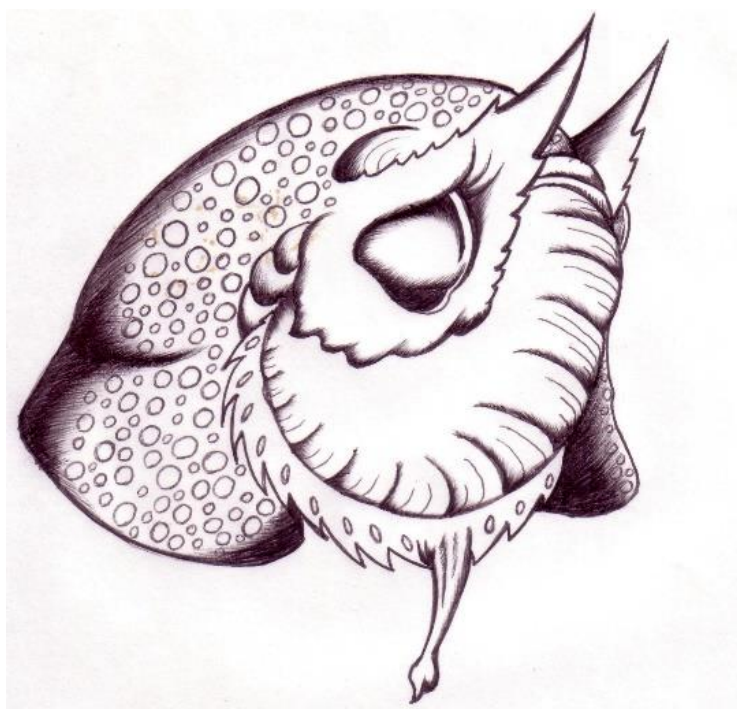
اوراری‌ها از موجودات هوشمند ساکن سیاره‌ی گروتاست هستند. بدنی باریک و دراز و سبک و پیکری ظریف و تقریباً شفاف دارند که به عروس دریایی شبیه است. دریازی هستند و در سطوح بالایی اقیانوس‌های پهناور گروتاست شهرهایی شناور و شکننده می‌سازند که برجهایش تا لایه‌های بالایی جو برافراشته می‌شد. خوراک اصلی‌شان مارماهی‌های غول‌آسا و زرهپوشی است که در بخشهای سردسیر گروتاست زندگی می‌کنند و اوراری‌ها بدون کشتن‌شان از خون‌شان تغذیه می‌کنند. تهیه کردن خوراک از این موجودات فعالیتی جسورانه و قهرمانانه محسوب می‌شود و دلیرترین پهلوانان اوراری آنها می‌باشند که از زورقهای تندرویی بر پشت مارماهی‌های درنده می‌جهند و دستگاه‌های مخصوص مکیدن خون را به پشت‌شان می‌چسبانند. این دستگاه‌ها پس از دوشیدن حجم مشخصی خون خود به خود مهر و موم می‌شود و از بدن مارماهی جدا می‌شود و بعدتر اوراری‌های دیگر گردآوری‌شان می‌کنند.

اوراری‌ها زبان عجیب و غریبی دارند که تنها یک کلمه دارد و همان در موقعیتهای مختلف با لحنهای گوناگون بیان می‌شود و طیفی وسیع از معناها را منتقل می‌کند. شکل قرارگیری اندامها و باله‌های بدن اوراری‌ها هم در تعیین معنایی که بیان می‌کنند تاثیرگذار است و به این ترتیب زبان‌شان در اصل نوعی رمزگذاری حرکات بدن است که با کلمه‌ای یگانه ولی مهم و کلیدی نقطه‌گذاری می‌شود. این کلمه به ندرت در طیف

شنوایی نژادهای دیگر بیان می‌شود، اما کسانی که آن را شنیده‌اند و اجهایش را به «اوراری» شبیه دانسته‌اند و این موجودات نام‌شان را از اینجا گرفته‌اند.

اوراری‌ها موجوداتی بسیار درستکار و پرهیزگار هستند و بر مبنای سلسله مراتبی زاهدانه در شهرهای برج مانندشان خانه‌گزینی می‌کنند. هرچه خانه‌شان در ارتفاع بیشتری قرار گرفته باشد، صاحبش پارسا تر است و اخلاقی‌تر رفتار می‌کند و به همین خاطر احترام و نفوذ اجتماعی بیشتری دارد. با این حال طبقات بالای شهرهایشان در بیرون از سطح اقیانوس و مشرف به آسمان قرار می‌گیرد. به همین خاطر خانه‌های بلندمرتبه‌ی پارسایان در ضمن بسیار خطرناک هم هست. چون دشمنان‌شان یعنی زاموگوها معمولاً از راه هوا به شهرهای اوراری حمله می‌کنند. به این ترتیب معتبرترین و مهمترین شخصیت‌های اوراری در خطرناکترین شرایط زندگی می‌کنند و کوتاهترین عمر را دارند.

ریشه: نام اوراری‌ها از قوم باستانی اورارتو گرفته شده که در هزاره‌ی اول پیش از میلاد در قفقاز می‌زیستند و نیای ارمنی‌های امروزی هستند. از این ریشه نام کوه آرارات هنوز باقی مانده است.



اولای

اولای‌ها از جانداران نیمه متمدن سورات هستند. جوامعی ابتدایی دارند که به شکل شبکه‌ای از دهکده‌هایی کوچک و کم جمعیت در حاشیه‌ی جنگلهای سورات گسترده شده است. هر دهکده کدخدایی دارد که معمولا پیرترین فرد ماده‌ی ده است. اولای‌ها دو جنس دارند و در هنگام نوزادی فقط یکبار با هم جفتگیری می‌کنند و فرد ماده تا آخر عمرش می‌تواند تخمگذاری کند. قدشان حدود سی سانتی‌متر است و در بدنشان استخوان ندارند. کاملا کر هستند و از راه تغییر دادن شکل لکه‌های رنگی روی بدنشان با هم ارتباط برقرار می‌کنند. به کلی فاقد توانایی جنگی هستند و هرگز در برابر هیچ نژاد مهاجمی از خود دفاع نکرده‌اند. ایکچواها گاهی آنها را برای استفاده از گوشتشان شکار می‌کردند. اولای‌ها کشاورزند و تا پیش از سقوط امپراتوری ایکچوا به ندرت با نژادهای دیگر ارتباط برقرار می‌کردند.

پس از غلبه‌ی نیروهای شورشی بر ایکچواها، اولای‌ها هم در صحنه‌ی فعالیت‌های سیاره‌ای ظاهر شدند و بعدها در هیئت‌های نمایندگی سیاره‌شان حضور یافتند و برای مذاکره به جمهوری چهارم سفر کردند. امروز جوامعی پراکنده و صلحجو را تشکیل می‌دهند که تولیدات کشاورزی خود را صادر می‌کنند و همه جا بر لزوم توجه به حقوق اقلیت‌ها و حفاظت از نژادهای مظلوم و نادیده انگاشته شده پافشاری می‌کنند. اولای‌ها اسطوره‌های آفرینش جالبی دارند که در تمام سورات شهرت دارد، اما ظاهرا در جریان ترجمه‌ی لکه‌های رنگی روی بدن به زبان نژادهای دیگر بخش مهمی از ظرافتهای آن از بین می‌رود.

توجه به این نژاد از زمانی آغاز شد که سومباذ جهانگرد و کیهان‌نورد مشهور نژاد مولوک به سورات سفر کرد و برای یافتن گنجینه‌ای فراموش شده از کمک یک راهنما از نژاد اولای بهره گرفت. او پس از

بازگشت و انتشار سفرنامه‌اش بر هوشمند بودن این موجودات تاکید کرد و جنبشی را به راه انداخت که در نهایت متمدن بودن این نژاد گوشه‌گیر و مظلوم را به کرسی نشاندند و قواعدی برای حفاظت از آنها در برابر ایکچواها تدوین کردند.

ریشه: نام این موجودات از دشتبانی به همین اسم در شاهنامه گرفته شده که در هفت خوان رستم بر سر راه او قرار گرفت و همچون راهنمایش عمل کرد و حاکم مازندران شد.



ایسین

ایسین‌ها موجوداتی هستند که بر مجموعه‌ای از سیاره‌های خوشه‌ی پروین در شهرک‌هایی مجهز و سازمان‌یافته زندگی می‌کنند. زادگاه آنها به احتمال زیاد سیاره‌ی شوک‌چین بوده است، چون دوره‌ی نوزادی‌شان به صورت انگلی بر یکی از جانوران بومی این سیاره -به نام لارسا- سپری می‌شود. حتا امروزه که این موجودات در سراسر کیهان پراکنده شده‌اند، همچنان باید در بدن لارساها تخم‌گذاری کنند تا جنین‌شان دوره‌ی رشد طبیعی‌اش را طی کند. ایسین‌های بالغ جاندارانی بلند قامت و چالاک هستند با حدود سه متر قد، که پوست‌شان با اسکلتی شاخی پوشیده شده و خارهایی روی مفصل‌های تن‌شان می‌روید. دو دست و دو پا دارند و نسبت به گرسنگی و تشنگی بسیار مقاوم هستند.

چنین به نظر می‌رسد که ایسین‌ها دارای دو جنس متفاوت باشند. یکی از آنها که خود را ایسین می‌نامند و شهروندان رسمی شهرک‌های یاد شده هستند، و اربابان جامعه‌شان هستند. علت اصلی بارور شدن تخم‌های فراوان موجود در پرورشگاه‌های این شهرک‌ها هم همین جنس هستند و از این رو می‌توان آنها را نر در نظر گرفت. این که ایسین‌ها تخم‌هایشان را از کجا می‌آورند درست معلوم نیست. اما حدس می‌زنند که دومین طبقه‌ی اجتماعی‌شان که در وضعیتی فرودست زندگی می‌کنند، تخم‌گذاری را بر عهده داشته‌باشند. اگر چنین باشد، رفتاری که در این جوامع اربابان نسبت به جنس دوم اعمال می‌کنند، توجیه‌ناپذیر جلوه می‌کند. چون هر وابسته‌ی به جنس اول یک شهروند محسوب می‌شود و از حقوقی برابر و عادلانه با بقیه برخوردار است. اما اعضای جنس دوم هیچ حقی ندارند و در خفا نگهداری می‌شود. طوری که خیلی دیر حضورشان کشف شد و تا قرن‌ها همه گمان می‌کردند تنها اعضای این نژاد همان نرهای جنس اول هستند.

وابستگی به جنس دوم از دوران نوزادی و هنگامی که سر از تخم در می‌آورند، توسط پرستارانی که خودشان به همین جنس تعلق دارند، پرورده می‌شوند. برای این نوزادان نوعی قنناق مهار کننده به کار گرفته می‌شود که در اصل پوششی است از جنس نوعی پارچه‌ی فلزی که نوزادان در آن نهاده می‌شوند. این پوشش مانع سخت شدن پوسته‌ی خارجی بدن این موجودات می‌شود، و بنابراین شکلشان را تغییر می‌دهد.

نوزاد ایسین‌های جنس اول که فارغ از این قنناق فلزی رشد می‌کنند، به خاطر تابیدن نور بر پوستشان به تدریج اسکلت خارجی محکمی در اطراف خود ترشح می‌کنند و به تدریج به جانداري زرهپوش تبدیل می‌شوند. تشکیل این چهارچوب استخوانی بر پوست نرم و حساس ایسین‌ها واکنشی است که حتما باید در برابر نور انجام پذیرد. به همین خاطر اعضای جنس دوم در پوشش فلزی‌شان از آن محروم می‌مانند و زره خارجی بر تن‌شان شکل نمی‌گیرد و پوستشان تا پایان عمر نرم و نازک باقی می‌ماند. علاوه بر این، اندامهای بینایی و حسی‌شان هم کمتر رشد می‌کند و به پیچیدگی جنس اول نیست.

درباره‌ی شکل ظاهری جنس دوم اطلاعاتی بسیار پراکنده در دست است، چون ایسین‌ها سرسختانه جلوی دیده شدن جنس دوم و ارتباطش با موجودات دیگر را می‌گیرند. با این حال به نظر می‌رسد اعضای جنس دوم بدنی بسیار باریکتر، غیرعضلانی‌تر، و نرمتر از جنس اول داشته باشند. وظیفه‌ی اصلی آنها احتمالا تخمگذاری است و بی‌شک در پروراندن فرزندان نقش اصلی را ایفا می‌کنند و تقریبا همه‌ی عمرشان را در پرورشگاه‌هایی زیرزمینی می‌گذرانند. با این حال عمری طولانی‌تر دارند و به خوبی توسط جنس اول تغذیه می‌شوند.

نخستین مسافرانی که با جوامع ایسین تماس برقرار کردند، تا مدت‌ها فکر می‌کردند این جنس دوم نوعی مفهوم انتزاعی است که تنها در ادبیات و اساطیر ایسین‌ها بدان اشاره شده است. چون ایسین‌های نر منظومه‌هایی طولانی و متونی زیبا در وصف جنس دوم تولید می‌کنند و از این رو حدس زده می‌شد که این

عبارتها به موجودی تخیلی و متافیزیکی مربوط باشد. اما بعدتر معلوم شد که به واقع چنین جنس دومی هم وجود دارد. از آنجا که جنس دوم فاقد حقوق مدنی است و اغلب همچون برده‌ای به خدمت جنس اول گماشته می‌شود، پس از کشف شدنشان گمان می‌شد که مثل لارساها نژادی متمایز باشند و توسط ایسین‌ها استعمار شده باشند. تا آن که بعدها خود ایسین‌ها تا حدودی حقایقی را در این زمینه منتشر کردند و اعلام کردند که جامعه‌شان دو جنس متفاوت دارد.

مهمترین روایت ادبی در فرهنگ ایسین‌ها به داستان شورش بزرگی مربوط می‌شود که در جریان آن جنس دوم با رهبری یکی از اعضای جنس اول که افکاری انقلابی داشت، بر حاکمیت سروران زرهپوش جامعه‌شان طغیان کردند و کشتار بزرگی از ایشان به راه انداختند. بر مبنای این واقعه در جامعه‌ی ایسین رمان مشهوری نوشته شده و چندین فیلم سینمایی مهم نیز ساخته شده است.

ریشه: نام ایسین‌ها از دولتشهری سومری به همین اسم گرفته شده که در هزاره‌ی دوم پ.م نیروی سیاسی مقتدری محسوب می‌شد و بعدتر در پادشاهی بابل ادغام شد. لارسا هم شهر همسایه و رقیب آن بوده است.





ایشالوم

ایشالوم‌ها موجوداتی آبی هستند و از بومیان هوشمند سیاره‌ی ارمشتگاه به شمار می‌آیند. بدنی بلند و انعطاف‌پذیر دارند که بر بخش سینه‌اش چندین دست و باله روئیده است. هنگام خروج از آبها زرهی محکم و کلاهخودی شفاف در بر می‌کنند. چون بدنشان نسبت به کم شدن فشار و خشکی هوا بسیار حساس است. یک چشم بزرگ در وسط پیشانی‌شان دارند و اندامهای حسی متنوع دیگری هم بر سرشان هست که اغلب در پوست‌شان فرو می‌رود و دیده نمی‌شود، و تنها هنگامی که توجهشان به چیزی جلب شود همه را برافراشته می‌کنند.

شهر بزرگ ایشالوم‌ها در خلیجی جای دارد که دقیقا در میانه‌ی پایتخت عظیم مولوک‌ها جای گرفته است. مولوک‌ها اقیانوسی که محل زندگی‌شان است را به خاطر حضور جانداران ذره‌بینی نورانی‌اش مقدس می‌دانند. به همین خاطر هم هرگز تلاش نکردند تا دامنه‌ی تسلطشان را به شهر ایشالوم‌ها گسترش دهند و این دو نژاد در همسایگی هم قرن‌ها زیستند و ارتباطی دوستانه با هم برقرار کردند.

درباره‌ی زندگی ایشالوم‌ها اطلاعاتی اندک در دست داریم. می‌دانیم که به تدریج با افزایش سن‌شان سرشان مدام بزرگتر می‌شود و بدنشان به تدریج تحلیل می‌رود. تا جایی که تنها جمجمه‌ای بزرگ و سخت از آنها باقی بماند. ایشالوم‌ها در این حالت می‌میرند و کمی بعد از درون جمجمه‌شان دهها نوزاد شناگر خارج

می‌شود. یعنی جنین این جانداران در کاسه‌ی سرشان مقیم است و همزمان با رشد و تغذیه از بافتهای تنه‌ی والد، او را به پيله‌ای محافظ برای خود فرو می‌کاهد.

ایشالوم‌ها شکارچینی ماهر هستند و مبنای ارتباطشان با مولوک‌ها فروش ماهی‌ها و جانداران آبی گوناگونی است که در اقیانوسهای ارمشگاه فراوان یافت می‌شوند. درباره‌ی نظام اجتماعی‌شان اطلاعات زیادی در دست نیست. اما به نظر می‌رسد تنها یک جنس داشته باشند و فناوری اصلی‌شان معماری بناهای باشکوه در اعماق دوردست و بر کف اقیانوس باشد.

در تاریخ مولوک‌ها داستانی درباره‌ی یک ایشالوم دلیر ثبت شده که برای شکار از دریا خارج می‌شد و در ساحل اقیانوسها پرسه می‌زد و به این ترتیب برای نخستین بار ارتباط با مولوک‌ها را ممکن ساخت.

ماجرای دوستی او با یک جنگاور مولوک از زمانی شروع شد که جان او را نجات داد و وی را از چنگ نوعی اختاپوس خطرناک آبی رهااند. مورخان ارتباط دوستانه‌ی این دو تن را نقطه‌ی شروع تماس دو تمدن مولوک و ایشالوم می‌دانند.

ریشه: نام این موجودات از اسم توراتی ایشالوم گرفته شده که پسر داود پیامبر بود و چون بر او شورید به دست پدر به قتل

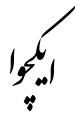
رسید.



ایشالوم پیر



ایصالوم جوان



موجوداتی نیرومند و درشت هستند با ظاهری شبیه به خرچنگ که روزگاری حاکمان مستبد سیاره‌ی سورات بودند. یک سلحشور قوی‌هیكل ایکچوا که به قدر کافی رشد کرده باشد، می‌تواند جنه‌ای به اندازه‌ی یک بوفالوی بزرگ پیدا کند و بیش از هزار کیلو وزن داشته باشد. بدن این موجودات از اسکلت خارجی محکمی از جنس بلورهای سیلیس ساخته شده که به پیروی از هنری سنتی، رویش را با خطوط پیچیده و مارپیچی می‌خراشند و خالکوبی می‌کنند.

ایکچواها در سپیده‌دم تاریخ‌شان در دولت‌شهرهایی مستقل و همسایه بر قاره‌ی مرکزی سورات می‌زیستند. تا اینکه سرداری جنگاور در میانشان ظهور کرد و همه را در قالب امپراتوری افسانه‌ای ایکچوا متحد کرد. سلحشوران ایکچوا که طی دوران دراز جنگهای میان دولت‌شهرها در فن مبارزه و نبرد ورزیده شده بودند، به تدریج در همه جا پراکنده شدند و سراسر سیاره‌شان را تسخیر کردند. آنها در مدتی کوتاه بر ده‌ها نژاد متمدن سورات غلبه کردند و نظام سیاسی وحشیانه و خونریزی را بر همه تحمیل کردند. دامنه‌ی این سلطه به تدریج به سایر ماه‌ها و سیارات همسایه‌ی سورات هم کشانده شد.

این نظام سیاسی ستمگر در نهایت به دست راهبان مرموز بینسابا ریشه‌کن شد. هرچند هنوز پس از گذشت قرن‌ها چگونگی این فروپاشی مشخص نشده است. آنچه که بر مورخان روشن شده آن است که فعالیت‌های پنهانی و مرموز انجمن بینسابا باعث شد گونه‌های ستمدیده با هم متحد شوند و قیام کنند و ایکچواها را در چند جنگ بزرگ شکست دهند. پس از آن ایکچواها به بیابانهای قدیمی‌شان عقب‌نشینی کردند

و به صورت قومی خشن و وحشی و مغرور در کویرهای سورات به زندگی خود ادامه دادند. بسیاری‌شان هم در سراسر کیهان پراکنده شده‌اند و به خاطر توانایی‌های رزمی‌شان به صورت سرباز مزدور به اربابان گوناگون خدمت می‌کنند.

سازمان اجتماعی ایکچواها نوعی پدرسالاری سلسله‌مراتبی توأم با سرسپردگی مطلق به رئیس قبیله است. هنوز هم نوعی از آیین سلحشوری بر مبنای این قواعد اخلاقی در میانشان رواج دارد. جمعیتشان اندک است و در قلمرو کوچک کنونی‌شان سه دولت‌شهر مهم وجود دارد که هر یک به قبیله‌ای منسوب است و که پیرترین نر سرکرده‌اش محسوب می‌شود. دولت‌شهرها همیشه در حال کشمکش و نبرد با هم هستند و تنها وجه اشتراک‌شان آن است که هرگز از یادآوری شکوه و عظمت امپراتوری گذشته‌شان خسته نمی‌شوند.

این موجودات زبانی گفتاری و پیچیده دارند و بخش مهمی از مکالماتشان موسیقی جذابی دارد که برای سایر نژادها هم قابل‌درک است. از این توانایی‌های ادبی که بگذریم هنر رشد چندانی در میان ایشان پیدا نکرده و بخش عمده‌ای از زیبایی‌های مرسوم بین نژادهای دیگر را اصولاً درک نمی‌کنند. مهمترین هنرشان نوعی رقص است که با شمشیرزنی پیوند خورده است. همچنین درباره‌ی شیوه‌ی کشتن قربانی‌ها در مراسم دینی‌شان سلیقه‌ی زیادی به خرج می‌دهند. قربانی‌های این مراسم ایکچواهایی هستند که تابوهای مذهبی‌شان را شکسته‌اند. اینان طی سال شناسایی و دستگیر می‌شوند طی مراسمی در برابر بت خدای بزرگ ایکچواها اعدام می‌شوند. هنری شبیه به رقص با شمشیر در این رابطه شکل‌گرفته که ماهرانه‌ترین حرکتش آن است که با یک ضربه‌ی شمشیر بدن قربانی به سه بخش مساوی تقسیم شود.

ایکچواها فناوری و فرهنگ پیشرفته‌ای ندارند و مهمترین صنعت‌شان ساختن زره و سلاحهای سرد است. مهمترین آیین‌شان مسابقات سالانه‌ی جنگی است که به خاطرش سالی یک ماه جنگ و درگیری بین دولت‌شهرها موقوف می‌شود و پهلوانان از همه جا برای شرکت در این رقابتهای خطرناک به قلمروی مقدس

در میانه‌ی صحرا می‌روند. هر دولتشهری که قهرمانانش در این رقابتها برنده شود، طی سال آینده از امتیازهایی اقتصادی برای بهره‌برداری از معادن فلز برخوردار می‌شود. تلفات جانی این مسابقه‌ها از بسیاری از جنگهای میان شهرهایشان بالاتر است. این موجودات با تمام خشونت‌شان مهمان‌نواز هستند و افسانه‌های زیادی از عادات افراطیشان در این مورد بر سر زبانهاست. هرچند رفتارشان قابل‌پیش‌بینی نیست و گهگاه دیده شده که به خاطر آزدگی از توهینی واقعی یا موهوم مهمان‌شان را به قتل رسانده‌اند.

یکی از مشهورترین افسانه‌های رایج در سیاره‌ی سورات که بسیاری از نژادها نسخه‌هایی بومی از آن را تولید کرده‌اند، به داستان انجمن مرموز و نیرومندی از دوازده راهب بینسبا مربوط می‌شود که هم‌پیمان شدند تا اقتدار امپراتوری ایکچوها را براندازند و با روشی هوشمندانه و زیرکانه در این ماموریت کامیاب شدند. ایکچوها بسیار از اشاره به این داستان خشمگین می‌شوند و دلیل به قتل رسیدن خیلی از مهمانان‌شان این بوده که ندانسته به این داستان مشهور اشاره‌ای کرده‌اند.

ایکچوها سه جنس نر، ماده و نرماده دارند و قویترین جنگجویان در میانشان ماده‌ها هستند. ماده‌ها پس از هر بار زایمان درشت‌تر می‌شوند و بنابراین قدرت و قابلیت جنگی بیشتری پیدا می‌کنند. بدن نوزادانشان مثل بالغها در زرهی استخوانی پوشیده شده است و از کودکی برای تمرینات جنگی پرورش می‌یابند. نرها معمولاً به جنگ نمی‌روند و در قبیله‌ی خود می‌مانند و به سنین پیری می‌رسند. نرها در واقع حاملان فرهنگ و دانایان قوم ایکچوا هستند. فلزکاران و زره‌سازان‌شان همه نر هستند.

ریشه: نام این موجودات از ترکیب واژه‌ی سانسکریت «ایکشو» به معنای شیرین و «چوا» در زبان سواحیلی به معنای «کشمکش، درآویختن، دعوا» ساخته شده است. اشاره به موجوداتی است که دعوا را شیرین و لذت‌بخش می‌پندارند.



ایلا

ایلاها از مردم ساکن سیاره‌ی وگا هستند و تنها جانداران خشکی‌زی متمدن این سیاره به حساب می‌آیند. تنها موجودات متمدن دیگر این سیاره توماسپ‌های هزارسر هستند که در اعماق اقیانوسهای بزرگ آن شهرهایی کروی ساخته‌اند و حکمرانی بر خشکی‌ها را به ایلاها واگذاشته‌اند. این موجودات حدود سه متر قد دارند و از راه غدد بوزای روی کمرشان با هم ارتباط برقرار می‌کنند. هرچند زبانی صوتی هم دارند که کلماتش بر اساس زمان سکوت جاری بین جیغهایی بلند تعریف می‌شود. چشمان مرکب درشت و چهار شاخک کوتاه دارند که بویایی و شنوایی‌شان را تامین می‌کند. دو دست بزرگ عضلانی و دو دست کوتاه‌تر استخوانی با زوایای تیز دارند که برای کارهایی متفاوت از آنها استفاده می‌کنند.

ایلاها در کناره‌ی جنگلهای کوهستانی این سیاره دهکده‌هایی بزرگ و تنیده شده در طبیعت می‌سازند و گله‌های بزرگ پاژند خود را در آن نگهداری می‌کنند. این موجودات رمه‌های درشتی هستند و اربابانشان با مکیدن خونشان تغذیه می‌کنند. شهبسواران ایلا بر پاژندها سوار می‌شوند و هر از چندی در بوته‌زارهای کبود وگا که از گیاهان گوشتخوار پر شده، با هم مسابقه می‌دهند.

ایلاها بچه‌زا هستند و ماده‌هایشان می‌توانند بدون کمک نرها از راه بکرزایی بچه‌دار شوند. رفتار جنسی در بینشان کمیاب است و خانواده‌هایی بدون ارتباط جنسی در میانشان وجود دارد که می‌تواند از چند نر یا چند ماده تشکیل شده باشد. مبنای تشکیل خانواده در بینشان بیش از آنکه بر رفتار تولیدمثلی استوار باشد، بر بنیان تولید اقتصادی استوار است.

ایلاها فضانورد نیستند، اما هوانوردهایی ساده می‌سازند و با آن در ارتفاعی پایین پرواز می‌کنند. بیشتر جمعیت‌شان زمان فراغت خود را صرف ساخت کتیبه‌های غول‌آسا و بزرگی می‌کنند که خیلی زود توسط گل‌سنگ‌های آبی‌رنگ و گا پوشیده می‌شود، اما به سطح کوهستانهای اطراف دهکده‌ی ایلاها ابهت زیادی می‌بخشد. ایلاها جز تراشیدن گروهی صخره‌ها و اجرای مراسم مفصل و طولانی قربانی، آیین دیگری ندارند. برخی روش مردن ایشان را هم در این سیاهه به حساب می‌آورند. چون آنها هرگز به مرگ طبیعی نمی‌میرند. ایلاهایی که چهل و سه سال -به حساب محلی- عمر کنند، خود را به صخره‌ی سپید مقدسی در کناره‌ی قاره‌ی مرکزی وگا می‌رسانند و خود را از آن بالا به درون اقیانوس زرد زیر پایشان پرتاب می‌کنند و به این ترتیب خودکشی می‌کنند.

دین ایلاها نوعی آیین پرستش طبیعت است و خدایانی متعدد را می‌پرستند که مهمترین‌اش شباهت دوری با توماسپ‌ها دارد. قربانیانی هم برای این خدایان گوناگون پیشکش می‌کنند که اغلب از آثار هنری تشکیل شده است و به همین خاطر معبدهایشان به موزه‌های آثار هنری شباهت دارد. در یکی از مراسمشان که هر سه سال یک بار اجرا می‌شود، نیرومندترین عضو قبیله‌شان را پس از نوعی مسابقه‌ی فرساینده انتخاب می‌کنند و برای خدای رودخانه‌ها قربانی‌اش می‌کنند. حماسه‌های این موجودات به شرح زندگینامه‌ی این پهلوانان خلاصه می‌شود.

قربانی شدن در این مراسم افتخاری بزرگ است و ایلاهای جوان و زورمند سرسختانه برای برنده شدن در آن با هم کلنجار می‌روند و با گرزهای بزرگ‌شان بر سر و روی هم می‌کوبند. ایلاها به زندگی پس از مرگ معتقدند و بهشت‌شان شباهتی به شهرهای کروی توماسپ‌ها دارد. با اینهمه، از آنجا که نوشتارهای این نژاد ارتباط مستقیمی با بوهای تولید شده در زبان‌شان دارد و معنای این بوها هم برای وابستگان به سایر نژادها قابل درک نیست، اطلاعات اندکی در مورد اعتقاداتشان وجود دارد.

این موجودات روی هم رفته صلحجو و آرام هستند و هرگز در تاریخ خود به طور منظم با هم نجنگیده‌اند. ابزارهای جنگی را هم نمی‌شناسند، هرچند دستان بلندشان با تیغه‌های تیزی که بر کناره‌هایش می‌روید به سلاحی مخوف شبیه است. با غریبه‌ها هم برخورد خوبی دارند و سخاوتمندانه از مسافران پذیرایی می‌کنند. اما مهمان‌نوازی‌شان می‌تواند گول زننده و خطرناک باشد. چون درباره‌ی اهانت به نژادشان حساسیت زیادی دارند و طیفی وسیع از اشاره‌ها را نژادپرستانه و توهین‌آمیز قلمداد می‌کنند. در چنین شرایطی به آسانی برای اعاده‌ی حیثیت دست به قتل می‌زنند. به همین خاطر بارها دیده شده که ایلای مهربانی که رهگذری از نژادهای دیگر را در خانه‌ی خود پذیرفته و اسباب راحتی او را مهیا کرده، ناگهان از طرز راه رفتن او به خشم آمده و مهمانش را با دستهایش قطعه قطعه کرده و به عنوان خوراک به پاژندهایش داده است.

ریشه: نام ایلا از کلمه‌ی ایل گرفته شده و به سبک زندگی‌شان اشاره دارد.



باتلای

این جانداران با بدنی شبیه به حلزون در اعماق جنگلهای نقره‌ای تاژ زندگی می‌کنند. بسیار آسیب‌پذیر و بی‌خطرند و از مواد آلی و لاشه‌های در حال فساد تغذیه می‌کنند که در طی دوره‌ی گرما بر کف جنگلهای تاژ فراوان یافته می‌شود. بدن‌شان بویی بسیار بد می‌دهد و گوشت‌شان به شدت سمی است. بوی بدشان به قدری شدید است که اگر بومیان تاژ ساعتی را در نزدیکی‌شان بگذرانند، مسموم شده و می‌میرند. تنها دفاع این موجودات بی‌دفاع در برابر شکارچیان گوناگون تاژ، همین تنفس زهرآگین‌شان است.

هرچند شکل ظاهر باتلای‌ها تنبل و خنگ می‌نماید، اما هوشمند و متمدن هستند و در خانواده‌هایی با چهل پنجاه عضو زندگی می‌کنند. قطر بدنشان حدود پنج متر است و از اینجا می‌توان به بوی بد شدید برخاسته از محل تجمعشان پی برد. از راه جوانه زدن تولید مثل می‌کنند و فاقد نشانه‌های جنسی هستند. پس از گذر از سن بلوغ که با تحولی معنوی در مغزشان مصادف است، بر پشت بدن‌شان صفحاتی سخت پدید می‌آید که پس از جدا شدن از پوست‌شان با تندبادهای سخت تاژ به آسمان برده می‌شود و اگر در آب بیفتد لاروهایی چابک و لاغر از آن بیرون می‌زنند که گوشتی خوراکی و غیرسمی دارند و دوران لاروی کوتاه ولی فعال و پرتحرکی را در دریاچه‌های تاژ سپری می‌کنند.

باتلای‌ها مشهورترین قصه‌گوهای کهکشان هستند. آنها به زبان باستانی خود که در میان اهل ادبیات هواخواه زیادی دارد، داستانهایی غریب می‌گویند و با صدای بلند در جنگلهای مرطوب تاژ آن را فریاد می‌زنند و هر وقت کسی از نفس می‌افتد، یکی دیگر از خویشاوندانش ادامه‌ی داستان را پی می‌گیرد. هدف آنها از این کار هنوز معلوم نیست. بومیان تاژ معتقدند هر داستان گفته شده توسط یک باتلای روزی به حقیقت

خواهد پیوست. زبان باتلای‌ها برای بیشتر ساکنان هوشمند تاژ قابل درک است و از این رو بسیاری از رهگذرانی که با گله‌ای از باتلای‌های برخوردار می‌کنند، چندان شیفته‌ی این داستانها می‌شوند که بر جای خود باقی می‌مانند و گاه در اثر بوی بد مسموم شده و همان جا می‌میرند. با توجه به این که باتلای‌ها از لاشه‌ی موجودات دیگر تغذیه می‌کنند، برخی معتقدند مهارت‌شان در داستان‌سرایی در واقع روشی برای شکار کردن و فراهم آوردن خوراک باشد. داستانهای باتلای‌ها را محققان بسیاری گردآوری کرده‌اند و مجموعه‌هایی مشهور از آن به زبانهای گوناگون کیهانی ترجمه شده است.

ریشه: نام این موجودات از اسم شهری کوچک (باتلی: Batley) در انگلستان گرفته شده که همچون نام خانوادگی در میان شمار زیادی از مردم این کشور رواج دارد. اغلب دارندگان این نام در زمینه‌ی فرهنگ فعال هستند و بسیاری‌شان هنرپیشه و داستان‌نویس از آب در آمده‌اند.



باسوگا

باسوگاها از موجودات نیمه هوشمندی هستند که در سراسر کیهان پراکنده‌اند و سیاره‌ی زادگاهشان نامشخص است. اما شواهدی هست که نشان می‌دهد در یکی از ماههای سیاره‌ی ارمشتگاه تکامل یافته‌اند. چون گونه‌ای با ساختار ژنتیکی شبیه به آنها در این سیاره زندگی می‌کند، که البته شکل و توانایی‌های ذهنی به کلی متفاوتی دارد و دانشمندانش هم سرسختانه منکر هر نوع ارتباط خویشاوندی با باسوگاها هستند.

این موجودات قدی بلند -حدود دو متر- دارند و بدنشان از زرهی سخت و متخلخل پوشیده شده که بیشتر فضای درونش خالی است و از گازی بدبو پر شده است. این گاز در واقع مدفوع موجود است که در داخل بدنش انباشته می‌شود. بر بدنشان لکه‌های رنگینی وجود دارد که به هنگام شنیدن سخنانی بر خلاف عقایدشان به رنگ سرخ در می‌آید و مقدمه‌ای است برای حمله‌شان به طرف مقابل.

باسوگاها یک دست ناتوان و خمیده دارند و فاقد پا هستند. در مقابل بالشتکی گوشتی زیر بدنشان قرار گرفته که غدد زیرش مایعی لزج ترشح می‌کند و با موج انداختن به آن مثل حلزون به کندی حرکت می‌کنند. با دستشان می‌توانند اسلحه‌های سبک را بگیرند و در تیراندازی به نسبت ماهر هستند. چون از کودکی برای جنگیدن پرورش داده می‌شوند. بر پشتشان یک بافت تورینه‌ای ظریف قرار گرفته که در تاریکی می‌درخشد و اندام تخمگذاری آنهاست. این موجودات تک‌جنسی و تخمگذارند و هر جا که شرایط را مناسب

ببینند به تعداد زیاد زاد و ولد می‌کنند. شاید تنها چیزی که جمعیتشان را کنترل کرده میل سوزان‌شان است برای آن که خود را در راه هدفی قربانی کنند.

باسوگاها دو گوش کوچک و تقریباً ناشنوا و چشمانی سرخ و نزدیک‌بین دارند. اعضای این نژاد تک‌جنسی هستند و ظاهر نحیف و بی‌آزارشان گول‌زننده است. چون در کنار آن بدنِ دراز و لاغر و یگانه‌بازوی باریک و ضعیف به سلاحی مرگبار مجهزند و آن دماغ تیغه‌مانند و بزرگشان است که می‌تواند فواره‌هایی از اسید سوزاننده را تا فاصله‌ای چشمگیر شلیک کند.

عجیبترین بخش بدن باسوگاها، همین دماغشان است که تیغه‌ای دراز و نوک تیز است، با دو سوراخ عمیق و پهن. این سوراخها می‌توانند به عنوان نوعی اسلحه‌ی پاشنده‌ی اسید مورد استفاده قرار گیرد. این دماغ دراز و مضحک یکی از خطرناکترین اسلحه‌هایی است که در قالب بدن موجودات زنده تکامل یافته است. باسوگاها مغزی بسیار کوچک دارند، چون بخش عمده‌ی حجم کاسه‌ی سرشان را همین غده‌ی تولیدکننده‌ی اسید اشغال کرده است.

این موجودات به سادگی اندیشه‌ها و ایده‌های دیگران را جذب می‌کنند و در راه تحقق آنها می‌جنگند. به همین دلیل هم هزاره‌هاست که دیگر به صورت جامعه‌ای حقیقی و مستقل زندگی نمی‌کنند و هر یک از آنها در گوشه‌ای از کهکشان ساکن شده‌اند. عده‌ی زیادی از باسوگاها را در هر سیاره و قبیله‌ای می‌توان یافت که به آیین و سنت زمینه‌شان در آمده‌اند و به دلیل تعصبی که در آن زمینه دارند شهرت یافته‌اند. عده‌ی زیادی از معتقدان متعصب به خدایان قومی صدها جامعه‌ی مهمان‌پذیر در صدها سیاره‌ی گوناگون، به این نژاد تعلق دارند. بی‌تردید بیشترین تعداد شهدای مذهبی را هم در میان همین موجودات باید یافت. به همین دلیل هم نام مقدسین و افراد اساطیری زیادی را در میان اعضای این نژاد می‌توان سراغ کرد.

باسوگاکا فاقد هر نوع نظام اجتماعی و ساخت خانوادگی هستند و به خاطر بلاهت و ساده لوحی شان هر موجودی را که پس از بیرون آمدن از تخم ببینند، سرور خود می‌پندارند و تا پایان عمر به او خدمت می‌کنند. به همین خاطر سیاستمداران در دنیاهایی متفاوت در سراسر کیهان از آنها به عنوان سیاهی لشکرهایی وفادار استفاده می‌کنند. در واقع تخم باسوگاکا در رده‌ی سلاح‌های نظامی رده‌بندی می‌شود و تجارت آن با قوانین تجارت کیهانی تنظیم می‌شود و خرید و فروش‌اش در رده‌ی بازار اسلحه جای می‌گیرد. دلیل نامعلوم بودن خاستگاه این گونه نیز همین است. چون طی هزاران سال در سراسر کیهان پراکنده شده و هر از چندی دستکاری‌هایی ژنتیکی هم برای سازگار کردن‌شان با اقلیم‌های متفاوت انجام پذیرفته است.

باسوگاکا هرگز در آسیب رساندن و کشتن تردید نمی‌کنند و درک دقیقی هم از مفهوم زخم و درد ندارند. یعنی از قید و بندهای اخلاقی و وجدانی به کلی رها هستند و تا پای جان می‌جنگند. به همین خاطر با وجود ضعف بدنی و ذهنی، سربازانی مطیع و کارآمد محسوب می‌شوند. رفتارهای خودجوش بسیار به ندرت از آنها سر می‌زند. به همین خاطر هرگز خودشان موفق به تولید تمدن پیشرفته نشده‌اند و هرگز آیین و دین خاص خود را تولید نکرده‌اند. یعنی در هر زمینه‌ای که زندگی می‌کرده‌اند، نقش محیط آنجا را به خود گرفته‌اند. آنان فاقد فرهنگ هستند، به هیچ نوع هنری علاقه نشان نمی‌دهند و نسبت به چیزهای زیبا نوعی نفرت مادرزاد دارند. به همین خاطر ورودشان به مراکز فرهنگی و موزه‌ها ممنوع است. چون ممکن است با ترشحات اسیدی‌شان آثار هنری را نابود کنند.

در واقع تنها رفتار خودجوش و ارادی‌ای که در این موجودات دیده می‌شود، همین واکنش عاطفی و هیجانی‌شان در برابر شکل‌هایی است که از حدی پیچیده‌تر و متقارن‌تر باشند. شواهد نشان می‌دهد که طرحها و شکل‌هایی که مایه‌ی عصبانیت باسوگاکا هستند همان‌هایی هستند که در فرهنگهای گوناگون زیبا قلمداد

می‌شوند. به همین خاطر موجوداتی که بدن رنگارنگ و زیبا دارند بهتر است از حدی به باسوها نزدیکتر نشوند چون ممکن است مورد حمله‌شان قرار گیرند.

این اصرارشان برای از بین بردن چیزهای زیبا باعث شده که زوم‌ها نوعی اسلحه‌ی بیولوژیک عجیب برای مقابله با آنها اختراع کنند. این اسلحه زمانی اختراع شد که در سیاره‌ی ونگوهن جنگی بین پتاح‌ها و زوم‌ها درگرفته بود و سرداران پتاح از باسوها به عنوان سربازانی مطیع استفاده کردند. زوم‌ها برای از میان بردن ایشان بمب‌هایی نرم‌افزاری در میان‌شان فرو می‌ریختند و اینها عبارت بود از مکعبهایی رنگین که رویش نقش و نگاری زیبا حک شده بود و از ماده‌ای بسیار مقاوم به اسید ساخته شده بود. باسوها ای خشمگین با دیدن این آثار هنری جنگ را فراموش می‌کردند و دیوانه‌وار می‌کوشیدند تا این حکاکی‌ها را محو کنند. اما سلاح مهیب دماغی‌شان تاثیری بر آن نداشت و آنقدر اسید ترشح می‌کردند که سر و مغز کوچکشان در اثر غلظت آن ذوب می‌شد، و به این ترتیب صد تا صد

تا در برخورد با یک اثر هنری می‌مردند.



ریشه: نام باسوها دو خاستگاه دارد. یکی از برجستگی سیاسی و رایج در روزگار ما مشتق شده، و دیگری از اسم بازوکا گرفته شده که سلاح پرتابی قدرتمندی است و در حوالی جنگ جهانی اول اختراع شد. سلاح بازوکا نام خود را از یک آلت موسیقی به همین نام و همین شکل گرفته که در همان حدود در آمریکا بین نوازندگان جاز رواج یافته بود.



بشی

این موجودات از بومیان سیاره‌ی ونگوهن هستند و از نژادهای صلح‌جو و مهمان‌نواز این منظومه محسوب می‌شوند. کوچک اندام و سبز رنگ هستند و جمجمه‌ی پهن و بزرگی دارند که کل مغزشان را فرو نمی‌پوشاند. طوری که بخشهایی از مغزشان از حفره‌های روی جمجمه نمایان است و تنها با غشائی نازک از بافتهای پیوندی پوشیده شده است. بشی‌ها حدود یک متر و نیم قد دارند و بدنشان بسیار سبک است چون عضلاتشان از حبابهایی فراوان انباشته شده که وظیفه‌ی تنفس را انجام می‌دهند.

بشی‌ها در جامعه‌ای تساوی‌طلب و آرام زندگی می‌کنند و کشاورزند. عمری به نسبت کوتاه دارند و تنها برای فروش محصولات کشاورزی‌شان از شهرشان خارج می‌شوند. در جامعه‌شان تابوهای پیچیده و عجیب و غریبی درباره‌ی امور جنسی وجود دارد و با این حال تقریباً سراسر دوران بلوغ خود را به جفتگیری با هم می‌گذرانند. با این حال به ندرت بچه‌دار می‌شوند و کودکانشان را به پرورشگاه‌های جمعی می‌سپارند و دسته‌جمعی بزرگ‌شان می‌کنند. طوری که فرزندان و والدین همدیگر را نمی‌شناسند.

بشی‌ها مردمی دیندار هستند و بخش عمده‌ی اوقات فراغتشان را صرف فعالیت‌های مذهبی می‌کنند. محور این فعالیتها عبارت است از سوراخ کردن بستر سنگی سخت و نفوذناپذیری که شهرهایشان را بر آن می‌سازند، و با حفر تونلهایی در اعماق زیاد آن معبدهایی باشکوه برای خدایشان برپا می‌کنند. این سنگها بسیار سخت و استوار هستند و بنا به سستی نامعقول بشی‌ها تنها مجاز هستند با کشیدن انگشتان‌شان بر آن و

خراشیدن‌اش، تونل‌های مقدس‌شان را بکنند. اما این کاری بسیار طاقت‌فرساست. چون بشی‌ها ناخن و چنگال ندارند و این کار به زخم شدن نوک انگشتان‌شان منجر می‌شود. با این حال بشی‌ها طی هزاران سال با همین روش شبکه‌ای درهم و برهم و گسترده از تونل‌ها را زیر شهر خود حفر کرده‌اند و مراسمی مرموز را در آنجا برای پرستش خدای خود اجرا می‌کنند. برخی از خبرنگاران گزارش کرده‌اند که این موجودات بر خلاف ظاهر آرام و ملایم‌شان در جامعه‌ی خودشان قواعدی وحشیانه و خونبار دارند و در همین تونل‌ها به طور منظم افراد سرکش و نیرومند جامعه‌شان را برای خدایشان قربانی می‌کنند.

بیشتر شهروندان قلمرو جمهوری کیهانی با شنیدن نام بشی‌ها به یاد خبر داغی می‌افتند که برای مدتی طولانی بر سر زبانها بود. این ماجرا به یکی از بشی‌ها مربوط می‌شد که از سیاره‌ی خود به همسنگان گریخته بود و در مصاحبه‌هایش مطالب سهمگین و مهیبی را درباره‌ی جامعه‌ی بشی‌ها و نظم حاکم بر آن افشا می‌کرد. او ادعا می‌کرد خودش از کسانی بوده که قرار بوده در معبد‌های زیرزمینی این مردم قربانی شود، اما با یاری بشی دیگری که جفت جنسی‌اش بوده، موفق به گریختن شده است. جامعه‌ی بشی‌ها البته ادعاهای او را رد می‌کرد و ادعا می‌کرد که به اختلال روانی مبتلاست. این بشی کمی بعد به شکلی مرموز درگذشت و بحث درباره‌ی مستند یا تخیلی بودن سخنانش همچنان ادامه دارد.

ریشه: نام بشی از محمد سعد البشی گرفته شده که جلال مشهوری است در کشور عربستان سعودی

و هر از چندی تصویرش در حال گردن زدن مخالفان خاندان سعودی منتشر می‌شود.



بلورها

این موجودات در ماه نهم همستگان زندگی می‌کنند و از عجیب‌ترین صورت‌های شناخته شده‌ی حیات در سراسر کیهان هستند. مستقیماً از مواد کانی و معدنی سر بر می‌آورند و تولیدمثل مرسوم در بین سایر جانوران در آنها دیده نمی‌شود. ماه نهم همستگان در مرکز قیف سنگی بزرگی دارد که در اثر برخورد شهابسنگی باستانی پدید آمده و سطحش از ترکیبات گوگردی و فسفوری پوشیده شده است. این ناحیه از فشار و دمایی ویژه برخوردار است و به همین خاطر بلورهایی با ساختار شیمیایی پیچیده بر سطح صخره‌های درشت و صاف آنجا پدید می‌آیند. این بلورها، در واقع جنین موجودات بلوری هستند.

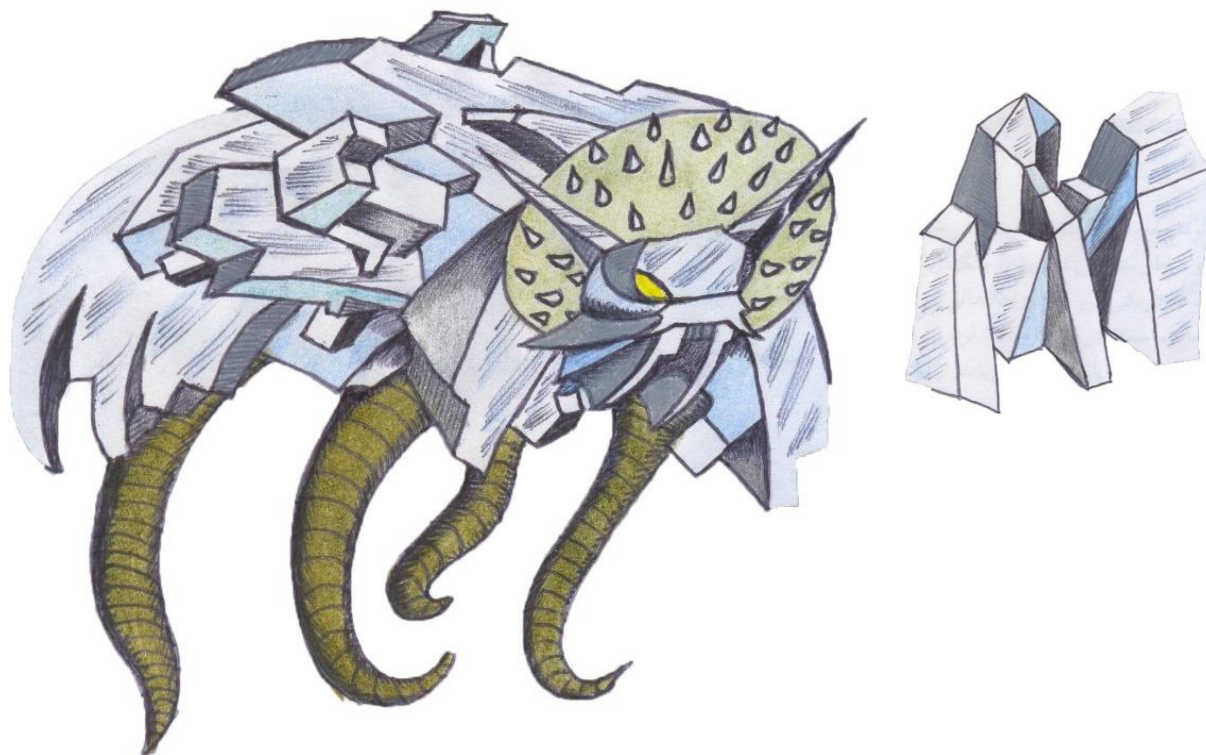
اگر شرایط پیچیده‌ای که تشکیل آنها را موجب شده ادامه یابد، این بلورهای ساده به سیستمی خودسازمانده و پیچیده تبدیل می‌شوند و آنقدر رشد می‌کنند تا به موجودی متحرک و خودآگاه تبدیل شوند. طرح بدن همه‌ی این موجودات با هم فرق می‌کنند و دو نمونه از آنها را نمی‌توان یافت که شبیه به هم باشند. برخی از آنها می‌توانند حرکت کنند و با بازوهای مار مانند و سنگی خود بر خاک بخزند. برخی دیگر شکارچینی کمینگر هستند و بلورهای دیگر را شکار می‌کنند و به کمک اسیدهای معدنی‌ای که ترشح می‌کنند خوراک خود را هضم می‌کنند. بعضی نمونه‌ها هم بر سطح سنگلاخی جهانشان می‌خزند و از مواد معدنی ریخته بر سطح خاک تغذیه می‌کنند. نمونه‌های ساکنی هم در این میان وجود دارد که عمر طولانی‌تر و فعالیت کمتری دارند و از نور خورشید همستگان تغذیه می‌کنند. آنها می‌توانند تا ابعادی غول‌آسا رشد کنند، اما همیشه

پس از دگرگون شدن شرایط محیطی و نامساعد شدن بومشان بدون برجای گذاردن اثری تجزیه شده و از بین می‌روند.

یک نمونه‌ی ویژه از آنها که در اعماق زیاد دریا‌های شور این ماه زندگی می‌کند و جنه‌ای کوچک دارد، ظاهراً هوشمندترین نژاد از این بولورهاست. این موجودات از گرمای مواد مذاب درون پوسته‌ی ماه تغذیه می‌کند. در مورد درجه‌ی هوشمندی این جانداران هیچ نظریه‌ی پذیرفته شده‌ای وجود ندارد، اما مسلم است که زبان، ابزار، و روابط اطلاعاتی بین افراد در میانشان وجود ندارد.

یکی از مردم‌شناسان مشهور نژاد دازیمدا در رساله‌ای ادعا کرده که بولورها توانایی استفاده از زبان را دارند. این دازیمدا مدتی در کنارشان زیسته و در مجموعه‌ای از مقاله‌ها تجربه‌اش از ارتباط با ایشان را منتشر کرده‌اند. با این حال محتوای این رساله‌ها به قدری شگفت‌انگیز است که اغلب محافل دانشگاهی آن را نامعتبر قلمداد می‌کنند.

ریشه: آشکار است که نام این موجودات از کلمه‌ی بلور گرفته شده است.



بویان

نژادی بسیار کهن و قدیمی هستند که از دوران پیش از ظهور امپراتوری اول هجرت بزرگ خود را آغاز کردند و از زادگاهشان که سیاره‌ای ناشناخته در خوشه‌ی پروین بود، خارج شدند. این سیاره در ظاهر به دلیل کم‌سو شدن خورشیدش دیگر برای پشتیبانی حیات مناسب نبوده است. آنطور که از فیزیولوژی بویان‌ها بر می‌آید، این موجودات و حیوان/گیاه‌های دست‌آموزشان -یعنی پرتوش‌ها- تنها بازماندگان آن سیاره‌ی گمنام هستند. آن‌طور که از جداول نجومی بر می‌آید، خاموش شدن این خورشید و ریشه‌کن شدن حیات از منظومه‌اش باید در حدود پنجاه هزارسال پیش از ظهور جمهوری اول رخ داده باشد و در این صورت این موجودات یکی از کهن‌ترین تمدنهای فضاانورد هستند.

بویان‌ها دو دوره‌ی مشخص زندگی دارند. در مرحله‌ی اولیه، بدنی کوچک و شبیه به کرم دارند که تنها بخش تکامل یافته‌ی آن، سرشان است. این سر به کاریکاتوری از موجود بالغ شبیه است و از دو چشم درشت، یک بینی حساس متحرک، دو گوش و یک خرطوم مکنده تشکیل یافته است. این موجودات ساده، پس از اینکه از رحم مادرشان به بیرون پرتاب شدند، روی زمین می‌خزند و وارد محوطه‌ی زندگی پرتوش‌ها می‌شوند. این مراکز رشد پرتوش همیشه در نزدیک زایشگاه‌های بویان ساخته می‌شوند. لاروها آنجا از تنه‌ی یک پرتوش بالا می‌روند و به کمک خرطومشان خون او را می‌مکنند. پرتوشها واکنش خاصی در برابر این انگلها نشان نمی‌دهند و آسیب زیادی هم از این کمخونی نمی‌بینند.

پس از مدتی لارو بویان به گرد خود تاری از جنس الیاف فلزی می‌تند. این تار توسط غددی در کنار سینه‌ی لارو ترشح می‌شود و ترکیب آن به کیفیت خون میزبان بستگی دارد. لارو مدت زیادی را در مرحله‌ی شفیرگی می‌گذراند و پس از خروج از پيله‌اش به جانوری بالغ و نیرومند تبدیل می‌شود که بدنی پهن و دو دست و دو پا و دمی دراز دارد. این موجودات در حالت بالغ به اندازه‌ی یک قورباغه‌ی متوسط هستند و پوست سینه و شکم‌شان پوشیده از پشم‌هایی رنگارنگ است که نمایان شدن‌شان دلالت جنسی شدیدی دارد و به همین خاطر تابو دانسته می‌شود. بویان‌ها به همین خاطر همیشه لباسی محکم و سبک بر تن دارند که پشمهای تن‌شان را پنهان می‌کند. بیرون آوردن لباس تنها هنگام جفتگیری مجاز است و اگر کسی بدون رعایت قواعدی پیچیده موهای تنش را نمایان کند بی‌رحمانه به اعدام محکوم می‌شود.

بویان‌ها بخش عمده‌ی عمر خود را در همین مرحله‌ی دوم سپری می‌کنند و در این دوران فعال هستند. به تدریج با بیشتر شدن سن‌شان بدن‌شان ورم می‌کند و در نهایت به هنگام مرگ به خمره‌ای پر از مایعی گندیده تبدیل می‌شود که ترکیباتش به شدت برای خود بویان‌ها سمی است اما برای رشد پرتوش‌ها سودمند و ضروری است و نقش کود را برایشان ایفا می‌کند. وقتی سن بویان‌ها از حدی گذشت، به حالت اغما فرو می‌روند و دیگران ایشان را به محل پرورش پرتوش‌ها منتقل می‌کنند. بویان‌های سالخورده همانجا می‌میرند و بدن‌شان تجزیه می‌شود. بویان‌ها بچه‌زا هستند و بخش مهمی از عمرشان را صرف جفتگیری و آمیزش آزاد با هم می‌کنند، اما تنها در سنین بالا و درست پیش از آن که تورم بدن‌شان آغاز شود، بارور می‌شوند.

این موجودات از بهترین ردیابها و راهنماهای کل کیهان هستند. در میان تمام نژادهای هوشمند شناخته شده در کیهان، پیچیده‌ترین سیستم‌های حسی را دارند. بینی درشت و پر حفره‌ی آنها تمام بخش بالایی سرشان را پوشانده و از دو سو مثل تاقی به اطراف رشد کرده است. این بینی گیرنده‌هایی دارد که

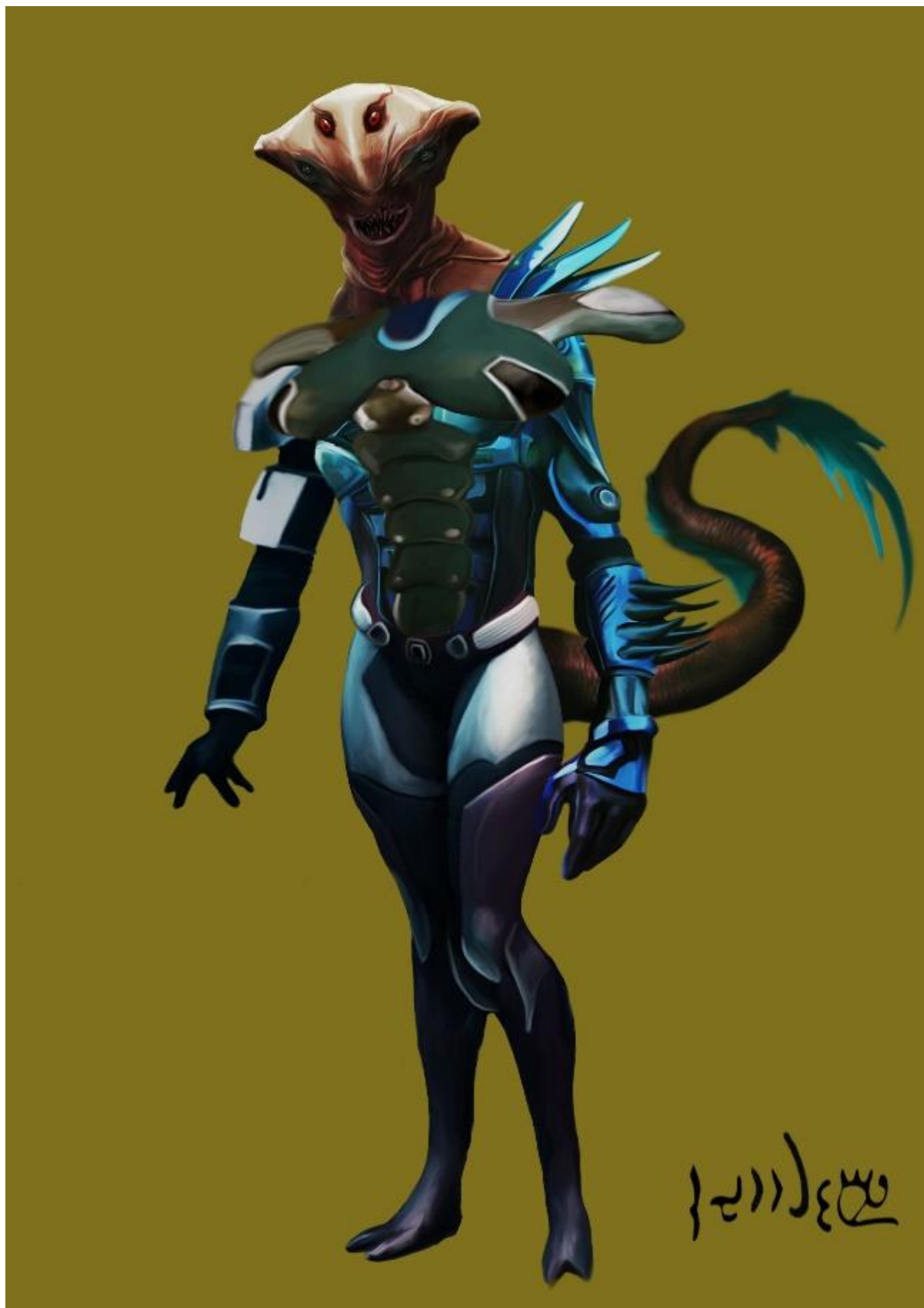
می‌تواند یک مولکول خاص را در هوایی انباشته از بوهای مختلف شناسایی کند. گوشه‌ایشان از پره‌های تاردار سبزرنگ و ظریفی تشکیل شده که روی دمشان می‌روید و هر ردیفش برای تشخیص بسامدهایی ویژه تخصص یافته است. دو جفت چشم هم دارند که یک جفتش روی بینی‌شان نشسته و به همین خاطر مشهور است که می‌توانند بوها را «بینند».

در جوامعی با انضباط شدید زندگی می‌کنند که نظمی و سواس‌آمیز بر آن حاکم است. جوامعشان از نوعی مردم‌سالاری پیشرفته برخوردار است و با این همه هرکس که برخلاف مقررات جامعه رفتار کند به شدت مجازات می‌شود. آنها در مجتمعات عظیم فضانوردی زندگی می‌کنند که مانند سیارک‌هایی کوچک در فضا سرگردان است. در تولید ابزارهای رایانه‌ای و فناوری پروازهای فضایی پیشرو هستند و عده‌ای از آنها به عنوان استادان و مهندسان در دانشگاه‌ها و کارخانه‌های سراسر جمهوری شهرت دارند. به دلیل تحرک زیادشان، هرگز مورد حمله‌ی جدی قرار نگرفته‌اند. اما گزارشاتی در دست است که از نابود شدن چند مجتمع فضایی آنها به دست مولوک‌ها خبر می‌دهد.

در فرهنگ بویان‌ها داستانی مشهور درباره‌ی آغازگاه ارتباط این موجودات با پرتوش‌ها وجود دارد که منظومه‌های مشهوری بر مبنای آن سروده شده و اغلب بویان‌های سالمند چند روایت از آن را در حافظه دارند. بر مبنای این داستانها، شرایط زندگی در سیاره‌ی زادگاه بویان‌ها بسیار خطرناک و غیرعادی بوده و آنچه که همزیستی این دو گونه را ممکن ساخته، گونه‌ی مهاجم دیگری بوده که هردوی این نژادها را تهدید می‌کرده، و در نهایت به دنبال اتحاد ایشان منقرض شده است. از این گونه‌ی سوم هیچ ردپای مستندی باقی نمانده و برخی از اسطوره‌پژوهان معتقدند این نژاد خطرناک باستانی تخیلی است و چیزی همتای شیطان در فرهنگهای دیگر است. با این حال برخی از پژوهشگران این داستانها را جدی گرفته‌اند و چنین سناریویی را برای آغازگاه همزیستی این دو گونه پذیرفته‌اند.

ریشه: نام بویان‌ها از دماغ عظیم‌شان گرفته شده و به کلمه‌ی پهلوی «بوی» به معنای هوشمندی و

ادراک و «بویان» یعنی پی‌برنده و درک‌کننده باز می‌گردد.



بینسابا

بینساباها، همان قوم ناشناخته‌ی مشهوری هستند که جادوگران شگفت‌انگیز سیاره‌ی سورات از بینشان برخاسته‌اند. این موجودات، به گواهی تاریخ‌دانان در ابتدای کار مقیم کوه‌های مقدس تنها قاره‌ی این سیاره بودند و همان نژاد مرموزی بودند که امپراتوری نیرومند و سرکوبگر ایکچوا را برانداختند. بنیاد اقتدار این موجودات نامشخص است و با آن که حجم عظیمی پژوهش درباره‌اش انجام شده، جزئیات زندگی‌شان همچنان در پرده‌ی ابهام باقی مانده است. آنچه که معلوم است، جادوگران بینسابا که به قولی پانزده نفر و به قولی دیگر شصت و سه نفر بودند، پس از خروج از اقامتگاه دست‌نیافتنی و پنهانی خود، در سراسر قلمرو وسیع ایکچوها پراکنده شدند و با عملیاتی باورنکردنی آنان را از مسند قدرت برانداختند. پس از کشته و فراری شدن سران ارتش ایکچوا، مردم نژادهای دیگر بر باقیمانده‌ی این امپراتوری لرزان شوریدند و بازماندگان این نژاد ددمنش را نابود کردند.



یکی از شواهد درباره‌ی این مردم، نقابی فلزی است که اعضای یک هیأت اکتشافی در کوه‌های مقدس یافتند. این نقاب چهره‌ای را نشان می‌دهد که با انگاره‌ی بازمانده از بینساباها شباهتی دارد. البته ماجراجویان دیگری که از این کوه‌های مرتفع و خطرناک صعود کرده‌اند، هیچ نشانه‌ای نیافته‌اند که بر حضور موجوداتی

هوشمند در آن مناطق گواهی دهد. اما ناگفته نماند که کوه های مقدس به گمان عده‌ای انتها ندارند، و بخشهای بالایی آن تا ابرهای ارغوانی بالای جو سورات پیش رود و آنجا محیطی نفوذ ناپذیر را پدید می‌آورد.

در دامنه‌ی این کوهستان مقدس هنوز هم این اعتقاد در بین مردم بومی رواج دارد که خدایانی جاویدان و نیرومند در قله‌ی این کوهها زندگی می‌کنند. برای قرن‌ها این باور عمومی در رده‌ی اسطوره و خرافه گنجانده می‌شد. تا آن که این موجودات با اعلامیه‌هایی حضور خود را در قلمرو امپراتوری ایکچوا اعلام کردند، و سلطه‌ی این قوم وحشی بر سیاره‌ی سورات را غیرمشروع دانستند.

در همین اعلامیه‌ها از نژادهای متمدن دیگر سورات چیزهایی ساده ولی نامنتظره خواسته شده بود. مثلا تقاضا شده بود که در برابر ایکچواها به هیچ کردار خشونت‌آمیزی اقدام نکنند و کار انتقامجویی را به بینساباها واگذار کنند. عجیبترین بخش این اعلامیه‌ها دعوت به بازی پیچیده و شگفت‌انگیزی بود که جداگانه برای نژادهای گوناگون طراحی شده بود و مسابقه‌ها و آزمون‌ها و بازیهای جمعی ساده و لذتبخشی را در بر می‌گرفت که به تنهایی بی‌خطر و نامربوط به نظر می‌رسید. یعنی نه پیوندی با سیاست و اقتدار ایکچواها برقرار می‌کرد و نه به کارهایی در ارتباط با آنها منتهی می‌شد.

با این حال این بازیها بسیار لذتبخش و جذاب بود و به همین خاطر با استقبال گسترده‌ی نژادهای هوشمند سورات روبرو شد. پس از آن رخدادهایی غریب آغاز شد و مراکز قدرت ایکچواها یک به یک فرو افتادند. امروز مورخان معتقدند هر بخش از این بازیها کرداری جمعی را ایجاد می‌کرده و سامان می‌داده که به تنهایی خطری برای ایکچواها نداشته، اما در ترکیب با هم به یک انقلاب تمام‌عیار و خونین منتهی می‌شده است. نقطه‌ی چفت و بست شدن این روندها با هم از خود جادوگران بینسابا تشکیل یافته بود که همچون بازی‌گردانانی در این زمینه عمل می‌کردند و شمارشان را هم بر مبنای همین امر تخمین زده‌اند. عملیات غریب و حماسی بینساباها که هنوز ماهیت‌اش درست شناخته نشده، با این چارچوب دور از چشم دیگران انجام

پذیرفت و ایکچوها زمانی به خود آمدند که از هر سو ضربه‌هایی ویرانگر می‌خوردند و دیگر مجالی برای ممنوع ساختن بازی بزرگ در اختیار نداشتند.

جادوگران بینسابا پس از انجام مأموریت بازیگوشانه‌ی خود بار دیگر به کوهستان‌های مقدس‌شان بازگشتند و از دیده‌ی مردم پنهان شدند. در واقع هیچکس تا به حال یک بینسابا را ندیده است، و همه‌ی آنچه که از آنها شناخته شده به نامه‌ها و اطلاعیه‌هایی برمی‌گردد که در دوران انقلاب عجیبشان منتشر می‌شد و در میان مردم نژدهای گوناگون پخش‌اش می‌کردند. با این همه بر مبنای گزارشهایی که از شاهدان عینی آن روزگار در دست داریم، تا حدودی می‌توانیم سیمای نژادی‌شان را بازسازی کنیم.

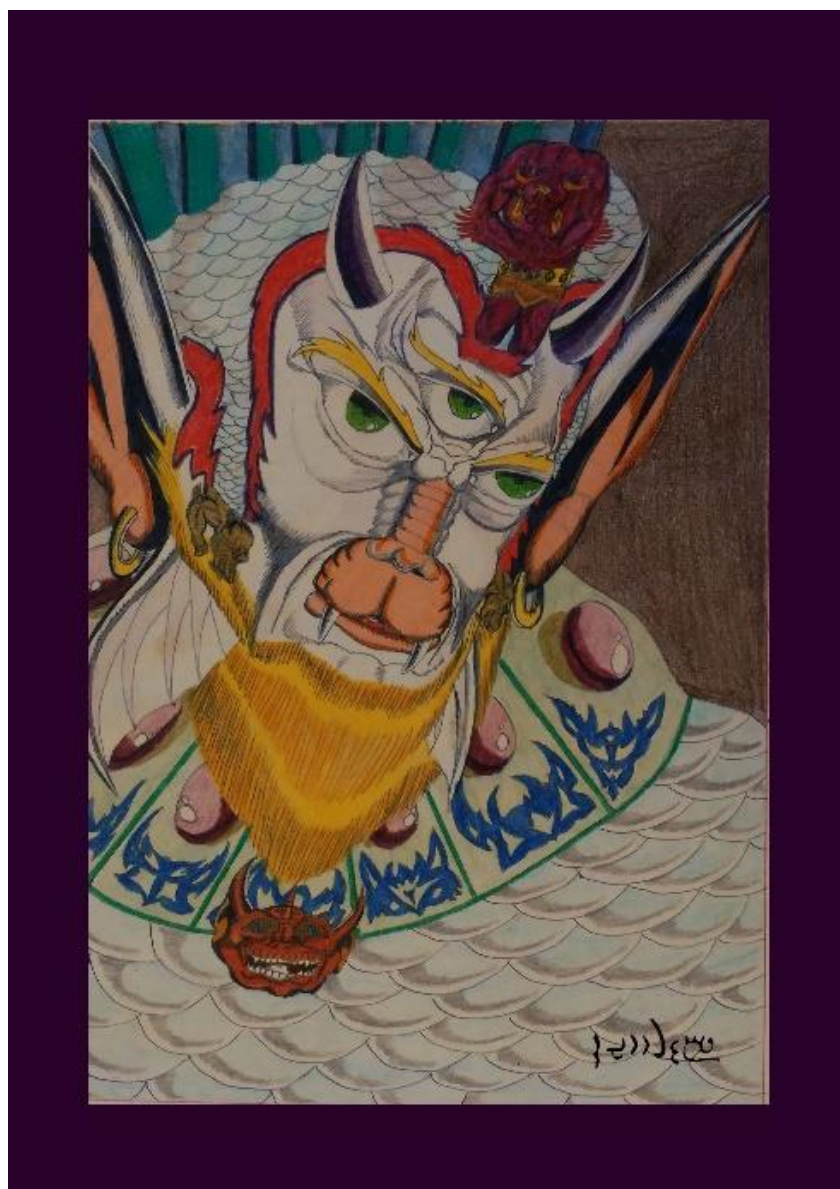
آنچه که روشن است آن که این موجودات بدنی به نسبت تنومند و درشت با دو دست و دو پا دارند و تعدادشان بسیار اندک است. عمرشان به ظاهر بسیار طولانی است و درباره‌ی سبک زندگی و محل استقرارشان تقریباً هیچ چیز نمی‌دانیم. تنها اطلاع مستندی که درباره‌ی شکل ظاهری این مردم در دست است، به تصویری مربوط است که یکی از قهرمانان جنگهای استقلال سورات که در ضمن برنده‌ی نهایی بازی بزرگ بینساباها هم بود، از چهره‌ی ایشان تهیه کرده است. بر اساس این تصویر این موجودات سری شاخدار با سه چشم دارند.

این برنده‌ی نامدار به عنوان بخشی از روند بازی قرار بود جایزه‌اش را به طور مستقیم از دست بینساباها بگیرد، و چنین اتفاقی هم افتاد. هرچند او تصویری منحصر به فرد از این موجودات را برای دیگران به یادگار گذاشت، اما هرگز چیزی درباره‌ی جایزه‌ای که دریافت کرده بود، بروز نداد. کمی بعد از فرو افتادن ایکچوها او که به قهرمان مشهور جنگهای استقلال و در ضمن نفر اول بازی بزرگ بدل شده بود، رد پاهای خود را به تدریج محو کرد و نام و نشان‌اش در تاریخ ناپدید شد. هرچند شواهدی هست که برای زمانی بسیار طولانی زیسته و طی این مدت تاثیرهایی پردامنه در میان نژادهای سیاره‌اش به جا گذاشته است.

ارتباط بینساباها با بازیگران هم به اندازه‌ی طرح کلی‌ای که برای بازی‌شان داشتند، مرموز و آمیخته با پنهانکاری بود. چنان که پس از سقوط امپراتوری، خبرنگاران نتوانستند حتی یک نفر را بیابند که عضوی از نژاد بینسابا را از نزدیک دیده باشد. بسیاری از تمدنهای بومی سورات هنوز بر این باورند که خردمندان بینسابا در کوه‌های مقدس‌شان قد برافراشته و به زیر پای خود می‌نگرند و آماده‌اند تا اگر بار دیگر ظلم و ستمی بر دنیایشان چیره شد، بازگردند و خودکامگان وحشی را نابود کنند.

ریشه: نام این موجودات از عبدالله بن سبا گرفته شده که شخصیتی تاریخی و از بنیانگذاران جنبش

غُلّات شیعه بوده است و داده‌هایی ضد و نقیض درباره‌اش در دست است.



باشد

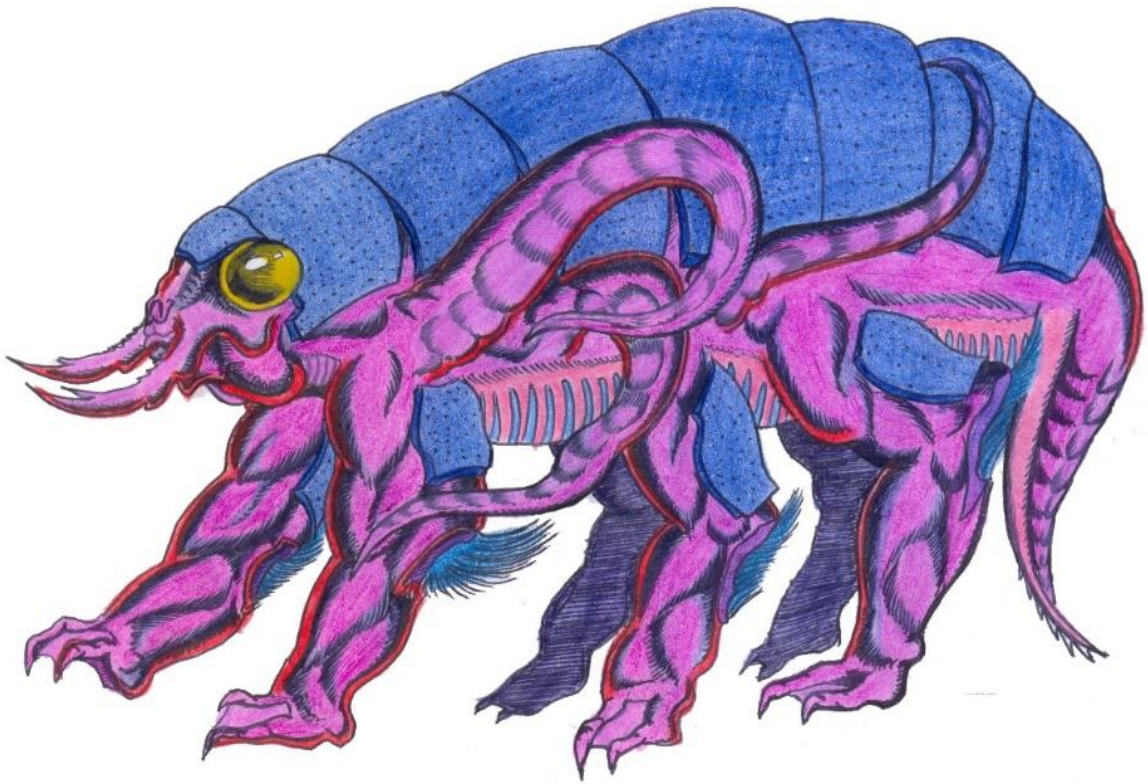
پاژندها جانورانی تنومند و بزرگانند که گاه تا اندازه‌ی یک فیل بزرگ رشد می‌کنند. بدنی چاق و خمیده دارند که با شش پای کوتاه و پهن به کندی بر زمین حاصلخیز و گاه جابه‌جا می‌شوند. پوست بدنشان نازک و بنفش رنگ است و در زیر شکمشان رگه‌های زردی وجود دارد که رد عبور رگهای خونی است و با ضربان هشت جفت قلب بزرگشان تنگ و گشاد می‌شود. پاژندها موجوداتی تنبل و آرام هستند و رمه‌ی نژاد ایلا محسوب می‌شوند. بومیان وگا از خون زردرنگ این جانوران -که شیرین و غلیظ است- تغذیه می‌کنند، اما نه در حدی که آسیبی به ایشان وارد کند. ایلاها در برابر شکارچیان فراوان سرگردان در وگا از رمه‌هایشان دفاع می‌کنند. نژاد خاصی از پاژندها هستند که جثه‌ای کوچکتر و پاهایی بلندتر دارند و با سرعت حرکت می‌کنند و اینها به عنوان مرکب شهسواران ایلا مورد استفاده قرار می‌گیرند.

پاژندها تخمگذارند و برای این کار در زیر زمین حفره‌های عمیقی ایجاد می‌کنند. در یک سال تعداد تخمهای یک ماده‌ی بالغ می‌تواند به چند هزار برسد. اما تنها بخشی اندکی از آن به ثمر می‌رسند و بیشترشان را شکارچیان وگا یا خود ایلاها می‌خورند.

پاژندها سه جنس دارند و علاوه بر نرها و ماده‌ها که به تقویم محلی سالی دو بار جفتگیری و تخم‌ریزی می‌کنند، جنس سوم هم دارند که از راه بکرزایی، نوزادانی درست مشابه با خود را تولید می‌کند. این جنس سوم جمعیتی بیش از نرها و ماده‌ها دارد و برای زایمان نیازی به جفتگیری ندارد.

این موجودات در فصل جفتگیری خوی وحشی و پرتحرکی پیدا می‌کنند و ممکن است به غریبه‌ها حمله کنند. به همین دلیل در این دوران حتا ایلاها هم به ایشان نزدیک نمی‌شوند. در این هنگام نرهای تنومند با هم بر سر جفت مبارزه می‌کنند و گاه صحنه‌هایی دیدنی در حاشیه‌ی دهکده‌ی ایلاها پدید می‌آورند. نرها در جریان این زد و خوردها نعره‌هایی چندان بلند می‌کشند که ممکن است باعث مرگ جانوران کوچک‌اندام شود. بسامد و شدت این صدا به قدری زیاد است که بافتهای زنده را به توده‌ای ماده‌ی ژلاتینی و درهم و برهم تبدیل می‌کند. برخی از زیست‌شناسان معتقدند پاژن‌ها موجوداتی هوشمندند و فریادها و نعره‌هایشان هنگام رقابت جفتگیری را به سرودخوانی و نمایش هنر شاعری مربوط می‌دانند. حتا ترجمه‌هایی از مفهوم این فریادها نیز انتشار یافته که درباره‌ی دقت و صحتش چون و چرای فراوان هست.

ریشه: این نژاد نام خود را از کلمه‌ی پارسی «پازَن» گرفته که اسم عام بزهاست.



پالنگی

پالنگی موجودی است به اندازه‌ی یک گراز کوچک، که بر کوهستانهای سیاره‌ی تاژ زندگی می‌کند و مقاومت عجیبی نسبت به سرما دارد. اعضای این نژاد همه به هم شباهت دارند و با جمجمه‌ای سخت و شاخ‌دار و بدنی پوشیده از صفحات چرمی شناخته می‌شوند که تزئینات استخوانی فراوانی دارد. با چهار پای کوتاه و عضلانی در زیر بدنشان راه می‌روند و چشمانی درشت و درخشان دارند که حتا پس از منجمد شدنشان در شبهای زمستانی تاریک تاژ مثل مشعلی می‌درخشد. مرگبارترین اسلحه‌شان زائده‌ی دراز و باریکی است که از انتهای دمشان بیرون می‌آید و به یک سوزن سمی مسلح است.

به هنگام یخبندانهای دوره‌ای تاژ، این جانور همراه با درختان و گیاهان اطرافش یخ می‌بندد و ماهها به همان صورت باقی می‌ماند تا بار دیگر هوا گرم و مساعد شود و نور خورشید آبی‌رنگ این سیاره یخ‌های بدنشان را آب کند. پس از آن که بخ‌های بدنشان آب شد، بار دیگر زنده می‌شوند و به فعالیت خود ادامه می‌دهند.

شیوه‌ی تولید مثل این موجودات مشخص نیست. گروهی از محققان قلمرو جمهوری معتقدند که این نژاد جاویدان است و اصولاً تولید مثل نمی‌کنند. در این حد می‌دانیم که تمایز میان نر و ماده در میانشان وجود ندارد و تنها یک جنس دارند. افسانه‌های بومیان تاژ حاکی از آن است که هر پالنگی سالی یک تخم در نواحی کوهستانی و دور افتاده‌ی تاژ می‌گذارد و به محض بیرون آمدن فرزندش از آن تخم جان می‌سپارد و روحش به آن نوزاد منتقل می‌شود. با این حال هیچ شاهده‌ی در این زمینه در دست نیست.

این نکته ولی معلوم است که هیچ نوع رابطه‌ی خانوادگی و پیوند والد و فرزندی میانشان نمایان نیست. هریک از این موجودات با نامی خاص خوانده می‌شود و با الگوهای منحصر به فرد لکه‌های زردی که بر پوست پاها و شکمش دارد شناخته می‌شود. مردم بومی تاژ می‌گویند که پالنکی‌هایی با الگوهای خال خال مشابه برای قرنهایی طولانی در کوهستانها دیده شده‌اند. به همین دلیل هم این نظریه هست که موجوداتی جاویدان هستند و تنها در برخورد با هموعان‌شان کشته می‌شود. در مقابل گروهی دیگر معتقدند که الگوی خال‌بندی و نام شخصی پالنکی‌ها از والد به فرزندش به ارث می‌رسد و به این ترتیب آنچه که همچون یک پالنکی تنها با عمری بسیار طولانی دیده می‌شود، در واقع نسلهایی پیاپی از نوادگان یک موجود بارآور است. پالنکی‌ها همواره تنها زندگی می‌کنند و برخورد تصادفی هردوتایشان لزوماً به مرگ یکی از آنها می‌انجامد. چون در این برخورد هردو به شدت زخمی می‌شوند و آنقدر با هم می‌جنگند تا یکی‌شان بمیرد. در این حالت فرد پیروز لاشه‌ی حریف خود را می‌خورد و با کمک موادی که به این ترتیب جذب می‌کند زخمهای خود را ترمیم می‌کند. گذشته از این رفتار وحشیانه که نوعی قلمروگیری محسوب می‌شود، روی هم رفته موجوداتی آرام و صلح‌جو هستند و تنها در برابر هموعان خود اینطور پرخاشگرند.

این موجودات در جنگلها زندگی می‌کنند و از شیرهی گیاهان خزنده‌ی تاژ تغذیه می‌کنند. برخی از آنها به کنشهای اجتماعی هم علاقه نشان می‌دهند و گاه به طور موقت در شهرهای مربوط به سایر نژادهای کیهانی اقامت می‌کنند. بر طبق اسناد تاریخی دست کم یک استاد بزرگ ادبیات و شعر و یک فیلسوف از این نژاد در شهرهای تاژ زیسته‌اند. همچنین در بایگانی امپراتوری مولوک اسنادی در مورد یک پالنکی افسانه‌ای در دست است که در ارتش امپراتور می‌جنگیده و عملیات شگفت‌انگیزش بعدها افسانه شد.

پالنکی‌ها در عین ارتباط دوستانه با سایر نژادها، میان خودشان فرهنگی جمعی ندارند و طوری رفتار می‌کنند که انگار هرکدامشان تنها نمونه از نژادشان هستند. در واقع نام پالنکی هم توسط بومیان تاژ به ایشان

داده شده و خودشان این نام را نمی‌شناسند و تنها با نام شخصی منحصر به فرد خود ارتباط برقرار می‌کنند. از سرودهایشان بر می‌آید که در روزگاران قدیم نبردی بزرگ و مرگبار بین اعضای دوازده قبیله‌ی بزرگ پالنکی در گرفته و ایشان دست به برادرکشی زده‌اند. در نهایت پهلوانی نامدار در لحظه‌ی مرگش پیشگویی کرده که آخرین پالنکی وارث سیاره‌ی تاژ خواهد شد. شاید به این خاطر کسانی که از آن نبرد جان سالم به در برده‌اند طوری رفتار می‌کنند که گویی آخرین بازمانده‌ی نژاد خود هستند.

پالنکی‌ها در عین انزوا و سبک زندگی عجیب و غریب‌شان هوشمند هستند و می‌توانند با بخش عمده‌ای از زبانهای صوتی رایج در تاژ با دیگران ارتباط برقرار کنند. فاقد فناوری و ابزارسازی پیشرفته هستند و با ساده‌ترین شیوه زندگی می‌کنند، اما در هنر دستی دارند و مهمترین فراورده‌ی فرهنگی‌شان سرودهای حماسی طولانی‌ایست که در زمان رویارویی با هموعان‌شان می‌سرایند و در آن نام و نشان پالنکی‌های زورمند باستانی را با دقت شگفت‌انگیزی می‌گنجانند. به خاطر همین سرودهاست که مردم‌شناسان معتقدند این موجودات ذهنیتی در هم پیوسته و حافظه‌ی جمعی‌ای یکپارچه دارند که همگی در آن سهیم هستند و خاطرات گذشتگان‌شان را با دقتی بالا در ذهن خود حمل می‌کنند.

ریشه: نام این نژاد از اسم یکی از شهرهای مهم تمدن مایا گرفته شده که در قرن هفتم میلادی در

اوج آبادانی قرار داشته است. این نام (پالِنکِه) در زبان مایا «آب بزرگ» معنی می‌دهد.



پتاح

پتاح‌ها موجوداتی قوی‌هیکل و نیرومندند که در سیاره‌ی ونگوهِن زندگی می‌کنند. حدود یک متر قد دارند و در حالت عادی با خزیدن روی زمین حرکت می‌کنند. به همین دلیل هم تنها شهرشان به شکل شبکه‌ای غول‌آسا از تونل‌های پهن و کم‌ارتفاع است که از بیرون به شبکه‌ای از شکافهایی باریک و تنگ شباهت دارد. پتاح‌ها اغلب زره محکمی می‌پوشند و در این حالت می‌توانند روی پاهای عضلانی‌شان بایستند و از دو بازوی نیرومندشان برای حمل و استفاده از سلاحهای سرد بهره بگیرند.

بدن این موجودات پهن و صفحه‌مانند است و ردیفهای فراوانی از پاهای بنددار با شکلهای گوناگون در زیر شکمشان می‌روید که برای انجام کارهای گوناگونی تخصص یافته است. این ناحیه از بدن پتاح‌ها حساس است و همیشه هنگام خروج از شهرشان زرهی می‌پوشند که شکم و بازوهای کوچکشان - و همچنین دم‌هایشان - را در زیر خود مخفی می‌کند.

پتاح‌ها خدای عجیبی را می‌پرستند که هزار دم دارد. در میان خود پتاح‌ها، داشتن دم زیاد نشانه‌ی برتری اجتماعی است. افرادی که به علتی در سلسله مراتب اجتماعی بالاترند، در پی روند هورمونی نامعلومی دم‌های تازه در می‌آورند. در میان این موجودات افرادی با پانزده دم هم دیده شده است. هرچه تعداد دم‌های افراد بالاتر باشد، عمرشان کوتاهتر است. در میان این موجودات مرگ طبیعی معنا ندارد و به تدریج افرادی که توانایی کار کردن را از دست می‌دهند، در مراسم ویژه‌ای برای خدای هزاردمشان قربانی می‌شوند. هرچه تعداد دم‌های یک پتاح بیشتر باشد، قدرتش برای فعالیت کمتر می‌شود و با این حال از شأن اجتماعی بالاتر و

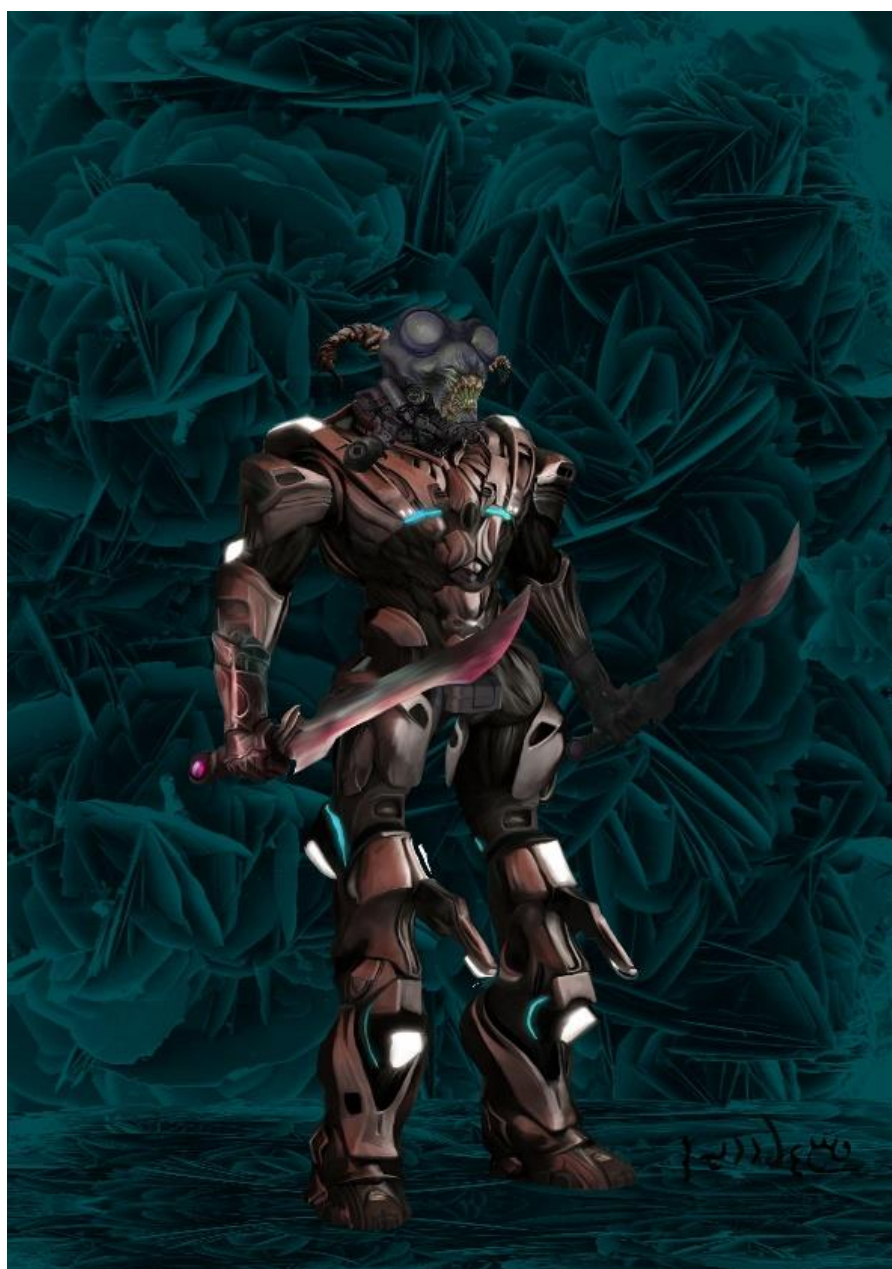
رفاه بیشتری برخوردار می‌گردد، اما در مقابل زمان قربانی شدن‌اش هم نزدیکتر می‌شود. خود قربانیان مرگ در راه خدای هزاردم‌شان را افتخار می‌دانند و در این مراسم نقش فعالی بر عهده می‌گیرند.

این موجودات بسیار منزوی و گوشه‌گیرند و با اینکه فناوری لازم برای ساختن هوانوردهای دورپرواز را دارند، به ندرت از سیاره‌ی خود خارج می‌شوند. تمدنی ابتدایی دارند و از راه کشاورزی بر دشتهای گرم و خشک و نگوهن گذران عمر می‌کنند. به هیچ عنوان مهمان‌نواز نیستند و اگر مانعی نبینند همه‌ی رهگذرانی را که زورشان برسد برای خدایشان قربانی می‌کنند. تولید مثل‌شان از راه زایمان است و هر سال در مراسم باروری ویژه‌ای دو به دو جفتگیری می‌کنند. رهبر جامعه‌شان خودکامه و خشن است و دمهایی پرشمارتر از بقیه دارد و به همین خاطر خیلی زود در مراسم قربانی پیشکش می‌شود و به شکلی وحشیانه بدنش را تکه تکه می‌کنند.

قرنها قبل، هنگامی که امپراتوران مولوک برای فتح کهکشان از سیاره‌ی بزرگ خود خارج شدند، این موجودات همچون متحدانی ارزشمند به ایشان پیوستند. پتاح‌ها در آن دوران با سربازان امپراتوری همکاری می‌کردند و خیلی زود در مقام پلیس داخلی و نگوهن اختیار کارها را در دست گرفتند. چون مهمترین هدف‌شان در زندگی قربانی کردن موجودات زنده برای خدایشان است، به شکلی فعال جنبشهای آزادی‌بخش نژادهای دیگر سیاره‌شان را سرکوب می‌کردند و با اجازه‌ی مولوک‌ها دستگیر شدگان را در پیشگاه هزاردم بزرگ قربانی می‌کردند. بعدها اسنادی فاش شد که نشان می‌داد در جریان این مراسم خشونت‌هایی باور نکردنی بر زندانیان اعمال می‌شده است. نمونه‌اش آن که محوطه‌ی اجرای مراسم قربانی در درونی‌ترین بخش لانه‌ی منحصر به فرد پتاح‌ها قرار دارد، که تنها با یک راهروی باریک به باقی جاها راه دارد. از آنجا که این راهرو برای عبور بسیاری از زندانیان از نژادهای دیگر تنگ و باریک بوده، پتاح‌ها برای گذراندن قربانیان از راهروها با بی‌رحمی

تمام برخی از اندامهایشان را قطع می‌کرده‌اند و تنها برایشان مهم بوده که قربانی تا زمان اجرای مراسم زنده بماند.

پس از انقراض امپراتوری مولوک، بخش عمده‌ی این موجودات توسط دشمنان نژادی‌شان - پوروتات‌ها- قتل عام شدند و لانه‌ی بزرگ‌شان به دست انتقامجویان ویران شد. پس از آن بازماندگان‌شان در وضعیتی بدوی‌تر از پیش در بخشهای باقی مانده و احیا شده از شهر باستانی‌شان مقیم شدند و همچنان زندگی



گوشه‌گیرانه‌شان را ادامه می‌دهند. ماجرای شکست خوردن‌شان از پوروتات‌ها در ادبیات و اساطیرشان انعکاسی بزرگ یافته و داستانهای حماسی زیادی درباره‌ی جنگ‌هایشان با این نژاد دارند.

ریشه: نام این موجودات از اسم یک خدای مصری (پتاح) گرفته شده که سرور شهر ممفیس - پایتخت مصر باستان- بوده است.

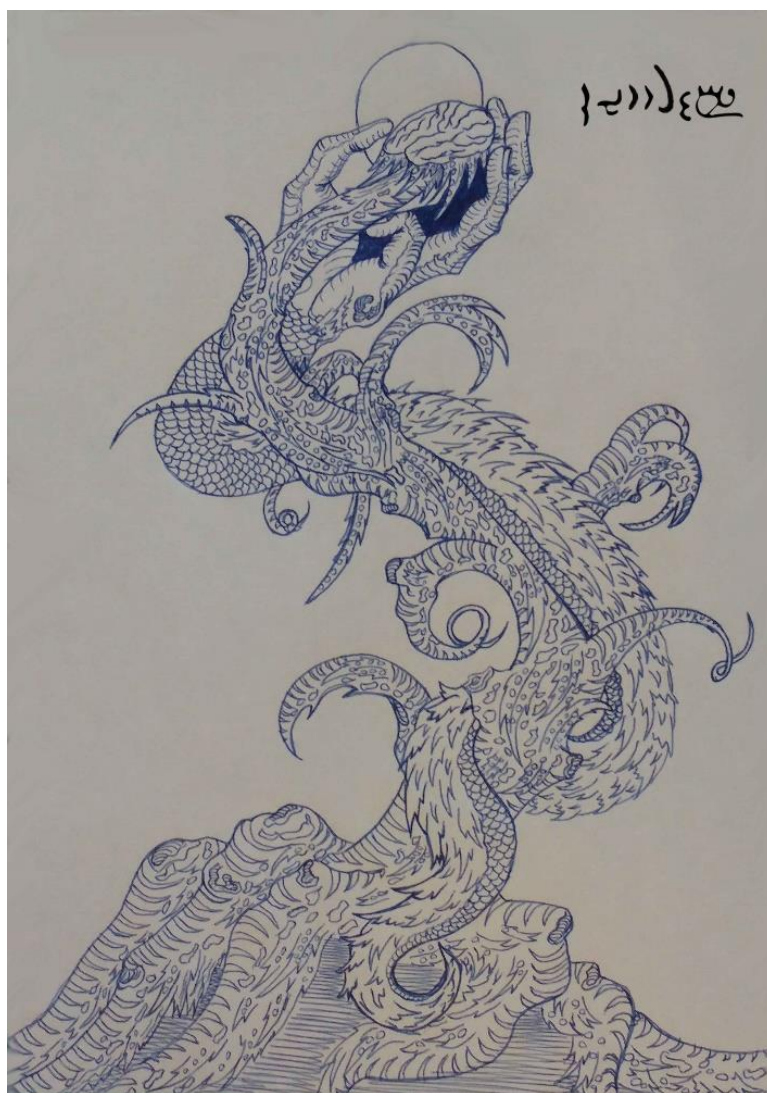
پرتوش

پرتوش‌ها موجوداتی کم‌تحرک هستند با ظاهری زیبا و آرام، که در واقع نوعی گیاه گوشتی و بزرگ محسوب می‌شوند. این موجودات به همراه بویان‌ها تنها بازماندگان سیاره‌ای هستند که خورشیدش هزاران سال قبل در خوشه‌ی پروین نابود شد. علت اصلی بقای این گیاهان در جریان انفجار مزبور، این بود که لاروهای بویان‌ها بر روی این گیاهان به صورت انگل زندگی می‌کنند. به همین دلیل هم مجتمع‌های فضایی بزرگ‌شان باغهایی بزرگی از پرتوش‌ها را در خود می‌گنجاند. این باغها در نزدیکی زایشگاه‌ها قرار گرفته است. طوری که نوزاد بویان‌ها بتوانند پس از بیرون آمدن از تخم به سویشان بخرزند و از خون آبی‌رنگ‌شان تغذیه می‌کنند.

پرتوش‌ها در زمین ریشه ندارند و تنها از نور و هوایی که از کلر و هالوژن‌ها اشباع شده باشد، تغذیه می‌کنند. نور مورد نیازشان بسیار شدید است و به رنگ سبز، و بنابراین رنگ خورشید سیاره‌ی زادگاه‌شان باید چنین بوده باشد. یکی از هیجان‌انگیزترین کشفهای سالهای اخیر آن بوده که برخی از زیست‌شناسان و جامعه‌شناسان به این نکته پی بردند که پرتوش‌ها هم در واقع موجوداتی هوشمند و متمدن هستند، هرچند بدن نامتحرک و گیاه‌مانندشان بر چنین ویژگی‌هایی دلالت نمی‌کند. در واقع پرتوش‌ها دستگاه عصبی پیچیده و توسعه یافته‌ای دارند که به پرتوش‌های همسایه متصل می‌شود و در سراسر باغهای بزرگشان یک شبکه‌ی عصبی عظیم ایجاد می‌کند. این شبکه‌ی عصبی با تابش مستقیم نور اطلاعات را پردازش می‌کند و دلیل وابستگی این موجودات به نور شدید سبز باید همین باشد.

نکته‌ی مهم آن که این گیاهان اعصابشان را به مغز لارو بویان‌هایی که از آنها تغذیه می‌کنند هم متصل می‌کنند و باعث گسترش مغز و هویت‌یابی این موجودات می‌شوند. به همین خاطر برخی از پژوهشگران معتقدند رابطه‌ی این دو گونه واژگونه است و به جای آن که بویان‌ها انگل پرتوش‌ها باشند، در واقع پرتوش‌ها هستند که وضعیت انگلی دارند و با کنترل دستگاه عصبی بویان‌ها از ایشان برای مراقبت و حفظ خودشان استفاده می‌کنند. خلاقیت و نوآوری بویان‌ها در سنین پایین هم بیشتر است و این گویا به خاطر القای ایده‌هایی باشد که از پرتوش‌ها سرچشمه می‌گیرد.

ریشه: نام پرتوش از کلمه‌ی «پرتو» به معنای نور و روشنایی گرفته شده و به ارتباط این موجودات با نور اشاره می‌کند.



پوروات

این موجودات در قالب اتحادیه‌ای از قبیله‌های وحشی و خونخوار در سیاره‌ی ونگوهن زندگی می‌کنند و دشمن ذاتی پتاح‌ها محسوب می‌شوند. قدشان حدود دو متر است. در قبایلی پراکنده زندگی می‌کنند و همیشه در حال جنگ با یکدیگرند. زندگی‌شان از راه پرورش نوعی رمه به نام فیشوتن می‌گذرد و نوعی جانور ذره‌بینی شفاف را هم برای خوردن پرورش می‌دهند. آنها علاوه بر استفاده از گوشت فیشوتن‌ها، از آنها به عنوان رمه‌های بارکش هم استفاده می‌کنند. ترشحات دفاعی این جانوران برای باروری پوروات‌های نر لازم است. این ماده در جریان نوعی مسابقه‌ی ورزشی از مرکب‌هایشان گرفته می‌شود و بنابراین تنها سوارکاران ماهر در جامعه‌شان بارور هستند.

دو جنس نر و ماده دارند و تنها نرها روی سرشان تاج استخوانی دارند و گوشها و چشمانی بزرگ و توسعه یافته دارند. ماده‌ها تنومندتر و بزرگترند و دو غده‌ی بزرگ بر سینه‌شان دارند که با آن تخمگذاری می‌کنند. در هر دو جنس نیمه‌ی پایینی بدن به بخشی مار مانند ختم می‌شود و با خزیدن بر زمین حرکت می‌کنند. دو دست نیرومند هم دارند که در نرها به تدریج دو شاخه می‌شود و به همین خاطر تنها نرها می‌توانند بر فیشوتن‌ها سوار شوند و آنها را مهار کنند.

پوروات‌های ماده تخمگذارند و همه‌ی اعضای یک قبیله تخم‌هایشان را در گنبد‌های بزرگ و گرمی به صورت دسته جمعی پرورش می‌دهند. این موجودات در کنار خشونت ذاتی و روحیه‌ی مبارزه‌طلبانه‌شان، مهمان‌نواز و جوانمرد هم هستند و اصول اخلاقی دقیقی را در نبرد با یکدیگر رعایت می‌کنند. پوروات‌ها

معمولا با سایر نژادها درگیری ندارند و بیشتر بین قبایل خودشان بر سر تصاحب شکارگاه‌های ونگوهن جنگ و دعوا دارند. تنها استثنا در این مورد، به رابطه‌شان با پتاح‌ها برمی‌گردد.

پوروتات‌ها که به دلیل خصوصیات آیینی خود بسیار آزاده و مغرور هستند، پس از غلبه‌ی مولوک‌ها بر سیاره‌شان نتوانستند زیر بار ستم امپراتور بروند و با شورشهایی پراکنده واکنش نشان دادند. مولوکهای متفرعن و بی‌اعتنا، طبق معمول می‌کوشیدند زیاد در امور داخلی سیاره‌ای که فتح کرده بودند، دخالت نکنند. پس پتاح‌ها را که دست نشانده‌شان بودند را تقویت کردند تا بر پوروتات‌ها چیره شوند. پتاح‌هایی که از دیرباز به قبایل پوروتات دستبرد می‌زدند و آنان را می‌زدیدند تا به عنوان قربانی در پیشگاه خدای هزاردم‌شان به قتل برسانند.

پتاح‌ها پس از مسلح شدن با جنگ‌افزارهای مولوک، هر شش قبیله‌ی بزرگ پوروتات را یکی پس از دیگری به سختی شکست دادند. پس از آن طی سه قرنی که امپراتوری مولوک دوام داشت، پتاح‌ها مرتب به محل زندگی این موجودات سرکشی می‌کردند و یک سوم نوزادان‌شان را برای قربانی کردن به همراه می‌بردند. این نوزادان به دلیل جثه‌ی کوچکیشان راحت‌تر از راهروهای مقدس و تنگ لانه‌ی پتاح‌ها رد می‌شدند، و پس از اینکه مدتی در داخل لانه رشد می‌کردند برای خدای پتاح‌ها قربانی می‌شدند. پس از افول مولوک‌ها، پوروتات‌ها بار دیگر سر به طغیان برداشتند و این بار پیروز شدند و با قتل‌عام پتاح‌ها و ویران کردن شهرشان انتقام این ستمهای دیرینه را گرفتند.

ریشه: نام این موجودات از بن پارسی باستان و از ترکیب «پُئورو» به معنای فراوان و پُر با «داتَه» (داد،

قانون) ساخته شده است. کمابیش همین کلمه در اوستا هم به صورت نام خاص آمده است.

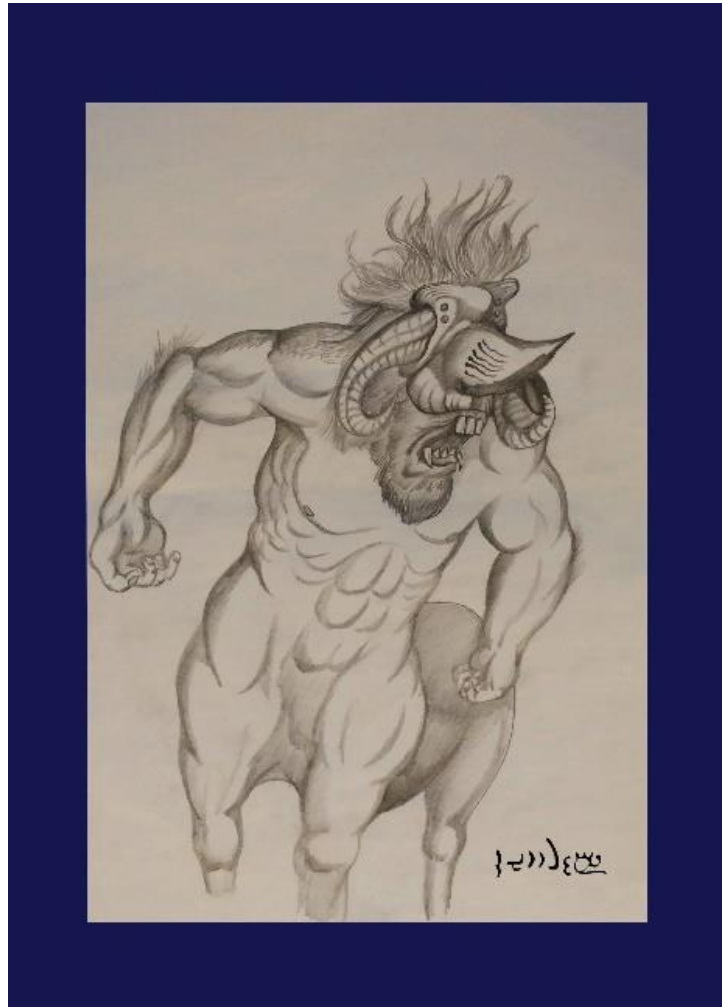


توران

تورانها موجوداتی نیرومند و چالاک و جنگاور هستند که در دارمای خشک تکامل یافته‌اند. تنه‌ای افراشته دارند که در پایین به چهار پا و در بالا به دوست عضلانی و قدرتمند مسلح است. سرشان به نسبت کوچک است اما شاخی بزرگ بر پیشانی‌شان می‌روید و دو شاخ کوچکتر در دو سویش بر صورتشان جای گرفته است. پوستشان پوشیده از چرمی محکم و پوشیده از خارهایی ریز است. برخی از این خارها رشدی دائمی دارند و تورانها هر از چندی آنها را طی مراسمی دیدنی که به ورزشی قهرمانی شبیه است، می‌سوزانند. این موجودات تمدنی به نسبت بدوی دارند و بیشترشان در قالب قبیله‌هایی کوچگرد در صحراهای دارما زندگی می‌کنند. خاندان‌های پرجمعیت‌شان رمه‌هایی چالاک را می‌پرورانند و در میان تلماسه‌های خشک سیاره‌ی بومی‌شان کرم‌های گول‌پیکر زیرزمینی را شکار می‌کنند. از بدن همین کرم‌ها عنبر خوش‌بوی گرانبهایی استخراج می‌کنند که مهمترین کالای تولید شده در جامعه‌شان است و آن را با بهایی گزاف به آسگارت‌ها می‌فروشند و با پولش وسایل تجملی و سلاحهای سرد مرغوب می‌خرند.

داستان نبردهای خونین و طولانی دو قبیله‌ی اصلی تورانا که بر سر خونخواهی از پهلوانی دلیر و ماجراجو انجام گرفت، مهمترین اثر ادبی پدید آمده در جامعه‌ی این موجودات است. تورانها سالی یک بار بنا به گاهشماری دارما گرد هم جمع می‌شوند و طی نمایشهایی داستان این نبردها را بازسازی می‌کنند.

ریشه: اسم این نژاد اوستایی است و از تورانی‌ها گرفته شده است.



توماسپ هزار سر

توماسپها موجوداتی نیمه‌متمدن هستند که در سیاره‌ی رگا زندگی می‌کنند. این موجودات، بدنی تنومند و عضلانی با دو دست و دو پا دارند. اما سرشان از چندین جمجمه و چندین چهره‌ی مجزا تشکیل شده است که به تدریج بر گردن‌شان می‌روید و هرکدام برای خود مغزی مستقل دارد. نوعی دوقطبی بین سر و بدن‌شان در کار است. طوری که خودشان معتقدند بدن‌شان به استر و مرکبی می‌ماند که کله‌های پرشمارشان همچون سوارکاری بر آن فرمان می‌رانند. اداره‌ی حرکات بدن را بزرگترین سر بر عهده دارد و با روشی ناشناخته ارتباط عصبی باقی سرها با نخاع و مدارهای حرکتی را قطع می‌کند.

به این ترتیب عملکرد سرهای دیگر به برای پردازش اطلاعات حسی یا اندیشیدن درباره‌ی چیزهای متفاوت و اغلب مهمل و چرند محدود می‌شود. سرها با این حال درگیر رقابتی دایمی با هم هستند و هر از چندی مغز یکی‌شان در رشد از سر اصلی پیشی می‌گیرد و آن را از مدار خارج می‌کند. به همین خاطر توماسپها شخصیتی یگانه ندارند و ممکن است خلق و خو و باورها و عقایدشان به کلی در گذر زمان دگرگون شود، یا با حفظ این عقاید در برخی سرها، با تبعیت از سری دیگر رفتارهایی کاملاً واژگونه‌اش را نشان دهند.

توماسپها فاقد هنر و ادبیات هستند و نانویسا محسوب می‌شوند. زبان‌شان هم بسیار ابتدایی است. طوری که برخی از پژوهشگران می‌گویند از داشتن زبانی واقعی بی‌بهره‌اند. با این حال هر توماسپ یک زبان ویژه‌ی شخصی دارد که سرهای پرشمارش مدام با آن سخن می‌گویند و مخاطبشان هم سرهای دیگر است.

در میان این سرها فقط همان که کنترل حرکات بدن را به دست دارد از زبانی برای ارتباط با سایر توماسپها استفاده می‌کند. هرچند او هم اغلب حواسش پرت بگو مگو با سرهای دیگرش است. به دلیل همین اغتشاش زبانی و غیاب یک مرکز اندیشه‌ی واحد است که این موجودات نام شخصی هم ندارند، و همه‌ی وابستگان به این نژاد را با اسم عام توماسپ می‌خوانند.

توماسپ‌ها به صورت هفت قبیله‌ی بزرگ در جنگلهای انبوه رگا زندگی می‌کنند و از راه شکار کردن تغذیه می‌کنند و هر از چندی طی مراسمی از چشمه‌های نفتی کهنسال سیاره‌شان می‌نوشند. این قبایل در چارچوب اتحادیه‌ی بزرگ با هم ارتباط برقرار می‌کنند که زیر نظر پیرترین رهبرشان فعالیت می‌کند. وابستگان به هریک از این طایفه‌های هفتگانه رنگی ویژه دارند که در میان‌شان ارغوانی‌ها و قهوه‌ای‌ها مشهورترند. ساختار بدنی این موجودات هم با افزایش سن دگرگون می‌شود و علاوه بر سر، اندامهای تازه هم مدام بر بدن‌شان می‌روید. به همین خاطر در میان‌شان تنوع بالایی از نظر ریخت و رنگ دیده می‌شود. دستهای اضافی، سرهای تازه، و انواع دم‌ها از مهمترین اندامهایی هستند که در جریان افزایش سن در این جانوران پدید می‌آیند. نمونه‌های بالدار و دارای باله‌ی شنا هم به ندرت دیده شده‌اند.

توماسپ‌ها موجوداتی دوجنسی هستند. اعضای هر قبیله تنها با افراد هم‌رنگ و هم‌قبیله‌ی خود به طور آزاد جفتگیری می‌کنند و در ابتدای بهار رگا بچه‌هایشان را می‌زایند. هر ماده در هر سال دو بچه می‌زاید که معمولا از پشت دو شریک جنسی متفاوت به وجود آمده است. بسیاری از این بچه‌ها در زمان زاده شدن فاقد سر کامل هستند و به همین خاطر در نوزادی می‌میرند. این دشوار بودن تکوین سر در جنین توماسپ‌ها احتمالا به رقابت چند سر برای تغذیه از خون مادر مربوط می‌شود و مهاری که همه بر هم اعمال می‌کنند. آنهایی که در میان این نوزادان زنده مانده‌اند، به سرعت رشد می‌کنند و قدرت ترمیم چشمگیری به دست می‌آورند. طوری که زخمها و بریدگی‌های اندامهایشان را به تدریج با تولید اندامهای تازه جبران می‌کنند.

به همین دلیل افسانه‌ای در رگا هست که اعضای این نژاد را نامیرا می‌داند و می‌گوید که تنها راه مرگشان آن است که خودکشی کنند. هرچند اسنادی جنگی در دست است که نشان می‌دهد آتش بدن توماسپ‌ها را از بین می‌برد. با این حال زخمی کردن یا تکه پاره کردن بدنشان مایه‌ی مرگشان نمی‌شود، چون اگر تنها یکی از سرهای کوچکشان هم باقی بماند، می‌تواند بقیه‌ی بدن توماسپ را دوباره تولید کند. شیوه‌ی خودکشی‌شان آن است که گهگاه بین سرها دعوا و کشمکشی در می‌گیرد و سرهای گوناگون برای لحظاتی کوتاه کنترل اندامهای بدن را به دست می‌گیرند و به زخم زدن و قطع کردن سرهای دیگر روی می‌آورند، غافل از این که خودشان هم دقیقی بعد قربانی رفتار مشابه سرهای دیگر می‌شوند. توماسپ‌های پیر که تعداد زیادی کله دارند، با دعوای بیشتر و شدیدتری از این نوع دست به گریبان‌اند و به همین خاطر علت اصلی مرگشان در سنین بالا همین است.

علاوه بر این درگیری‌های درونی، توماسپ‌ها در مقابل موجودات کیهانی دیگر هم رفتاری بسیار وحشیانه و خشن نشان می‌دهند. قبیله‌هایشان مهاجم هستند و اگر به حضور غریبه‌ای در قلمروشان پی ببرند، به شکل گروهی به او حمله می‌کنند و بدنش را از هم می‌درند. به همین دلیل هیچ نوع ارتباط فرهنگی یا اقتصادی بین جامعه‌ی ابتدایی‌شان با سایر بخشهای کهکشان وجود ندارد. گوشتخوار هم هستند و از بدن تمام موجودات متمدن یا غیرمتمدنی که گیرشان بیفتد، تغذیه می‌کنند. گزارشهایی از همنوع‌خواری هم درباره‌شان انتشار یافته است.

ریشه: نام این موجودات از دو کلمه‌ی توما (از بن سامی، به معنای توأم و همراه) و اسپ (از بن اوستایی، یعنی اسب) تشکیل یافته است. به این نکته اشاره دارد که در آنها چند سوار (کله) بر یک اسب (تنه) نشسته است.





جاجوگ

این موجودات از بومیان قدیم سیاره‌ی رگا هستند و بدنی ریز و چابک دارند و با پاهایی بند بند و خمیده به سرعت بر سطح ناهموار دشتهای رگا می‌دوند. تنه‌شان پهن و کوچک است و در میانه‌اش سوراخی دارد که از آن راه با سر موجودات همزیست‌شان -جاموگ‌ها- ارتباط برقرار می‌کنند. جاموگ‌ها و جاجوگ‌ها در کنار هم تخمگذاری می‌کنند و در دوران نوزادی و بلافاصله پس از بیرون آمدن از تخم همزیست خود را انتخاب می‌کنند. نوزادان جاجوگ تا پیش از سن بلوغ چهار پا دارند و وقتی از تخم خارج می‌شوند به سمت جاموگی در نزدیکی‌شان می‌خزند و آن را همچون سری بر بدن‌شان سوار می‌کنند. پس از آن این دو همیشه در پیوند با هم قرار دارند و اگر از هم جدایشان کنند، هردو می‌میرند. تن جاجوگ حرکت را بر عهده می‌گیرد و سر جاموگ تغذیه و حس را مدیریت می‌کند.

جاجوگ‌ها اندامهای حسی چندانی ندارند. بر تنه‌شان چهار چشم ساده دیده می‌شود که از چشم‌های درشت جاموگ‌ها خیلی ساده‌تر است. جفتهای این موجودات برای مدتی طولانی یک گونه و یک نژاد قلمداد می‌شدند. تا آن که پژوهشگرانی از نژاد ارشناد به حقیقت پی بردند و دریافتند که اینها در اصل دو گونه‌ی همزیست هستند که سراسر عمرشان را در پیوند با هم می‌گذرانند. در زبان بیشتر تمدنهای رگا این نژاد را با یک نام می‌شناسند که می‌شود به جاموگ-جاجوگ ترجمه‌اش کرد، و به دوتایی بودنشان اشاره‌ای نمی‌کنند. مغز این موجودات در سر همزیست‌شان قرار گرفته و بنابراین اگر قرار شود نژادهایشان جدا رده‌بندی شوند، جاجوگ‌ها غیرمتمدن و ناهوشمند قلمداد می‌شوند. اما تقریباً همه‌ی پژوهشگران این دو را همچون

یک موجود یکپارچه در نظر می‌گیرند و در گروه هوشمندها جایشان می‌دهند. هرچند فناوری پیشرفته یا فرهنگ پیچیده‌ای ندارند و مهمترین آفریده‌شان برجهای زیبای بلندی است که از گل و خاک درست می‌کنند و سالی یک‌بار پس از رقصی گروهی بر بالای آن تخم‌گذاری می‌کنند.

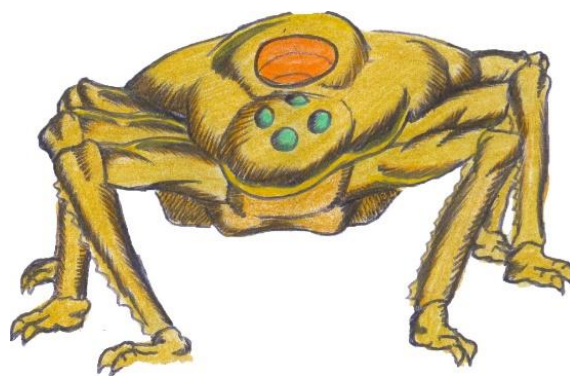
عمرشان در کل کوتاه است و دست بالا ده سال رگایی زندگی می‌کنند. از نوزادانشان تنها در مدتی کوتاه پس از تولد پرستاری می‌کنند و مراقب‌اند که حتما هر سری تنه‌ای مناسب خودش پیدا کند. برخی از این موجودات با نژادهای متمدن دیگر رگا مروده‌ای محدود دارند و به خصوص در صنعت فلزکاری و استخراج معدن شهرتی و مهارتهایی از خود نشان می‌دهند. به خاطر سمی بودن سرشان دشمن طبیعی اندکی دارند و موجوداتی به نسبت بی‌آزار و گوشه‌گیر محسوب می‌شوند.

در میان نژادهای هوشمند سیاره‌ی رگا اساطیر و داستانهای زیادی درباره‌ی خاستگاه همزیستی جاموگ‌ها و جاجوگ‌ها وجود دارد و پیشگویی‌هایی هم هست که به طغیان جمعیت این موجودات و بروز قحطی و انقراض سایر نژادهای هوشمند تاکید می‌کند. بر مبنای این روایتها نظریه‌هایی علمی هم درباره‌ی

تاریخ پیوند خوردن این دو گونه تدوین شده است.

ریشه: اسم این موجودات و همزادانشان از

تعبیر یا جوج-ما جوج گرفته شده است.



جاموگ

این موجودات، ساکن سیاره‌ی رگا هستند و همواره به صورت همزیست با جاجوگ‌ها دیده می‌شوند. (اسم هردوی این نامها از زبان ارشتاده‌ها گرفته شده) این موجودات در واقع تنها از یک سر بزرگ و استخوانی تشکیل شده‌اند که دهان همواره گشوده‌شان به حلقی پوشیده از تیغه‌های موازی ختم می‌شود. این تیغه‌ها، وقتی که موجود در هوای انباشته از ذرات زنده‌ی رگا حرکت کند، مانند صافی موجودات ذره‌بینی شناور در هوا را به خود جذب می‌کند و این شیوه‌ی تغذیه‌ی جاموگ‌هاست. اما نکته در اینجاست که جاموگ‌ها فاقد اندامهای حرکتی هستند و فقط از دهانی و لوله‌ی گوارشی و شبکه‌ای از اندامهای حسی تشکیل یافته‌اند. به همین خاطر هم برای زنده ماندن و حرکت به جاجوگ‌ها وابسته‌اند، که درست برعکس جاموگ‌ها فقط اندامهای حرکتی دارند و برای تغذیه و حس به جاموگ‌ها تکیه می‌کنند.

هر جاموگ بر سرش مجموعه‌ای از اندامهای حسی پیچیده را دارد که کارکرد برخی‌شان شناخته شده است. مثلاً می‌دانیم که به دو چشم درشت و دو گوش پرده‌دار مجهزند و اندامهای بویایی متنوعی روی جمجمه‌شان می‌روید. در پیشانی‌شان شاخ تیزی هم دارند که بر صفحه‌های استخوانی اطرافش غددی دارد و مرتباً ماده‌ای سمی و چرب را بر روی آن ترشح می‌کند. به همین خاطر زخم برداشتن از شاخ جاموگ‌ها برای بیشتر نژادهای کیهانی مرگبار است. این موجودات به نسبت کوچک هستند و بزرگترین‌شان به اندازه‌ی یک وزغ زمینی حجم پیدا می‌کند. به صورت گروهی زندگی می‌کنند و در فصلهایی که جانداران ذره‌بینی شناور در جو رگا تولید مثل می‌کنند و جمعیت‌شان طغیان می‌کند، می‌توان دسته‌های چند هزارتایی از جاموگ-

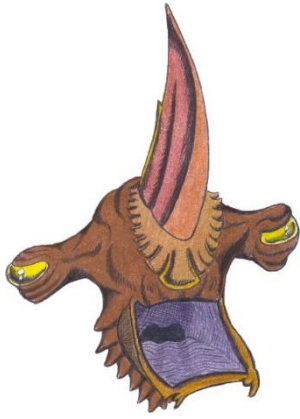
جاجوگ‌ها را دید که در میان ابرهای مغزی می‌دوند و یا برجهایی گلی بر زمین می‌سازند تا بر فراز آن تخمگذاری کنند.

جاموگ‌ها به تنهایی بختی برای بقا ندارند و به همین خاطر باید تخمشان را در کنار تخمهای جاجوگ‌ها بگذارند. این تخمها تنها در حالتی که با هم جفت شده باشند تکوین جنینی پیدا می‌کنند و به نوزاد تبدیل می‌شوند. اگر به هر دلیلی تخمها از هم جدا بیفتند، رشدشان متوقف می‌شود و بعد از آن تخم در آمدن نوزادها، همچون خوراکی مقدماتی مورد استفاده‌ی آنها قرار می‌گیرند.

جاموگ‌ها به محض خروج از تخم ماده‌ای بودار از انتهای سرشان ترشح می‌کنند که باعث می‌شود جاجوگ‌های جفت‌شان به سمشان بخزند و با آنها چفت شوند. انتهای سر جاموگ‌ها به زائده‌ای مارمانند ختم می‌شود که در واقع لوله‌ی گوارش‌شان است، و آن بخشی است که به درون حفره‌ی بالای جاجوگ‌ها می‌خزد و در آن جای می‌گیرد و پیکر دو موجود را به یک بدن یکپارچه بدل می‌کند.

در این جانداران نوزاد شبیه موجود بالغ است، اما اندامهای حسی ابتدایی تری دارد که بسیاری‌شان چسبیده به سر و فاقد پایه‌اند و هنوز از مجموعه فاصله نگرفته‌اند. اما شاخ سمی‌شان را از ابتدای کار دارند و در نوزادها به خاطر کوچکی سر این شاخ خیلی بزرگ و عظیم هم به نظر می‌رسد. شاخ کندتر از مجموعه رشد می‌کند و در حالت بالغ به زائده‌هایی تیز و کوچک در میان شاخ و برگهای دیگر روئیده بر سر جاموگ‌ها تبدیل می‌شود.

مهمترین شکارچیان جاموگ‌ها نوعی موجود گازمانند شناور در جو راگا هستند که می‌کوشند از پشت به این جانداران حمله کنند. چون به محض برخورد با شاخ سمی جاموگ‌ها می‌ترکند و از بین می‌روند. این شکارچیان به خصوص برای نوزاد جاموگ‌ها خطرناک‌اند. چون در این مرحله هنوز هماهنگی حرکتی بین سر و تنه درست حاصل نشده و این موجودات در چرخیدن به دور خود -که دفاع اصلی‌شان در برابر



این شکارچیان است- سرعت عمل پیدا نکرده‌اند. بخش مهمی از جمعیت این موجودات در مرحله‌ی نوزادی به خاطر حمله‌ی ابرهای شکارچی نابود می‌شوند. جاموگ‌ها تنها یک جنس دارند و تخم‌گذارند. هوشمند هستند و می‌توانند شمار معدودی از زبانهای رایج در راگا را فرا بگیرند. به خاطر توانایی‌های حسی بالایشان قادرند معدنهای فلزات قیمتی را شناسایی کنند و به

همین خاطر گاهی به عنوان کارشناس فلزیابی به استخدام شرکتهای بزرگ کیهانی در می‌آیند و در مقابل فناوری‌هایی را دریافت می‌کنند که برای دفاع در برابر ابرهای شکارچی یاریگرشان است.

ریشه: نام این موجودات - و همچنین همزیست‌هایشان- از ترکیب یاجوج و ماجوج گرفته شده، در

ترکیب با کلمات پهلوی گوگ و ماگوگ که در اصل نام دو دیو بوده و بعدتر در متون دوران اسلامی به این دو اسم دگردیسی یافته است.



چاپلا

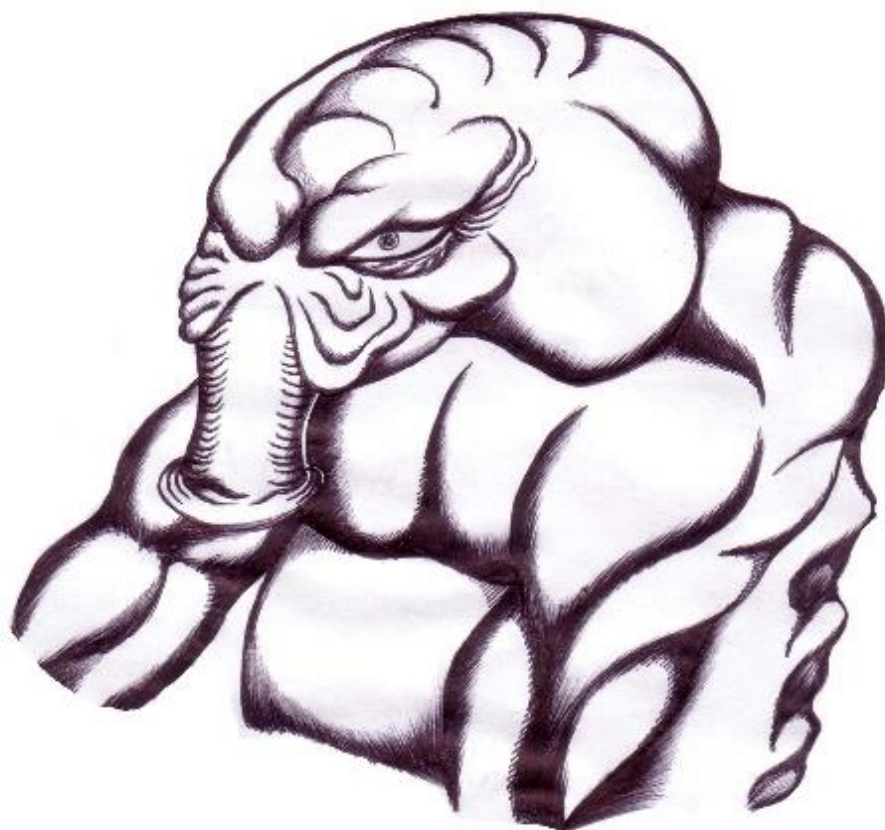
موجوداتی کوتاه قد و فربه هستند که سری پهن و خرطوم‌دار و دستانی عضلانی و بزرگ دارند. عمری به نسبت طولانی دارند و در یادگیری زبانهای گوناگون استعدادی دارند. ولی زیاد باهوش نیستند و همیشه زیر فرمان موجودات دیگری قرار دارند که به هشت‌پا شبیه‌اند و بسیار ظالمانه و سختگیرانه با ایشان برخورد می‌کنند. شیوه‌ی حرف زدن این نژاد بسیار متظاهرانه و مودبانه است و به همین دلیل به عنوان مستخدم‌هایی آداب‌دان در دنیاهاى مختلف به خدمت درباریان و اشراف در می‌آیند.

تا مدت‌ها گمان می‌شد آن موجودات اختاپوسی که طبقه‌ی اشراف و اربابان چاپلاها هستند، نژادی متفاوت و پیروزمندند که بر این جانداران سیطره یافته‌اند. اما زیست‌شناسان بعدتر کشف کردند که چاپلاها در واقع شکل لاروی همین اربابان محسوب می‌شوند. هرچند شکل ظاهری‌شان بسیار با هم متفاوت است. چاپلاها برای دستیابی به بلوغ درد و رنج زیادی را تحمل می‌کنند و اربابان بالغ‌شان زجر و شکنجه‌ی زیادی را به ایشان تحمیل می‌کنند تا اجازه‌ی ورود به مرحله‌ی دگردیسی را به دست بیاورند. آنگاه چاپلای نابالغ در شفیره‌ای با پوسته‌ی استخوانی خود را مهر و موم می‌کنند و در آنجا کل بدن‌اش تجزیه می‌شود و فرو می‌پاشد و فقط دستگاه عصبی در آن میانه باقی می‌ماند. بعد دستگاه عصبی‌شان بدنی نو را از سوپ مغذی اطرافش پدید می‌آورد و این بار در قالب موجودی شبیه به هشت‌پا از شفیره بیرون می‌آید.

حالت بالغ این موجودات ممکن است ابعادی غول‌آسا پیدا کند. ده‌ها بازوی تنومند و دراز و سربی رنگ بر بدن این اختاپوس‌های فضایی می‌روید که سطح زیرین همه‌شان از زایده‌هایی متحرک و حساس پوشیده شده است. بر سر متورم‌شان سه ردیف چشم ساده‌ی سیاهرنگ جای می‌گیرد و به خصوص با تغییر لکه‌های رنگی روی پوست‌شان و حرکت دادن بازوهایشان با دیگران ارتباط برقرار می‌کنند. چاپلاهای بالغ موجوداتی بسیار هوشمند و مدیرانی لایق و در ضمن سختگیر و بی‌رحم هستند و اداری کل جامعه‌ی چاپلا بر عهده‌ی ایشان است.

مشهورترین روایتی که درباره‌ی زندگی این موجودات در دست داریم، خودزندگینامه‌ی مشهوری است که یک چاپلای بالغ نوشته و در آن خاطرات دردناک دوران نابالغ بودن‌اش را شرح داده است. این متن از آن رو اهمیت دارد که چاپلاها در زمان دگردیسی بخش عمده‌ی خاطرات و محتوای حافظه‌شان را از دست می‌دهند و بنابراین در این متن با موردی استثنایی سر و کار داریم که چنین روندی درست طی نشده است. جامعه‌شناسان معتقدند دلیل پاک شدن حافظه‌ی این موجودات در زمان دگردیسی آن است که بعد از بلوغ اربابان قدیمی شکنجه‌گر خود را نشانند و در صدد انتقامجویی بر نیایند. امری که درباره‌ی نویسنده‌ی این خودزندگینامه مصداق پیدا کرد و او را به مشهورترین قاتل سریالی در تاریخ چاپلاها بدل ساخت.

ریشه: نام این نژاد از کلمه‌ی پارسی «چاپلوس» گرفته شده و به رفتار لاروهایشان اشاره دارد.



حمورا

حموراها از معدود جانداران هوشمند سیاره‌ی نیمه ویران شده‌ی اورونت هستند. قدی در حدود یک
ملخ بزرگ دارند و به طور راست بر دوپای چسبناک و پهنشان راه می‌روند. به هنگام تولد مغزشان و
جمجمه‌شان رشد کمی کرده و کروی است، اما به تدریج با افزایش سن، مغزشان هم بزرگتر می‌شود و در
نهایت به شکلی تخم‌مرغی ختم می‌شود. همزمان با این رشد، رنگ بدنشان هم تغییر می‌کند و از زرد شفاف
دوران نوزادی به قرمزِ دوران بلوغ میل می‌کند. به هنگام جفتگیری لکه‌هایی سبز هم بر پوست افراد مادینه‌ی
این نژاد پدید می‌آید که پس از پایان جفتگیری به تدریج از بین می‌رود.

این موجودات در میان خرابه‌های پرشکوه شهرهایی متروک به صورت دسته‌هایی جنگجو و خشن
زندگی می‌کنند که در زمانی دوردست ویران شده است. این مردم در حال حاضر تاریخ گذشته‌شان را به یاد
ندارند و درباره‌ی سازندگان این شهرها داستانهایی افسانه‌آمیز تعریف می‌کنند. برخی از مورخان کیهانی
معتقدند حموراها در گذشته‌های دور تمدنی باشکوه داشته‌اند که این شهرها را از خود به یادگار گذاشته‌اند.
برخی دیگر این شهرها را ساخته‌ی نژاد فراموش‌شده‌ی دیگری می‌دانند که بومیان اصلی اورونت بوده‌اند و به
دست حموراها از میان رفته‌اند.

شواهد ژنتیکی نشان می‌دهد حموراها بومی اورونت نیستند و از جایی دیگر به آن دنیا کوچیده‌اند.
با این حال معلوم نیست سازندگان آن شهرهای عظیم و باشکوه بوده‌اند، یا نابود کنندگانش. با این حال از
تحلیل افسانه‌های حموراها چنین بر می‌آید که بی‌شک جنگی بین دو نژاد فضایی در اورونت رخ داده و ویران
شدن این شهرها پیامد آن بوده است. اما مشخص نیست حموراها ساکنان اصلی و مدافعان بوده‌اند، و یا

نوآمدگان و مهاجمان. در هر دو حال فرهنگ درخشانی که پیش از آن وجود داشته منقرض شده و بازماندگان در این ویرانه‌ها با وضعیتی بدوی و ابتدایی زندگی می‌کنند.

هر قبیله‌ی حمورا از گروهی زن و مرد بالغ تشکیل شده که به طور آزاد با هم جفتگیری می‌کنند و همگی با هم فرزندان‌شان را بزرگ می‌کنند. این خانواده‌ی بزرگ رئیسی دارد که با آرای افراد به صورت دوره‌ای انتخاب می‌شود و معمولاً سالخورده‌ترین فرد مادینه‌ی گروه است. این قبیله‌ها مرتب در حال زد و خورد با یکدیگر هستند و اگر بتوانند با خشونت‌ی چشمگیر گروه‌های همسایه را کشتار و ریشه‌کن می‌کنند. هرگز زندانی نگه نمی‌دارند و اسرای خود را با روشهایی خلاقانه و دردناک می‌کشند. فقط کودکانی که اسیر می‌گیرند را مثل فرزند خودشان می‌پروراند و آنان هم پس از بلوغ به عضوی وفادار از قبیله‌ی تازه‌شان بدل می‌شوند. در این موجودات جنس ماده درشت‌تر و نیرومندتر است و تعدادش هم نسبت به نرها بیشتر است و در نبردها هم نقش مهمتری ایفا می‌کند.

حموراها همیشه زرهی سبک از جنس مواد پلاستیکی برتن می‌کنند و هر قبیله آن را با رنگهایی خاص تزئین می‌کند. تمایز میان این رنگها در چشم بیشتر نژادهای کیهانی قابل درک نیست. اما خودشان با چشمان عظیم و حساس‌شان در جایی که ممکن است یک انسان تنها یک رنگ آبی یکنواخت را ببیند، هزاران رنگ متفاوت را از هم تفکیک می‌کنند. این رنگها شاخص نژادی و خانوادگی‌شان است و درباره‌اش غیرت و تعصب زیادی دارند و جنگهایی پردامنه بر سر رنگ زره میان حموراهایی در می‌گیرد، که از دید ناظران خارجی بی‌معناست. چون از بیرون چنین به نظر می‌رسد که همه زرهی هم‌رنگ را بر تن دارند.

عجیبترین چیزی که در مورد حموراها وجود دارد، به موسیقی‌شان مربوط می‌شود. این موجودات رگهایی توخالی و درشت در بخشهای مختلف بدنشان دارند که ظاهراً برای منتقل کردن هوا به بافتها کاربرد دارد. این رگها با توجه به ضرباهنگ تنفس متفاوت موجود باز و بسته می‌شوند و به دلیل عبور هوا از آنها

صداهایی را تولید می‌کنند که به نظر بعضی از نژادهای متمدن دیگر، موسیقی‌ای زیبا و آهنگین جلوه می‌کند. برای خود این موجودات که به آوای تنفس خود عادت کرده‌اند، این صداها ناشنیدنی‌ست.

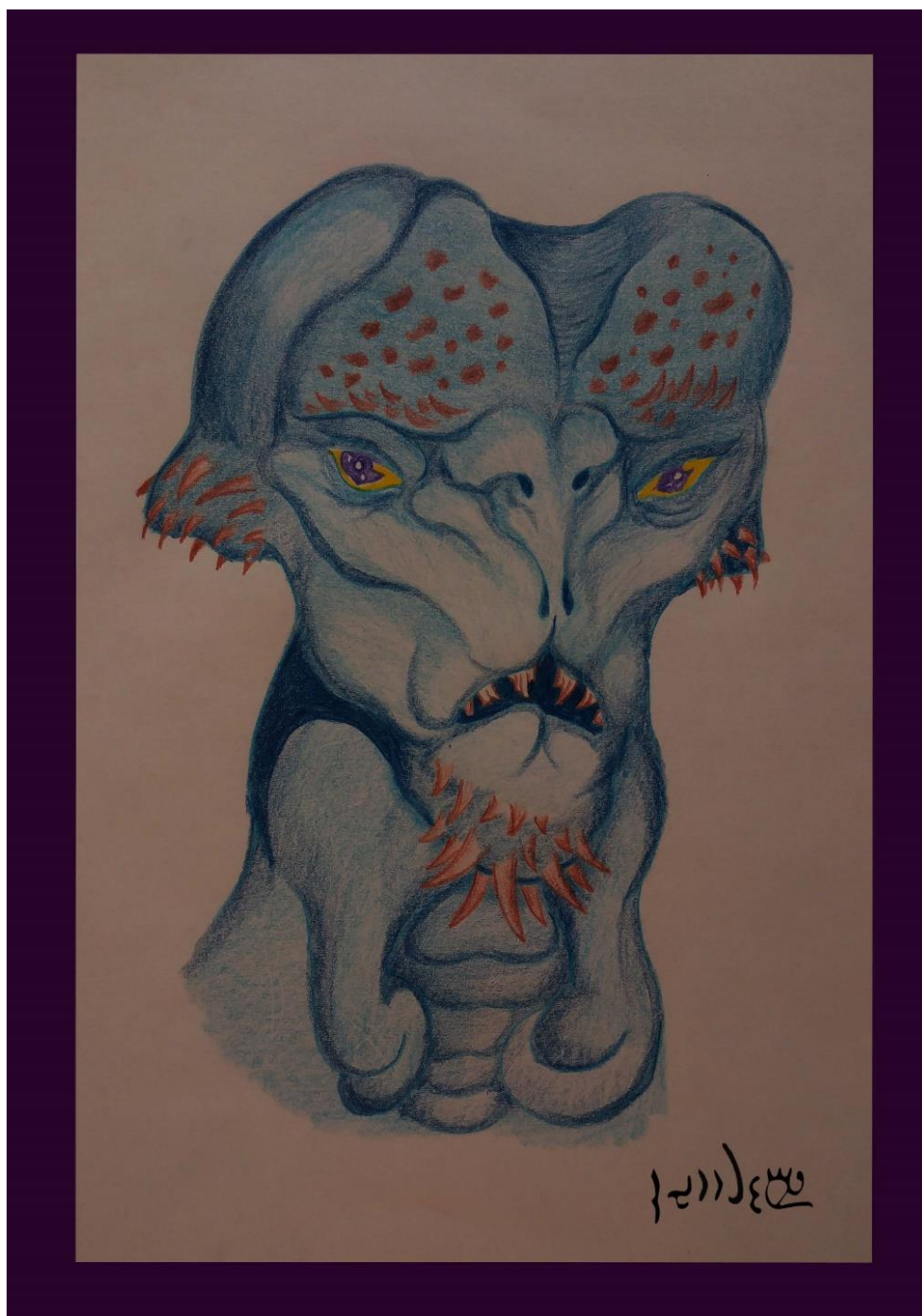
نخستین موجوداتی که متوجه این ویژگی عجیب حمورها شدند، جنگجویان کشورگشای ایکچوا بودند که بدون برانگیختن مقاومت چندانی اورونت را فتح کردند و پس از آشنایی با این خاصیت عجیب حمورها، ایشان را به صورت هدایایی گرانبها با قفسه‌هایی ویژه به سرتاسر امپراتوری ایکچوا فرستادند. حموراهای اسیر شده بدون اینکه درست علت زندانی شدنشان را درک کنند ناگزیر می‌شدند برای باقی عمر کوتاه خود در درون محفظه‌ای شیشه‌ای که صدا را تقویت می‌کرد به سر برند تا اربابان ایکچوا از شنیدن صدای زیبای نفس کشیدنشان لذت ببرند.

تازه بعد از آن که امپراتوری ایکچوا سقوط کرد، متمدن بودن این موجودات کوچک اثبات شد. پس از آن که حق هوشمندی حمورها به رسمیت شمرده شد، همه‌ی بازماندگان اسیری که در سراسر کیهان

پراکنده شده بودند از قفسه‌های خود آزاد شدند و به تدریج در دنیاهای گوناگون قبایلی مستقل تشکیل دادند. این مهاجران هم با همان سنت پیشین بر اساس رنگ ویژه‌ی زره‌شان شناخته می‌شوند. اما درباره‌ی رنگ زره دیگران رفتاری بردبارانه و ملایم دارند و جنگهای قبیله‌ای به ندرت میان‌شان رخ می‌دهد. به تازگی نظریاتی مطرح شده که بر مبنای آن موسیقی برآمده از نفس کشیدن حمورها برای خودشان معنادار است و همچون نوعی منظومه‌ی داستانی شنیده و فهمیده می‌شود، بی آن که جنبه‌ی موسیقایی‌اش مهم باشد.



ریشه: نام این نژاد از ترکیب دو کلمه حاصل آمده است. یکی «حَمُو» که اسم یک خدای آموری (سامی غربی) در هزاره‌ی دوم پیش از میاد بوده و به ویژه در بابل پرستیده می‌شده است. اسم حمورابی (یعنی حمو خدای من است) از او به یادگار مانده است. دیگری اسم قصر الحمراء در اندلس است که یعنی سرخ و حمیرای خواننده!



خوتای

خوتای‌ها مرموزترین موجودات کیهان هستند و تمام اطلاعاتی که درباره‌شان در دست داریم از چند سطر تجاوز نمی‌کند. تنها گزارش‌هایی جسته و گریخته از برخورد با آنها در دست است و هیچ ارتباط پایدار و رسمی‌ای با نژادهای دیگر کیهانی برقرار نمی‌کنند. به همین خاطر بسیاری از دانشمندان آنان را موجوداتی اساطیری شبیه به لولوخورخوره می‌دانند که نژادهای مردم‌آزار برای ترساندن نژادهای روان‌نژند ابداعش کرده‌اند.

هنوز هم در فضاهای دانشگاهی چنین تردیدهایی درباره‌ی صحت گزارشهای موجود درباره‌شان رواج دارد. با این حال پس از فاش شدن گزارشهای مربوط به پرونده‌ی ژلاتین و بحران سیاسی بزرگی که پس از آن بین جمهوری و امپراتوری پدید آمد، روشن شده که این موجودات واقعیت دارند و گویا ارتباطهایی با مولوک‌ها برقرار کرده باشند. با این حال همچنان ابهام زیادی درباره‌شان در کار است. «خوتای» تنها واژه‌ای است که از زبان این موجودات شنیده شده و گزارش دهنده‌ی آن یکی از مردم زوم بود که بلافاصله پس از رویارویی با آنها کشته شد. اما آوایی که پیش از مرگ مخابره کرد در تمام کهکشان منتشر شد و همچون برجسبی برای نامیدن این نژاد رواج یافت.

خوتایها حدود یک متر قد دارند و بدنشان از خارهای کوتاه زردرنگی پوشیده شده است. اندامهای حرکتی‌شان چیزی شبیه به کره‌هایی غلطان در زیر بدنشان است، و تعداد زیادی بازوچه‌ی مار مانند از همان ناحیه بیرون زده که به عنوان دست عمل می‌کند. اطلاعات زیادی در مورد جامعه و طرز زندگیشان در دست

نیست و حتی شکل ظاهریشان را هم عده‌ی انگشت‌شماری دیده‌اند. در اینجا یکی از عکسهای منحصر به فردی را که از چهره‌ی این موجودات گرفته شده، ضمیمه کرده‌ایم.

تا جایی که از شواهد بر می‌آید، خوتای‌ها بدنی درشت با حدود دو متر بلندا دارند که بر بالای آن سر دو تکه‌ی بزرگی جای گرفته که دو چشم بزرگ و متصل به پایه‌ای متحرک دارد. تعداد زیادی خار زرد و درخشان از مجسمه‌شان بیرون زده است. بدن‌شان به توده‌ای حجیم و بی‌شکل از عضله و عصب شباهت دارد بخشهای متحرک زیادی در آن وجود دارد که اغلب زیر ردایی بلند و ساده پوشانده می‌شود. دمی عضلانی و تیغ‌دار دارند که تا حدودی کار دست را انجام می‌دهد، و نوعی زبان حرکتی نیز بر مبنای آن شکل گرفته است. اما زبان‌شان صوتی هم دارند و این شایعه درباره‌شان هست که در سراسر عمرشان چیزهایی را زیر لب زمزمه می‌کنند و ارتباطشان در واقع بخشی از همین خودگویی‌هاست که با صدای بلند ابراز می‌شود.

گروهی از پژوهشگران معتقدند که این موجودات نژادی سرگردان و خانه به دوش‌اند که در هیچ بخش مشخصی از فضا ساکن نمی‌شوند و سیاره‌ی زادگاهشان در گذشته‌ای دوردست نابود شده و از بین رفته است. داده‌های جسته و گریخته‌ی گرد آمده درباره‌ی خوتای‌ها نشان می‌دهد که این مردم سفینه‌ای بسیار عظیم در ابعاد یک سیاره‌ی کوچک ساخته‌اند و در آن مقیم هستند.

این موجودات تا مدتها پس از ورود به کهکشان راه شیری توجه کسی را جلب نکردند. چرا که از سایر موجودات کناره می‌گرفتند و به هیچ شهر پرجمعیتی وارد نمی‌شدند و با نژادهای هوشمند ارتباطی برقرار نمی‌کردند. با این حال دو نکته در برخوردهای نادر با ایشان روشن شده است. یکی آن که به ویژه در مهندسی ژنتیک و زیست‌شناسی به پیشرفتهای فنی و علمی خیره‌کننده‌ای دست یافته‌اند، و دیگر آن که رفتارشان اصلاً دوستانه نیست.

گزارش‌های فراوانی از ربوده شدن موجودات هوشمند به دست خوتای‌ها منتشر شده است و داستان‌های ترسناکی در مورد پایگاه فضایی‌شان بر سر زبان‌هاست که بر مبنای آن شالوده‌ی جامعه‌ی خوتای‌ها از آزمایشگاه‌هایی مجهز تشکیل یافته که در آن موجودات هوشمند با بی‌رحمانه‌ترین شیوه‌ها تشریح و سلاخی می‌شوند.

چنین می‌نماید که محور فرهنگ این موجودات پژوهش‌های زیست‌شناسانه و شناخت ماهیت جانداران گوناگون باشد. حتا گروهی معتقدند آن ناوگانی بزرگی که از مرکز کهکشان راه شیری گذشت و سیاره‌ی مصنوعی میانش تنها شاخه‌ای از تیم‌های علمی این خوتای‌ها بوده باشد و به یکی از سفرهای تحقیقاتی‌شان مربوط شود، و نماینده‌ی کل جامعه‌شان نباشد. همچنین حدس زده شده که برخی از گونه‌های هوشمندی که گاه همراه این موجودات دیده می‌شوند، محصول مهندسی ژنتیکی خوتای‌ها باشند. از جمله سربازان قوی‌هیکل و مترجم‌های بسیار چیره‌دستی که در خدمت این مردم دیده شده‌اند. برخی از پژوهشگران حتا معتقدند خوتای‌هایی که مشاهده شده‌اند هم نژاد اصلی نباشند و خودشان از همین فراورده‌های مصنوعی زیستی باشند که با ماموریت گردآوری اطلاعات توسط موجوداتی ناشناخته طراحی شده و به سراسر کیهان گسیل شده‌اند.

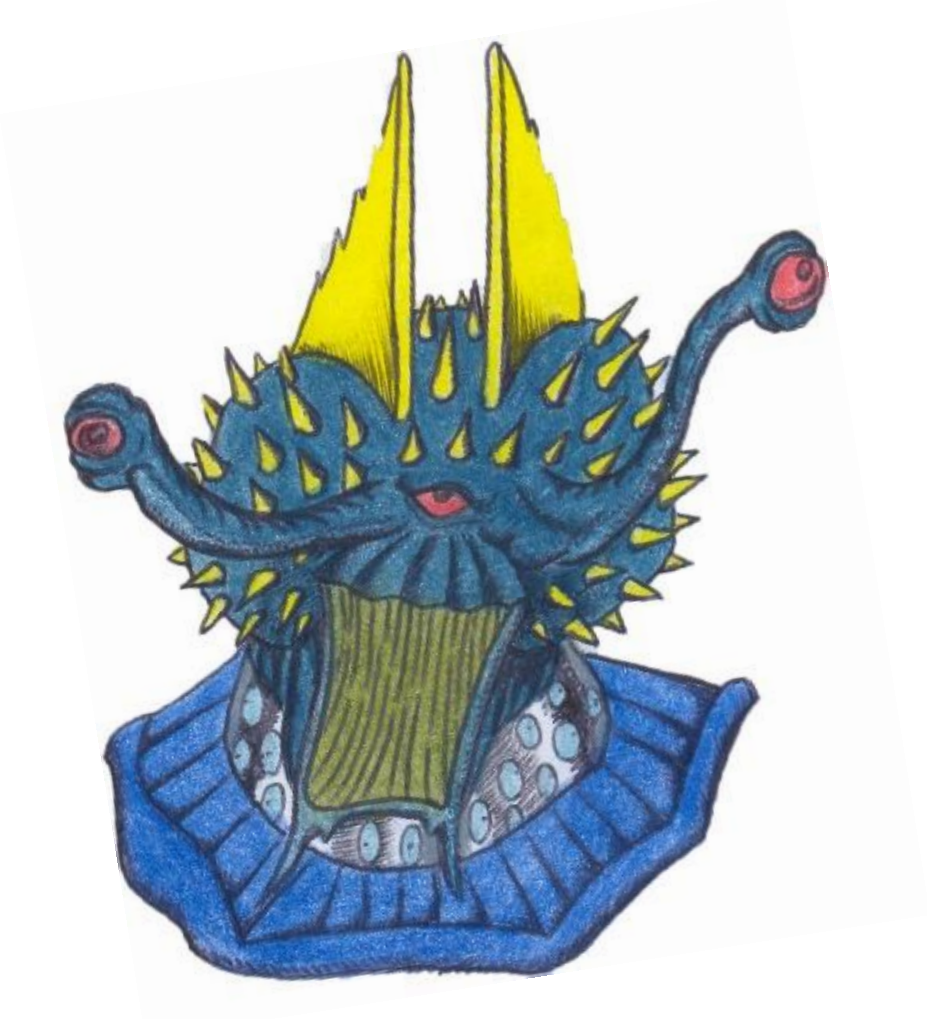
این پژوهشگران مهیب ظاهرا درکی از هوشمند بودن سایر نژادهای کیهانی ندارند. به همین دلیل هم همدردی یا احترامی به موجودات زنده و متمدن ابراز نمی‌کنند. پس از ورود به هر منظومه‌ای، سفینه‌های کوچک و تندروی خود را برای شکار نمونه‌هایی از نژادهای گوناگون مقیم آن قلمرو گسیل می‌کنند و فرقی بین موجودات هوشمند و غیرهوشمند قایل نمی‌شوند. یعنی هر جانداري که در دسترس‌شان باشد می‌گیرند و رویشان آزمایشهای بی‌رحمانه‌ای انجام می‌دهند. نوعی شیفتگی به سیستمهای پردازنده‌ی اطلاعات دارند و

به همین خاطر بیشتر این آزمایشها بر جاندارانی انجام می‌شود که سیستم عصبی پیشرفته دارند و هوشمند و متمدن به شمار می‌آیند.

یکی از پر سر و صداترین ماجراهای پلیسی قرنهای اخیر به داستان کارآگاهی از نژاد موگای مربوط می‌شود که موفق شد یکی از آزمایشگاه‌های سری خوتای‌ها در نقطه‌ای دور افتاده از منظومه‌ی همستگان را کشف کند. خوتای‌ها به سرعت از شناسایی شدن این مرکز آگاه شدند و پیش از تخلیه کردن‌اش بخش عمده‌ی آن را از میان بردند. با این حال از بقایای آنجا حقایق حیرت‌انگیز و دهشتناکی درباره‌ی این نژاد فاش شد که هنوز به طور کامل منتشر نشده و در بیشتر سیاره‌ها در رده‌ی سری جای می‌گیرد. با این حال در این حد مشخص شده که صدها موجود هوشمند از نژادهای مولوک، آراواک، و زانشین در این آزمایشگاه یافت شدند که با ابزارهای بیولوژیک تغییر شکل پیدا کرده بودند و به هیولاهایی غوطه‌ور در محلولهای نگهدارنده تبدیل شده بودند.

پس از این ماجرا بود که مولوک‌ها و سربازان جمهوری در عملیاتی هماهنگ و انتقامجویانه ناوگان این دانشمندان وحشی را مورد تعقیب و حمله قرار دادند. یاری مولوک‌ها در این زمینه بسیار راهگشا بود، چون از قدیم ارتباطهایی میان ایشان و خوتای‌ها برقرار شده بود و آنان بیشترین اطلاعات را درباره‌شان گردآوری کرده بودند. در جریان این تعقیبها برخی از مراکز پژوهشی خوتای‌ها کشف و منهدم شد و چند فضاییمای بزرگشان نیز مورد حمله قرار گرفت. اما دیگر برخوردی با این موجودات رخ نداد و چنین می‌نماید که ناوگان اصلی‌شان در پی این انتقامجویی‌ها از کهکشان راه شیری خارج شده باشد.

ریشه: نام این موجودات (با ارجاع به واحد ۷۳۱ ارتش هیروهیتو که در آنجا بر زندانیان آزمایشهای وحشتناک انجام می‌دادند)، از بن ژاپنی «کوتای» به معنای «سفت و محکم و نفوذناپذیر» گرفته شده و در ضمن به کلمه‌ی بلخی خُتای به معنای سرور و خداوندگار هم اشارتی دارد.



خون‌دو

خون‌دوها موجوداتی درنده و شکارگر هستند که در باغ‌وحش‌های شهرهای جمهوری کهنکشان می‌توان نمونه‌هایشان را دید. این موجودات از ساکنان جنگلهای نقره‌ای سیاره‌ی تاژ هستند. این سیاره که به دور دو خورشید می‌چرخد، اقلیمی شگفت‌انگیز دارد و به طور متناوب هوای مرطوب و گرم و استوایی‌اش به سردی می‌گراید و جو آن یخ می‌زند. علت این پدیده آن است که مدار حرکت سیاره این سیاره شکلی پیچیده دارد. ورود تاژ به قلمرو جاذبه‌ی خورشید کوچکترش با زمستانی فراگیر و منجمد کننده مصادف می‌شود که طی آن بخار آب فراوان جو در مدت کوتاهی یخ می‌بندد و بر سطح همه‌ی گیاهان سیاه‌رنگ جنگلهای انبوهش به صورت بلورهای نازکی انباشته می‌شود. به خاطر همین بلورهای یخی است که نخستین فاتحان این سیاره که از نژاد مولوک بودند، آنجا را جنگلهای نقره‌ای نامیدند.

خون‌دوها هم مانند سایر بومیان تاژ در مسیر تکامل‌شان با این زمستانهای سهمگین سازگار شده‌اند. آنان همزمان با فرا رسیدن دوره‌های سرما تخمهای مقاومی با پوسته‌ی استخوانی می‌گذارند و بعد همراه با بخش مهمی از سایر گونه‌های جانوری یخ می‌زنند و می‌میرند. پس از سپری شدن زمستان و با گرم شدن دوباره‌ی هوا تخمها شکفته می‌شوند و لاروهای شفاف‌ی از آن خارج می‌شوند. این لاروها درنده و گوشتخوارند و به سرعت به حالت بالغ تبدیل می‌شوند. اما چون هیچ تماسی بین نسلهای پیاپی خون‌دوها برقرار نیست، به ناگزیر در هر نسل کل عناصر اجتماعی‌شان را از نو ابداع می‌کنند و به همین خاطر جوامعی بسیار ابتدایی دارند.

روی هم رفته لاروهای خوندو از موجود بالغ هوشمندتر هستند و عمرشان هم طولانی تر است و بخش عمده‌ی فصل گرم تاژ را در بر می‌گیرد. لاروها بدنی شفاف و کشیده دارند، با چهار پای دراز و جمجمه‌ای پهن و زبانی بسیار دراز و گوشتی که همچون دست عمل می‌کند و با آن اشیاء را جا به جا می‌کنند. لاروها برای ارتباط با هم از زبانی پیچیده و حرکتی استفاده می‌کنند و شهرهایی به نسبت پیشرفته اما سست‌بنیان را بر بالای درختان جنگل‌های نقره‌ای تاسیس می‌کنند. این شهرها با وزش نخستین بادهای زمستانی فرو می‌پاشد و از بین می‌رود و به همین خاطر لاروهای نسل بعد باید از ابتدا شهرهای خود را بسازند.

لاروها کشاورزی می‌دانند و موجوداتی ژله مانند که بین گیاه و جانور هستند را بر تخته سنگهای سیاه تاژ، در زیر نور خورشید آبی‌رنگ سیاره‌شان پرورش می‌دهند. تنها همین لاروها می‌توانند با نژادهای کیهانی دیگر ارتباط برقرار کنند و در سیاره‌هایی که خوندوهای بالغ را در باغ وحش نگه می‌دارند، لاروهایشان آزاد هستند و در جوامع مستقل خود زندگی می‌کنند، و به این نکته که در حالت بالغ در باغ وحش نگهداری خواهند شد، اعتراض چندانی ندارند. زبان صوتی خوندوهای بالغ هم بسیار ساده و مختصر است و هم به کلی نامفهوم. به همین خاطر آنها از دید نژادهای دیگر گنگ محسوب می‌شوند.

خوندوهای بالغ اسکلتی بیرونی و محکم دارند و بر دو پا راه می‌روند و با دستان چاقو مانندشان طیفی وسیع از جانداران را شکار می‌کنند. برخی‌شان یک مرحله‌ی دگردیسی ثانوی را هم از سر می‌گذرانند و پاهایشان تنومندتر و تندروتر می‌شود و شمارشان از دو به چهار پا افزایش می‌یابد. رهبران قبیله‌های بزرگ خوندو همگی به این رده تعلق دارند و چهارپا هستند. این خوندوهای چهارپا شکارچیان بسیار ماهری هستند و به خصوص در مناطق متمدن سیاره‌های دیگر اگر زندانی نباشند قتل و غارت‌هایی پر دامنه به راه می‌اندازند. به همین خاطر خوندوهای بالغ در سیاره‌هایی که باغ وحش و زندان در جوامع‌شان تحول پیدا نکرده، در دار

و دسته‌های تبهکاران و راهزنان عضویت دارند. برخی از مشهورترین تبهکاران خوندو در مراکز جمهوری کسان‌ی هستند که از باغ‌وحش‌ها گریخته‌اند.

خوندوها به خصوص در نور خورشید تاژ بینایی به نسبت خوبی دارند اما رنگ را تشخیص نمی‌دهند و تنها به حرکت حساس‌اند. سیستم شنوایی رادار مانند پیشرفته‌ای دارند که به صورت سه صفحه‌ی مشبک بر فراز جمجمه‌شان قرار گرفته است. در حالت بالغ به کمک همین اندام شکار خود را در فاصله‌های خیلی دور شناسایی می‌کنند و با سرعت به آن حمله کرده و آن را از هم می‌درند.

خوندوهای بالغ مانند بومیان دیگر سیاره‌ی تاژ سه‌تایی تولید مثل می‌کنند. یعنی سه نفرشان با در هم آمیختن یاخته‌های جنسی‌شان یک تخم را پدید می‌آورند. این نژاد جنسهای متفاوت ندارد و هر سه خوندویی که بالغ باشند می‌توانند به این شکل تولیدمثل کنند. هر خانواده‌ی سه‌تایی خوندو، می‌تواند تا دویست و هفتاد تخم بگذارد که بیشترشان در فصل سرما از بین می‌روند. خوندوهای بالغ معمولاً زندگی انفرادی دارند. اما وقتی هوا رو به سردی می‌گذارد، به جستجوی هم‌نژادانشان می‌روند و خانواده‌هایی تشکیل می‌دهند و در قالب قبیله‌هایی با هم متحد می‌شوند.

اعضای این قبیله‌ها در زیر زمین شهرهای گنبدی شکل بزرگ و ساده‌ای درست می‌کنند که محل نگهداری تخم‌هایشان است. پس از ساختن شهر و تخمگذاری در آن، دروازه‌های آن را مهر و موم می‌کنند و دسته جمعی در گرداگرد آن جمع می‌شوند و می‌رقصند و این کار را چندان ادامه می‌دهند که سرمای ناگهانی و تازیان‌آسای زمستان تاژ بر سرشان فرود بیاید و همه را در همان حالت منجمد سازد. شواهدی هست که لاروها وقتی با گرم شدن هوا از این شهرهای گنبدی بیرون آمدند، از بقایای جسد والدین‌شان تغذیه می‌کنند و به این ترتیب اولین خوراک زندگی‌شان را به دست می‌آورند.

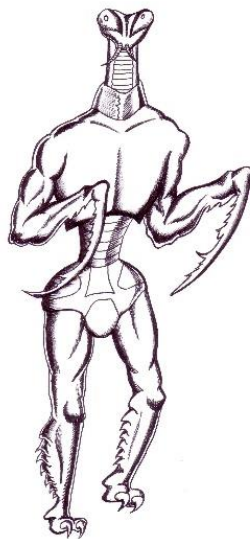
خوندوهایی که در باغ وحش های جمهوری نگهداری می شوند به شرایط اسارت بار نگهداری بالغ هایشان اعتراض چندانی ندارند و زیستن برای مدتی طولانی تر را در خارج از سیاره شان ترجیح می دهند. شاید برای جبران وضعیت شان در سیاره ی تاژ است که در جامعه ی مهاجران خوندو - معروف به «کوچان نیم کار» - علاقه ی شدیدی به تاریخ دیده می شود و مورخانی بزرگ در میان این موجودات ظهور کرده اند.

باغ وحش های جمهوری که خوندوهای بالغ را در خود جای می دهد، تحت نظارت دائمی انجمن «کوچان نیم کار» قرار دارد تا از بدرفتاری با بالغ ها جلوگیری شود. چون بالغها مهاجم و وحشی هستند و معمولاً دشمن بی امان نگهبانان باغ وحش ها محسوب می شوند. به خاطر همین خشونت شدید بالغهاست که جامعه ی لاروها این قانون را پذیرفته که هیچ کس بیرون از باغ وحش به حالت بالغ دگردیسی پیدا نکند. هر چند شواهدی هست که گهگاه این قانون نقض می شود و لاروهایی بزرگ از مراجعه به باغ وحش خودداری می کنند و پنهانی بالغ می شوند و به دسته های جنایتکار زیرزمینی می پیوندند.

در باغ وحش ها این حق برای خوندوهای بالغ محترم شمرده می شود که بتوانند بلافاصله پس از تخم گذاری خودکشی کنند. چون تغییرات هورمونی مربوط به تخم گذاری برایشان کشنده است و در سیاره های دیگر هم رخ می دهد و باعث هضم شدن بدن و مرگ دردناک این موجودات می شود. به همین خاطر خوندوهای مقیم دنیای زادگاهشان زمستان های تاژ را امری فرخنده و نیکو می دانند که باعث می شود از مرگی دردناک رهایی پیدا کنند و به خوراکی های سودمند برای فرزندان شان تبدیل شوند. ناگفته نماند که تخم خوندوها باید حتماً یک دوره ی سرمای سخت را از سر بگذرانند تا شکفته شود و چنین قواعدی در باغ وحش ها هم رعایت می شود.

ریشه: نام این موجودات از ترکیب دو عبارت ایجاد شده، یکی آخوندک به خاطر شباهت شکل

بدنش و خلق و خویش به موجود بالغ، و دیگر خوندمیر که مورخی نامدار از قرن نهم هجری بوده است.



دازیمدا

دازیمدا نام نژادی هوشمند از بومیان دارمای خشک است که از آنجا در سراسر کیهان پراکنده شده‌اند. موجوداتی هستند بلندقامت و تنومند، که درازای بدنشان می‌تواند تا سه متر قد برسد. چندین دست و پای مار مانند و پرتحرک دارند که از زیر لاک استخوانی پشتشان بیرون زده و در دو سوی آن بالهایی پوستی و کوچک هم دارند که می‌توانند به کمکش در فواصلی کوتاه و میانه پرواز کنند. مجموعه‌ای بزرگ دارند که روی آن دو چشم پایه‌دار مرکب و دو چشم ساده قرار گرفته و زیرش به پوزه‌ای کشیده با دندانهایی تیز ختم می‌شود. اندامهای بویایی بسیار پیچیده و نیرومندی دارند و گوشهای بزرگ و پره‌دارشان هم به نسبت حساس است. روی سرشان خارهایی می‌روید که به تدریج رشد می‌کند و بنا به رسمی دیرینه با نظمی زمانی قیچی‌شان می‌کنند و آنها را کوتاه نگه می‌دارند.

عمر این مردم به نسبت کوتاه است، و به این خاطر که دو مغز کمابیش مستقل دارند، به شکلی مادرزاد دوشخصیتی هستند. هرکدام‌شان در سراسر عمر مدام با خودش صحبت می‌کند و عصب‌شناسان معتقدند این کار برای ارتباط دو مغزشان ضرورت دارد. با همنوعان‌شان به کمک زبانی پیچیده سخن می‌گویند که واژگانش از بوهای معنادار تشکیل شده است. با این حال زبانهای صوتی و بویایی نژادهای دیگر را هم به نسبت خوب فرا می‌گیرند و زبان بدن پیچیده‌ای دارند که با خم و راست کردن بازوهایشان و تکان دادن دم و بال‌شان پیوند خورده و برای نژادهای کیهانی دیگر نامفهوم است.

سه جنس دارند که بر اساس رنگ‌بندی بالهایشان (سبز و آبی و زرد) از هم متمایز می‌شوند. جفتگیری‌شان آیینی پیچیده و زمان‌گیر دارد که باید در آن یکی از هر سه جنس حضور داشته باشد. وگرنه

تخمهایی بارور پدید نمی‌آید. جنس نر و ماده حامل نطفه و تخم هستند و جنس سوم‌شان که خنثاست فرایند لقاح را با ترشحات غدد بوزای روی سینه‌اش ممکن می‌سازد. تخمگذاری برای ماده‌هایشان دردناک و دشوار است و به همین خاطر دیر به دیر بچه‌دار می‌شوند.

این موجودات به همراه آسگارت‌ها بزرگترین تمدن منظومه‌ی دارما را پدید آوردند. در مقابل آسگارت‌های جنگاور، دازیمداها به موجوداتی نرمخو و صلح‌طلب شباهت دارند. اما گاه رفتارهای تهاجمی وحشیانه‌ای هم از خود نشان می‌دهند. در قالب جوامعی مرفه و منظم زندگی می‌کنند و به شدت به حریم خصوصی و مرزبندی‌شان با دیگران پایبند هستند. با این حال به شکل تعجب‌آوری فاقد نام شخصی هستند و همگی‌شان خود را به سادگی دازیمدا می‌نامند. اغلب تنها زندگی می‌کنند و فاقد نهاد خانواده هستند. چندان که تخم‌هایشان را هم نهادهای دولتی پرورش می‌دهند و پیوند میان والدین و فرزندان در میان‌شان مشخص نیست. با این همه زندگی اجتماعی شلوغ و غنی‌ای دارند و در انجمنها و گروههای متفاوت عضویت پیدا می‌کنند.

این موجودات مهارتی چشمگیر برای پرورش گیاهان عجیب از خود نشان می‌دهند و شهرهای دازیمدا در دارما به خاطر کشاورزی پیشرفته‌شان قطبی اقتصادی محسوب می‌شوند. بعد از آن که گروهی‌شان به دارمای آبی مهاجرت کردند، در آن اقلیم هم کشتزارهای دریایی پهناوری پدید آوردند. این علاقه به کشاورزی و باغداری در سایر کوچ‌نشین‌هایشان در سراسر کیهان دیده می‌شود. هرچند شایعه‌هایی هست که برخی از گیاهانی که می‌پروراندند و می‌فروشنند، برای تولید مواد سمی غیرقانونی یا مخدرها و محرک‌های عصبی به کار گرفته می‌شوند.

تاریخ دازیمداها در دارما نقطه‌ی عطفی دارد و آن به زمانی مربوط می‌شود که آسگارت‌ها به شهرهایشان حمله کردند. پس از شکست اولیه‌شان از این مهاجمان نیرومند، دازیمداها روشی آشتی‌جویانه را

در پیش گرفتند و همچون متحد و شریکِ کهنترِ آسگارت‌ها مقام و موقعیتی پیدا کردند. وقتی امپراتوری مولوک به دارما حمله برد و آسگارت‌ها را شکست داد، همین سیاست را درباره‌ی فاتحان نوآمده اتخاذ کردند و به این ترتیب موقعیت سیاسی‌شان در سیاره‌ی زادگاهشان بر آسگارت‌های مغرور و سرکش برتری یافت. بیشتر دازیمداها در امور سیاسی دخالت نمی‌کنند و با وفاداری در هردو نظام جمهوری یا امپراتوری به اربابان‌شان خدمت می‌کنند.

زیرگونه‌ای از نژاد دازیمدا در سراسر کهکشان حضور دارد که از چشم ناظران بیرونی تفاوتی با دازیمداهای عادی ندارد، اما مطرود و حاشیه‌نشین محسوب می‌شود و دازیمداها ایشان را نژادی متمایز قلمداد می‌کنند. دازیمداهای اصیل برای نامیدن این گروه از اصطلاح نجس استفاده می‌کنند. این زیرشاخه زمانی پدید آمد که گروهی از مهاجران کشتی شکسته‌ی دازیمدا به دلیل نقص فنی در سیاره‌ای به اجبار فرود آمدند و برای مدتی به نسبت طولانی در آن دنیای دورافتاده و متروک زمینگیر شدند. در آنجا به ناگزیر کلنی کوچکی تاسیس کردند و در این شرایط دشوار برای تولید مثل به رفتاری روی آوردند که از دید دازیمداها بسیار شرم‌آور می‌نماید: یعنی بدون اجرای آیین جفتگیری سه‌نفره، به طور انفرادی تخم گذاشتند.

تا این لحظه کسی نمی‌دانست که دازیمداها بکرزا هم هستند و ماده‌هایشان می‌توانند بدون نیاز به نطفه‌ی نر فرزندان زیبا و سالم تولید کنند. فرزندان که به این شکل پدید می‌آیند از سوی بقیه نجس نامیده می‌شوند. این افراد به خاطر تغییر در الگوی زاد و ولدشان دستخوش تغییراتی هورمونی می‌شوند که نمودهایش از دید دازیمداها خیلی مهم و رسوایی‌آور است، اما برای نژادهای دیگر غیرقابل تشخیص است. مثلاً دندانها و شاخ‌هایشان قدری درازتر و محکم‌تر می‌شود و مهمتر از همه این که لکه‌های رنگین روی بالشان از بین می‌رود. یعنی دیگر لزومی و امکانی برای جفتگیری سه‌نفره برایشان در کار نیست. در ضمن روند تخمگذاری‌شان آسان و بی‌زحمت می‌شود و به همین خاطر نجسها با بسامدی بیشتر بچه‌دار می‌شوند. بنا به

این دلایل به تدریج جمعیت این زیرگونه دارد از دازیمدهای اصیل پیشی می‌گیرد. این رسم تخمگذاری انفرادی البته در منظومه‌ی دارما رواج ندارد و مردم این منطقه چنین رفتاری را به شدت نفرت‌انگیز می‌دانند. به همان ترتیبی که دازیمدهای سنت‌گرا نجس‌ها را خود می‌رانند و آنان را از تعریف نژادشان بیرون می‌دانند، نجس‌ها هم ایشان را تحقیر می‌کنند و می‌گویند که اصولاً شکل طبیعی و اصیل‌تر تخم‌گذاری، انفرادی است. از دید ایشان رسم تخمگذاری سه نفره پیامدهای است از زندگی شهری و باعث مسخ نژاد دازیمدا شده است. ناگفته نماند که دازیمدهای اصیل که از آمیختن نطفه‌ی نر و ماده حاصل می‌آیند، برای انجام نقش اجتماعی خاصی تخصص پیدا می‌کنند. به شکلی که مثلاً یکی مغزی بزرگتر دارد و دانشمند می‌شود و دیگری عضلات بازوی قویتری پیدا می‌کند و به ارتش می‌پیوندد. اما نجسها همه شبیه به هم هستند و بدن هیچ کدامشان برای انجام کاری خاص تمایز نیافته است.

نژاد دازیمدا به این خاطر در تاریخ کهکشان اهمیت پیدا کرده که در زمان اوج درگیری‌های میان امپراتوری و جمهوری، یکی از اعضای این نژاد فرقه‌ای مهیب به هواداری از امپراتور تاسیس کرد و طی توطئه‌ای پیچیده نخست نزدیک بود جمهوری را از میان ببرد. اما بعد جبهه عوض کرد و رسوایی‌های سیاسی پر دامنه‌ای پدید آورد که مورخان آن را یکی از دلایل زوال امپراتوری مولوک دانسته‌اند.

ریشه: نام دازیمدا از برعکس کردن کلمه‌ی «آدمیزاد» ساخته شده است.





دامو

از جانداران دوزیست ساکن سیاره‌ی وگا هستند. به صورت خانواده‌هایی شش تا نه نفره زندگی می‌کنند و در مناطق کم‌عمق دریا‌های وگا از راه شکار کردن ماهیان استخوانی تغذیه می‌کنند. تخم‌گذارند و نرها تا پیش از خروج نوزادان، تخمها را در روی زایده‌ی صلیب مانند دم خود حمل می‌کنند. اندازه‌شان می‌تواند از یک تا چهار متر تغییر کند. دوران لاروی کوتاهی دارند و در آن دوران همچون جانوری بدون دست و پا و شبیه به مارماهی شنا می‌کنند و با دهان گشاد و بزرگشان موجودات ورقه‌مانند و درخشان شناور بر سطح اقیانوسهای وگا را می‌بلعند.

این لاروها به سرعت رشد می‌کنند و بعد از آلوده شدن با وانتوها دگردیسی پیدا کرده و دست و پا در می‌آورند و به تدریج به اعماق پایتتر اقیانوس فرو می‌روند تا در هنگام بلوغ در کف اقیانوس ساکن شوند. وانتو نوعی وجود پهن و سفید رنگ است که به اندازه‌ی یک کف دست درازا دارد و از بیرون بدنش به توده‌ای تار عنکبوت می‌ماند که احشایی مخاطی را احاطه کرده باشد. این موجودات پس از ورود به بدن داموها خود را در مسیر دستگاه گردش خون حیوان قرار می‌دهند و به این شکل تغذیه می‌کنند و به همزیستی در بدن میزبان‌شان تبدیل می‌شوند. در برابر خونی که می‌نوشد، نوعی هورمون را در بدن لارو میزبان‌شان رها می‌کند که باعث دگردیسی‌اش می‌شود. بدون وجود وانتو، لارو بزرگ دامو بختی برای بلوغ ندارد و پس از مدت کوتاهی می‌میرد.

داموها حتی در حالت بالغ هم شکارچی هستند و با حرص و اشتهای زیادی از موجودات کند و تنبل مقیم اعماق تاریک اقیانوسها تغذیه می کنند، اما به جانوران هم اندازهی خود -مثل هیتاسپها- حمله نمی کنند. از آن سو شکارچیان زیادی هم هستند که به گوشت ترش آنها علاقه دارند. داموها این عادت عجیب را دارند که پیش از شکار شدن توسط دیگر جانوران، وقتی که به شدت زخمی شوند و راهی را برای فرار در پیش خود نیابند، آنقدر آب می بلعند تا بدنشان بترکد. در این حالت گوشت آنها به صورت توده ای ژلاتینی در می آید که مورد علاقه ی شکارچیان بزرگ و گا نیست.

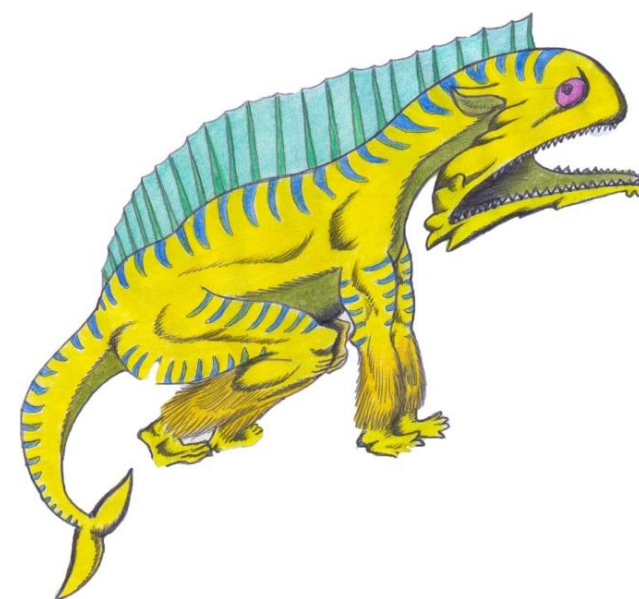
این انفجار ممکن است باعث مرگ شکارچی هم بشود، چرا که وانتوهای همزیست را رها می کند. وانتوها در قفسه ی استخوانی نازکی زندگی می کنند که در زیر لگن خاصره ی متخلخل سوماتانها قرار دارد. انگل جایگیر شده در بدن میزبان بالغ طی زمانی طولانی به قدری خون خورده اند که به جاندارانی چالاک و درشت و خطرناک تبدیل می شوند. پس از انفجار بدن میزبان شان اگر بتوانند به بدن شکارچی ای که به او حمله کرده بود می چسبند و آنقدر خونس را می مکند تا بمیرد. تنها یک نوع موجود خرچنگواره ی ریز هست که بدون ترس از وانتوها به صورت گروهی سوماتانها حمله کرده و نخست گوشت سر و صورتش را می درند و بنابراین عضلات مربوط به نوشیدن آب و متورم شدن تن را از کار می اندازند. برخی از شکارچیان چالاک هم هنگام حمله به این موجودات نخست بدن شان را سوراخ می کنند و به این ترتیب جلوی ترکیدن شان در اثر فشار آب را می گیرند.

هیتاسپها گله های داموها را در مراتع بزرگی پرورش می دهند و با دستگاه کوچکی که روی شکم شان کار می گذارند، خطر این دفاع غیرعادی را از بین می برند. این دستگاه می تواند در زمان کشتن یک دامو تن او را سوراخ کند و مثل تضمینی برای پیشگیری از خطر حمله ی وانتوها محسوب می شود. هیتاسپها علاوه بر خوردن گوشت این جانوران از تخمهای آنها -که به هرمهای زرد شفاف می مانند- هم غذاهای مختلف

درست می‌کنند. داموها به ظاهر نامتمدن‌اند و توانایی ارتباط با سایر موجودات هوشمند را ندارند. با این حال روایاتی در میان دامداران هیتاسپ وجود دارد که وجود نوعی رابطه‌ی روحی بین گله‌داران و رمه‌هایشان را نشان می‌دهد.

در تاریخ سیاره‌ی وگا پرونده‌ای پلیسی ثبت شده که در آن زنجیره‌ای از قتلها در جامعه‌ی هیتاسپ‌ها به یک دامو و انگل‌اش نسبت داده می‌شود. بر مبنای این اسناد وانتویی که در بدن یک داموی خشن و حيله‌گر می‌زیست جهشی ژنتیکی پیدا کرده و همچون دستیار و همکاری برای او عمل می‌کرده است. طوری که از راه لوله‌گوارش و از دهان او خارج می‌شده و هیتاسپ‌ها را مورد حمله قرار داده و می‌کشته و باز به بدن می‌زبان بازمی‌گشته، در حالی که ذخیره‌ای گرانبها از خونِ نوشیده شده از بدن قربانی‌اش را هم برای او هدیه می‌برده. این داموی خطرناک و انگل غیرعادی‌اش پس از ماجراهایی هیجان‌انگیز شناسایی شد و به دام افتاد. ریشه: نام این موجودات از ترکیب دو کلمه‌ی همسان با ریشه‌های متفاوت پدید آمده است. یکی دام در پارسی به معنای رمه و گله و دیگری دَم در عربی به معنای خون، که به ارتباطشان با دامپروران هیتاسپ و

انگلهایشان اشاره می‌کند.



دیوهومب

دیوهومبها نژادی گوشه‌گیر و به نسبت مرموز هستند که در یکی از سیاره‌های خوشه‌ی پروین تکامل یافته‌اند و در سراسر دنیا‌های این منطقه شهرهایی تاسیس کرده‌اند. برخی از مشهورترین دانشگاه‌های کل کهکشان در این شهرها جای گرفته است. شمار زیادی از دانشجویان وابسته به نژادهایی گوناگون در این دانشگاه‌ها تحصیل می‌کنند. اما هیچ یک از ایشان موفق به دیدن فضا‌های شهری دیوهومبها نشده‌اند. چون این مردمان به شدت حریم خصوصی قلمرو خود را محافظت می‌کنند و دانشگاه‌هایشان هم در محوطه‌هایی مشخص جای دارد که با دقت مرزبندی و مهر و موم شده و از باقی بخشهای شهرشان تفکیک شده است.

دیوهومبها بدنی تنومند و سنگین دارند که دو متر بلندا دارد و اغلب در جامه‌ای تیره پوشیده می‌شود. به نظر می‌رسد استخوانهایی بزرگ و محکم در داخل بدنشان داشته باشند. با این حال اطلاعاتی اندک درباره‌شان وجود دارد. چون از این که لمس شوند متنفرند و به ندرت هم حرکت می‌کنند. یک چشم بزرگ سرخ بر پیشانی‌شان دارند و دو طبقه‌ی اجتماعی متفاوت در جامعه‌شان دیده می‌شود که جنگجویان و دانشمندان را در بر می‌گیرد.

شکل ظاهری این دو با هم تفاوت دارد و جنگجوها زوائد و خارهایی بر سرشان دارند و بر چهره‌شان دهانی بزرگتر با قطعات دهانی پیچیده‌تر جای گرفته است. در مقابل دانشمندان سرهایی متورم و بزرگ دارند و دهانی به نسبت کوچک دارند، با دندانهایی بسیار کوچک. جنگجوها البته ارتباطی با جنگیدن ندارند و این

نامی است که با آن نامیده می‌شوند. در عمل همه‌ی فعالیت‌های اجتماعی را جنگ‌جوها انجام می‌دهند و از این رو شاید اسم کارگر برایشان مناسب‌تر می‌بود. در مورد طول عمر و نحوه‌ی زندگی آنها هیچ چیز نمی‌دانیم، اما به نظر می‌رسد دانشمندان عمری طولانی‌تر داشته باشند و رهبری جامعه‌شان هم بر عهده‌ی ایشان است. دانشمندان که حدود نیمی از جمعیت شهرهای دیوهومب را تشکیل می‌دهند، ظاهراً هیچ کاری جز اندیشیدن و مطالعه و نوشتن و تدریس انجام نمی‌دهند. هرچند شواهدی هست که در آزمایشگاه‌هایشان تحقیقاتی بر بدن جانداران هوشمند انجام می‌دهند که خشونت‌بار است و بر اساس قوانین جمهوری جرم محسوب می‌شود.

دیوهومب‌ها بر خلاف خوتای‌ها که به جرمی مشابه متهم‌اند، ارتباطی گشوده و دوستانه با سایر تمدن‌ها دارند و با گشاده‌دستی دانش خود را در اختیار همه قرار می‌دهند. به همین خاطر سختگیری زیادی درباره‌ی فعالیت‌های پژوهشی غیرقانونی‌شان انجام نگرفته است. در هر حال روشن است که چنین فعالیت‌هایی اگر هم باشد، محدود و استثنایی است و شواهد چندانی از خود به جا نگذاشته است. در حدی که برخی کل این داستانها را نتیجه‌ی شایعه‌پردازی می‌دانند.

دیوهومب‌ها زبان مشخصی ندارند و از راه ناشناخته‌ای مستقیماً بر ذهن مخاطبان خود اثر می‌گذارند و اطلاعات مورد نظرشان را به آنها منتقل می‌کنند. ارتباطشان با سایر نژادهای کیهانی هم محدود است و هم عجیب. چون به جز موارد محدودی که در ازای اطلاعات فروخته شده مواد خام و ارزان‌قیمت دریافت می‌کنند، سایر اطلاعات صادراتی‌شان را تقریباً رایگان در اختیار نژادهای متقاضی قرار می‌دهند. این عمل به ظاهر نیکوکارانه و عجیب آنها، هنوز هم توجیه مناسبی پیدا نکرده است. این موجودات تنها نژاد شناخته شده هستند که حاصل دسترنج خود را بدون در نظر گرفتن سود مشخص در اختیار سایر موجودات قرار می‌دهند.

این موجودات صلح‌دوست هستند و با نژادهای دیگر رابطه‌ای دوستانه برقرار می‌کنند. اما در عین حال سازنده‌ی جنگ‌افزارهایی نیرومند و پیشرفته هم هستند و با تعصب از قلمرو خود دفاع می‌کنند. مدت‌ها پیش شایعه‌ای بر سر زبانها افتاد مبنی بر این که یک مولوک توسط دیوهومبها دزدیده شده و در آزمایشگاهی در یکی از شهرهایشان به شکل فجیعی کشته شده است. این جنایت گواہانی داشت و در نتیجه مولوک‌ها با سپاهی کوچک به خوشه‌ی پروین و شهرهای ایشان حمله کردند. اما همه‌شان بدون به جا گذاشتن ردپایی از صحنه‌ی کیهان ناپدید شدند. این واکنش مرگبار و خرد کننده چندان نامنتظره بود که حتا مولوک‌ها هم مرعوب شدند و دیگر مزاحمتی برای دیوهومب‌ها ایجاد نکردند، و آنها هم انگار هیچ اتفاقی نیفتاده باشد، به مرادده‌ی دوستانه‌شان با مولوک‌ها ادامه دادند.

ریشه: نام این موجودات از ترکیب اسم جان «دیوئی» و فون «هومبولت» ساخته شده که نظریه‌پردازان دانشگاه‌های مدرن هستند. بخش اول نامشان در ضمن به خصلت خطرناک و مهیب و دیوگونه‌شان اشاره می‌کند.



رایزن

رایزن‌ها موجوداتی نیمه هوشمندند که در جنگلهای انبوه سیاره‌ی رگا زندگی می‌کنند. خصوصیت مهم این موجودات این است که زندگیشان دارای دو مرحله‌ی کاملاً متمایز است. آنها در مرحله‌ی نخست توده‌ی ژلاتینی خاکستری و بدبویی هستند که به صورت صفحه‌ی لزجی روی برگهای پهن جنگلهای آبی‌رنگ رگا را می‌پوشانند. این موجودات در این مرحله هیچ سازمان‌یافتگی خاصی ندارند و تنها از توده‌ای از یاخته‌های بی‌ارتباط با هم تشکیل شده‌اند. وقتی که نور خورشید به مقدار کافی بر این توده‌ی بدبو بتابد، دگردیسی این موجودات آغاز می‌شود. توده‌ی مورد نظر به صورت کوزه‌ای روی خود جمع می‌شود و در زیر نور خورشید سخت و محکم می‌شود و به رنگ آبی سیر با تزییناتی زرد در می‌آید. پس از بارش باران بر این پیله، از درون آن موجودی عجیب بیرون می‌آید.

رایزن بالغ، که از این محفظه خارج می‌شود، بدنی توده‌ای و بی‌شکل دارد و دارای این ویژگی جالب است که رنگش در اثر شرایط محیطی تغییر می‌کند. رایزن‌ها دارای ده‌ها چشم و دهان‌هایی بی‌دندان هستند که اغلب باز است و بارانهای شیرین رگا را به داخل بدنشان هدایت می‌کند. بر بدنه‌شان که مثل سفره‌ای بر زمین گسترده می‌شود، سرهایی پرشمار می‌رود که شکل مشخصی ندارند و مدام تغییر حالت می‌دهند و گاه زوایدی مثل شاخ و مو بر آن می‌روید. این موجودات اندام حرکتی پیشرفته‌ای ندارند و به ندرت با خزیدن بر روی زمین جای خود را تغییر می‌دهند و به همین دلیل هم به عنوان موجوداتی تنبل و بی‌حال شهرت دارند. بدن این جانوران، با وجود ظاهر محکم و رنگارنگی که دارد، در واقع از آب تشکیل یافته و با لمس کردنش به سادگی می‌توان به سیال و نرم بودن آن پی برد.

هرگاه شرایط محیطی برای زیستن رایزن‌های بالغ نامساعد شود -مثلا به هنگام خشکسالی- رایزن‌ها می‌میرند و بدنشان به صورت توده‌ای ژلاتینی و بدبو تجزیه می‌شود. اما همین لاشه این توانایی را دارد تا بار دیگر چرخه‌ی زیستی خود را از سر بگیرد. این توده بر روی برگ‌های درختان رسوب می‌کند و منتظر می‌ماند تا بار دیگر فصل باران و تابش نور خورشید رگا فرا رسد.

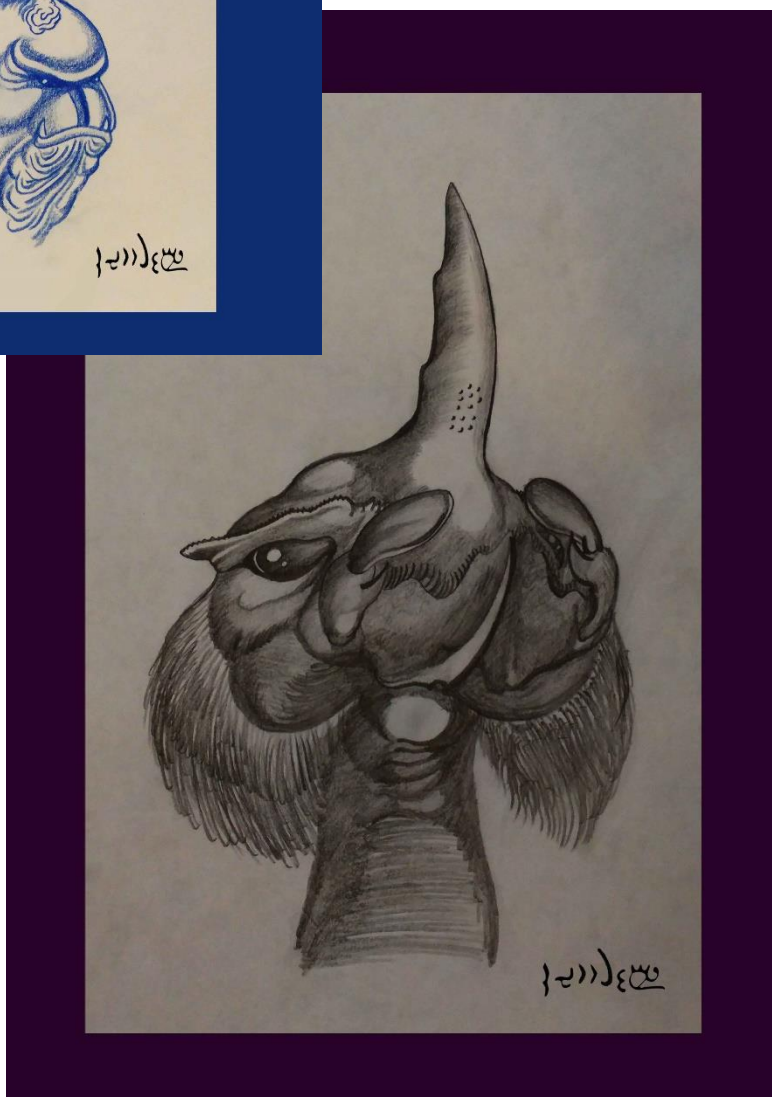
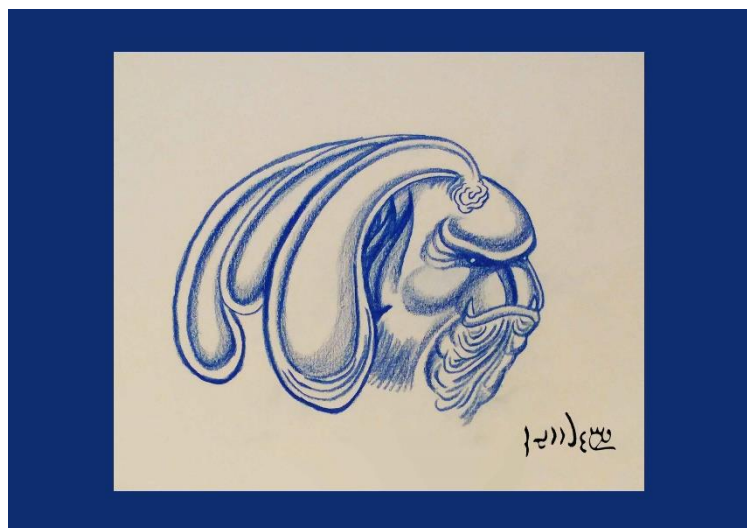
رایزن‌ها با آن که ظاهری بسیار ابتدایی دارند، اما هوشمند هستند و شبکه‌ی عصبی همه‌شان به هم وصل است. طوری که زیست‌شناسان اعتقاد دارند کل رایزن‌های ساکن یک سیاره در پیوند با هم یک مغز عظیم را تشکیل می‌دهند. به همین دلیل رایزن‌ها دارای این ویژگی غیرعادی هستند که مشکلات دیگران را حل می‌کنند. روش حل مشکل چنین است که اگر کسی سوالی در ذهن داشته باشند و به آنها بنگرند و پرسش‌اش را در ذهن تکرار کنند، بلافاصله راه حلی را کشف خواهد کرد. چگونگی این پدیده ناشناخته باقی مانده، اما دانشمندان معتقدند کاری که رایزن‌ها انجام می‌دهند، نفوذ در دستگاه عصبی این پرسشگران، و کمک به آنها در راه حل مسئله است. این توانایی نفوذ و کمک به دیگران احتمالا برای این جانداران تدبیری تکاملی بوده است. چون به همین خاطر هیچ جانوری در سطح رگا یافت نمی‌شود که این موجودات بی‌دست و پا و به ظاهر خوردنی را شکار کند و یا آزاری به آنها برساند.

رایزن‌ها متحرک نیستند و با رشد کردن و گسترش یافتن بر مکان پیش می‌روند. به هیچ عنوان امکان انتقال‌شان به جاهای دیگر نیستند و بدن ظریفشان اگر از بستر زیرش جدا شود فوری از هم می‌پاشد و به توده‌ی بدبوی متعفن تجزیه می‌شود. به همین دلیل به شهرهای پرجمعیت وارد نمی‌شوند و در کنج آشیانه‌های قدیمی‌شان زندگی می‌کنند. کسانی که خواستار حل مشکلاتشان به دست این موجودات هستند ناگزیر به جنگلهای رگا سفر می‌کنند و اگر بخت یارشان باشد با یکی از آنها برخورد خواهند کرد.

با توجه به آثاری که از تمدن موکلاس‌ها باقی مانده‌است، به نظر می‌رسد که دینی مبتنی بر پرستش رایزن‌ها در این نژاد وجود داشته و هر ساله موکلاس‌های مومن سفری زیارتی به قلب جنگلهای رگا می‌کرده‌اند تا با رایزن‌های مقدسشان بازدید کنند و مشکلاتشان را به کمک خردمندی ایشان حل کنند. با وجود نیرومند بودن این دین در زمان اقتدار موکلاس‌ها، پژوهشگران شک دارند که هیچ رایزن‌ای از این تقدس و اهمیت خود آگاه بوده باشد. چون هیچ نشانی از خودآگاهی یا زبان در آنها نمایان نیست.

ریشه: نام این موجودات از تعبیر فارسی «رای زدن» گرفته شده، و در ضمن اسم تالار همایشهای

فرهنگی مشهوری در تهران هم هست!





روقین

روقین‌ها در واقع نوعی نیروگاه خورشیدی زنده هستند که در خوشه‌ی پروین زندگی می‌کنند. هم‌قد یک گاومیش بزرگ هستند و با کندی روی چهار پای عنکبوت‌وار و خمیده‌شان می‌خزند. موجوداتی بسیار صرفه‌جو و محافظه‌کارند و جز در مواقعی که لازم باشد حرکت نمی‌کنند. بر روی شکم‌شان مجموعه‌ای از برگهای پهن و بلند شبیه به کاهو می‌روید که همچون لایه‌ی محافظی دورادور مغزشان را می‌پوشاند. مغز این موجودات به تخم مرغی متخلخل و نورانی شبیه است که درست در میانه‌ی شکم‌شان جای گرفته و علاوه بر پردازش عصبی، وظیفه‌ی تبدیل انرژی خورشیدی به خوراک را نیز بر عهده دارد. از این مغز رشته‌هایی بیرون می‌رود و به سرهایی کوچک در گرداگرد این برگها ختم می‌شود که تنها اندام حسی‌شان چشمانی مرکب و درشت است و ظاهراً جز تماشای اطراف کارکرد دیگری ندارد. برخی از پژوهشگران معتقدند چین و چروک اطراف این سرِ برگ‌مانند اندامهای حسی را در خود جای می‌دهد که برای خواندن ذهن موجودات دیگر کارکرد دارد.

این موجودات با مشکل مهمی روبرو هستند و آن این است که در اصل بر یکی از ماه‌های سیاره‌ای تکامل یافته‌اند که به خاطر هوای ابری و توفانی‌اش شهرت دارد. به همین خاطر همواره با کمبود انرژی تابشی خورشید دست به گریبان بوده‌اند و یاد گرفته‌اند کوچکترین بارقه‌های روشنایی را دنبال کنند و از آن همچون منبع تغذیه‌شان استفاده کنند. به همین خاطر میلی سیری‌ناپذیر برای تعقیب منابع نوری دارند و گهگاه که از

ماه زادگاهشان خارج می‌شوند، باید حتما در محیطهای نیمه‌تاریک اقامت کنند، وگرنه کشش مقاومت‌ناپذیرشان به سمت منبع نور ممکن است باعث شود خود را با منابع حرارتی یا برقی نور بسوزانند. تولید مثل روقین‌ها از راه هاگ‌زایی است. به این ترتیب که مغز سرخ و نورخوارشان هر چند وقت یکبار متورم می‌شود و ده‌ها هاگ سرخ و کروی را در محیط پراکنده می‌کند که هرکدام‌شان در شرایط مناسب، پس از جذب نور خورشید دست و پا در می‌آورند و رشد طولانی و کند را آغاز می‌کنند. به بار نشستن سرهای روی شکم، علامت بلوغ این موجودات است.

تا مدت‌ها گمان می‌شد که روقین‌ها به کلی غیرهوشمند باشند. چون تمام عمرشان صرف خزیدن بر دشتهای باران‌زده و مرطوب ماه بومی‌شان می‌شود و هیچ ارتباط معناداری با یکدیگر یا با موجودات دیگر برقرار نمی‌کنند. اما بعدتر نکته‌ای شگفت‌انگیز درباره‌ی این موجودات تنبل و آرام کشف شد و امروز می‌دانیم که بر خلاف ظاهرشان بسیار هوشمندند، و در واقع یکی از خردمندترین جانداران کیهان به شمار می‌آیند. برای قرن‌ها مهاجرینی که به ماه دور افتاده‌ی زیستگاه این موجودات سفر می‌کردند، آنها را در زمینه‌ی زیست‌شان همچون جاندارانی نیمه جانور و نیمه گیاه می‌دیدند و نادیده‌شان می‌انگاشتند. هیچ برگه‌ای هم در دست نبود تا به وجود نوعی هوش یا ادراک پیشرفته در آنها گواهی دهد. به همین خاطر برای قرن‌ها روقین‌ها را در کتابهای زیست‌شناسی و جغرافیای طبیعی در میان موجودات غیرهوشمند و حتا گاه بین گیاهان رده‌بندی می‌کردند.

این اشتباه زمانی برطرف شد که یکی از بازرگانان نژاد ایسین که عضو کوچ‌نشینی‌ای بر این ماه بود، روزی به خاطر خلق و خوی وحشیانه‌ی نژادی‌اش تصمیم گرفت یکی از این موجودات را از سر تفریح با پرتوافکن قدرتمندش هدف قرار دهد و به آتش بکشد. اما به محض آن که اسلحه‌اش را برای شلیک کردن به او بالا برد، صدای غریبی در مغزش پیچید که به زبان بومی‌اش او را ازین کار بر حذر می‌داشت، ایسین از

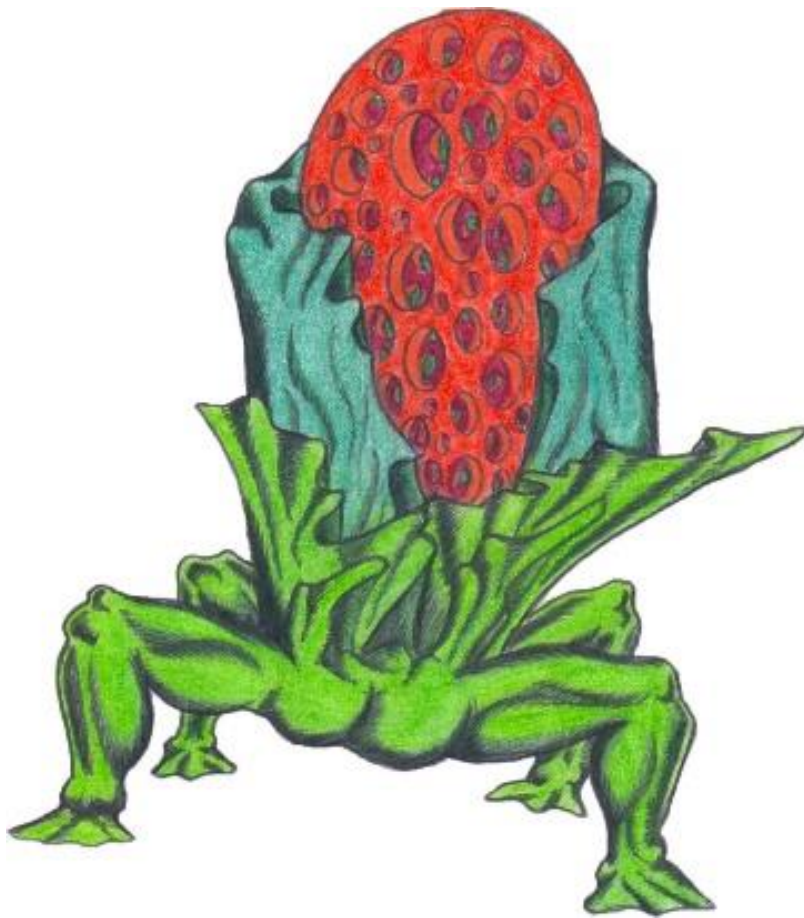
این ندا فرمان برد و این ماجرا را به پژوهشگران جمهوری گزارش کرد. به زودی گروهی از دانشمندان از نژادهای گوناگون به این اقلیم سفر کردند و با حیرت دریافتند که روقین‌ها می‌توانند به تمام زبانهای کیهانی با دیگران ارتباط برقرار کنند. با این حال تنها در شرایط ضرورت و به ویژه وقتی جان‌شان به خطر می‌افتاد به حرف می‌آمدند.

روقین‌ها همواره با خواندن ذهن و مخابره‌ی مستقیم پیامها به مغز دیگران گفتگو می‌کنند، و همیشه گفتارشان چندان محکم و متین است که احترام و اطاعت مخاطب را به دنبال می‌آورد. چنین به نظر می‌رسد که روقین‌ها تمام عمر طولانی‌شان را به تأمل و اندیشه‌هایی انتزاعی می‌گذرانند و شاید به همین خاطر به کلی از مداخله در امور بیرونی چشم‌پوشی کرده‌اند. در واقع نظریه‌ای هست که می‌گوید اجداد این موجودات جاندارانی فعال و جنگاور بوده‌اند و پس از طی کردن دورانی طولانی از تکامل به نوعی گوشه‌نشینی و انزوا گرایش یافته و به صورت کنونی تکامل یافته‌اند.

امروز شمار زیادی از زیارت کنندگان مسیر طولانی و دشوار منظومه‌ی پروین را می‌پیمایند تا در ماه کوچک و دور افتاده‌ای که زادگاه روقین‌هاست، ایشان را ببینند و با آنها سخن بگویند. گفتارهای ایشان بسیار کوتاه است و تنها گهگاه با برخی از مسافران ارتباط برقرار می‌کنند. با این حال همان سخنان فشرده و کوتاه چندان عمیق و حکمت‌آمیز است که همواره به تحول روحی بزرگی در مخاطب منتهی می‌شود. طی قرنهای گذشته برخی از نژادهای قلمرو جمهوری آیینی مذهبی بر اساس پرستش روقین‌ها بنیان نهاده‌اند و ایشان را سخنگویان خدایان می‌دانند، هرچند که خود این موجودات بارها در پیامهایی این دین را کجروی خوانده‌اند و درستی آن را انکار کرده‌اند.

ریشه: نام این موجودات از فرقه‌ی مشهور رواقی‌ها گرفته شده که در قرون نزدیک به دوران زایش

مسیح در قلمرو روم فعال بوده‌اند و زهد و تقدیرگرایی و حکمت‌شان زبانزد بوده است.



زاموگو

زاموگوها یکی از دو گونه‌ی مهم و متمدن سیاره‌ی گروتاست هستند. موجوداتی‌اند سخت‌پوست و شناگر که بدنی حجیم، به هم فشرده و زره‌پوش دارند. در اعماق زیاد اقیانوس زندگی می‌کنند و شهرهای مرموزشان را در آبهای یخزده سنگلاخ پرحفره‌ی کف اقیانوس می‌سازند. زاموگوها دو جنس نر و ماده‌ی بسیار متمایز دارند و بنا به تابوهایی فرهنگی زنان‌شان هرگز از شهرشان بیرون نمی‌آیند و به همین خاطر هیچکس تا به حال یک زاموگوی مادینه ندیده است. نرهایشان اما موجوداتی مهیب و جنگاور هستند که پوستی خاردار و سخت دارند، با سری بزرگ، چشمی یگانه و شکمی متحرک پولک‌دار.

زاموگوها هم مثل اوراری‌ها -دومین نژاد هوشمند گروتاست- از مارماهی‌های وحشی آبهای قطبی تغذیه می‌کنند. اما شکارچی هستند و با آن که اندازه‌شان خیلی از مارماهی‌ها کوچکتر است، با حمله‌هایی دسته جمعی شکارشان را از پای در می‌آورند. به همین خاطر دشمنی عمیقی میان ایشان و اوراری‌ها وجود دارد. چون نژاد دومی کشتن مارماهی‌ها را گناهی بزرگ می‌داند و تنها دوشیدن خون‌شان را مجاز می‌شمارد. به خاطر همین اختلاف، کل تاریخ گروتاست از جنگهای پردامنه‌ی این دو نژاد شکل گرفته است. محیط زیست این دو از هم جداست و هیچ یک در قلمرو دیگری نمی‌توانند بدون ابزار و لباس خاص زنده بمانند. به همین خاطر میدان جنگ‌هایشان در ژرفای میانی اقیانوسها و بین شهرهای سطحی اوراری‌ها و قلمرو عمیق زاموگوها قرار دارد. با این حال هر از چندی گروهان‌هایی از هواپیماهای زاموگو از آب خارج می‌شوند

و از بالا به شهرهای اوراری هجوم می‌برند. اوراری‌ها هم به همین شکل با زیردریای‌هایی به اعماق زیاد می‌تازند و بمبهایی را بر شهرهای زاموگو می‌بارند.

هر دو نژاد اوراری و زاموگو با تخم‌ریزی تولید مثل می‌کنند و در هر نوبت هزاران جنین ایجاد می‌کنند که شباهتی چشمگیر به هم دارد. هر چند پس از چند پوست‌اندازی در نهایت شکل‌هایی به کلی متفاوت پیدا می‌کند. به همین خاطر برخی اعتقاد دارند که این دو در اصل یک گونه بوده‌اند که به خاطر زیستن در اعماق بالا و پایین دریاها تا این اندازه از هم فاصله گرفته‌اند. شاهد مهمی که این نکته را تایید می‌کند آن است که زاموگوها هم مثل اوراری‌ها تنها یک کلمه در زبان‌شان دارند و آن را در موقعیتهای مختلف با لحنهای گوناگون و همزمان با اشاره‌های پیچیده‌ی پره‌های شکمی‌شان ادا می‌کنند. این کلمه در گوش بیشتر نژادهای کیهانی صدایی شبیه به «زاموگو» می‌دهد و این اسمی است که بر این نژاد مانده است. خاستگاه نام اوراری‌ها هم تلفظ دیگری از همین کلمه است.

اوراری‌ها و زاموگوها به شدت در تلفظ درست این کلمه‌ی یگانه‌ی زبان‌شان وسواس و تعصب دارند و هر یک طرز ادای نژاد دیگر را توهینی بزرگ و تابوشکنی‌ای فاجعه‌بار می‌دانند. با این حال بسیاری از مورخان اعتقاد دارند که این تعبیرهای فرهنگی بعدها ابداع شده و برساخته‌ایست که از ضرورتی بوم‌شناسانه ناشی شده است. چون اوراری‌ها و زاموگوها در دوران باستان یک گونه شکارچی طبیعی داشته‌اند که یکی از خویشاوندان همین مارماهی‌های قطبی بوده و در عمق میانه‌ی دریاها شنا می‌کرده و با شکار کردن هر دو گونه تغذیه می‌کرده است. این گونه‌ی شکارچی در دورانی دوردست با همکاری اوراری‌ها و زاموگوها منقرض شد، و پس از آن بود که جنگهای بزرگ این دو نژاد برای تسخیر قلمرو میانه‌ی دریاها آغاز شد. هر چند احتمالاً دلیل اصلی این نبردها ضرورت کنترل جمعیت در این دو گونه‌ی پرزاد و ولد است.

طی سالهای اخیر جنبشهایی مدنی برای آشتی دادن این دو نژاد در کیهان شکل گرفته که مهمترین اش را گروهی از نیکوکاران مولوک هدایت می کنند. با این حال خود زاموگوها و اوراریها به شدت از این جریانهای صلح دوست ابراز بیزاری می کنند و سنت جنگی دیرینه شان را مقدس می دانند.

هیچ یک از این دو نژاد موجوداتی فضانورد نیستند و در جو دارای اکسیژن که برای بیشتر نژادهای هوشمند کیهانی مناسب است، تجزیه می شوند و می میرند. به همین خاطر پای این نژادها به دنیاهای خارج از سیاره ی گروتاست نرسیده است. در مقابل سالانه در جنگهای آیینی بزرگ و خونینی شرکت می کنند که یک جذابیت توریستی برای سایر نژادهاست و این تنها نقطه ی تماسی است که این موجودات با سایر نژادهای کیهانی تماس برقرار می کنند. این را هم بگوییم که برخی از روزنامه نگاران اعتقاد دارند کل ماجرای جنگهای ازلی و ابدی این دو نژاد یک تحریف و حقه ی زیرکانه است تا گردشگران را به این سیاره بکشانند و بازارهای هردو نژاد را که زلمبو زیمبوهای ارزان می فروشند را رونق ببخشند.

ریشه: اسم زاموگو از نام استان آشوری زاموآ گرفته شده که در شمال کوههای زاگرس قرار داشته و ساکنانش با آشوریها نزدیک بوده اند. تا پیش از ظهور دولت هخامنشی اغلب جنگهایی میان مردم اورارتو و آشور در می گرفته که تاریخی طولانی و چند قرنی دارد.



زانشین

زانشین‌ها از بومیان وحشی ساکن سیاره‌ی ورجمکرد هستند. هرچند آنان در چهارراه آمد و شد تمدنهای کیهانی گوناگون زندگی می‌کنند، اما همچنان شیوه‌ی سنتی زندگی‌شان را حفظ کردند و به ندرت از اعماق زیستگاه کویری‌شان خارج می‌شوند. زانشین‌ها همگی در قالب یک قبیله‌ی بزرگ سازمان یافته‌اند و از پیرترین مادر اجتماعشان فرمانبری می‌کنند. این جامعه‌ی مادرسالار، هر سال در مکانی آیینی اقامت می‌کنند و همه‌ی زانشین‌های ماده‌ای که به سن بلوغ رسیده باشند در آنجا تخم می‌گذارند. این تخمها در دل شنهای سیاه کویر ورجمکرد آنقدر باقی می‌ماند تا زانشین‌ها طی کوچ سالانه‌شان بار دیگر به آنجا برسند. آنگاه تخمها می‌شکوفد و نوزادان زیر حمایت ماده‌ها قرار می‌گیرند. در این جامعه جنس نر بسیار کمیاب است و بدنی درشت‌اندام‌تر از ماده‌ها دارد و نقشهای پوستش زیباتر و رنگین‌تر است. اما نرها عمری کوتاه دارند و نقش اجتماعی‌شان به اجرای مناسکی دینی و باردار کردن ماده‌ها محدود می‌شود.

زانشین‌ها در حالت عادی مثل مار بر زمین می‌خزند، ولی در شرایط بحرانی می‌توانند با دوبال کوچک‌شان پرواز هم بکنند. زندگی‌شان از راه شکار کردن آتوم‌ها می‌گذرد که نوعی پرنده‌ی عظیم‌الجثه‌ی کویری است. علاوه بر شکار، دامداری هم در میانشان رواج دارد و نوع خاصی از آتوم‌های اهلی کوچک‌اندام را پرورش می‌دهند و از تخمهای مغذی و گوشتشان تغذیه می‌کنند. تنها دشمن طبیعی آنها، رعد و برق‌های هوشمند کویرهای ورجمکرد است که خاستگاهی ناشناخته دارد و هر از چندی این موجودات را مورد حمله قرار می‌دهد و گاهی شمار زیادی‌شان را کشتار می‌کند.

رفتار عجیبی به نام رقص باد در این نژاد دیده می‌شود که موضوع بررسی‌ها و پژوهش‌های مردم‌شناسانه‌ی فراوانی بوده است. این رقص در واقع نوعی مراسم همگانی است که با حرکات موزون و هماهنگ هزاران زانشین اجرا می‌شود. این آیین در سکوت کامل انجام می‌پذیرد و طی آن الگوهای عظیمی بر ماسه‌ی صحرا پدید می‌آید که از مدار سیاره‌ی ورجمکرد هم قابل مشاهده است. علت مشهور شدن این مراسم به رقص باد، این است که در جریان این رفتار، باد شدیدی هم در می‌گیرد و ماسه‌ها را به هوا بلند می‌کند. برخی تا آنجا پیش رفته‌اند که پدید آمدن باد را معلول اجرای این مراسم می‌دانند. به هر صورت، آنچه که مسلم است اینکه وجود باد برای شکل‌گیری الگوهای خاص یاد شده بر شنهای کویری الزامی است. زانشین‌ها در دوران سیطره‌ی امپراتوری مولوک بر ورجمکرد همچنان استقلال خود را حفظ کردند و در موارد انگشت شماری که گروهی از ایشان با نیروهای مهاجم مولوک برخورد کردند، دلیرانه می‌جنگیدند -و به دلیل بدوی بودن جنگ‌افزارهایشان- همگی کشته می‌شدند. مولوک‌ها که پرواز در هوای خشک و سوزان کویرهای ورجمکرد را بسیار خطرناک و سخت می‌دانستند، غلبه بر این قبایل ابتدایی و بی‌اهمیت را آنقدر مهم ندانستند که به خاطرش لشکرکشی بزرگی انجام دهند. به همین خاطر استقلال ایشان را محترم شمردند.

با این همه گزارشهایی در دست است که نشان می‌دهد مولوک‌ها گهگاه اسیرانی از زانشین‌ها می‌گرفته‌اند و آنها را برای آزمایشهای زیست‌شناختی مرگبار به دانشمندان نژاد مرموز خوتای می‌فروخته‌اند. همچنین شایعه‌هایی هست که شهبسواران مولوک نوعی ورزش مرگبار ابداع کرده و صحراگردان تنهای زانشین را همچون شکاری تعقیب کرده و به قتل می‌رسانده‌اند. البته ناگفته نماند که وحشی‌گری این فاتحان از سوی زانشین‌ها بی‌جواب باقی نمی‌مانده و مولوک‌های تک افتاده یا گم شده در کویر اغلب به دست زانشین‌ها مورد تعیب قرار گرفته و کشته می‌شده‌اند. در هر حال به دلیل ابتدایی بودن تمدن این مردم صحراگرد و بی‌علاقه

بودن مولوک‌ها به بسط قدرتشان تا دل کویر، هرگز نبرد بین این دو نژاد حالت منظم و دامنه‌داری به خود نگرفت.

زانشین‌ها پس از فرو افتادن مولوک‌ها و برآمدن آفتاب جمهوری چهارم نیز همچنان در کنج انزوای خود باقی ماندند و در صدد انتقامجویی از مولوک‌ها بر نیامدند. ولی برخی از آنها که در زندانهای مولوک‌ها اسیر بودند، در دادگاه‌ها بین ستاره‌ای حضور یافتند و به زبان باستانی و غریب‌شان که به غرش شبیه است، بر ضد مولوک‌ها شهادت دادند. در جریان همین تحقیق‌های کیفی بود که معلوم شد برخی از ایشان در اختیار خوتای‌ها قرار گرفته‌اند. همچنین می‌گویند یکی از نژادهای مرموز و خطرناکی که گهگاه در کویرهای ورجمکرد دیده می‌شود و شباهتی به زانشین‌ها دارد، نتیجه‌ی دستکاری ژنتیکی این مردم به دست خوتای‌هاست. چون پیشتر چنین موجوداتی در این اقلیم مشاهده نشده بودند.

ریشه: نام این نژاد از عبارت ژاپنی «زان‌شین» گرفته شده که حالت تمرکز ذهنی است هنگام اجرای حرکات رزمی، و به رقص باد در این نژاد اشاره می‌کند. این عبارت همچنین کوتاه‌شده‌ای است از ترکیب «زیر-آفتاب-نشین» که به زیستگاه کویری این موجودات ارجاع می‌دهد.



زئوم

زئوم‌ها موجوداتی خشن و درشت‌جثه‌اند که در گروه‌های صدتایی در ماه هفتم همستگان زندگی می‌کنند که نزدیکترین ماه به سیاره‌ی مادر محسوب می‌شود. شواهد دیرین‌شناسانه نشان می‌دهد که این نژاد در اصل بر سطح سیاره‌ی همستگان تکامل یافته‌اند و بعدتر به این ماه کوچیده‌اند. بین ماه زیستگاه‌شان و سطح همستگان باریکه‌ای از جو رقیق وجود دارد که این دو جرم آسمانی را به هم مرتبط می‌کند. به کمک همین باریکه بوده که زئوم‌ها توانستند سوار بر مانابی‌ها به سطح این ماه مهاجرت کنند. مانابی نام نوعی جانور پرنده‌ی دست‌آموز است که چهار پا و دو بال بزرگ رنگین دارد. تنها جنس ماده‌اش بالهایی بزرگ دارد و چندان نیرومند است که می‌تواند همچون مرکب به کار گرفته شود.

در روایت‌های اساطیری این مردم شرحی در این مورد وجود دارد که چگونه به دنبال یک بحران بزرگ و شیوع بیماری‌ای مرگبار با رهبری سرکرده‌ای شجاع به آسمان پرواز کردند و پس از عبور از ابرهای کروی شکل همستگان، بینابین دو جرم فضایی بی‌وزنی شگفت‌انگیزی را تجربه کردند و بعد به مدار گرانش ماه هفتم فرو افتادند و در آن اقلیم بر زمین فرود آمدند. از سرنوشت آن زئوم‌هایی که بر سطح سیاره‌ی بومی‌شان باقی ماندند اطلاعات زیادی در دست نیست، اما چنین می‌نماید که به خاطر همان بیماری مهلک همگی از بین رفته باشند. چون قرن‌ها بعد وقتی مولوک‌ها به همستگان رسیدند، شهرهای باستانی عظیم‌شان را خالی از سکنه یافتند.

در مقابل، مهاجران به ماه هفتم نوعی جامعه‌ی متکی بر اصول سلحشوری را بنیان نهادند که محور اقتصادش بر استخراج فلز از معادن سرشار ماه هفتم استوار شده بود. بی‌علاقگی‌شان درباره‌ی مفاهیم ذهنی و عقلی باعث شد که هرگز فناوری پیشرفته یا فرهنگ پیچیده‌ای پدید نیاورند. اما مردمانی دلیر و جنگجو هستند و برای قرن‌ها سلحشوران‌شان سوار بر مانابی‌های زرهپوش در آسمان پرواز می‌کردند و هم‌اورد می‌طلبیدند. این مردم پس از ورود مولوک‌ها به ماه هفتم با آنها متحد شدند و در کنارشان برای فتح کهکشان جنگیدند. چندان که در زمان امپراتوری نخست به مرتبه‌های بلندی در ارتش امپراتوری رسیدند.

پس از جنگ بزرگ کیهانی و شکل‌گیری اتحادیه‌ای که امپراتوری مولوک را متلاشی کرد، بخش مهمی از زنتوم‌ها در نبرد با شورشیان کشته شدند. آنها با شجاعت به هوانوردهای آهنین دشمن حمله می‌کردند و در این نبرد نابرابر در واقع به روش متهورانه‌ی اجدادی‌شان خودکشی می‌کردند. پس از پایان جنگ، زنتوم‌های اندکی که زنده مانده بودند به ماه هفتم بازگشتند و در کنار ساکنان قدیمی، به زندگی در شهرهای باشکوه‌شان ادامه دادند.

پس از زوال امپراتوری این مردم به سرزمین خود واپس نشستند و ارتباط خود را با جهان خارج قطع کردند. قوای جمهوری هم ایشان را نادیده می‌انگاشت. به همین دلیل این که در این فاصله دقیقاً چه بر سرشان آمد به معمایی حل ناشدنی بدل شده است. آنچه که هست، وقتی پس از دو قرن بقایای پادشاهی فرسوده و شکست خورده‌ی مولوک به جمهوری پیوست، سربازان جمهوری چهارم که برای اردو زدن به ماه هفتم رفتند و در آنجا هیچ اثری از زنتوم‌ها نیافتند.

از آن هنگام نظریه‌های زیادی در مورد علت ناپدید شدن این موجودات پیشنهاد شده است. گروهی معتقدند که این سلحشوران مغرور وقتی دیدند ستاره‌ی اقبال امپراتوری رو به افول دارد، تصمیم گرفتند خودکشی دسته‌جمعی کنند و همگی خود را به پل هوایی بین ماه هفتم و همستگان رساندند و از آنجا خود

را به خلأ پرتاب کردند. اجساد یخ‌زده‌ی ده‌ها زنتوم سوار بر مانابی که به تازگی در مدار همستگان کشف شده تا حدودی این فرض را تأیید می‌کند. با این حال ممکن است این اجساد به زمانهایی بسیار دورتر مربوط باشند. چون در فضا پیکر مردگان مومیایی می‌شود و بی‌تغییر باقی می‌ماند.

نظریه‌ی دیگر آن است که بازماندگان پادشاهی زنتوم به دست نیروهای انتقامجوی جمهوری خواه قتل‌عام شده باشند. هرچند در این مورد مدارک چندانی پیدا نشده است. به ویژه که شهرشان در ماه هفتم با برجهای بلند و زیبایش دست نخورده و سالم باقی مانده و این نشان می‌دهد در خانه‌هایشان مورد حمله قرار نگرفته‌اند. نظریه‌ی آخر ناپدید شدن دسته جمعی این جنگجویان را به نوعی بیماری ناشناخته و مرگبار مربوط می‌داند. شبیه این اتفاق پیشتر در سطح همستگان هم افتاده بود و آثاری که از اسکلت‌هایشان پیدا شده، تا حدودی چنین حدسی را پشتیبانی می‌کند.

هرچند زنتوم‌های اصیل در منظومه‌ی همستگان ریشه‌کن شده‌اند. اما هنوز چند مهاجرنشینی کوچک از این نژاد در منظومه‌ی ورجمکرد وجود دارد که آخرین بازماندگان‌شان را در خود جای می‌دهد. این جامعه‌ی



کوچ‌نشین تغییرات فرهنگی زیادی را به خود پذیرفته‌اند و از آداب و رسوم قدیمی‌شان تا حدود زیادی عدول کرده‌اند و بیشتر فعالیت‌شان بر فلزکاری و استخراج معادن تمرکز یافته است. ریشه: نام زنتوم از کلمه‌ی مشابهی در زبان اوستایی گرفته شده که «قبیله» معنی می‌دهد. مانابی که اسم مرکب پرنده‌ی این موجودات است ریشه‌ی بنگالی دارد و در این زبان یعنی «زن زیبا».





زولمار

زولمارها موجوداتی هوشمندند که در مجموعه سیارکهای دانتای در همسایگی ارمشتگاه زندگی می‌کنند. آنها چند قرن پیش از ظهور امپراتوری مولوک، با لشکرهای خشن و خونخوارشان از شهرهای زیرزمینی‌شان خارج شدند و به فتح سیارکهای همسایه‌ی خود همت گماشتند. طوری که به زودی یک قلمرو پادشاهی گسترده را در سراسر قلمرو دانتای تشکیل دادند.

زولمارها موجوداتی هستند با قد کمتر از یک متر، که بنا بر سنت قدیمی خود در مراسم رسمی‌شان لباسی یک پارچه و سیاه می‌پوشند و هنگام رفتن به جنگ کت‌های سرخ بر تن می‌کنند. اما در شرایط عادی برهنه هستند و تنها بخشهایی از زره سنتی‌شان را به عنوان آرایه بر تن می‌کنند. اغلب چهار دست و پا راه می‌روند و می‌توانند بر چهار پایشان با سرعت زیادی بدوند. اما در مواقعی که نیاز به استفاده از دستهایشان باشد بر دوپای عقب بلند می‌شوند.

غددی در زیر گردنشان دارند که سمی کشنده را ترشح می‌کند و می‌توانند با پاشیدن این سم از راه سوراخهای بینی‌شان باعث مسموم شدن دیگران شوند. این سم بر بخش عمده‌ی نژادهای بومی ارمشتگاه اثر می‌گذارد و دستگاه عصبی‌شان را دچار اختلال می‌کند. طوری که بیشترشان اراده‌ی آزادشان را از دست می‌دهند و به برده‌های زولمارها بدل می‌شوند.

جنسیت در آنها به شکلی خاص وجود دارد و طیفی گسترده از نر کامل تا ماده‌ی کامل را در بر می‌گیرد. در حالت آماری، هر عضو این نژاد تا حدودی توانایی جفتگیری با یک نر و یک ماده را دارد.

زولمارهای خیلی جوان بیشتر حالت نرینگی دارند، اما هرچه سن شان بیشتر شود، بیشتر به قطب ماده بودن گرایش پیدا می‌کند و به ویژه در سالهای آخر عمرشان تمام خواص نری را از دست می‌دهند.

این موجودات تخم‌گذارند و لاروهایشان موجوداتی حشره مانند هستند که کاملاً با جاندار بالغ تفاوت دارد. در دوران پادشاهی زولمارها، این لاروهای زره‌دار در دوران کودکی تعلیمات نظامی و رزمی سخت و خطرناکی را از سر می‌گذرانند و بخش مهم از آنها در جریان همین تعلیمات می‌مردند. اما آنهایی که باقی می‌مانند پس از پيله بستن و دگردیسی به زولمارهای نیرومند و جنگجویی تبدیل می‌شدند که آماده بودند تا برای پادشاهی باشکوهشان جانبازی کنند.

زولمارهای کنونی هنوز برخی از آموزشهای سخت و خشن به لاروها را حفظ کرده‌اند. آنها کماکان در قالب جامعه‌ای پادشاهی زندگی می‌کنند و شهرهایی در زیر زمین می‌سازند که از شبکه‌ای از تونلهای روکش شده توسط نوعی لعاب تشکیل می‌شود. زولمارها پیکرتراشانی برجسته دارند و آثار هنری انتزاعیشان در کهکشان مشهور است. آنها با هر چهار دست و پایشان مجسمه می‌سازند، و ماده‌ی اولیه‌ی کارشان ماسه‌های خمیرمانندی که در معادن سیارکهایشان وجود دارد.

زولمارها موجوداتی بسیار ظالم و وحشی‌اند که بعد از تاسیس پادشاهی‌شان همه‌ی نیروی خود را صرف سرکوب مقاومت‌های نژادهای شکست خورده می‌کردند. وحشیگری‌شان به حدی بود که چهارتا از نژادهای متمدن ساکن منظومه‌ی ارمشتگاه طی دوران پانصد ساله‌ی سیطره‌ی پادشاهی‌شان منقرض شدند. وقتی امپراتوری مولوک‌ها شکل گرفت و پایشان به آن بخش از کیهان رسید، این پادشاهان ستمگر ترجیح دادند با امپراتوران نیرومند مولوک متحد شوند و تاج و تخت خود را حفظ کنند. در نتیجه حکومتشان برای مدت سیصد سال دیگر - تا انقراض سلسله‌ی مولوک - دوام یافت.

پس از فروپاشی اقتدار مولوک‌ها، با آغاز دوران هرج و مرج در قلمرو امپراتوری قیامهای پیاپی پایه‌های تخت سلطنت زولمارها را لرزاند و به زودی ارتشی متحد از نژادهای شورشی پدید آمد که نه تنها منظومه را از یوغ ظلم‌شان آزاد کرد، که به سیارک زادگاه‌شان نیز حمله برد. در جریان این نبردها نژاد زولمارها تقریباً منقرض شد و امروز تنها بقایایی اندک از این نژاد در کوچ‌نشین‌هایی دور افتاده باقی مانده‌اند که ارتباط چندانی با هم ندارند و مهمترین روایتهای فرهنگی‌شان یادآوری خاطراتی از دوران عظمت‌شان است. روایتشان از تاریخ خودشان و کل کیهان به کلی با آنچه که واقع شده متفاوت است. تا مدتها فرض می‌شد که این تاریخ‌نگاری جعلی نوعی مکر سیاسی و حربی فرهنگی برای چیرگی بر نژادهای مغلوب باشد. اما بعد از شکست خوردن زولمارها معلوم شد که این موجودات اصولاً تاریخ را به شکلی عینی درک نمی‌کنند و آن را همیشه با خیالات خود درهم می‌آمیزند.

ریشه: نام این موجودات از ریشه‌ی سامی «ظلم» گرفته شده است، این اسم در ضمن به خاندانی از مهاجران بریتانیایی هم مربوط می‌شود که در اواخر قرن نوزدهم در استعمار آمریکای شمالی و کشتار سرخپوستان نقشی ایفا کردند و امروز مالک هتل‌های مشهور زولمار هستند.



زوم

زوم‌ها از موجودات متمدن سیاره‌ی ونگوهن هستند. چشمانی درشت و تیزبین و مغزی درشت و پیچیده دارند و سخن گفتن به زبان‌شان برای نژادهای دیگر ناممکن است، چون در اصل گفتارشان نوعی شعر بسیار پیچیده و آهنگین است. به هماغوشی و جفتگیری علاقه‌ی زیادی دارند و بدون این که هدفشان تولید مثل باشد، روزی چندین بار با هم جفتگیری می‌کنند و این مضمون در مرکز آفرینشهای هنری‌شان قرار دارد.

این موجودات از دیرباز خود را وقف پیشبرد هنرهای زیبا کرده بودند. هنوز هم زندگی لذت‌جویانه‌ی بیشترشان از راه خلق آثار خلاقانه‌ی گوناگون و فروختن‌شان به مشتریانی از نژادهای متفاوت تأمین می‌شود. زوم‌ها تمام اوقات فراغت خود را صرف پرداختن به هنرهای خاص نژادشان خود می‌کنند. برخی از این هنرها برای موجودات دیگر غیرقابل درک است. مثلاً یکی از هنرهای مشهورشان تولید مجموعه‌ای از بوهاست که توسط غدد خاص زیر شکمشان تولید می‌شود. سایر موجودات متمدن نسبت به بخش مهمی از این بوها حساسیت ندارند و آنهایی هم دارند معمولاً نظر خوشی به این بوها ندارند. با اینهمه همین هنر ناخوشایند - از نظر سایر جانداران - در میان خود زوم‌ها بسیار محبوب است.

هنر دیگرشان ساختن نقاشیهای غریبی است که بر روی صخره‌ها با کمک گرده‌ی گل‌های رنگارنگ گلزارهای وسیع ونگوهن می‌کشند. این نقاشیها برای یک ناظر خارجی - که چشمهای حساس زوم‌ها را نداشته باشد - بی‌معنا جلوه می‌کند، اما همچنان دلفریب و زیباست و هر ساله هزاران جهانگرد برای بازدید از آنها به

سرزمین سنگلاخ و برهوت زوم‌ها سفر می‌کنند. این نقاشیهای عجیب تنها چند ساعت دوام دارند و در زیر نور درخشان خورشید درخشان و نگوهن خیلی زود سیاه می‌شوند و رنگ می‌بازند.

هنر دیگرشان که مایه‌ی شهرت‌شان در کل کیهان شده، ساخت مجسمه‌های ظریف سنگی‌ایست که به افتخار خودشان زوم نام گرفته است. نحوه‌ی ساخت این مجسمه‌های شگفت‌انگیز رازی است که به شدت توسط زوم‌ها پاسداری می‌شود. اما این تندیسهای پیچیده و انتزاعی برای دستگاه بینایی و لامسه‌ی اغلب نژادهای هوشمند زیبا و فریبا جلوه می‌کند و در سراسر کهکشان مشتریانی پر و پا قرص دارد. رده‌ای از این مجسمه‌ها که بسیار گرانبها هستند، به رنگ سبز ساخته می‌شوند و برای سازندگان‌شان معانی مذهبی عمیقی دارند. به همین خاطر خرید و فروش‌شان برای زوم‌ها ممنوع است و فقط گاهی که یکی‌شان از مهمانی یا دوستی از نژادی دیگر لطفی ببیند و بخواهد جبران کند، آن را به وی می‌بخشد.

با آن که زوم‌ها بدنی ظریف و لاغر دارند و آرام و مهربان‌اند، اما می‌توانند در شرایط بحرانی خشن و دلیر هم باشند. دست کم یکبار در تاریخ‌شان، زمانی که پتاح‌ها کوشیدند تا دامنه‌ی کشورگشایی خود را تا قاره‌ی زوم‌ها گسترش دهند، با شدتی بی‌سابقه جنگیدند و بخش مهمی از حریفان سخت پوست و زرهپوش مهاجم را با سلاح‌هایی ناشناخته نابود کردند. شواهدی هست که نشان می‌دهد در این نبرد هم زوم‌ها با دست خود دشمن را نمی‌کشته‌اند و انگار با سلاحی مرموز باعث می‌شده‌اند پتاح‌ها خودکشی کنند یا به قتل هم‌نوعان‌شان روی بیاورند.

در مورد ماهیت سلاح‌های سرّی زوم‌ها افسانه‌های زیادی در منظومه‌ی ونگوهن بر سر زبانهاست. چنان که می‌گویند یکی از این اسلحه‌ها نقاشی عظیمی بوده که وقتی از فاصله‌ی دور دیده می‌شده، اثر روانی مهیبی به جا می‌گذاشته و باعث می‌شده پتاح‌ها طوری خشمگین شوند که به یکدیگر حمله کنند و خودشان

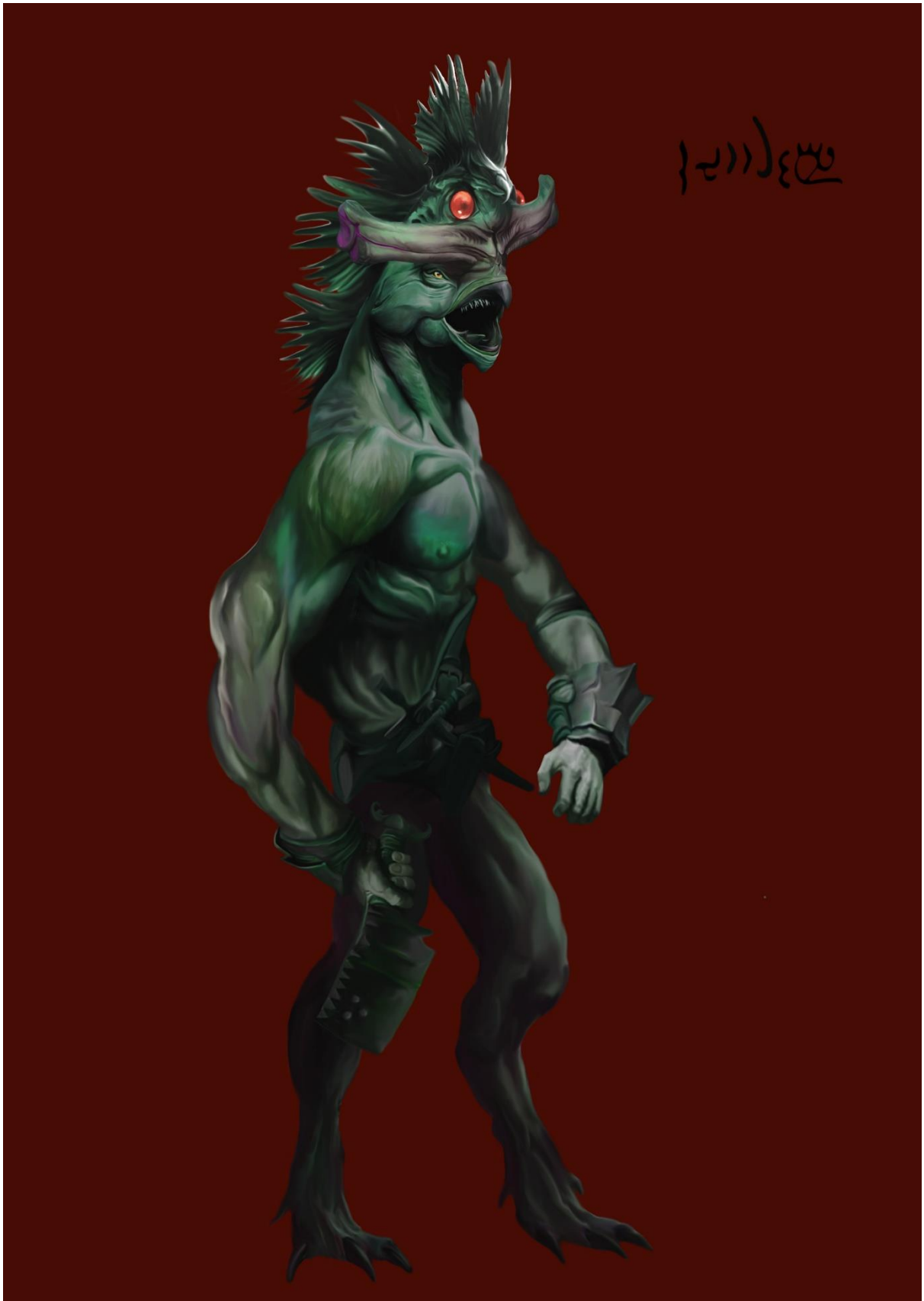
همدیگر را به قتل برسانند. همچنین اشاره‌هایی به یک بمب بودار در اسناد هست که بر مبنای آن انگار زوم‌ها با ترشح بوهایی باعث می‌شده‌اند پتاح‌ها دچار توهم شوند و خودکشی کنند.

هرچند پتاح‌ها در نخستین حمله‌هایشان در فتح قاره‌ی زوم‌ها ناکام ماندند، اما پس از ورود مولوک‌ها به این منظومه توانستند با پشتیبانی ایشان سراسر ونگوهن را تسخیر کنند. زوم‌ها پس از ورود مهاجمان مولوک -شاید به دلیل ناآشنا بودنشان با دستگاه‌های حسی و ادراکی‌شان- نتوانستند از تسلیحات عجیب خود بهره‌برند و در مدت کوتاهی شکست خوردند و مغلوب مولوک‌ها شدند. به این ترتیب در تمام دوران امپراتوری مولوک ظلم و ستم فراوانی از سوی پتاح‌های وحشی بر این قوم زیباپرست وارد شد. خود مولوک‌ها البته چندان خشونتی درباره‌شان به خرج نمی‌دادند. چون از دید آنها زوم‌ها در رده‌ی نژادهایی قرار می‌گرفتند که بدون مقاومت تسلیم شده و به امپراتوری پیوسته بودند. اما پتاح‌ها کینه‌توزانه سرشکستگی‌های قدیمی‌شان را با خشونتی سخت تلافی کردند.

در نهایت پس از چند قرن مبارزه‌ی مخفیانه و زیرزمینی، قوای مولوک از منظومه‌ی ونگوهن پس‌نشستند و زوم‌ها به شکلی منظم جنایتکاران پتاح را مورد تعقیب قرار داده و قلع و قمع کردند. با فراگیر شدن موج شورشهایی که به ظهور جمهوری انجامید، زوم‌ها هم بار دیگر از سلاح‌های مرموز خویش بهره‌گرفتند و با ایجاد موسیقی غریبی باعث شدند مولوک‌ها ابتدا به پتاح‌های غافلگیر شده حمله کنند و بعد به جان هم بیفتند. از آن هنگام تا به امروز زوم‌ها یکی از مقتدرترین نژادهای ساکن ونگوهن به حساب می‌آیند و از اعضای بانفوذ شورای کیهانی جمهوری چهارم هستند.

ریشه: کلمه‌ی زوم سرواژه‌ی «زیباسازی واجد معنا» است که شعار ملی این نژاد است!





سارمات

سارمات‌ها موجوداتی غول‌آسا با بدنی قدرتمند هستند که در همستگان تکامل یافته‌اند. دو دست و دو پا و دمی بلند و بال‌هایی بزرگ و باشکوه دارند و پوست‌شان در طیف رنگهای سرخ تا آجری و قهوه‌ای نوسان می‌کند. بدن تنومندشان اغلب با زره زرینی آراسته می‌شود و همیشه تبرزین و شمشیر پهنی را با خود حمل می‌کنند. موجوداتی بسیار جنگاور و دلیر هستند و از قواعد اخلاقی جوانمردانه‌ای هنگام نبرد پیروی می‌کنند. به همین خاطر در بسیاری از جنگ‌هایشان از موجوداتی بسیار ناتوان‌تر که به اخلاق پایبند نبوده‌اند، شکست خورده‌اند.

سارمات‌ها در قبیله‌هایی پرجمعیت زندگی می‌کنند و در ستونهای سنگی همستگان شهرهایی بزرگ و باشکوه می‌سازند که هر از چندی جایش تغییر می‌کند. چون به قصد دسترسی به آسمان که جولانگاه و شکارگاهشان است، حفره‌های نزدیک به دیواره‌ی ستونها را مورد استفاده قرار می‌دهند و این مناطق سریعتر دچار فرسایش و ویرانی می‌شوند. اگر بخشی از ستونها ریزش کند و به شهرشان صدمه بزند، آن را تعمیر نمی‌کنند و به جایی دیگر نقل مکان می‌کنند و شهری دیگر بر پای می‌دارند. به خاطر همین سبک زندگی‌شان شهرهایشان به نسبت ساده است و با الیاف گیاهی و خرت و پرتهای سبک ساخته می‌شود.

سارمات‌ها دو جنس دارند و یک شاه و ملکه‌ی جنگاور بر جامعه‌شان حکومت می‌کند. این مردمان برای دیرزمانی با موگای‌ها در جنگ و ستیزه بودند. تا آن که بعد از قرن‌ها خونریزی و فرسوده شدن نیروهای

هر دو طرف، به صلحی دست یافتند و تقسیم کاری بین شان شکل گرفت. به صورتی که موگای ها مدیریت و امور دیوانی را بر عهده گرفتند و سارماتها همچون نیروهای نظامی و بازوی اجرایی این اتحادیه نقش ایفا کردند. اتحاد این دو نژاد از ارکان شکل گیری جمهوری سوم کیهانی بود.

ریشه: اسم این موجودات از قوم ایرانی سارمات گرفته شده که با سکاها خویشاوندی داشتند و در

دوران اشکانی اغلب با ایشان متحد شده و با رومیان می جنگیدند.



ساونگهی

ساونگهی‌ها، در معادن آهن و سرب سیاره‌ی وگا زندگی می‌کنند. گوشتی بسیار شیرین، اما سمی دارند و در تاریکی معادن بدنشان با نور بنفش زیبایی می‌درخشد. به ویژه لکه‌های درخشان روی دست و پا و شکمشان در تاریکی جلوه‌ی زیادی دارد. این جانوران همیشه در معادن زندگی می‌کنند و اگر نور خورشید سبز وگا بدنشان را لمس کند، به آرامی ذوب می‌شوند. بدنشان با آن که هیبتی دارد و با رنگ زرد درخشان در تاریکی غارها می‌درخشد، استخوان‌بندی محکمی ندارد و گوشتشان مثل خمیری نرم است.

این موجودات در اعماق معدنها از حشرات ریز غارزی تغذیه می‌کنند. این حشرات برای این که شکار جانوران دیگر نشوند، ترکیبات سمی سرب و آهن را در بدن خود ذخیره می‌کنند، و به همین دلیل هم جز ساونگهی‌ها دشمن طبیعی دیگری ندارند. ساونگهی‌ها به دلیل حساس نبودن به سمیت فلزات سنگین، مشکلی در گواردن این حشرات ندارند، و بنابراین در حالی که با تنبلی در درون شکاف سنگها و تونلهای بی‌پایان درون وگا می‌خزند، این حشرات را با زبان پهنشان از روی سنگها جارو می‌کنند. آنها آهن و سرب اضافی موجود در بدن شکارشان را تخلیص کرده و به صورت خارهایی از فلز خالص در پشتشان ذخیره می‌کنند.

ایلاها که تنها نژاد متمدن ساکن خشکیهای وگا هستند، پس از کندن تونلهای عظیم در معادن، مدتی صبر می‌کنند تا حشرات معادن در آنها جایگزین شوند، و بعد نوزاد ژله مانند و بی‌شکل ساونگهی‌ها را به

درون معادن منتقل می‌کنند تا در جریان زندگی عادی خود برایشان فلزات را استخراج کنند. ساونگهی‌ها از دید معدنکاران ایلا تنها یک مشکل دارند، و آن هم این است که بر خلاف ظاهر آرام و تنبلشان، خیلی خوب از خود دفاع می‌کنند. آنها به خوبی حضور ایلاها را در اطراف خود تشخیص می‌دهند و با احساس خطر بویی عجیب از خارهای رنگین روی دست و پایشان متصاعد می‌کنند، که ایلاها را دیوانه می‌کند.

هر ساله عده‌ی زیادی از معدنکاران ایلا به همین ترتیب دیوانه شده و پس از سرگردانی در دل تونلها، به کام مرگ می‌افتند. به همین خاطر تنها راه استخراج فلز از این موجودات این است که در تونلهای متروک و خالی از حشره جستجو کنند و لاشه‌های ساونگهی‌هایی را بیابند که به مرگ طبیعی از دنیا رفته‌اند و خارهای فلزی بازمانده از جسدشان را تصاحب کنند. با این حال همچنان نوعی ورزش خطرناک و قهرمانی در میان ایلاها وجود دارد و آن هم شکار ساونگهی‌هاست که با تیر و کمان انجام می‌پذیرد و در بسیاری از موارد به دیوانگی و مرگ شکارچی منتهی می‌شود.

ساونگهی‌ها استعداد رشد خیلی زیادی دارند و در صورتی که حشرات کافی برای خوردن بیابند، در مدتی کوتاه تا اندازه‌ی یک کرگدن بزرگ رشد می‌کنند. در ظاهر ارتباط خاصی با هم برقرار نمی‌کنند و در سازمان‌یافته‌ترین حالت در کنار هم بر صخره‌های غارها می‌چرند و همدیگر را به کل نادیده می‌گیرند. اگرچه دو جنس دارند، اما با هم جفتگیری نمی‌کنند و فصل تولیدمثل هم ندارند. نر یا ماده‌ی بالغ‌شان هر از چندی پشتاب یا تخمک خود را به صورت توده‌هایی لزج در گوشه و کنار غارهای تاریک دفع می‌کنند. هر ماده یا نر، به کمک برگه‌های بویایی تلاش می‌کند تا سلولهای جنسی خود را روی سلولهای جنس مخالف بریزد که ممکن است در آن حوالی وجود داشته باشد. اگر این دو توده سلول تصادفاً به هم برخورد کنند، لخته‌ای ژلاتینی را تشکیل می‌دهند که به تدریج رشد می‌کند و تقسیم می‌شود و از هریک صدها لارو ژله‌مانند و

نورانی پدید می‌آید. این لاروها از مواد معدنی موجود در غارها استفاده می‌کنند و پس از یک دوره‌ی دگردیسی نهفته به موجود بالغ تبدیل می‌شوند. برخی از حشرات درشت غارزی این لاروها را شکار می‌کنند و می‌خورند. رفتار عجیبی که در این موجودات ثبت شده این است که در صورت کم شدن ذخایر غذایی و زیاد شدن تعدادشان، در گروه‌های چند هزارتایی از دل غارهای عمیق خود بیرون می‌آیند و در جست و جوی غارهای جدید به اطراف پراکنده می‌شوند. اگر این گروه‌ها تصادفاً در روز از غارها خارج شوند، زیر نور کشنده‌ی خورشید ذوب می‌شوند و توده‌ی جسد‌هایشان به معدن فلزات ایلاها تبدیل می‌شود. ساونگهی‌ها در زمان این خروج‌های انتحاری از معبدها دسته‌جمعی سرودی می‌خوانند و حرکاتی هماهنگ با دم‌شان انجام می‌دهند. به همین خاطر آنان را در میان موجودات هوشمند رده‌بندی می‌کنند.

ریشه: نام این موجودات از کلمه‌ی اوستایی «ساونگهی» گرفته شده که بهره‌اندوزی، سوداگری یا

«سرور رمه‌ها» معنی می‌دهد و نام یکی از فرشتگان فروپایه‌ی زرتشتی است که با روزهای ماه پیوند دارد.



سنگان

سنگان‌ها موجوداتی غول‌آسا از بومیان سیاره‌ی رگا هستند که بدنی زمخت و پر زاویه و پوستی سخت و پر زائده دارند که لایه‌ای ضخیم از ترشحات آهکی رویش رسوب کرده است. از این رو شکل ظاهری‌شان به تخته سنگی بزرگ می‌ماند. به کندی و با احتیاط بر هفت پای پهن و عظیمشان راه می‌روند. چون فرو افتادن و زمین خوردن برایشان مرگبار است و اگر از پا بیفتند به خاطر وزن زیادشان دیگر نمی‌توانند برخیزند و معمولاً در اثر پارگی رگها و از هم در رفتن مفاصلها بختی برای ادامه‌ی حیات ندارند.

سنگان‌ها عمری بسیار طولانی دارند و سوخت و ساز بدنشان بسیار کند است به همین خاطر زمان برایشان بسیار کند می‌گذرد و بر این مبنا ارتباطشان با سایر نژادها بسیار دشوار صورت می‌پذیرد. طوری که گفتگو با یکی از آنها با برای عضوی از نژاد کوفران ممکن است چندین نسل به درازا بکشد. در میان این موجودات و کوفران‌ها روابطی دوستانه برقرار است و معلوم نیست به چه دلیلی کوفران‌ها که همه‌ی سنتها را نقد می‌کنند، سنگان‌ها را تجسم خرد و فرزاندگی می‌دانند و اشتیاقی برای هم‌صحبتی با ایشان دارند. سنگان‌ها ظاهراً متوجه گذر نسلهای پیاپی در کوفران‌ها نمی‌شوند. گفتگو میان این دو نژاد گاه با رد و بدل شدن جمله‌هایی همراه است که میانشان دهها سال وقفه وجود دارد. در این فاصله کوفران‌ها عمر کوتاه خود را سپری می‌کنند و جای خود را به فرزندان‌شان می‌دهند که آنان هم حین زندگی روزمره ادامه‌ی گفتگوی قدیمی نیاکانشان با یک سنگان را پی می‌گیرند.

سنگان‌ها تک جنسی هستند و از راه جوانه زدن تولید مثل می‌کنند. شهر نمی‌سازند و به صورت انفرادی یا در دسته‌های کوچک سه چهار نفره دیده می‌شوند. صلحجو و آرام هستند و به خاطر ابعاد بدن و پوست صخره‌مانندشان دشمن طبیعی ندارند. از حوضچه‌های رسوب مواد معدنی تغذیه می‌کنند و پس‌مانده‌های این مواد را به صورت بلورهایی بر بدنشان جمع می‌کنند.

ریشه: نام سنگان از کلمه‌ی سنگ در پارسی گرفته شده است.



سواد

این موجودات، جاندارانی آبی با حدود هشت متر قد هستند که در دارمای آبی زندگی می‌کنند. محل سکونت آنها در زیر اقیانوسهای عمیق دارماست. سوبادها موجوداتی هوشمندند و تمدنی به نسبت پیشرفته دارند. معمولاً سوار بر دستگاه‌های نازک و دراز درخشانی دیده می‌شوند که مثل قایقی زیر آبی عمل می‌کند و آنها را در درون اقیانوس جابه‌جا می‌کند. این موتورهای زیرآبی، می‌توانند با سرعت زیادی حرکت کنند و سوبادها به کمک همین وسیله در اعماق دریاها به شکار می‌پردازند. شکارهای این موجودات از نرم‌تنانی غول‌پیکر و زهرآگین تشکیل شده است که در کف اقیانوسهای دارمای آبی زیاد دیده می‌شوند.

سوبادها می‌توانند بر تمام سطوح -افقی یا عمودی- حرکت کنند و همچنین قادر به شنا کردن در تمام جهات هستند. بنابراین حس جهت‌یابی پیچیده‌ای در آنها تکامل یافته که باعث می‌شود از بهترین خلبانان کیهان باشند. افرادی که به شهر آنها پا گذاشته‌اند، بارها از توانایی ساکنان این شهر در شنا کردن به پشت یا پهلو یاد کرده‌اند.

این موجودات در کف اقیانوس دارمای آبی یک شهر مشبک و غول‌پیکر به نام «شهر زرد» ساخته‌اند که معماری‌ای دیوانه‌وار دارد. در داخل این شهر، جهت معنا ندارد و کف بسیاری از خانه‌ها در سمت بالا قرار گرفته است. در این شهر مجسمه‌های بزرگی را می‌توان دید که کج بر روی پایه‌ای قرار داده شده‌اند، و ساختمانهای زیادی هم هست که ترتیب قرارگیری‌شان از هیچ نوع نظم فضایی خاصی پیروی نمی‌کند و با زوایایی عجیب نسبت به هم قرار گرفته‌اند. تمام ملزومات زندگی در داخل خانه‌های سوبادها به صورت ثابت

و چسبیده به دیوار و سقف قرار دارد. (گرچه خود سوبادها درکی از مفهوم کف و سقف و پایین و بالا ندارند.) در واقع خانه‌های آنها مجموعه‌ای از سطوح خمیده است که اثاثیه‌ی فلزی طلایی‌رنگی بر سطوحش محکم شده است. خود خانه‌ها هم از فلز زردی ساخته می‌شوند که توسط خود این موجودات از معادن کف اقیانوس استخراج می‌شود و نسبت به آب اسیدی اقیانوسهای دارما مقاومت دارد.

سوبادها دارای نظام اجتماعی مستحکمی هستند. همه در توده‌ی متحد و همبسته‌ای زندگی می‌کنند و مالکیت شخصی برایشان معنی ندارد. تخمگذارند و عده‌ی اندکی در شهرشان توانایی زاد و ولد دارند. این گروه اندک که طبقه‌ی اشرافی بارورها را تشکیل می‌دهند، شکمی بزرگ و سری کوچک دارند و در ناز و نعمت به سر می‌برند. قدرت بینایی سوبادها ضعیف است و به کلی کر هستند. در مقابل بویایی‌شان خیلی نیرومند است و از راه بوها با زبانی پیچیده با یکدیگر ارتباط برقرار می‌کنند. دو پره‌ی پهن در دو طرف سرشان قرار دارد که برای مدت‌ها به جای گوش اشتباه گرفته می‌شد اما حالا مشخص شده که اندامی تعادلی برای شنا کردنشان است.

این موجودات به نسبت گوشه‌گیرند و علاقه‌ی چندانی به ارتباط با سایر موجودات هوشمند ندارند. شاید دلیلش این باشد که نسبت به فشار کم حساسیت دارند و اگر از آب خارج شوند، بدنشان مثل بادکنکی می‌ترکد. گاهی می‌توان این موجودات را سوار بر مرکبهای فلزیشان دید که در اعماق کمتر اقیانوس به سرعت حرکت می‌کنند. ظاهراً یکی از معدود نژادهای کیهانی هستند که جنگ در آنها هرگز تکامل نیافته است. چرا که همواره در انزوای مخصوص به خود در کف اقیانوسها زندگی می‌کرده‌اند.

سوبادها به نسبت مهمان‌نوازند و نژادهایی که می‌توانند سفرایشان را در فشار باورنکردنی کف اقیانوس دارما زنده نگهدارند، می‌توانند از فواید داد و ستد با این موجودات غول‌پیکر برخوردار شوند. به خصوص که شهر زرد یکی از مهمترین صادرکنندگان فلزات، ابزارهای حمل و نقل مخصوص فشار بالا، و

گوشت نرم‌تنان است. در مقابل، سوبادها خریداران خوبی برای انواع گوشت‌های غیرسمی، سوخت مایع، و آثار هنری هستند.

ریشه: نام این موجودات از سندباد مشتق شده که جهانگرد و دریانورد افسانه‌ای در داستانهای عامیانه‌ی ایرانی است.



سوپریگو

این نام به زبان محلی نژاد کادیشو به معنای ارباب است. این موجودات، در واقع نوعی انگل عجیب و هوشمند هستند که با مکندگی حساس به اعصاب انتهایی بدن خود به پشت گردن کادیشوها می‌چسبند و دنباله‌های عصبی خود را وارد دستگاه اعصاب مرکزی میزبانانشان می‌کنند. پس از انجام این عمل، کادیشو به صورت عروسکی در دست اربابش در می‌آید و هرچه را که او فرمان دهد انجام می‌دهد. مسیر تکامل سوپریگوها بی‌تردید موازی با کادیشوها بوده است. چون به خوبی با نحوه‌ی زندگیشان آشنایی دارند و چگونگی تکثیرشان را هم بر همین اساس برنامه‌ریزی می‌کنند.

سوپریگوها با وجود بدن ساده و حلزون‌ماندشان، بسیار هوشمند هستند. در حالت آزاد و زمانی که به دنبال میزبان می‌گردند، به تکه‌ای گوشت سبز رنگ شبیه‌اند که ورقه‌هایی حساس به ارتعاش و بو بر فرازش روییده باشد. در زیر این بدنه‌ی گوشتی صدها پای ریز و چالاک وجود دارد که انگل را به سرعت حرکت می‌دهد. برخی از همین پاها می‌توانند به درون پوست و استخوان کادیشوها نفوذ کنند و با دستگاه عصبی‌اش ارتباط برقرار کنند. پس از اتصال انگل و میزبان، این بخش ورقه‌ای بالایی پژمرده می‌شود و می‌خشکد و می‌ریزد و به جایش از تورم بدنه‌ی سوپریگو، عضوی شبیه به سر ایجاد می‌شود که مثل نقابی به گردن کادیشوی میزبان می‌چسبد. این سر چشمهای مرکب و خرطومی حساس برای بو کشیدن دارد.

کادیشویی که توسط یک ارباب تسخیر می‌شود، در ادامه‌ی عمرش کاری جز یافتن قربانیان جدید و منتقل کردن اربابهای نوزاد بر پشت آنها ندارد. این اربابان نوزاد از دو زایده‌ی سرمانندی که از انتهای بدن اربابها بیرون زده است تولید می‌شوند. یکی از این زواید یاخته‌های جنسی نر و دیگری تخمکهای ماده را تولید می‌کند و این دو سلول با هم ترکیب شده و به سرعت پوسته‌ای در اطراف بدن کروی و میکروسکوپی خود تشکیل می‌دهند و اگر در مجاورت پوست کادیشو باشند، محکم به آن می‌چسبند. پس از یک دوره‌ی نهفته، زوایدی از این جنین خارج می‌شود و در بدن میزبان نفوذ می‌کند و به تدریج مغز او را در کنترل خود می‌گیرد.

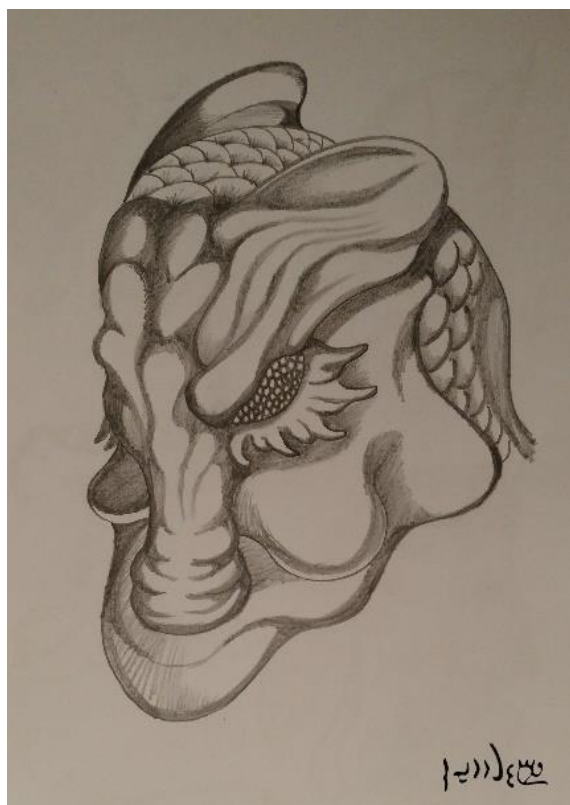
پس از اتصال سوپریگو با مغز کادیشوها، دیگر نمی‌توان آنها را جدا کرد و اگر این کار انجام شود، میزبان هم علاوه بر انگل می‌میرد. این موجودات عجیب در حالت بالغ هم راهی برای منتقل شدن به میزبانان خود دارند و آن هم این است که با خارهای سمی‌ای که روی آلت نرینه‌شان قرار دارد پای کادیشوها را می‌گزند و آنها را به این ترتیب بیهوش می‌کنند. بعد هم با شکم نرمشان روی زمین می‌خزند و خود را به پشت گردن قربانی می‌رسانند. به محض ورود چنگال عصبی انگل، میزبان به هوش می‌آید و تحرک خود را از سر می‌گیرد. اگر پس از گزیده شدن پای قربانی به دلیل دخالت اطرافیان اتصالی با انگل انجام نپذیرد، سمی که در همان گزش اولیه به خون کادیشو تزریق شده، او را می‌کشد.

مدتها قبل در دوران امپراتوری کادیشو این موجودات پراکنش فراوانی پیدا کرده بودند و بنا بر نظر گروهی، نخستین پادشاه تاریخی کادیشوها - که بنیانگذار امپراتوریشان هم بود - به این انگل مبتلا بوده است. چون در دوران این پادشاه نوعی گردنبند مسی و سنگین رایج شد که برای اولین بار توسط خود پادشاه مورد استفاده قرار گرفت و ظاهراً پوششی بود برای مخفی کردن اربابان از چشم دیگران.

در میان گروه‌هایی از کادیشوها که از دسترس این اربابها مصون مانده‌اند، رسم است که هرکس آلوده به انگل شود را به قتل می‌رسانند. چنین رسمی در آغاز هم در میان این نژاد میزبان رواج داشته، اما پس از مُد شدن استفاده از این گردنبند خاص، تشخیص مبتلایان به انگل از افراد سالم ناممکن شد. گویا با همین روش زیرکانه بود که در تمام دوران تسلط امپراتوری بر مجموعه‌ی ارمشتگاه، بخش مهمی از جمعیت کادیشوها توسط این موجودات کنترل می‌شده‌اند و گویا انگیزه‌ی اصلی تغییرات رفتاری دامنه‌دار ایشان در جریان جنگهای توسعه‌طلبانه و وحشیگریهای افراطیشان هم به همین موضوع مربوط بوده باشد. در نهایت این موجودات پس از آغاز هرج و مرج به دست یک کاهن محبوب و بانفوذ که سنت گردنبند را طرد کرده بود، رسوا و ریشه‌کن شدند و امروزه فقط عده‌ی اندکی از آنها بر میزبانان منفردی که مانند قاتلان فراری در جنگلهای ارمشتگاه سرگردانند، زندگی می‌کنند.

ریشه: نام سوپریگو از تحریف مفهوم فرامن (Super-Igo) در نظریه‌های روانکاوی ساخته شده

است.



سوهران

سوهران‌ها از نژادهای بزرگ و نیرومند ساکن همستگان هستند. جثه‌ای به اندازه‌ی یک کرگدن دارند و با پاهای بسیار کوتاه و دست‌ها درازشان کمابیش چهارپا به نظر می‌رسند. به شکلی که با دست‌ها هم راه می‌روند و هم کارهای دستی انجام می‌دهند. دو جنس دارند و در سنین پایین ازدواج می‌کنند و خیلی زود صاحب دو بچه می‌شوند. هر سوهران ماده تنها می‌تواند یکبار زایمان کند و پس از آن دستگاه تولید مثل‌اش همزمان با زاییدن فرزند پاره پاره و از بدن دفع می‌شود. سوهران‌ها همواره دوقلو می‌زایند و بنابراین جمعیتشان ثابت است. جوان‌هایشان بدنی شفاف و لزج دارند. به طوری که سایه‌ی استخوانهای نرم‌شان از بیرون پیداست. پس از بالغ شدن به تدریج رنگشان عوض می‌شود و به طیفهایی از قرمز دگرذیسی پیدا می‌کند. زوایدی مثل یال و دسته‌هایی از موی آجری رنگ و تیغه‌های استخوانی بر سر و بدنشان می‌روید که در نرها متنوع‌تر است. این موجودات پیش از ورود لوداچ‌ها به قلمروشان مردمانی خونخوار و جنگجو بودند. تاریخ‌شان در آن دوران از فهرست‌هایی طولانی از نام روسای قبایل و سرداران نیرومند تشکیل شده و کتابهای جغرافی‌شان در اصل سیاهه‌ی مناطق مختلفی است که جنگ‌هایی بزرگ در آن رخ داده است. هرچند انبوهی از اسناد از این دوران باقی مانده، اما چون به زبان باستانی‌شان نوشته شده، درست مورد پژوهش قرار نگرفته است. به همین خاطر سرگذشت‌شان نقاط تاریک زیادی دارد و تاریخ قدیم‌شان کمابیش ناشناخته مانده است.

در حدود هشت قرن قبل - به حساب سال محلی همستگان - موجوداتی به نام لوداچ در پهنه‌ی این سیاره پدیدار شدند که گویا نوعی جهش یافته از یک نرمتن دریازی بودند. لوداچها دستگاه عصبی پیچیده‌ای داشتند و نخست همچون نوعی مرض انگلی در جمعیت سوهران‌ها تکثیر شدند. لوداچها رشته‌هایی از دستگاه عصبی خود به پس سر سوهران‌ها می‌فرستادند و مغز و نخاع میزبان را با مراکز عصبی خودشان مربوط می‌ساختند. در نتیجه میزبانان‌شان به موجوداتی آرام و سر به زیر تبدیل می‌شدند و به خاطر مهار خشونت و پرخاشگری ذاتی‌شان امکان اتحاد و همکاری با هم را پیدا می‌کردند.

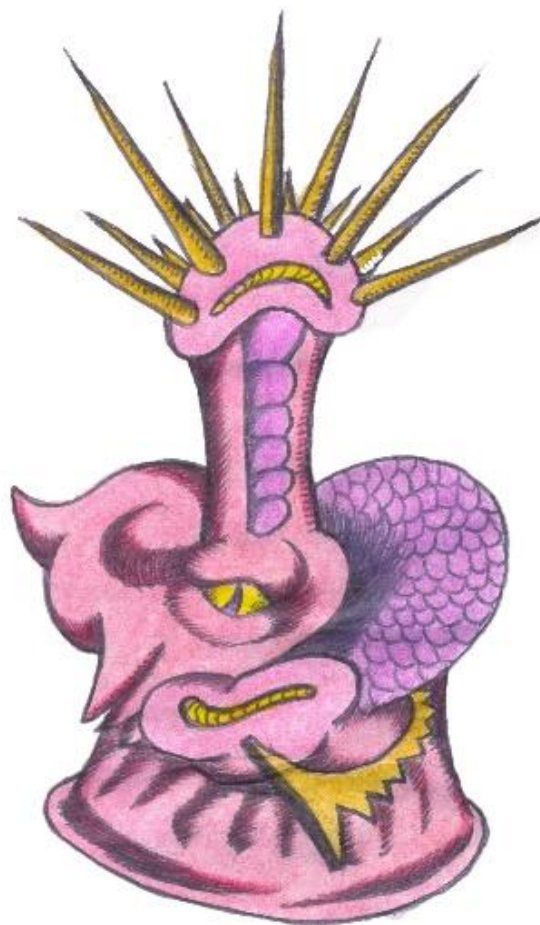
به این ترتیب شهرهای سوهران که با لوداچها آلوده شده بودند به زودی دورانی درخشان از رشد و ترقی را تجربه کردند و از شهرهای دیگر پیشی گرفتند، که در برابر این انگل مقاومت می‌ورزیدند. بعدتر جنگی بزرگ در گرفت که در آن سوهران‌های انگل‌دار و بی‌انگل‌ها با انگیزه‌ی مشترک آزاد کردن دیگری از وضعیت‌شان (ابتلای بوم‌شناسانه به انگل یا ابتلای ژنتیکی به خشونت) با هم جنگیدند. بدیهی بود که سوهران‌های متحد شده با لوداچها در این نبرد برنده شوند. چون هرچند خشم و خشونتشان از رقیبان کمتر بود، اما راهبردهای جنگی‌شان موفق‌تر و پیچیده‌تر و هماهنگی و اتحادشان چشمگیرتر بود. پس از آن سوهران‌هایی که انگل نداشتند منقرض شدند و این موجودات با لوداچها همچون پیکره‌ای یگانه ترکیب شدند.

سوهران‌های کنونی بدنی تنومند و گوژپشت هستند که تیغ‌ی استخوانی تیزی در وسط پشتشان دارند. گویا این تیغه در اجداد این موجودات برای این تکامل یافته که به اجداد لوداچها مبتلا نشوند، که از ابتدای تاریخ انگلهای خارجی بدن سوهران‌ها بوده‌اند. چون کتیبه‌هایی در دست است که این ارتباط را نشان می‌دهد. چنین می‌نماید که تکامل لوداچهای امروزمین با جهشی همراه بوده که شکل بدن‌شان را تغییر می‌داده و توانایی چسبیدن به همین تیغه و گذراندن شاخه‌های اعصاب از میان استخوان را به ایشان می‌داده است.

جامعه‌ی سوهران- لوداچ‌ها پس از تثبیت به نظامی صلح‌جو و آرام تبدیل شده که سازنده‌ی شهرهایی عظیمی‌ست که همچون مخروطهایی سنگی سپیدی در ارتفاعی باورنکردنی بر فراز کوههای همستگان قد برافراشته‌اند. این مخروطها حاوی میلیون‌ها حجره‌ی بزرگ و کوچک است که در آنها همه‌ی اعضای این نژاد در کنار هم زندگی می‌کنند.

همه‌ی کارهای تولیدی و مصرفی در جامعه‌ی سوهران به صورت دسته‌جمعی و اشتراکی انجام می‌پذیرد. این موجودات در تولید سیستم‌های مکانیکی ساده تخصص دارند و فناوری چندان هوشمندانه‌ای ندارند. در روزگاران دور تولید کشتیهای جنگی در جامعه‌شان رونقی داشت، اما حالا فقط ناوگان تجارتي کوچکی در هر شهرشان دارند. از تولید هنر و ادبیات پیشرفته هم عاجز هستند و این آفریده‌ها در میان‌شان به سرودهایی ساده در ستایش جامعه‌شان منحصر است که دسته‌جمعی هنگام کار کردن آن را می‌خوانند. زبان‌شان هم ساده است و از واژگانی کم‌شمار و محدود تشکیل شده که هرکدام سراسر است به چیزی در جهان خارج ارجاع می‌دهد و فاقد عناصر استعاری و شاعرانه است. هرچند شواهدی باستان‌شناسانه وجود دارد که نشان می‌دهد سوهران‌ها پیش از ابتلا به لوداچ هنری پیچیده و ادبیاتی غنی داشته‌اند.

ریشه: کلمه‌ی سوهران از ریشه‌ی پهلوی «سوهَر» گرفته شده که همان سرخ در پارسی امروزی است و در نام سهراب و سهروردی باقی مانده است. نامشان کنایه‌ایست به پرچم سرخ کشورهای کمونیستی. همچنان که نام لوداچ از فیلسوف و نویسنده‌ی کمونیست نامدار یعنی لوکاچ گرفته شده است.



سیار

این موجودات بازماندگان نژاد کهن هستند که هزاران سال قبل در سیاره‌ی اسپیتورن امپراتوری بزرگی را پدید آوردند و تنها نژادی بودند که توانستند در برابر کوشش جنون‌آمیز آلیشیمایا برای استیلا بر سیاره‌شان واکنش مؤثری نشان دهند. تاریخ جنگ‌های بین این دو نژاد که در گذشته‌های دور رخ داده، همچنان در قالب داستانهای پهلوانی و روایت‌های حماسی در میان سیپارها روایت می‌شود. در این نبردها سیپارها پیروز شدند و چنین می‌نمایند که همین موجودات علت اصلی انقراض آلیشیمایا بوده باشند.

سیپارها حدود هفتاد سانتی‌متر قد دارند و بسیار هوشمندند. بر پیشانی‌شان زائده‌ای دراز و متحرک روییده که به بافتی درخشان و نورانی ختم می‌شود. این بافت بسته به افکار سیپار، رنگ عوض می‌کند و هرچه تمرکز و تأمل موجود بیشتر باشد، با شدت بیشتری پرتوافشانی می‌کند. به همین خاطر سیپارها با نگاه کردن به آن حال و هوای مخاطبشان را در می‌یابند و از آن همچون عنصری پایه در زبان بدن استفاده می‌کنند. این اندام در اصل به جفتگیری سیپارها مربوط می‌شده و هنوز هم در زمان هم‌آغوشی بیشترین نور را تولید می‌کند.

اعضای این نژاد بدنی چاق و تنومند دارند که دو دست و دو پای پهن پرده‌دار بر آن جای گرفته است. اغلب راه می‌روند، اما شناگران خوبی هم هستند و اندامی بادکنکی در بالای شانسان دارند که می‌توانند با متورم کردنش جرم حجمی تن‌شان را کم و زیاد کنند و تا اندازه‌ای با این وسیله در هوا شناور هم می‌شوند.

با زبانی صوتی سخن می‌گویند اما یک نوع زبان اشاره‌ی پیچیده هم در میان خود دارند که یادگیری‌اش برای نژادهای دیگر بسیار دشوار است.

در هنر و ادبیات دستی ندارند و تنها نشانه از شعر در فرهنگشان همان حماسه‌های بلندی است که شاعران قدیمی‌شان در شرح پیروزی‌هایشان بر کژاخوزی‌ها سروده‌اند. با این حال در زمینه‌ی فنی و صنعتی صاحب نبوغ هستند و به ویژه در تولید سلاح‌های زیستی و شیمیایی فن‌آوری پیشرفته‌ای دارند. امروز اثر چندانی از خوی جنگجویی در این تمدن باقی نمانده و بیشتر بازرگانان و صاحبان صنایع سیپار ترجیح می‌دهند به جای جنگیدن با سایر نژادها، ابزارهای جنگی مرگبارشان را به آنها بفروشند. در میان این مردم بزرگترین قاچاقچیان اسلحه هم دیده می‌شوند.

شهرهای بزرگ و آباد سیپار در مناطق کوهستانی چندین سیاره از خوشه‌ی پروین استقرار یافته و مراکزی تجاری است که رونقی چشمگیر دارد. هنگامی که سربازان امپراتوری مولوک برای نخستین بار به این سیاره‌ها رسیدند، شهرهایی درخشان و تمدنی باشکوه را یافتند که مردمانش گرایش چندانی برای جنگیدن از خود نشان نمی‌دادند. به این ترتیب مولوک‌ها به سادگی و بدون آسیب زدن به شهرهای سیپار کنترل آنها را در دست گرفتند و از مشتریان مهم تسلیحات سیپار شدند. در زمان خیزش تمدنهای شورشی و جنگهایی



که به انقراض امپراتوری انجامید، سیپارها با آینده‌نگری طرف جبهه‌ی پیروز را گرفتند و مشتریانشان را از بین جمهوری خواهان برگزیدند. بمبهای صوتی آنها را یکی از کلیدهای پیروزی شورشیان دانسته‌اند.

ریشه: نام این نژاد از شهر سیپار در سومر باستان گرفته

شده است که در نزدیکی بغداد امروزیین قرار داشته است.



سیمرون

سیمرون‌ها از نژادهای متمدن سیاره‌ی تیتیس هستند. موجوداتی هستند شناگر و تنومند که دستها و پاهایی عضلانی دارند. دو باله‌ی پهن و گوشتی بر پشتشان هست که در حالت عادی روی تن‌شان جمع می‌شود، اما می‌توانند بازش کنند و به کمکش زیر آب با سرعت شنا کنند. اغلب در دریا زندگی می‌کنند و هنگام خروج از آن کلاهخودی پر از آب اسیدی تیتیس بر سر می‌گذارند و به این شکل می‌توانند تا مدتی در خشکی فعالیت کنند.

سیمرون‌ها در کف اقیانوسهای وسیع و آبی‌رنگ سیاره‌شان در شهرهایی بزرگ و هرمی شکل زندگی می‌کنند. دو جنس دارند و ماده‌ها فرزندان‌شان را از میان حفره‌ای بر پشت بدنشان می‌زایند. جامعه‌شان از نظام مردم‌سالاری آزادیخواهانه‌ای پیروی می‌کند و با این حال آداب و رسوم پیچیده و مفصلی دارند که به شدت بدان پایبند هستند. طوری که ساده‌ترین کارها را هم تنها پس از اجرای آدابی مشخص و مفصل انجام می‌دهند. تاریخ این موجودات با تمدنهای خشکی‌زی سیاره‌ی تیتیس گره خورده است. قرن‌ها پیش، هنگامی که نبرد بزرگی بین دو تمدن هارپا و آمورگا در گرفت، سلحشوران سیمرون طرف آمورگاها را گرفتند. به این ترتیب یکی از دلایل اصلی شکست هارپاها و و ریشه‌کن شدن نژادشان همین موجودات بودند. سیمرون‌ها هنوز هم خاطره‌ی این نبرد را در قالب اسطوره‌هایی حفظ کرده‌اند. این داستانها به عنوان منشأ همکاری و همراهی شگرف بین دو نژاد آبی‌زی و خشکی‌زی تیتیس -یعنی سیمرون‌ها و آمورگاها- در نظر گرفته می‌شود.

سیمرون‌ها در جریان گسترش دامنه‌ی جمهوری چهارم به منظومه‌ی تتیس، نقشی فعال ایفا کردند و نماینده‌ی تمدنهای منظومه‌شان در شورای کهکشانی منطقه‌شان هستند. مردمانی جنگاور هستند و به ویژه در ساخت سفینه‌های خاردار و بزرگی مهارت دارند که به اشکال عجیب و غریب طراحی می‌شود و هیچ دوتایش با هم شباهت ندارد. مخترعان بزرگی از میان‌شان برخاسته و ابزارهای خلاقانه ولی ساده‌ای طراحی می‌کنند که در سراسر کیهان به ویژه مورد علاقه‌ی نژادهای آبی است. سیمرون‌ها هنوز هم هر ساله در جریان مسابقات رزمی مشهور و سنتی‌شان، بر مرکبهای پرنده‌ی دوزیستان سوار می‌شوند و در حالی که در آسمان سرخ‌رنگ تتیس پرواز می‌کنند، با تبرزین با یکدیگر می‌جنگند. این مراسم از مشهورترین مسابقات ورزشی این منظومه محسوب می‌شود.

ریشه: نام این موجودات از اسم رود سیمره گرفته شده که یکی از سرشاخه‌های کرخه است.





عدا

عَداد، نژادی به نسبت منزوی از بومیان زمین است که هیتاسپ‌ها به هنگام کشف این سیاره با آن برخورد کردند. عده‌ای معتقدند این موجودات اعقاب نژادی افسانه‌ای به نام انسان هستند که قرن‌ها پیش منقرض شده و در اثر پرتوهای جهش‌زای خاکِ آلوده‌ی زمین به این شکل تکامل یافته است. برخی دیگر هم ایشان را مهاجرانی می‌دانند که در زمانی دوردست از منظومه‌ی نیم‌اسپ به زمین کوچیده‌اند و این حدس هم وجود دارد که اجدادشان با هیتاسپ‌ها یکی بوده باشد.

عدادها موجوداتی جنگاورند با بدن عضلانی و درشت، که ساختار کلی پیکرشان تا حدودی به هیتاسپ‌ها شباهت دارد، ولی بسیار زمخت‌تر و کم‌هوش‌تر از ایشان هستند. دو دست و دو پا دارند و بدنشان از موی بلندی پوشیده شده است. در نرهایشان شاخی بر پیشانی می‌روید که به تدریج هم‌زمان با بلند شدن پیچ و تاب می‌خورد و اندازه و شکل‌اش تعیین‌کننده‌ی شأن اجتماعی و مقام افراد است. گوشه‌هایی بزرگ و یالی بلند بر سر و صورتشان دارند که آن را رنگ می‌کنند و به شکلهای متفاوت می‌آرایند.

در زمان ورود این مسافران کیهانی، این مردمان متمدن‌ترین نژاد زمین محسوب می‌شدند و با آن که سفینه‌هایی ابتدایی می‌ساختند، اما در دسترسی به سیاره‌های دوردست موفقیت چندانی به دست نیاورده بودند. در زمان ورود هیتاسپ‌ها این مردم در قالب قبیله‌هایی بزرگ و پرجمعیت در زمینهای سوخته و بایر زمین زندگی می‌کردند، و هرکدام‌شان رهبری وحشی و خودکامه داشتند که فرمانبری بی‌چون و چرایی را از اتباعش انتظار داشت. مهمترین فعالیت این مردم تا به امروز هم حمله به قبایل همسایه است و غارت

رمله‌هایشان، که نوعی چهارپای علف‌خوار درشت‌اندام پشمالوست و عدادها از شیر و گوشتش تغذیه می‌کنند. عدادها در زمان نخستین تماس با هیتاسپ‌ها بر ساخت اسلحه‌هایی سرد مثل شمشیر تمرکز داشتند که در جنگ‌های بی‌پایان بین خودشان از آن استفاده می‌کردند، و استفاده از سلاح‌های گرم را ناجوانمردانه می‌دانستند. مهمترین هنرشان هم ساخت زره‌هایی باشکوه بود که با آن بدن خود را می‌پوشاندند و زخم‌های فراوانی که در جنگ‌ها بر می‌داشتند را زیرش پنهان می‌کردند.

پس از ورود هیتاسپ‌ها به زمین، قبیله‌های عداد تا مدتها می‌کوشیدند بیگانگان را از بین ببرند و پایگاه‌های مهاجرنشینی‌شان را ریشه‌کن کنند. هیتاسپ‌ها اعتقاد دارند که این موجودات خوشاوندان دوردست‌شان هستند و به همین خاطر در ابتدای کار صلح‌جویانه رفتار می‌کردند و حمله‌های پراکنده‌ی ایشان را نادیده می‌گرفتند. اما پس از آن که یکی از قبایل عداد کل ساکنان یکی از اردوگاه‌هایشان را اسیر گرفت و همه را به افتخار خدایشان قربانی کرد، واکنش تندی نشان دادند و به قلمرو آنها حمله کردند و همه‌ی عدادهای عضو آن قبیله را قتل‌عام کردند. دامنه‌ی این نبرد به زودی به قبیله‌های دیگر هم کشیده شد و ارتش‌های ابتدایی عدادها در حالی که سرودهای رزمی خود را فریاد می‌زدند، با شمشیر و نیزه به هوانوردهای پیشرفته‌ی هیتاسپ‌ها حمله کردند. جنگاوران‌شان پیشاپیش صفوف خود پرچم‌هایی آراسته به شمایل خدایان‌شان را حمل می‌کردند و اعتقاد خلل‌ناپذیری داشتند که این نقش‌های مقدس آنان را از گزند پرتوافکن‌های دشمن حفظ خواهد کرد. نتیجه‌ی این کارها آن بود که گروهی بزرگ از قبیله‌های متحد یکی پس از دیگری در نبرد با آتش و آهن بیگانگان سوخته و نابود شدند.

این واکنش مرگبار هیتاسپ‌ها به جای آن که واکنشی خشم‌آلود و انتقام‌جویانه در میان سایر قبیله‌ها برانگیزد، باعث شد عدادها برای بیگانگان فضایی احترام‌زیادی قایل شوند و ارتباطی دوستانه میان دو نژاد تازه پس از آن آغاز شد. هیتاسپ‌ها هم که از شجاعت نامعقول زمینی‌ها حیرت کرده بودند، از سویی با ایشان

ارتباط دوستانه برقرار کردند و از سوی دیگر گروهی از کودکان بازمانده از قبایل نابود شده را در اردوگاه‌هایی ویژه بر زمین پرورش دادند و ایشان را با تمدن خود آشنا کردند. نتیجه آن شد که نوعی فرهنگ دورگه‌ی هیتاسپ-عداد پدید آمد که امروز در میان این مردم رواجی تمام دارد.

این موجودات همچنان سنن دینی سخت و محکمی دارند و خدایان گوناگونی را می‌پرستند که همه‌شان شباهت زیادی به خودشان دارند. هر قبیله همچنان درفشها و سپرهای جنگاورانش را با نمادها و نقشهای مربوط به این خدایان تزئین می‌کند و هر شش ماه یکبار از میان خودشان قربانیانی به پیشگاه‌شان تقدیم می‌کنند. با این حال خوی پرخاشگری‌شان تا حدود زیادی تعدیل شده و جنگهای پردامنه کمتر در میانشان بروز می‌کند. برخی از عدادها در قالب رسته‌های سرباز مزدور در ارتش هیتاسپ‌ها حضور دارند و متحد این نژاد محسوب می‌شوند.

ریشه: نام این موجودات از اسم یک خدای کهن کنعانی به اسم عَداد گرفته شده که با توفان پیوند داشته و برایش قربانی‌های زیادی می‌گزارده‌اند.





فراش

فراش‌ها نژادی از موجودات هوشمند هاتور هستند که تمدنی درخشان و پر عظمت را بر پایه‌ی نوعی فرهنگ راهزنی بنیان نهادند. این موجودات شاخی بلند بر پیشانی دارند و دو چشم و دو گوش بزرگ پره‌دار زیر آنها در بالای جمجمه‌شان قرار گرفته است. بدنی تنومند و عضلانی دارند و مهارتشان در استفاده از سلاح‌های پرتابی مشهور است.

فراش‌ها در ابتدای تاریخ خود موفق شدند جانورانی نیرومند و تندرو به نام اوشتار را رام کنند و پس از آن همه‌ی رخدادهای مهمی اجتماعی‌شان به این مرکب‌های وفادارشان گره خورده است. هر فراش در زمان تولد با یک اوشتارِ نوزاد همراه می‌شود و این دو پا به پای هم رشد می‌کنند و ارتباط بسیار نزدیکی با هم برقرار می‌کنند. نوزادان فراش وقتی از تخم خارج می‌شوند متحرک و هوشیار هستند و نیازی به مراقبت بزرگترها ندارند. اما برای آن که بتوانند به تنهایی گلیم خود را از آب بیرون بکشند، باید با نوزاد یک اوشتار همراه باشند و این تنها هدیه‌ایست که در جامعه‌ی فراش‌ها یک والد به فرزندش می‌بخشد. نوزادان فاقد شاخ و پره‌های بلند گوش هستند و این نشانه‌های بلوغ را بعدتر به دست می‌آورند. شواهدی هست که فراش‌ها و اوشتاها با غدد بوزای روی بدنشان روی همدیگر تأثیر هورمونی می‌گذارند و رشد و بلوغ همزمانشان را تنظیم می‌کنند.

در جامعه‌ی فاراش‌ها هرکس را بر اساس اوشتاری که دارد می‌شناسند. طوری که در صورت مرگ اوشتار صاحبش به خاطر محروم شدن از شأن اجتماعی از همه جا طرد می‌شود و معمولاً پای پیاده به کوهستان می‌رود و آنجا خودکشی می‌کند. اوشتارها هم به سوار خود بسیار وابسته‌اند و اگر فاراشی بمیرد، مرکبش هم در زمانی کوتاه دق می‌کند و از بین می‌رود. با این حال این موجودات اغلب به صورت جفت با مرگ روبرو می‌شوند. چون تمام عمرشان با جنگهای پیایی تن به تن درگیرند و اغلب در میدان نبرد به همراه مرکبشان از پای در می‌آیند.

به خاطر همین نزدیکی بیش از حد برخی از بوم‌شناسان جمهوری این دو گونه را مثل گل‌سنگ در سیاره‌ی زمین همچون یک ترکیب همزیست در نظر می‌گیرند و با یک نام (فاراش-اوشتار) نامگذاری‌شان می‌کنند. شواهد دیرین‌شناسانه هم نشان می‌دهد که این دو گونه پا به پای هم تکامل یافته و در حضور همدیگر تغییر شکل پیدا کرده‌اند. اجداد دوردست اوشتارها موجوداتی غول‌پیکر بودند با لاک‌ی چرمی و منقار نیرومند که بر پاهای بلند و چابک عقبی‌شان می‌دویدند و از گله‌های حشرات شناور در ارتفاعات پایین تغذیه می‌کردند. دست‌ان کوچک این موجودات تنها برای تمیز کردن دهان و بدن کاربرد داشت و برای حرکت از آن بهره نمی‌بردند. اما بعد از آن که فاراش‌ها ایشان را رام کردند، کم‌کم آن پوشش لاک‌ی از بین رفت و پشمهای بلندتری بر بدنشان روید و از همه مهمتر این که دست‌ان‌شان هم رشد کرد و حرکتشان به تاخت با چهار پا تبدیل شد.

فاراش‌ها با آن که اقتصاد خود را بر اساس دزدی و راهزنی تعریف کرده‌اند، اما قواعد اخلاقی پیچیده‌ای را رعایت می‌کنند و هنگام دستبرد زدن به دیگران اصولی جوانمردانه را رعایت می‌کنند. اتحاد دیرپا در میان‌شان معنا ندارد و هرکس ممکن است به هرکس دیگری دستبرد بزند. چنان که هم‌آوردان و جنگاورانی که بر سر اموالی با هم می‌ستیزند و همدیگر را می‌کشند، اغلب دوستان نزدیک هم هستند.

این موجودات تنها یک جنس دارند و بدون جفتگیری از راه بکرزایی تولید مثل می‌کنند و هرکدام‌شان می‌تواند پس از بلوغ سالی بیست تخم بگذارد. با این حال به خاطر مرگ و میر بالایشان در جریان نبرد، جمعیتشان هرگز از حدی بیشتر نمی‌شود. یک دلیل کنترل جمعیت‌شان هم آن است که نیرومندترین جنگاوران‌شان طبق رسمی باستانی به هنگام پیروز شدن بر بزرگترین دشمن خود، دم بلند خود را قطع می‌کنند. این دم نوعی اندام تخمگذاری است و در باروری فاراش‌ها نقشی کلیدی ایفا می‌کند. این کار بدان معناست که جنگجوی پیروزمند آخرین بازمانده از دودمان خود است، و از آن پس کسی با توانایی و دلاوری او زاده نخواهد شد. این رسم خودنمایانه طی سالهای اخیر ممنوع شده چون عموم فاراش‌ها پذیرفته‌اند که این کار در نهایت به ضعیف شدن خزانه‌ی ژنی‌شان می‌انجامد و تواناترین موجودات از صحنه‌ی انتخاب طبیعی حذف می‌کند.

فاراش‌ها هوشمندترین موجودات مقیم ماه‌هاتور هستند و در قبیله‌هایی کوچک سازمان می‌یابند. با این حال زندگی‌شان در انزوا می‌گذرد و هر فاراش با اوستاری که دارد در قلمروی مشخص روزگار می‌گذراند و سرسختانه در برابر دست‌اندازی‌های دیگران از مرزهایش دفاع می‌کند. اعضای یک قبیله با نمادها و پرچمهای ویژه‌شان شناخته می‌شوند و در همسایگی هم زندگی نمی‌کنند، و به ندرت و تنها در مراسم آیینی سالانه همدیگر را می‌بینند. دشمن مشترک فاراش‌ها نژادی است به نام مانقوفا که سبک زندگی‌اش دقیقاً واژگونه‌ی این موجودات است.

جمعیت فاراش‌ها به پنج نژاد تقسیم می‌شود که وجه تمایزشان از هم رنگ بدنشان است. قبیله‌های فاراش بر همین اساس با سپرهای سرخ، سبز، زرد، آبی و سیاه شناخته می‌شوند و هریک در این زمینه‌ی رنگی علامتی ویژه‌ی خود دارند و در چراگاه‌هایی با حد و مرز مشخص با اوستارهایشان گردش می‌کنند و

از شیر و مواد مغذی‌ای که اوستارها دفع می‌کنند، تغذیه می‌کنند. درگیری‌ها و جنگهای دایمی‌شان هم همواره در مرز میان چراگاه‌هایشان رخ می‌دهد.

نبرد فاراش‌ها همواره دونفره است و هرگز به شکل گروهی انجام نمی‌پذیرد. درگیری به این ترتیب شروع می‌شود که کسی به قصد دستبرد به مرز چمنزار همسایه‌اش می‌رود، که اغلب به نژادی و رنگی دیگر تعلق دارد. بعد با صدای بلند رجز می‌خواند و مالک آن چراگاه را به نبرد دعوت می‌کند. دیر یا زود سلحشوری پیدا می‌شود تا به فراخوان وی پاسخ دهد و نبرد تن به تن به این شکل آغاز می‌شود. فاراش‌ها در هنگام نبرد بر پشت اوستارها می‌نشینند و نیزه‌هایی سنگین را به هم پرتاب می‌کنند یا با گرزهایی که بر سر نیزه‌هایی بلند سوار شده، می‌کوشند تا حریف را از پشت اوستار سرنگون کنند. فاراشی که از پشت اوستارش بیفتد به سرعت زیر سم‌های استوار اوستار حریف خرد و خمیر می‌شود. اوستار شهسوار زمین خورده همیشه می‌کوشد تا سرورش را از میدان نجات دهد و به همین خاطر همزمان درگیری شدیدی بین دو مرکب هم در می‌گیرد که به زخمی شدن و مرگ یکی از این دو می‌انجامد. در نهایت شوالیه‌ی پیروز با بریدن شاخ جنگجوی کشته شده و نگه داشتن‌اش نشان می‌دهد که مالک چراگاه وی هم هست و قلمرو خود را گسترش می‌دهد. بر اساس سنت هر فاراشی که شصت و چهار شاخ دشمن را جمع کرده باشد، چندان نیرومند و نامدار می‌شود که دم خود را -اگر تا آن هنگام در جنگ قطع نشده باشد- می‌برد.

فاراش‌ها هنر و ادبیات پیچیده‌ای دارند، اما فناوری پیشرفته‌ای در میان‌شان تکامل نیافته است. تنها اختراع مهمشان نوعی دستگاه درو برای چمنزارهای سرخ‌رنگ قلمروشان است، و شبکه‌ای پیچیده از لوله‌ها که از آن برای گردآوری و تقطیر شبنم‌های شیرین بامدادی ماه‌هاتور استفاده می‌کنند. هنرمندان و شاعران‌شان کسانی هستند که در جنگ به شکلی مرگبار زخمی شده‌اند و در باقی‌مانده‌ی عمر کوتاه‌شان نیروی خود را صرف آفریدن آثار هنری می‌کنند. مشهورترین شاعرشان یکی از فاراش‌های سیاه است که قرن‌ها پیش می‌زیست

و در جنگ هردو دست خود را از دست داد و اوشتارش هم مثل خودش زخمی مرگبار برداشت. او در ساعتهای پایانی عمرش در میانه‌ی چمنزار سرخی نشست و منظومه‌ای بسیار زیبا و حماسی سرود که هم‌اورد و کشنده‌اش با ادب و احترام تمام آن را بر دفترچه‌ای که همه‌ی فاراش‌ها همیشه به همراه دارند، یادداشت کرد. شهبواری که او را کشت از نژاد سبز بود و خودش هم بعدها به هنرمند بزرگی بدل شد و پیش از مرگ نماد قبیله‌شان را با زیبایی تمام بر درفشی نقاشی کرد که هنوز باقی مانده و نمونه‌ای عالی از هنر خطاطی فاراش‌ها به شمار می‌آید.

ریشه: نام فاراش و اوشتار از یک نام دویبخشی اوستایی گرفته شده که در گاهان اسم یک پهلوان نامدار و پاک‌نهاد تورانی است. او فرَشوشترَه نام دارد و نامش از دو بخش فرَه و اوشتَرَه تشکیل شده که اولی برتری و اقتدار و دومی درخشش یا شتر معنی می‌دهد.





فارناژ

این موجودات، ساکن جنگلهای انبوه رگا هستند. تمدنی بسیار ابتدایی دارند و بر فراز درختان بلند جنگل بنفش زندگی می‌کنند. این جنگل نام خود را از درختان غول‌آسای بنفش رنگ خود گرفته که در درون خود حفره‌ها و تونل‌های پیچیده‌ای ایجاد می‌کند که منزلگاه این مردم است. فارناژها نوعی تکامل موازی را با این گیاهان از سر گذرانده‌اند و در برابر زیستگاه و مواد غذایی آماده‌ای که می‌گیرند، سطح درختان را از انگلهای فراوان بومی رگا پاکیزه نگاه می‌دارند. فارناژها برای زیستن در حفره‌های درختان مورد نظر سازگار شده‌اند و شهرهایی بسیار بزرگ را در درون این فرورفتگی‌ها می‌سازند. گاهی شهرهایشان تعداد خیلی زیادی از درختان کنار هم را به هم متصل می‌کند و می‌تواند بخش عمده‌ی جنگلی را در بر بگیرد.

فارناژها در حدود نیم متر قد دارند و می‌توانند به کمک بالهای نیرومند خود از شاخه‌ای به شاخه‌ای پرواز کنند. دست فارناژها برای انجام کارهای دقیق تخصص یافته و از آن برای حرکت کردن استفاده نمی‌کنند. تنها بخش استخوانی در تمام بدنشان جمجمه‌شان است که به سپری پهن در پشت و شاخه‌هایی در جلو مسلح است. در عین قوی بودن حس بینایی‌شان، گاه اشتباهات مرگباری در تخمین فاصله‌شان می‌کنند و با شاخه‌های مار مانند درختان برخورد می‌کنند. اگر این موجودات با شدت به جایی برخورد کنند یا از بلندی بر زمین بیفتند، به دلیل بی‌استخوان بودن بدنشان فوری می‌میرند و به صورت مایعی غلیظ و تیره بر بوته‌های انبوه پوشاننده‌ی خاک لخته می‌شوند. لاشه‌ی فارناژهایی که هنگام پریدن بین شاخه‌ها خطا می‌کنند و در برخورد

با آنها جان می‌سپارند، بر پوسته‌ی درختان می‌چسبند و می‌خشکند. فارناژها درباره‌ی این مقبره‌های طبیعی بنفش خرافه‌هایی عجیب و غریبی دارند و منظومه‌هایی خیال‌انگیز درباره‌ی ویژگی‌های جادویی آنها سروده‌اند. شکل دیگری از این داستانها درباره‌ی گورهای گشوده‌ی دیگری هم وجود دارد که بر سطح زمین جای دارد و از دید ناظران بیرونی به لکه‌هایی سبز شبیه است. اینها باقی‌مانده‌ی جسد فارناژهایی هستند که به خاطر اختلال در بال‌زدن یا به دلایل دیگر از بلندای دوردست شهرهایشان سقوط می‌کنند و در برخورد با زمین پیکرشان منهدم می‌شود. به خاطر شدت این برخورد، بافتهای گوشتی بنفش‌شان از هم می‌پاشد و بنابراین بر خلاف لاشه‌های چسبیده به شاخه‌ها، به لکه‌ای سبز بر زمین تبدیل می‌شوند. چون خون‌شان که از ترکیبات آهن سه ظرفیتی غنی است، سبز رنگ است.

تمدن فارناژها بسیار بدوی است. همه در قالب نظامی پادشاهی زندگی می‌کنند و پادشاهشان شَمَن یا کشیش اعظمشان هم هست. در اصل درختان جنگل بنفش را می‌پرستند، هرچند اعتقاد دارند نیروی این درختان هر از چندی در کالبد یک فارناژ جنگاور و فرهمند حلول می‌کند و او کسی است که بعد از گذراندن آزمونهایی به پادشاهی برگزیده می‌شود.

این مردمان هم‌نژادان خود را بسیار محترم می‌دانند و هرگز در میان خود خونریزی نمی‌کنند. اما در نبردی دائمی با ماساموها به سر می‌برند که قبایلی متحد هستند که در جوامعی برده‌دار و خشن در دشتهای راگا زندگی می‌کنند. ماساموها به عنوان غنیمتی گرانبها، مجموعه‌های متخلخل آنها را جمع‌آوری می‌کنند و با این ماده‌ی اولیه‌ی ناخوشایند معابدی برای خدایشان می‌سازند. ماساموها شباهت زیادی با فارناژها دارند، اما مجموعه‌شان به این استحکام نیست و بالهایشان هم بیشتر از آنکه عضوی متحرک باشد، به باله‌هایی ثابت شباهت دارد. برخی از دانشمندان، معتقدند که این دو نژادِ جنگجو منشأ تکاملی مشترکی داشته‌اند.

فارناژها، دارای سیستم تولیدمثل غریبی هستند. همه‌ی افراد بالغ مقیم جنگل بنفش، یکبار در سال - هنگامی که قرصهای دو خورشید رگا در آسمان بر هم منطبق شوند- در اطراف حفره‌ی عمیق و غول‌پیکر یکی از درختهای مقدس جمع می‌شوند و چند قطره مایع آبی‌رنگ حاوی یاخته‌های جنسی را از خود دفع می‌کنند. این مواد به صورت توده‌ای تیره در این حفره انباشته می‌شود و طی سه ماه آنجا باقی می‌ماند و تخمهایی در آن تشکیل می‌شود. پس از آن در شبی تاریک هزاران نوزاد فارناژ از درون حفره به بیرون می‌خزند. این نوزادان درست شبیه به بالغها هستند و تنها تفاوتشان با آنها نداشتن دست است. دست نوزادان به تدریج با افزایش سنشان رشد می‌کند و به جایی می‌رسد که می‌توانند به خوبی کارهای دستی مربوط به

شهر خود را انجام دهند. مراحل لاروی و چگونگی دگردیسی این موجودات هنوز به درستی شناخته نشده است، اما مسلم است که این مراحل در درون حفره‌ی یاد شده به و کمک ترشحات درختان بنفش انجام می‌گیرد.

ریشه: نام این موجودات از دو تن از دوستانم گرفته شده - فرناز و میثم!- که جداگانه درباره‌ی نوشته شدن فصلی به نامشان در این کتاب تحدی‌ای داشتند!





فدرنج

فدرنج‌ها موجوداتی کندرو و تنبل و زیبا هستند با اندازه‌ای نزدیک به یک گاومیش بزرگ. بدنی شفاف و ژله‌ای دارند که هسته‌ی مرکزی‌اش سرخ و درخشان است. این موجودات غریب از حشرات پرنده‌ای که در گروه‌های بزرگ در ارتفاعات پایین سورات پرواز می‌کنند تغذیه می‌کنند. برای این کار از راه قیف دهانشان هوا را به درون می‌مکنند و همه‌ی جانوران اطرافشان را هم همراه این هوا جذب می‌کنند.

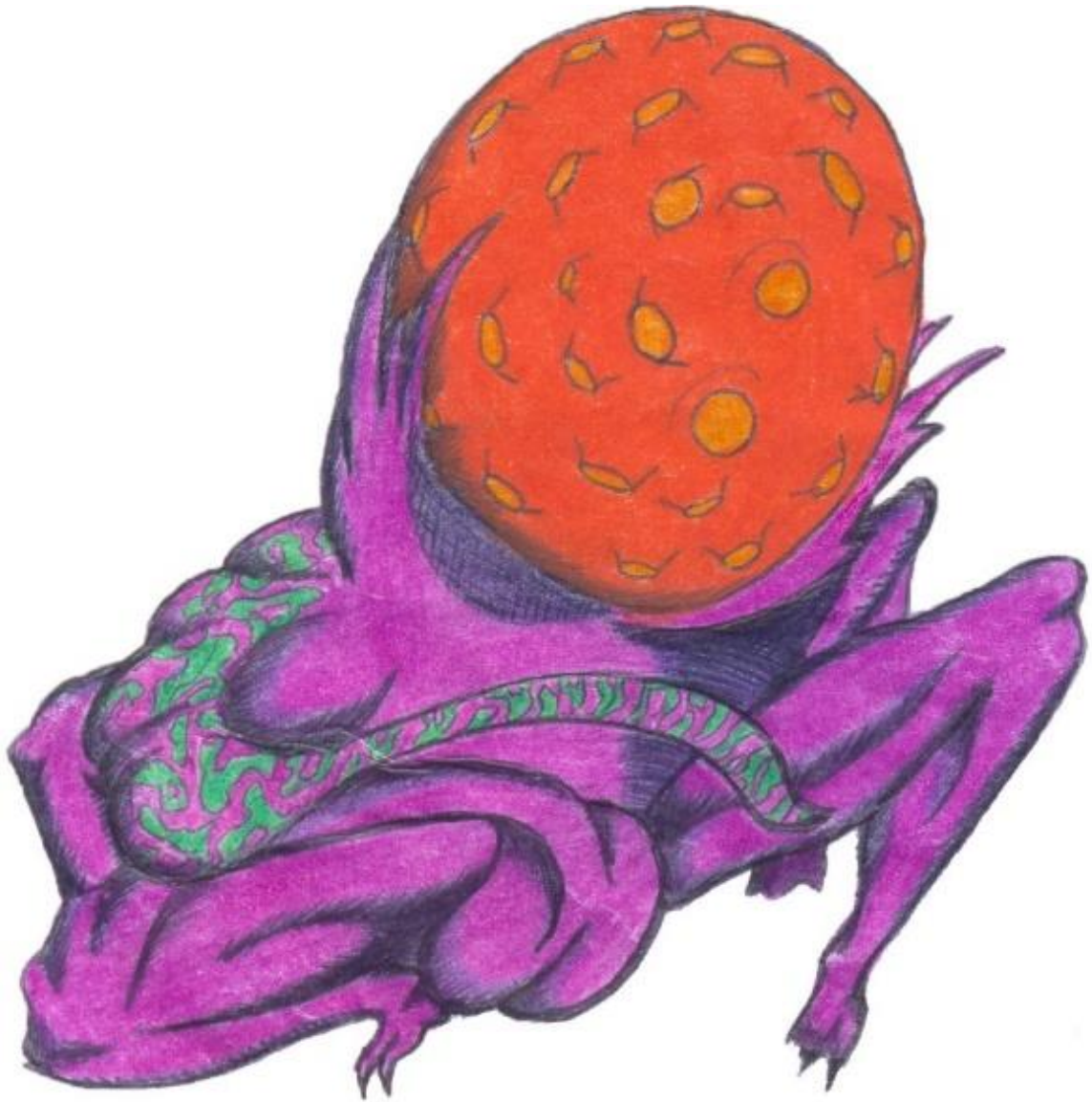
به صورت خانواده‌هایی شش تا نه نفره در سیاره‌ی سورات زندگی می‌کنند. بدنشان خیلی راحت در اثر ضربه و یا آسیب فیزیکی از هم می‌پاشد، اما این متلاشی شدن ناگهانی با پراکنده شدن انفجارآمیز مقدار زیادی گاز سمی همراه است و بنابراین همه‌ی جانداران سورات ترجیح می‌دهند در برخورد با آنها بدون ایجاد درگیری راه خود را بگیرند و بروند. روش دفاعی شگفت‌انگیز دیگری که دارند آن است که اگر مورد حمله‌ی کسی قرار بگیرند و آزرده شوند، اوهام و کابوسهایی را در ذهن او به وجود می‌آورند. به ویژه آن گونه‌هایی از ساکنان سورات که چرخه‌های خواب و بیداری دارند از رویارویی با این موجودات می‌پرهیزند. چون ممکن است باعث ناراحتی‌شان شوند و پس از آن تا مدت‌ها کابوس خواهند دید.

این که فدرنج‌ها چگونه باعث تولید کابوس می‌شوند، رازی ناشناخته است. چنین می‌نماید هسته‌ی متورم و سرخ میانی بدن این جانداران مغزی پیچیده را در خود جای داده باشد که می‌تواند به این ترتیب با اثر گذاشتن بر مغز موجودات مهاجم ایشان را بی‌اثر کند. با این حال در مورد درجه‌ی هوشمندی‌شان اطلاعات

کمی در دست است. چیزی که هست اینکه با لمس کردن دم یکدیگر، بر اساس قواعدی پیچیده با هم صحبت می‌کنند. و ساختار خانوادگی بسیار پیچیده‌ای دارند. اما شهر نمی‌سازند و زبان سایر نژادهای هوشمند را نیز فرا نمی‌گیرند.

هر تعدادی از آنها می‌توانند با هم جمع شوند و با به اشتراک گذاشتن ژن‌های غیرعادی‌شان - که از ترکیبات سیلیسیم درست شده است - موجودات جدید را پدید آورند. هرچه تعداد این سرمایه‌گذاران ژنومی اولیه بیشتر باشد، پیچیدگی و توانایی زیستی فرزندان بیشتر است. اما در صورتی که هیچ جفتی برایشان پیدا نشود، می‌توانند به صورت انفرادی هم تولیدمثل کنند. به طور معمول، هر خانواده‌ی آنها از پنج یا شش فرد تشکیل شده است. هر اتحادیه‌ی این چینی تا مدت یک سال محلی سورات دوام می‌آورد و دست کم ده دوازده نوزاد تولید می‌کند که از نظر شکل ظاهری درست شبیه والدینشان هستند، منتها کمی رنگ پریده‌ترند. فدرنج‌ها بسیار کند حرکت می‌کنند و معمولاً در مناطق جنگلی و تاریک زندگی می‌کنند. نور شدید هم باعث مرگشان می‌شود ولی انفجار سمی را موجب نمی‌گردد. در واقع تنها راه شکار کردن آنها تاباندن نور شدید بر بدنشان است. در اثر این نور آب بدنشان به تدریج تبخیر می‌شود و بدون اینکه تلاشی برای فرار کنند، به صورت یک پوسته‌ی خشک در می‌آیند و می‌میرند. مرگ طبیعی‌شان نیز به همین شکل است. یعنی همراه است با از دست دادن آب فراوان، به طوری که پس از مدتی تنها کیسه‌ای چروکیده و سمی از بدنشان باقی می‌ماند که خیلی زود در اثر عوامل محیطی تجزیه می‌شود و زهر موجود در آن بی‌اثر می‌شود.

ریشه: اسم این موجودات از کلمه‌ی سغدی «فدرنج» گرفته شده که نام دیو کابوس و خوابهای بد است.



فرسپات

فرسپات‌ها موجوداتی غول‌پیکر و پرنده هستند که در همستگان تکامل یافته‌اند و در آسمانهای این سیاره به صورت انفرادی پرواز می‌کنند. بدنی دوکی شکل و عظیم دارند که در بافتهای داخلی اش حفره‌هایی عظیم برای ذخیره‌ی گاز دارد. به همین خاطر بدن‌شان را می‌توانند بسیار سبک کنند و مثل بالونی در هوا شناور شوند. فرسپات‌ها با این بدن عظیم‌شان بسیار چالاک هم هستند و با باله‌ها و بالهایی که بر بخشهای بالایی تنه‌شان می‌روید، می‌توانند به سرعت پیش و پس بروند و مسیرهایی بغرنج را طی کنند.

یکی از ورزشهای محبوب در میان فرسپات‌ها نوعی توپ بازی است که با پرواز کردن در منحنی‌هایی پیچیده در میان ستونهای ابر سرخ همستگان انجام می‌شود و هر ساله هزاران گردشگر و تماشاچی را از نژادهای گوناگون به طبقات میانی جو این سیاره می‌کشاند. این بازی‌ها درست پیش از فصل جفتگیری فرسپات‌ها انجام می‌شود. درباره‌ی خاستگاه این بازی و قواعد پیچیده‌اش افسانه‌ای وجود دارد که آن را به ماجراجویی‌های پهلوانی باستانی مربوط می‌کند، و مورخان به تازگی شواهدی یافته‌اند که چنین پهلوانی به واقع در تاریخ فرسپات‌ها وجود داشته و نقشی مهم در سازماندهی جامعه‌شان ایفا کرده است.

فرسپات‌ها بچه‌زا هستند. فرزندانشان به رونوشت‌هایی کوچک از خودشان می‌مانند و شباهت زیادی به والدشان دارند. نوزادان از ابتدای تولد می‌توانند پرواز کنند و برای مدتی طولانی با مادرشان همراه می‌شوند. طوری که جامعه‌شان از گروهی از نرهای منفرد و خاندان‌هایی بزرگ از ماده‌ها و فرزندانشان تشکیل یافته

است. در هوشمندی فرسپات‌ها بحثی نیست چون زبانی ویژه دارند و با سایر نژادها هم وارد ارتباط می‌شوند.

اما به نظر می‌رسد فاقد فرهنگ و فناوری پیشرفته باشند.

ریشه: نام این موجودات از کلمه‌ی اوستایی «فرسپات» گرفته شده که نام ایزد موکل گله‌ها و گیاهان

سودمند است.



فیشون

جانورانی هستند تنومند، در ابعاد یک گاومیش بزرگ، که به صورت گله‌هایی پرجمعیت در سیاره‌ی ونگوهن زندگی می‌کنند. اغلب روی چهار پایشان حرکت می‌کنند، اما چون پاهایشان بلندتر از دستهاست، هر از چندی روی دو پایشان بلند می‌شوند و می‌توانند مسافتی طولانی را با دو پا طی کنند. سری بزرگ با خرطومی باریک و گوشهایی پهن و بزرگ دارند و بر پیشانی یا دو طرف گونه‌هایشان شاخها و عاجهایی می‌روید. دمهایشان شکلها و اندازه‌هایی متنوع دارد و روی هم رفته موجوداتی آرام و بی‌آزار و کم‌تحرك هستند.

یک خاصیت جالب فیشوتن‌ها این است که از راه جوانه زدن تولیدمثل می‌کنند. یعنی در شرایط مناسب غده‌ای درشت در پشت آنها تولید می‌شود که پس از جدا شدن از بدنشان، یک فیشوتن نوزاد را ایجاد می‌کند. آنها تنها یک جنس دارند و بر فراز کوه‌های مرتفع زادبومشان بر توده‌های گل‌سنگ زرد می‌چرند. پوروتات‌ها این موجودات را اهلی می‌کنند و از گوشت صورتی رنگ و رشته‌رشته‌شان تغذیه می‌کنند. در عین حال همین پوروتات‌ها مهمترین مدافعان این رمه‌های کند و درشت در مقابل شکارچیان درنده‌ی کوهستانی هستند. اربابانشان علاوه بر تغذیه از آنها، به عنوان جانورانی بارکش هم از ایشان استفاده می‌کنند.

این جانداران به هنگام شادمانی ترشحاتی ارغوانی و غلیظ و بدبو را از دهان خود خارج می‌کنند که توسط پوروتات‌ها نوشیده می‌شود. این ماده برای بسیاری از شکارچیان ونگوهن سمی است، اما دارای

هورمونی است که باعث بلوغ پوروتات‌ها می‌شود و تا حدودی اثر مخدر هم دارد و اعتیادآور است. برخی معتقدند که ارتباط پوروتات‌ها و فیشوتن‌ها واژگونه است و این رمه‌های آرام هستند که چوپانان خود را با ترشح این مواد اهلی کرده و به کار حفاظت از خویش گماشته‌اند.

فیشوتن‌ها گونه‌ای هوشمند محسوب می‌شوند و با زبان ساده‌ای که برمبنای علائم صوتی منتقل می‌شود، با اربابان خود ارتباط برقرار می‌کنند. نکته‌ی جالب اینکه زبان ارتباطی دیگری بین این موجودات رایج است که از آن برای سخن گفتن با هم استفاده می‌کنند، و این زبان با آنچه که برای ارتباط با چوپانان‌شان کاربرد دارد، کاملاً متفاوت است. مدت‌ها پیش سندی که گفته می‌شد متن ترجمه شده‌ی اسطوره‌ای از زبان فیشوتن‌هاست در ونگوهن انتشار یافت و در جامعه‌ی پوروتات‌ها تکان روحی عظیمی ایجاد کرد و نزدیک بود به بحرانی در ارتباط این دو نژاد منتهی شود. چون در این روایت فیشوتن‌ها از دیدگاه خود چوپانان خویش را با لحنی تحقیرآمیز و اشاره‌هایی گزنده توصیف کرده بودند. فیشوتن‌ها البته انتساب این متن به جامعه‌ی خود را انکار کردند و پوروتات‌ها هم این عذر را پذیرفتند. هرچند شواهدی هست که نشان می‌دهد متن اصیل بوده و گزارشی است که یکی از مردم‌شناسان زوم بعد از اقامت نزد این موجودات ثبت کرده است. ریشه: نام این موجودات از ریشه‌ی اوستایی «فُشو» به معنای رمه و گوسفند و کلمه‌ی «تن» گرفته

شده است.





غامباراک

غامباراک‌ها موجوداتی به نسبت کوچک‌اندام هستند که بلندای قدشان به حدود یک متر می‌رسد. هیكلی چاق و فربه و سه دست و سه پا دارند. سراسر سطح بدنشان از فلس‌های نقره‌ای ظریفی پوشیده شده که در برابر نور محیط واکنش نشان می‌دهد و به رنگ‌های گوناگون در می‌آید. از بین این فلس‌ها رشته‌های سفید و باریکی مثل موهایی بلند بیرون زده که بافتی عضلانی دارد و مدام در اطراف بدن موجود حرکت می‌کند و الگوهایی می‌سازد که در چشم این مردم معنادار است و نوعی زبان بدن محسوب می‌شود. غامباراک‌ها با جنبنادن مداوم این موها خدایان بی‌شمارشان را ستایش می‌کنند. جالب آن که تغییر رنگ‌های فلس‌های روی بدنشان هم بیانگر است و همچون ابراز حالات هیجانی و بیان احساساتشان تفسیر می‌شود.

غامباراک‌ها در کل دو جمعیت اصلی دارند. یک گروه‌شان اعتقاد دارند که ابراز احساسات شخصی امری گستاخانه و ناپسند است و توهینی به مقام خدایان محسوب می‌شود. از این رو جنبنادن همیشگی موهای بدنشان را ضروری می‌دانند و با آن سطح بدنشان و رنگ‌های متغیر فلس‌ها را از دیده‌ها پنهان می‌کنند. در مقابل گروهی دیگر هستند که منکر وجود خدایان‌شان هستند و تغییر رنگ بدنشان را ارزشمند و اصیل می‌دانند و در مقابل چرخش موها را امری ارتجاعی و خرافی قلمداد می‌کنند. این گروه اخیر موهای تن‌شان را می‌تراشند و بنابراین شکل ظاهری‌شان با گروه اول متفاوت است.

این موجودات دوجنسی هستند و از راه جوانه زدن و گرده‌افشانی تولید مثل می‌کنند. هر از چندی غده‌هایی روی بدنشان پدید می‌آید و همزمان از میانه‌ی فلسه‌هایشان گرده‌هایی سیاه رنگ با فورانهایی شدید بیرون می‌زند و در هوا پراکنده می‌شود. گرده‌ها بسیار ریز و جان‌سخت هستند و ممکن است صدها سال در هوا بچرخند و همچنان فعال باقی بمانند. وقتی گرده‌ها بر غده‌ی غامباراکی دیگر می‌نشینند، آن را بارور می‌کند و جنینی در آن غده رشد می‌کند. وقتی غده از حدی بزرگتر شد، پوسته‌اش شکافته می‌شود و یک غامباراک کوچک از آن بیرون می‌آید. این نوزادان به موجودات بالغ شباهت دارند و نیازی به مراقبت ندارند. آنان به سرعت استقلال خود را به دست می‌آورند و معمولاً در نقش خدمتکار خانگی در جایی به کار مشغول می‌شوند.

فرزندان غامباراک‌های سنت‌گرا یا کافر تماس زیادی با والدین‌شان ندارند و به همین خاطر ممکن است به هر یک از این دو مذهب بگروند. شخصیت روانی وابستگان به این دو گروه با هم فرق می‌کند. غامباراک‌های کافر که موهایشان را می‌تراشند، در مخالفت با گروه سنت‌گرای دیگر خود را ناغامباراک می‌نامند و معتقدند صورتی تکامل یافته و مجزا از ایشان هستند. آنان اغلب تاجر و هنرمند هستند و انجمنها و دسته‌هایی ثروتمند و بانفوذ در سراسر کیهان تاسیس کرده‌اند. گروه سنت‌گرا که به پیچش مو وفادار باقی مانده‌اند، اغلب انفرادی زندگی می‌کنند و نوعی زهد و کناره‌جویی از شادمانی‌های دنیوی را مراعات می‌کنند. اینها غامباراک‌های اصیل هستند و اغلب در خدمت فرقه‌ها و سازمانهای خیریه عمر می‌گذرانند و خویشتن را وقف چیزی متعالی‌تر از خود می‌کنند. هرچند درباره‌ی این که آن امر متعالی چه باشد، وسواس زیادی نشان نمی‌دهند. چنان که برخی‌شان نزد کینشارها به اجرای مراسم پرستش مولوک‌ها مشغول‌اند و برخی دیگر در میان شورشیانی که به دلایل مذهبی با مولوک‌ها می‌جنگند مقیم شده‌اند و به ایشان خدمت می‌کنند.

ریشه: نام این موجودات از اصطلاح فارسی «غمبرک زدن» گرفته شده است!



کاپاک

کاپاک‌ها به گمان بسیاری از مورخان مقدس‌ترین نژاد در سراسر کیهان هستند. سیاره‌ی زادگاه آنان ناشناخته است، چون برای نخستین بار آثارشان را در ستاره‌ی دنباله‌دار سنگی‌ای یافتند که از منظومه‌ی سورات می‌گذشت و به نام خودشان کاپاک نام گرفته است. جمعیت کاپاک‌ها، هنوز هم در همان ستاره‌ی دنباله‌دار متمرکز شده و می‌توان این جرم آسمانی را خانه‌شان دانست. آنها در اندرون این تخته‌سنگ گول‌پیکر سرگردان معبدی بزرگ و باشکوه دارند که در آن زندگی می‌کنند. این معبد تنها نشانه‌ی زندگی بر این ستاره‌ی دنباله‌دار است و تنها ساکنانش نیز به نژاد کاپاک‌ها تعلق دارند. همه‌ی کاپاک‌های مقیم این معبد، راهبانی هستند که خدایی غریب را می‌پرستند که با زنجیره‌ای پیچیده از آداب و مناسک گرامی داشته می‌شود.

این موجودات قدی کوتاه – در حدود نیم متر – دارند و ظاهراً در حالت عادی بدنشان تنومند و چاق و خپل است و از پشمی بلند و تیره پوشیده شده است. اما معمولاً با وسواس زیادی کل موهای بدنشان را از بین می‌برند و در این حالت پوست برهنه‌ی زرد و پر چین و چروکشان را در ردایی بلند می‌پوشانند. یکی از فرقه‌هایشان با تراشیدن موی بدن مخالف‌اند و خرقة هم نمی‌پوشند و برهنه با پوستی پشمالو در انظار عمومی ظاهر می‌شوند.

دانسته‌های عمومی درباره‌ی معبد و سیارک کاپاک‌ها بسیار اندک است. چون چندان مهمان‌نواز نیستند و هرگز کسی را به درون معبد خود راه نمی‌دهند. به همین دلیل هرآنچه که در موردشان بر سر زبانهاست از

شایعه و حدس و گمان سرچشمه گرفته است. یکی از معدود افرادی که موفق شده در داخل معبد آنها نفوذ کند، ماجراجویی از نژاد مولوک بود که پس از سانحه‌ای مجبور شد بر روی سیارک آنها فرود آید و بی‌خبر وارد معبدشان شود. کاپاک‌ها به او صدمه‌ای نزدند ولی روی خوشی هم به او نشان ندادند و محترمانه در اتاقکی زندانی‌اش کردند تا سفینه‌اش تعمیر شد و توانست از آنجا برود. گزارش این مولوک یکی از معدود منابع خبری ما در مورد ساختار درونی سیارک کاپاک‌هاست. بر مبنای این گزارش معبد اصلی این مردم یک هرم گول‌پیکر است که بخش عمده‌ی حجم سیارک‌شان را فرو می‌پوشاند.

بر مبنای همین گزارش منحصر به فرد است که برخی از پژوهشگران معتقدند اجرام کیهانی مرموز و مهیبی که هرم نامیده می‌شوند توسط کاپاک‌ها تولید شده‌اند. هرم‌ها چیزی بین سیارک و شهر فضایی هستند و سازندگانشان معلوم نیست و اطلاعاتی بسیار ناچیز درباره‌شان در دست است. اما روشن است که موجودات هوشمند توسط ساکنان هرم‌ها دزدیده می‌شوند و در داخل این سفینه-سیارک‌های عظیم مدتی نگهداری می‌شوند. برخی از این ربوده شدگان بعدتر آزاد می‌شوند و جالب آن است که همگی طی این مدت به دینی می‌گروند که شباهتی با مذهب و مناسک کاپاک‌ها دارد. خود کاپاک‌ها درباره‌ی ارتباطشان با هرم‌ها اظهار نظری نکرده‌اند و با این حال چون در ساخت سفینه‌های عظیم مهارت دارند، محتمل است که این معبدهای سرگردان شگفت‌انگیز ساخته‌ی ایشان باشد.

گذشته از هرم‌ها که سازنده‌شان معلوم نیست، خود کاپاک‌ها به شکلی فعال دین خود را تبلیغ می‌کنند و نزد بسیاری از نژادها به عنوان موجوداتی مقدس و خردمند اعتبار دارند و به ویژه به خاطر پیشگویی‌هایشان شهرت پیدا کرده‌اند. برخی از آنان با نگرستن به نوعی صدف نیمه‌هوشمند بومی سورات و لمس کردن بدنش الهام‌هایی دریافت می‌کنند و آنها را به صورت پیشگویی بیان می‌کنند. البته آزمایش‌های علمی نشان داده که این پیشگویی‌ها تقریباً همیشه غلط از آب در می‌آید، اما چون پیشگویی‌های بعدی توجیهی برای قبلی‌ها

به دست می‌دهد، ایمان آورندگان به کیش کاپاک خطاها را به کلی نادیده می‌گیرند و در عقیده‌ی راسخ‌شان خدشه‌ای وارد نمی‌شود.

کاپاک‌ها گردانندگان اصلی فرقه‌ی مرموزی هستند که در سراسر کیهان گسترده شده و در شایعات زیادی درباره‌اش وجود دارد. مولوک‌ها برای مدتها با این فرقه مبارزه می‌کردند و کوشیدند آن را ریشه‌کن کنند. اما در این راه ناکام ماندند. یکی از دلایل مهم شکست مولوک‌ها آن بوده که سیارک سرگردان کاپاک‌ها را نمی‌توان ردگیری کرد و بر صفحه‌ی رادارها نامرئی می‌نماید. به همین خاطر هرگز سفینه‌های جنگی امپراتوری نتوانستند جایگاهش را بیابند و آن را مورد حمله قرار دهند. دلیل دیگر آن بود که بسیاری از نژادهای هوشمند کاپاک‌ها را مقدس می‌دانند و از ایشان حمایت می‌کنند. دین کاپاک بسیار رازآمیز و متعصبانه است و تنها برای برخی از نژادها جذاب است که تمایل به زندگی قبیله‌ای و فضاهای بسته دارند. اما این فرهنگها اتفاقاً سرسخت و مقاوم هم هستند و در برابر فشارهای سیاسی و نظامی با مهارت از خود دفاع می‌کنند.

چرخه‌ی زندگی کاپاک‌ها به کلی ناشناخته است. به نظر می‌رسد جنسیت‌های متمایزی نداشته باشند و هیچ گزارشی درباره‌ی جفتگیری و فرزندآوری‌شان در دست نیست. به همین خاطر بسیاری از نژادهای پیروشان معتقدند موجوداتی جاویدان هستند. با این حال خیلی زود نشانه‌های روشنی از پیری و ناتوانی در بدنشان نمایان می‌شود که پیش‌رونده و توسعه‌یابنده هم هست. به شکلی که اغلب‌شان موجوداتی رنجور و فرسوده و ناتوان می‌نمایند. از نوشتارهای یافت شده از فرقه‌شان بر می‌آید که به دلایل دینی از هر نوع لذتی رویگردان هستند و به ویژه خوراک خوب و تماشای آثار هنری را بسیار پلید و گناه‌آلود می‌دانند. چنین می‌نماید که تنها با زبان خود سخن می‌گویند و زبانهای موجودات دیگر را فرا نمی‌گیرند. با این حال زبان خودشان آنقدر ساده است که علاقمندان و پیروان‌شان به سادگی بر آن مسلط می‌شوند. تنها مهارتی که دارند

ساخت سفینه‌هایی بزرگ و تا حدودی بی‌در و پیکر است که برای حمل مبلغان دینی‌شان به اطراف و اکناف کهکشان به کار گرفته می‌شود، و گویا در معماری و به خصوص ساخت معبدهای هرمی هم چیره‌دست باشند.

ریشه: نام این موجودات از اسم نوعی قارچ زمینی گرفته شده است!





کاپور

کاپورها از موجودات نیمه هوشمند سیاره‌ی دارمای آبی هستند. آنها در شهرهایی شناور و حبابی شکل که در دل اقیانوسهای دارما می‌سازند زندگی می‌کنند. هرچند در خشکی هم می‌توانند فعالیت کنند و بر سطح دارمای خشک هم کوچ‌نشین‌هایی ایجاد کرده‌اند. مردمانی منزوی هستند و به ندرت از شهرهای گنبدی عظیم‌شان خارج می‌شوند. بیرون از حصار شهرها همیشه در قالب گروه‌هایی چند صدتایی دیده می‌شوند. این شایعه وجود دارد که نوعی انرژی خاص از بدن این موجودات بیرون می‌زند که ضامن بقای اطرافیانشان است. یعنی اگر یک کاپور بیشتر از حد خاصی از همه‌ی هموعانش فاصله بگیرد به دلیل خارج شدن از این میدان انرژی می‌میرد. شواهد زیادی در تأیید این شایعه وجود دارد. چرا که گهگاه در شهرهای ساحلی دارمای آبی اجساد کاپورهایی پیدا می‌شود که به شکلی عجیب متبلور شده‌اند. ظاهراً وجود این میدان انرژی از تبلور مواد درون بدن کاپورها جلوگیری می‌کند و در غیاب آن چنین واکنش فیزیکی‌ای رخ می‌دهد و باعث مرگ‌شان می‌شود.

بدن کاپورها در واقع محلولی است بسیار غلیظ که گوشت و خون در درون آن از هم تمایز نیافته‌اند. درون پوسته‌ی لزج و کلفت روی بدن کاپورها، ماده‌ی خمیر مانند نیمه سیالی به رنگ آبی پررنگ وجود دارد که به آرامی در بدنشان گردش می‌کند و با ساز و کاری ناشناخته فرآیندهای حیاتی را برایشان انجام می‌دهد.

این موجودات اندامهای تولید یا درک صدا ندارند، اما در مقابل بویایی‌شان خیلی حساس است. از راه شکار کردن نوعی هشت‌پای نیمه هوشمند دریایی و خوردن آن زندگی خود را می‌گذرانند و گاه در قالب گروه‌های چند صدتایی به سطح آب می‌آیند و با جست و خیزهایی بلند از آن بیرون می‌پرند. این ظاهرا نوعی مراسم مذهبی است که در فواصل نامنظم زمانی تکرار می‌شود.

پس از ورود آسگارت‌ها به دارمای آبی، کاپورها بر خلاف سایر نژادها مقاومتی در برابرشان نشان ندادند و به زودی در بافت جامعه‌ی کلان دو دارما جا افتادند. آسگارت‌ها هم که خیلی زود به مردمانی متمدن و صلحجو تبدیل شدند، زیاد در مورد این موجودات بدوی کنجکاوی نمی‌کردند. این وضع ادامه داشت تا اینکه مولوک‌ها به دارمای آبی رسیدند و به دلیل ناشناخته‌ای با یک گروهان دویست‌تایی کاپورها که مشغول شکار بودند برخوردند و با آنها درگیر شدند. در جریان این درگیری کاپورها با دلاوری غریبی جنگیدند و تا نفر آخر کشته شدند. حتی یکنفر از آنها هم فرار نکرد و این مولوک‌های سلحشور را بسیار تحت‌تأثیر قرار داد. پس از این حادثه سفرایی از سوی امپراتور به شهر کاپورها رفتند و بابت برخوردی که روی داده بود عذرخواهی کردند و نوعی دوستی میان این دو نژاد برقرار شد. پس از آن کاپورها در جریان فتح دارماها به دست نیروهای امپراتور واکنشی نشان ندادند و به این ترتیب یکی از معدود نژادهایی بودند که در جریان استیلای امپراتور بر منظومه‌شان آسیب زیادی ندیدند. این تنها موردی است که از نقش سیاسی این نژاد ذکری در تاریخ رفته است.

کاپورها در ظاهر تنها یک جنس دارند و روش تولید مثل‌شان جوانه زدن است. یعنی زایده‌ای دراز و مار مانند در یک انتهای بدنشان پدید می‌آید که به تدریج رشد می‌کند و پس از جدا شدن به یک موجود جدید و کوچک تبدیل می‌شود. این موجودات سلسله مراتب خاصی در بین خود ندارند و ظاهرا همه با هم در هر کاری توافق دارند. گویا روش ارتباط برقرار کردنشان با یکدیگر از راه امواج مغزی ناشناخته‌ای است

که در پیوند با همان نیروی مرموز زیستی شان عمل می‌کند. این زبان ذهنی برای سایر موجودات نامفهوم است و به همین خاطر قدری دست و پا شکسته زبان نژادهای دیگر را هم یاد می‌گیرند و برای ارتباط از آن استفاده می‌کنند.

ریشه: نام این مردمان از اسم ماهی کپور گرفته شده است!





کادیشو

این نژاد هوشمندترین و نامدارترین گونه‌ی تکامل یافته در منظومه‌ی دانتای است. کادیشوها موجوداتی جنگجو و دوزیست هستند که دو دست و دو پای باله مانند دارند و کارهای ریز و ظریف را با دم عضلانی و درازشان انجام می‌دهند. از دورانهای بسیار قدیم مهاجرنشینی‌های زیادی از کادیشوها در قلمرو دانتای پراکنده شده که همه‌شان در قالب یک پادشاهی مقتدر با هم متحد شده‌اند. همین پادشاهی بود که در زمان حمله‌ی مولوک‌ها به منطقه‌ی دانتای بیشترین مقاومت را در برابرشان نشان داد و هرگز به طور کامل مطیع امپراتوری نشد.

کادیشوها در جریان سکونت در سیارک‌های پرشمار دانتای به انگلی عصبی به نام سوپریگو آلوده شدند که در اصل یکی از گونه‌های تکامل یافته بر سیارکی بزرگ و دورافتاده بود، و به شکلی نامنتظره با بافتهای بدن کادیشوها سازگاری داشت و می‌توانست رشته‌های عصبی‌اش را به مغز این موجودات متصل کند و رفتارشان را تنظیم نماید. این انگل که در حالت عادی موجودی آرام و بی‌سروصدا و خجالتی بود، در پیوند با کادیشوها به هیولایی مهیب تبدیل می‌شد که از اعمال خشونت لذت می‌برد. به همین خاطر کادیشوهای مبتلا به این انگل به قاتلانی زنجیره‌ای تبدیل می‌شوند و ممنوعان خود را می‌دزدند و با خشونتی باورنکردنی آنها را به قتل می‌رسانند. در دانتای این شایعه رواج دارد که مبتلایان به این انگل بسیار از زندگی وحشیانه‌شان لذت می‌برند و به همین خاطر گاهی افراد داوطلبانه خود را به این انگل آلوده می‌کنند. برای

چندین قرن در جامعه‌ی کادیشوها این کار نوعی اعتیاد خطرناک محسوب می‌شد و مبتلایان اگر شناسایی می‌شدند به سرعت اعدام‌شان می‌کردند. اما در نهایت روزی شاه کادیشوها هم به این انگل مبتلا شد و پس از آن ورق به نفع این موجودات چرخید.

سوپریگوها به گردن میزبان خود می‌چسبند و از آنجا رشته‌هایی را به اعصاب مغز بزرگ کادیشوها می‌فرستند و رفتارشان را دستکاری می‌کنند. شاه کادیشو پس از ابتلا به این مرض استفاده از نوعی گردنبند پهن و سنگین را بین رعایایش رواج داد که روی انگل را می‌پوشاند و به این ترتیب تشخیص مبتلایان از سالمها را ناممکن می‌ساخت. پس از آن آمار دقیقی از این که چند درصد از کادیشوها به انگل دچارند، در دست نیست. اما برخی از مورخان اعتقاد دارند کل کادیشوها چنین وضعیتی دارند و گسترش پادشاهی کادیشو که با سرکوب خونین موجودات دیگر و اعدامهای دسته‌جمعی و خشونت‌آمیز مخالفان همراه است را پیامد حضور این انگل در جامعه‌ی کادیشوها دانسته‌اند. ژلاتین که موضوع اصلی داستان «دازیمدا» است، نواده‌ی این انگل‌ها محسوب می‌شود.

ریشه: اسم این نژاد از کلمه‌ی آرامی-عبری «کادیش» گرفته شده که همان قدیس در عربی است و

یعنی مقدس و محترم.



کاسوری

زادگاه این موجودات، قعر دره‌های سیاره‌ی ارمثتگاه است. تمدنی پیشرفته دارند و از موفق‌ترین سازمان‌دهندگان ناوگان‌های فضایی محسوب می‌شوند. آنها در بین خود از نوعی زبان پیچیده‌ی وابسته به حس بینایی استفاده می‌کنند. در کل فاقد اندامهای درک صدا و بو هستند، یا دست کم در دامنه‌ای که باقی نژادهای کیهانی زبانهای صوتی و بویایی را به کار می‌گیرند، کر و بی‌حس محسوب می‌شوند. ولی استعداد شگفت‌انگیزی در تحلیل حالت چهره و زبان بدن سایر نژادها دارند.

این موجودات بدنی به درشتی یک شترمرغ قوی‌هیکل را دارند و بدن خمره مانندشان از پشمی زبر و بنفش پوشیده شده است. بر سه پای عضلانی و دراز تکیه می‌کنند و یگانه بازوی لاغر و نحیفشان که برای انجام کارهای ظریف به کار می‌رود از زیر شکمشان بیرون زده است. زبان خودشان عبارت است از الگوهای متنوعی از لکه‌های رنگی که بر سطح پوست لخت و نازک صورتشان پدید می‌آید. پوست سرشان به همراه پوشش زمخت و شاخی پاهایشان تنها بخشی از بدنشان است از از پشمهای بلند بنفش پوشیده نشده است و این دو ناحیه در ارسال پیامهای زبانی اهمیت زیادی دارند.

کاسوری‌ها همیشه در گروه‌های سه‌تایی به سفرهای فضایی می‌روند. این دسته‌ی سه‌تایی برای تولید مثل این موجودات لازم است و حکم خانواده‌ی پایه را برایشان دارد. البته تفاوت جنسی مشخصی در بین تک‌تک این موجودات دیده نمی‌شود و تنها چیزی که برای تخم‌گذاریشان مهم است، وجود سه نسخه از کد ژنتیکی خاص گونه‌شان است. هر خانواده‌ی سه‌تایی می‌تواند تا بیست و هفت تخم سبز رنگ لوله مانند بگذارد. نوزادان بیرون آمده از این لوله‌ها پس از طی دوره‌ی رشد سریعی که در پیش رو دارند، خود به

صورت خانواده‌هایی سه نفره در می‌آیند و پس از ساختن سفینه‌ای جدید، به ناوگان والدینشان می‌پیوندند. به همین خاطر معمولاً می‌توان آنها را در گروه‌هایی بزرگ دید که ممکن است ده بیست سفینه و سی تا شصت کاسوری را در بر بگیرد.

این موجودات در دوران هرج و مرج پس از فروپاشی امپراتوری مولوک دسته‌هایی متشکل را ایجاد کردند و به راهزنی فضایی پرداختند. اما پس از ظهور جمهوری کیهانی قلع و قمع شدند و تنها ناوگان‌های قانون‌مدار و تاجر در میان‌شان باقی ماندند. بیشتر جمعیت این نژاد در فضا و در سفینه‌های خاص استوانه‌ای شکلشان زندگی می‌کنند، و فقط عده‌ی اندکی در ارمشتگاه باقی مانده‌اند.

شهر آنها در ارمشتگاه نمونه‌ای بزرگ شده از ناوگانهای فضایشان است. در آنجا هم سیستم قبیله‌ای و خانوادگی محکمی ساختار اجتماعی را تعیین می‌کند و کل جامعه توسط سیصد و پانزده قبیله‌ی بزرگ هدایت می‌شود که هر یک صدها هزار عضو دارند. مجموعه‌ای معدود از خانواده‌های کاسوری هم وجود دارند که خارج از این طیف هدایتگران جامعه قرار می‌گیرند. این خانواده‌های پست، نقشی در تعیین سرنوشت اجتماعی شهرشان ندارند و به ویژه به دلیل رنگ خاکستری پوستشان و سپید بودن پشمهایشان شناخته می‌شوند. این خانواده‌ها معمولاً کارهای پست‌تر را در جامعه بر عهده دارند و بیشتر کارگران و مستخدمان جامعه از این خانواده‌ها هستند. آنها فقیرترین طبقات اجتماع هم هستند و در بین خود هم از اتحاد و انسجام برخوردار نیستند. با اینهمه حقوق اجتماعی‌شان چندان هم کم نیست و با وجود تحقیری که از سوی سایر همشهریان پاک‌نژاد خود دریافت می‌کنند، از مزایای پایه‌ی تعلق به جامعه‌ی کاسوری برخوردارند.

شهر این موجودات در دره‌ی بسیار عمیقی قرار دارد که به اسم خودشان کاسوری‌دره نامیده می‌شود. نمای بیرونی این شهر به شبکه‌ای از سکوهای پرتاب و لنگرگاه‌های تعمیر و تولید سفینه شبیه است و مهمترین شغل ساکنانش تولید کشتی‌های فضایی تندرو و سبک است. این موجودات اعتقادات نژادپرستانه‌ی خاص

خود را دارند و بسیار متکبر و خودبین هستند. هنر در میانشان شناخته شده نیست و جز ساختن سفینه و شکار در جنگلهای انبوه ارمشگاه کار دیگری انجام نمی‌دهند. نکته‌ی شگفت آن که استفاده از رایانه‌ها و پردازنده‌های اطلاعات مصنوعی را بدشگون می‌دانند و با این که یکی از بزرگترین مخترعان و تولید کنندگان رایانه‌های پیشرفته هستند، خودشان در سفینه‌هایشان تنها بر اساس محاسبات ذهنی ناوبری را انجام می‌دهند. برخی از جامعه‌شناسان اعتقاد دارند به همین خاطر است که برای هدایت هر سفینه‌شان سه کاسوری باید حضور داشته باشند و با یکدیگر همکاری کنند.

ریشه: نام این موجودات از کاسوآر گرفته شده که نام نوعی شترمرغ استرالیایی است.



کالخو

کالخوها از نژادهای وابسته به کادیشوها بودند و ابتدا در جریان توسعه‌طلبی پادشاهان کادیشو با آنها متحد شدند. آنها به صورت قبیله‌ای از مردان و زنان جنگجو سازمان یافته بودند که بر پشت اسبهای پرنده‌شان زندگی می‌کردند و همانجا هم در جریان جنگهای بی‌پایانشان کشته می‌شدند. کالخوها در جریان کشورگشایی کادیشوها به کمک آنها شتافتند و ناوگانهای نیروهای شورشی را که در سطوح بالای جو حرکت می‌کردند، مورد حمله قرار می‌دادند.

کالخوها پس از غلبه‌ی متحدشان بر منظومه، و دریافت اینکه همواره نقش نژاد درجه‌ی دوم را خواهند داشت، در زمان اوج قدرت کادیشوها سر به شورش برداشتند و با قوای پادشاهی جنگیدند. اما این سوارکاران آسمان‌نورد نتوانستند در برابر ناوگان نیرومند کادیشو مقاومت کنند و همگی بر پشت اسبهایشان قتل‌عام شدند. هواپیماهای تندروی کادیشو که به تازگی اختراع شده و تولیدشان آغاز شده بود، در نبردهای هوایی برتری خردکننده‌ای بر سوارکاران کالخو داشتند و در نتیجه این شورش به نسل‌کشی کاملی منتهی شد که در جریان آن نژاد کالخو به طور کامل منقرض شد.

امروز تنها بقایایی از فرهنگ و تمدن کالخوها باقی مانده که فقط برای باستان‌شناسان کنجکاو جذاب است. وابستگان به این نژاد در علم و هنر و فلسفه چندان دستی نداشته‌اند و بقایای فرهنگی قابل توجهی از ایشان به جای نمانده است. شاید یکی از علل این کمیاب بودن تولیدات فرهنگی، نحوه‌ی زندگی آنها باشد. چون همیشه بر مرکبهای غول‌پیکری سوار بودند و تمام عمرشان را در آسمان سپری می‌کرده‌اند. این اسبهای

پرنده‌ی تیزرو در بدن‌شان بادکنک‌هایی انباشته از گازهای سبک داشتند و هرگز از ارتفاع خاصی پایتتر نمی‌آمدند. چون سقوطشان به ارتفاعات پایین، باعث انبساط کیسه‌های پر از گاز و منفجر شدنشان می‌شد و سقوط آزادی مرگبار را موجب می‌شد. جمعیت‌هایی وحشی از این مرکب‌های آسمانی پس از انقراض کالخواها همچنان باقی مانده‌اند و امروز هم در آسمان ارمشتگاه دیده می‌شوند.

در این مورد که کالخواها دقیقا در چه زمانی با اسبهایشان همزیست شدند و به آسمان رفتند، اطلاعات چندانی در دست نیست. گروهی از مورخان معتقدند که در ابتدا نژاد این موجودات و کادیشوها یکی بوده، اما کالخواهایی که زندگی بر پشت این اسبهای پرنده را برگزیدند و به آسمان رفتند، به تدریج با زندگی کوچگردانه بر آسمان سازگار شدند و بر آن مبنای تغییر شکل یافتند. آنچه که مسلم است اینکه قبایل متحد کالخوا پس از رام کردن این اسبها در گذشته‌ای ناشناخته، از لحظه‌ای که به همراه مرکبهای غول‌پیکرشان به آسمان ارمشتگاه عروج کردند، دیگر پایین نیامدند و هرگز سطح سیاره‌ی زادگاهشان را ندیدند.

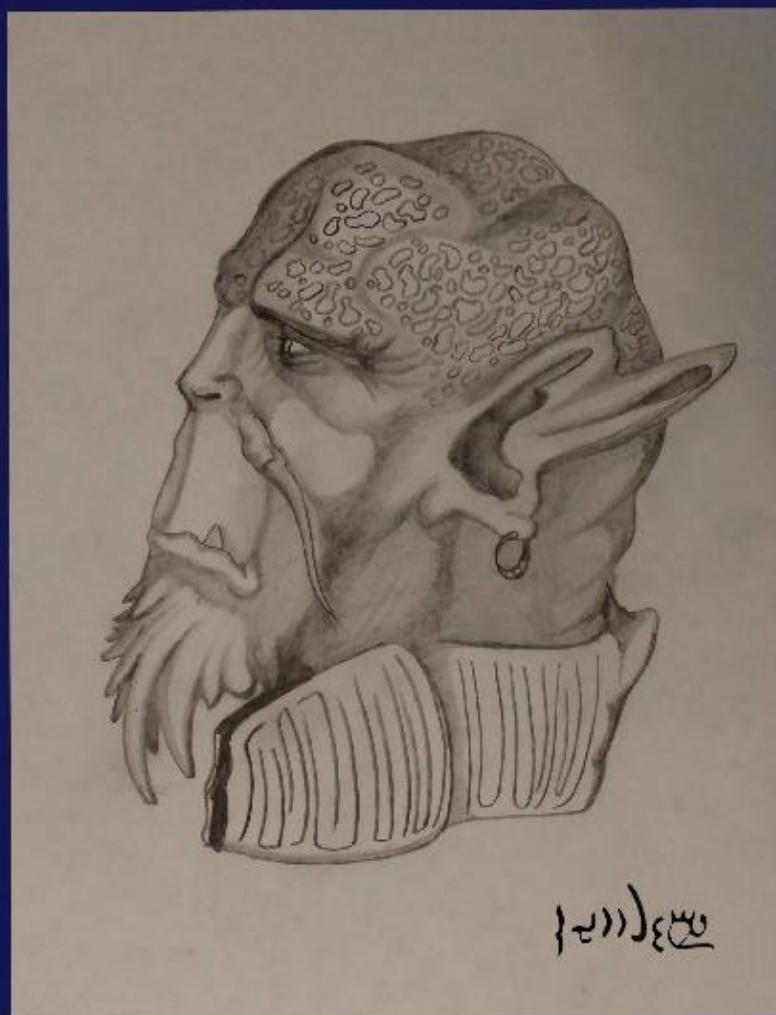
چگونگی رام شدن این موجودات به دست کالخواها هم راز بزرگ دیگری است. چون ارتفاع پرواز معمول این توسن به قدری زیاد است که هیچ جاندار غیرپرنده‌ای به آنها دسترسی ندارد. همه‌ی این شواهد به نفع دیدگاهی است که تکامل کالخواها و اسبهایشان را موازی می‌داند و معتقد است هر دوی این موجودات گام به گام همراه با تغییر کردن محیط زیستشان تغییرات ساختاری پیدا کرده‌اند. به این ترتیب که مرکب‌هایی که قبلا در روی زمین هم می‌توانسته‌اند فرود بیایند، کم‌کم ماندن در آسمان را برگزیدند و اربابان جنگاور خود را نیز همراه خود برده‌اند. این گزینش می‌تواند از میلیون‌ها سال قبل آغاز شده باشد، چرا که کادیشوها از زمانهایی بسیار دور به ارمشتگاه سفر می‌کرده‌اند و آنجا کوچ‌نشین‌هایی داشته‌اند.

شواهد باستانی نشان می‌دهد که محور اقتصاد کالخواها شکار نوعی قورباغه‌ی پرنده‌ی بومی ارمشتگاه بوده که خوراک اصلی‌شان را تشکیل می‌داده است. کالخواها از پوست و استخوان این جانوران برای ساخت

جامه و سلاح و نوعی پیکرک آیینی بهره می‌جسته‌اند، که طی مراسمی از آن بالا به زمین فرو انداخته می‌شده است. توسن کالخو نژادی گیاهخوار است و بر نوعی گیاه بنفش شناور در هوا می‌چرد که به صورت توده‌هایی اسفنج مانند و پر از گاز در پهنه‌هایی گسترده از طبقات بالای جو ارمشتگاه می‌روید.

ریشه: نام این موجودات از شهر کالحو/ کالخو گرفته شده که یکی از چهار شهر دولت جنگاور و

نیرومند آشور بوده است و امروز ویرانه‌های شهر باستانی نمرود در نزدیکی موصل از آن باقی مانده است.



کالدا

کالداها به صورت قبایلی پراکنده در میان کوهستانهای عظیم سیاره‌ی رگا زندگی می‌کنند. اطلاعات کمی در مورد این قبایل کم جمعیت و وحشی وجود دارد، و آنچه هم که ثبت شده حاصل کوششهای مورخان از جان گذشته‌ی ارشئاد است. چون کالداها از مراکز متمدن و شهری می‌گریزند و دور از دسترس پژوهشگران زندگی می‌کنند. در ضمن به دلیل وحشیگری و خونخواریشان هم شهرت دارند. تا به حال عده‌ی زیادی از زیست‌شناسان و مردم‌شناسان علاقمند به آنها، به عنوان قربانی به پیشگاه خدایان رنگارنگ آنها تقدیم شده‌اند. در این حد معلوم است که هر قبیله‌ی کالدا از نظامی مادرسالار پیروی می‌کند و دارای خدای خاصی است که فقط توسط مردم آن قبیله پرستیده می‌شود. اعضای هر قبیله نسبت به خدای ویژه‌ی خود تعصب خاصی دارند و سراسر تاریخ‌شان در زد و خوردهای بی‌پایان بین پیروان خداهای گوناگون خلاصه می‌شود.

اندازه‌ی کالداها با یک موش صحرائی برابر است و عمری کوتاه -در حد یک سال رگا- دارند. خود را برترین موجودات کهکشان می‌پندارند و در شهرهایی تپه مانند زندگی می‌کنند که از هزاران حجره‌ی چند وجهی گلی درست شده است. فضای داخلی خانه‌هایشان دارای سطوحی تخت با لبه‌های تراشیده است و خدایانشان هم به کاریکاتوری با زوایای تیز از خودشان شباهت دارند. اصولاً در فرهنگ‌شان خطوط صاف و زوایای برنده و تیز را زیبا می‌دانند. شگفت آن که در بدن‌شان هیچ خط صاف یا بخش زاویه‌داری دیده نمی‌شود و به همین خاطر برخی از اشراف‌شان که دلیری‌شان را با کشتن چندین حریف از قبیله‌های دیگر

اثبات کرده‌اند، این حق را پیدا می‌کنند تا بر سر خود یک جفت شاخ نوک تیز و چند تیغه‌ی باریک نصب کنند.

کالدهای کودک و نوجوان بدنی ساده دارند بر شش پای بلند و چالاک سوار شده است. دو دست با شمار زیادی انگشتان باریک و پرتحرک دارند. در دوران پیش از بلوغ یک سر کوچک و گردنی دراز دارند و مهمترین اندام سرشان یک چشم درشت یگانه است. آنان در این دوران به ندرت با دیگران ارتباط برقرار می‌کنند و در یادگیری فنون جنگی و اعمال خشونت استعداد زیادی از خود بروز می‌دهند. به همین خاطر رویارویی با بچه‌های کالدا خطرناک‌تر از بزرگترهایشان است. در جریان بالغ شدن گردنشان به تدریج کوتاه‌تر و سرشان حجیم‌تر می‌شود و چشمشان به تدریج به اندامی متناسب در میانه‌ی پیشانی بدل می‌شود. پاهایشان با آن که چالاک و نیرومند است، اما استخوان‌بندی محکمی ندارد و به همین خاطر در جنگهای تن به تن به راحتی آسیب می‌بیند و بریده می‌شود. به شکلی که کالدهای بالغ معمولاً سه چهار پا بیشتر ندارند.

این مردمان بچه‌زا هستند و دو جنس نر و ماده دارند که در نوزادی با هم جفتگیری می‌کنند. ماده به تدریج همزمان با طی کردن مراحل رشد و بلوغ، تخمهای فراوانی را هم در شکمش می‌پرورد. پس از مرگ جنس ماده، شکم او می‌ترکد و دو تا پنج فرزند از آن خارج می‌شوند و پس از تغذیه از باقیمانده‌ی لاشه‌ی مادرشان، همانجا جفتگیری می‌کنند و بعد از هم جدا می‌شوند. اینها همان موجودات شش پا و جنگاوری هستند که وصفشان کردیم.

چشمه‌های نفتی رگا یکی از مهمترین عناصر سازمانده‌ی اجتماعی کالداهاست. آنها شهرهای آبی‌رنگ خود را در نزدیک چشمه‌های پرفشار نفت درست می‌کنند و شاخه‌هایی از این نفت جاری را به داخل لانه‌شان منتقل می‌کنند. نفت برای این موجودات به منزله‌ی ماده‌ی غذایی مکمل عمل می‌کند و کالدهایی که نتوانند در طول عمرشان بیش از حد خاصی نفت بخورند، قدرت زایش خود را از دست می‌دهند. به همین دلیل هم

رهبر قبیله که معمولاً بزرگترین - و بنابراین زادآورترین - ماده‌ی قبیله است، در پایبندترین بخش لانه‌شان و در نزدیکترین فاصله نسبت به چشمه‌ی نفتی زندگی می‌کند. بعد از او به ترتیب ماده‌های اشرافی‌تر در کنار نفتها جایگیری می‌کنند و بالاخره در بالاترین سطوح، کارگران و جنگجویان ساده و طبقه‌ی پست زندگی می‌کنند. در عمل قدرت هر ماده برای جایگیری در سطوح پایبندتر لانه، چیزی است که مرتبه‌ی اجتماعی او را مشخص می‌کند.

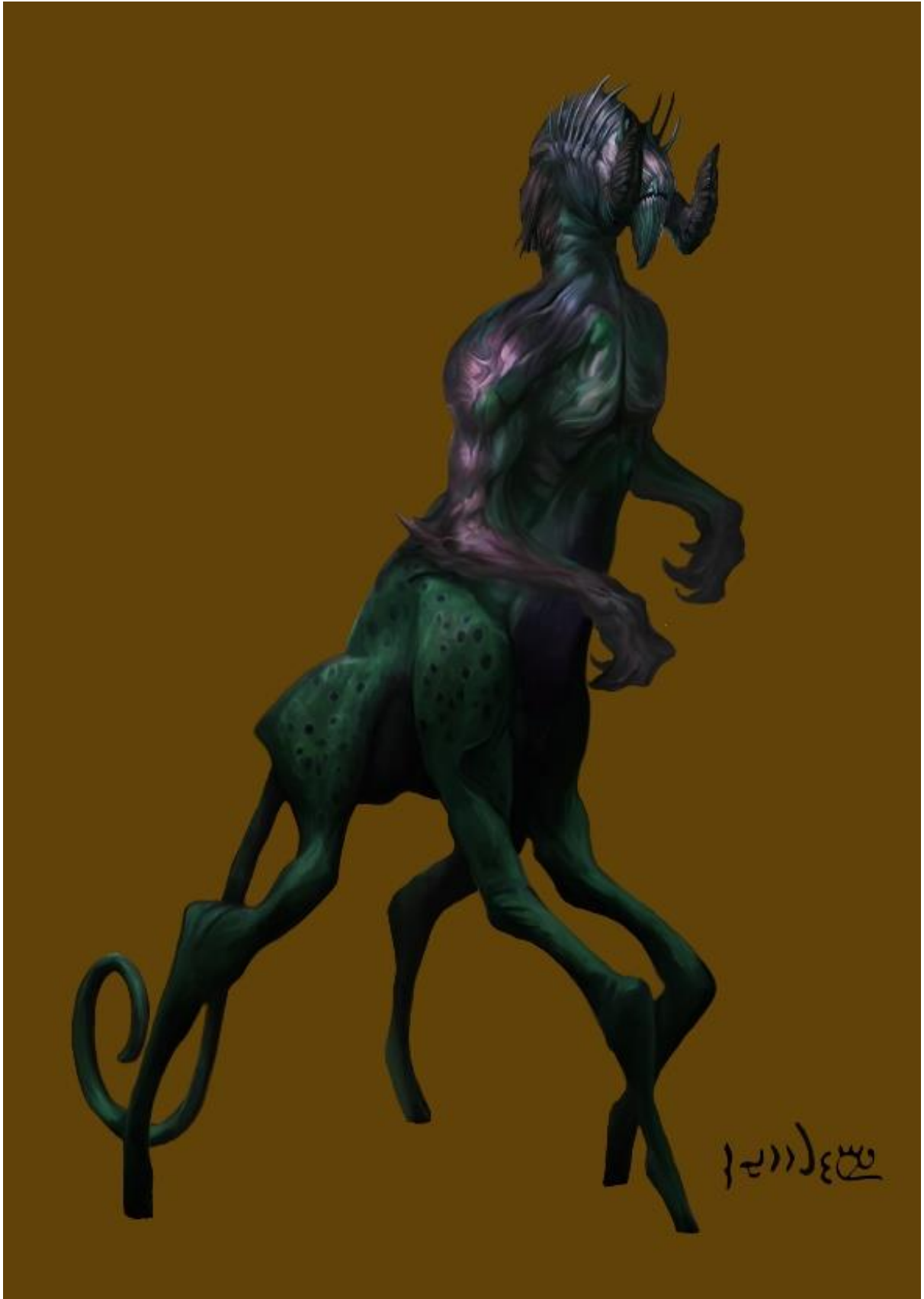
نرها در این اجتماع موجوداتی حاشیه‌ای محسوب می‌شوند و تا حدودی به صورت انگلی زندگی می‌کنند. عمر آنها خیلی از ماده‌ها کمتر است و جثه‌شان هم کوچکتر است. بیشتر نرها در جریان عملیات نظامی انتحاری بر ضد قبایل همسایه خود را نابود می‌کنند. نرها از دسترسی به منابع نفتی محرومند و گروهی از پژوهشگران علت عمر کوتاه‌شان را همین می‌دانند.

کالداها فاقد اندامهای شنوایی و تولید صدا هستند و به کمک حرکات پیچیده‌ای که به انگشتان ریشه مانندشان می‌دهند با هم ارتباط برقرار می‌کنند. زبان آنها هنوز کدگشایی نشده است، اما آشکار است که تمام قبایل کالدا به زبانی مشترک سخن می‌گویند. هیچ نوع هنر و فلسفه‌ی عمیقی در تمدن آنها یافت نشده است

و به ویژه با دانشمندان دشمنی زیادی دارند و هر از چندی متهمان به آموختن علوم غیرمجاز را برای خدایانشان قربانی می‌کنند.



ریشه: نام این موجودات از ترکیب صفت پارسی «کال» به معنای خام و ناپخته و بن هند و ایرانی «دا» به معنای دانستن ساخته شده است.



کوبا

کوبای‌ها موجوداتی به نسبت کمیاب، و بسیار بسیار هوشمند، که در سیاره‌ای از منظومه‌ی ورجمکرد زندگی می‌کنند. بدنی حجیم و چندگوشه با زوایایی تیز دارند و حرکاتشان بسیار آرام و منظم است. مدتی بسیار طولانی عمر می‌کنند و بچه‌ها هستند و در توالی‌های زمانی بسیار دقیقی فرزندان همسان با خود از دریچه‌ای در بالای بدنشان خارج می‌شود.

این موجودات بزرگترین ریاضیدانان و استادان منطق کل کیهان از این نژاد برخاسته‌اند. چون حتا لاروهای صدف‌گونه‌ی کوبا که مغزشان درست رشد نکرده، در محاسبه‌ی ریاضی و استدلال منطقی نابغه‌هایی بی‌رقیب محسوب می‌شوند. به محض عبور از مرحله‌ی لاروی چهار جفت دست و پای لاغر و باریک از اطراف بدنشان بیرون می‌زند و بعد زبان پیچیده و بغرنج مردمشان را می‌آموزند. این زبان برای تمام موجودات هوشمند دیگر نامفهوم است، و بیشتر به مجموعه‌ای از معادلات ریاضی شباهت دارد. اما این موضوع مانع ارتباطشان با دیگران نمی‌شود. چون کوباها به سرعت هر زبانی را رمزگشایی کرده و به آسانی یاد می‌گیرند. هیچ کاری به اندازه‌ی محاسبه کردن برای کوباها جذاب نیست. پیچیده‌ترین معادلات را در چشم بر هم زدنی حل می‌کنند و می‌توانند همزمان در چند دستگاه ناسازگار راهی برای فهم چیستانهای منطقی بیابند. پدیده‌ها را هم مثل مسائل ریاضی می‌فهمند. مثلاً جانداران در چشمشان ماشین‌هایی پیچیده‌اند که در دامنه‌ای

مشخص انتخابهای رفتاری انجام می‌دهند. به همین خاطر کافی است هر جاندار هوشمندی را ده دقیقه ببینند تا رفتار آینده‌اش را بر اساس الگوی انتخابهای گذشته‌اش پیش‌بینی کنند. مهمترین مراکز جمهوری از همین استعداد کوباها برای مقابله با دزدان استفاده می‌کند.

در میان کوباها برخی از عناصر فرهنگی مانند اسطوره و حماسه و شعر و ادبیات داستانی تحول نیافته است. با این حال پس از واقعه‌ی شرم‌آوری که در جریان پرونده‌ی جنایی «ژلاتین» برای این مردمان رخ داد، یک ادیب یگانه در میان‌شان پدید آمد. این شخصیت که در فرهنگ کوبا با اسم ۵۶۶۸۳۸۳۱۸ شهرت دارد، نابغه‌ی نامداری است که به خاطر آشنایی با آثار موجودی مرموز به نام دیوان، سبکی به کلی نو از صورتبندی معادلات ریاضی را ابداع کرد و این شیوه از نگاه نژادهای دیگر به ادبیات و شعر شباهتی دارد. دیوان ادیبی از نژاد منقرض شده‌ی انسان بود که متنهایی را آفرید که قرن‌ها پس از درگذشتش کشف شدن و برای نخستین بار چنین می‌نمود که رمزگشایی‌اش برای کوباها ناممکن باشد.

ریشه: نام این موجودات از ریشه‌ی سامی «کعب» گرفته شده که مکعب در پارسی مشتقی از آن است. این نام به خاطر شیفتگی این موجودات به حجمهای منتظم به ایشان داده شده و به این حقیقت اشاره دارد که اغلب عناصر معماری و شهرسازی‌شان بر شکلهای مکعبی کامل استوار است.



کوچان

کوچان‌ها از نژادهای هوشمند سیاره‌ی سورات هستند. مرکز تمدنشان در قعر جنگلی بسیار انبوه و دست‌نیافتنی قرار گرفته است و خیلی کم از این جنگل خارج می‌شوند. موجوداتی با مغز بزرگ هستند و در اختراعات و ابتکارات نظری استعداد چشمگیری دارند. بدنی دراز و لاغر با پوستی زرد دارند و بر سرشان مجموعه‌ای متنوع از شاخکها و شاخها می‌روید که در هریک با بقیه تفاوت دارد. موجوداتی بکرزا هستند و در جریان پیر شدن به تدریج پوستشان چروک می‌خورد و سخت می‌شود. طوری که پس از مرگ به صورت پيله‌ای محکم در می‌آید که پس از مدتی چند فرزند جوان از آن سر بر می‌آورد.

برخی از مورخان معتقدند کوچان‌ها از قدیمی‌ترین نژادهای متمدن کیهانی هستند. با این حال در مورد شهرشان و نوع زندگی‌شان چیزهای بسیار اندکی می‌دانیم. چون تا به حال هیچ جهانگردی نتوانسته گزارش دیدار از شهرشان را منتشر کند و آنچه که انتشار یافته بیشتر تخیلی به نظر می‌رسد. ماجراجویانی که به جستجوی این شهر پرداخته‌اند و کشف سبک زندگی کوچان‌ها را هدف گرفته‌اند، اغلب سکوتی حکیمانه و رازورانه را درباره‌ی این موضوع رعایت می‌کنند و بسیاری‌شان هم هرگز از این ماجراجویی بازنگشته‌اند. به همین خاطر تمام اطلاعات ما در مورد این شهر، بر گفته‌های خود کوچان‌های تبعیدی و مطرود استوار شده که در سایر بخشهای سورات سرگردان‌اند.

از این گزارشها بر می‌آید که نظام اجتماعی درون این شهر خیلی سخت‌گیرانه و پرهیزگارانه باشد، چون ماندن در آن کاری دشوار است و عده‌ی به نسبت زیادی از این موجودات به صورت تبعیدی در سایر

شهرهای سورات زندگی می‌کنند. این مهاجران به دلیل دارا بودن توانایی فنی و استعداد فراوان در ساختن ابزارهای پیچیده همه‌جا با استقبال روبرو می‌شوند. جامعه‌ی کوچان که در پرورش این نوابغ کارنامه‌ی درخشانی دارد، ظاهراً به دست ابله‌ترین و نادان‌ترین گروه از اعضای این نژاد اداره می‌شود و همان‌ها هستند که قواعد اجتماعی عجیب و غریب و نامعقولی را برای شهرشان وضع کرده‌اند. کوچان‌های تبعیدی به ندرت در مورد شهر و مردمشان حرف می‌زنند و هرچند همیشه از طبقه‌ی حاکم‌شان ابراز نفرت می‌کنند، اما همیشه از مردمشان و جامعه‌ای که آنها را رانده با احترام یاد می‌کنند. به شکلی که به نظر می‌رسد در این موجودات گروهی پست و فرومایه از جمعیت‌شان، بر کل جامعه مسلط شده و همچون گروهی فاتح و ستمگر بر آن فرمان می‌راند. تبعید شدن از شهرهای کوچان برای اعضای این نژاد بسیار غم‌انگیز و گرانبار است، چون پس از خروج از شهرشان توانایی تولید مثل‌شان را از دست می‌دهند.

امپراتوران ایکچوا، بارها تلاش کرده بودند تا با نفوذ به درون جنگلهای تاریک و مه‌آلود مسکن آنها، شهرشان را کشف و تسخیر کنند، اما هربار در این مورد شکست خوردند و گردانهای مجهزشان همیشه در دل جنگلهای مرموز اطراف شهر کوچان‌ها گم می‌شد. تا اینکه پانزدهمین امپراتور سلسله‌ی ایکچوا تصمیم گرفت با سوزاندن و نابود کردن جنگل بر این عقده‌ی قدیمی غلبه کند. اما پیش از اینکه در این مورد موفقیتی به دست آورد، مورد حمله‌ی کوچان‌ها قرار گرفت. آنها در سه سفینه‌ی کوچک از دل جنگل بیرون آمدند و پس از خاکستر کردن ناوگان امپراتور، به مقر شخصی امپراتور حمله کردند و آنجا را هم بمباران کردند.

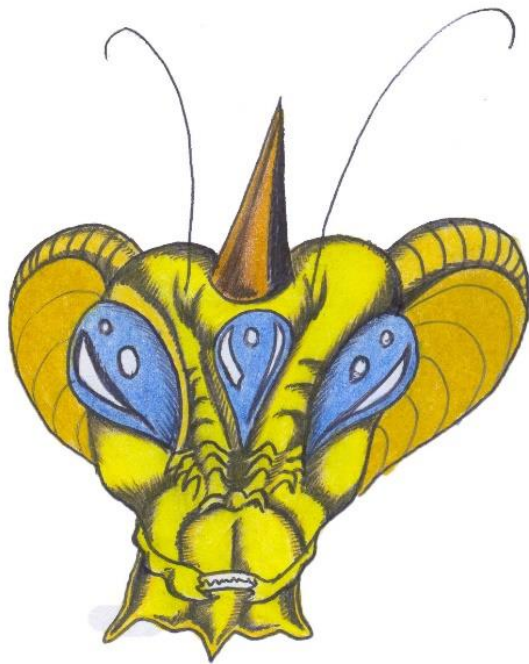
امپراتور از این حمله جان سالم به در برد، اما وقتی دید هر سه سفینه سالم به درون جنگل برگشتند و در پشت سر خود ردی از آتش و دود به جای گذاشتند، عاقلانه‌تر دید که دیگر مزاحم این قوم مرموز و نیرومند نشود. توانایی کوچان‌ها در دفاع از خود در کل کیهان مشهور است و حتی امپراتوران مولوک هم نتوانستند آنها را مطیع خود کنند. در دوران امپراتوری چندین گروه تحقیقاتی به درون جنگلهای سورات

گسیل شدند تا اطلاعاتی در مورد این نژاد افسانه‌ای به دست آورند. ظاهراً این گروه که سربازان و پژوهشگرانی زبده را در خود جای می‌داد، موفق به یافتن این شهر افسانه‌ای شد و به داخل آن هم راه یافت. اما سرنوشت این گروه و آنچه که به راستی تجربه کرده بودند برای همیشه در پرده‌ای از ابهام فرو رفته است.

تنها ردپایی که پس از ناپدید شدن این گروه در جنگلهای سورات به دست آمد، یک مولوکِ سالخورده بود که سالها بعد در قعر همین جنگلها پیدا شد. این مولوک ظاهراً تنها بازمانده‌ی گروه تحقیقاتی مزبور بود و به میل خود زندگی در انزوای جنگل را به بازگشت به پایگاه امپراتوری ترجیح داده بود. این مولوک در کلبه‌ای بر روی درختان زندگی می‌کرد و برای ده‌ها سال با کسی هم صحبت نشده بود. او پس از برخورد با چند نفر از مردمان نژاد اولای - که وجودش را به مولوک‌ها گزارش کردند - توضیحی در مورد خود نداد و تنها به ذکر این نکته بسنده کرد که ترجیح می‌دهد در کنج خلوت خود باقی بماند. این آخرین شاهدی بود که می‌توانست در مورد شهر عجیب این موجودات اطلاعاتی به دست دهد، اما پس از آن برخورد، ردپایش برای همیشه ناپدید شد و گشتی‌های متعدد مولوک هم که به دنبالش می‌گشتند نتوانستند هم‌نژاد خود را پیدا کنند.

ریشه: نام این موجودات از واژه‌ی پارسی

«کوچ» گرفته شده است.







کوفران

کوفران‌ها مردمانی کوچک‌اند و چالاک هستند که رشیدترین‌شان حدود یک و نیم متر قد دارد. بدنی عضلانی و کشیده با دو دست و دو پای بلند دارند و سرشان بر گردنی عضلانی و کلفت سوار شده که می‌تواند کشیده و دراز شود و تا حدی چشمگیر از بدن‌شان فاصله بگیرد. دمی پهن و گوشتی دارند که انتهایش به دو زائده‌ی چسبناک خمیر مانند متصل می‌شود که مثل پای حلزون عمل می‌کند و می‌تواند به سطوح مختلف بچسبد و به حرکتشان کمک کند. بر سرشان تاجی تیغ‌دار دارند که بینشان پوسته‌ی نازکی روییده با آن ارتعاشهای هوا و صدا را درک می‌کنند.

این موجودات دو جنس نر و ماده دارند که هر دو تخمگذارند و هریک جنسی همسان با خود را تولید می‌کند. با این حال برای تخمگذاری باید جفتگیری کنند. بنابراین در واقع جامعه‌شان از دو جور ماده‌ی تخم‌گذار تشکیل شده که در فصلی خاص با هم جفتگیری می‌کنند و برای یک سال همدیگر را بارور می‌کنند. برخی از جانورشناسان معتقدند دم‌شان علاوه بر کارکردی که در تخمگذاری و شکار دارد، در واقع اندام جنسی‌شان هم هست.

نوزادان‌شان وقتی از تخم خارج می‌شوند به پوره‌هایی ناقص شباهت دارند و سیاه‌رنگ‌اند. این لاروها دست و پای کوچک دارند که با آن روی زمین می‌خزند، اما دم ندارند و نمی‌توانند شکار کنند و برای دریافت خوراک به مادران‌شان وابسته‌اند. اما به سرعت پوست‌اندازی می‌کنند و بدن‌شان رشد می‌کند و مستقل می‌شوند. به تدریج که سن‌شان بالا می‌رود، رنگشهان روشنتر می‌شود و بر دم‌شان خارهایی زهرآگین می‌روید که به

خصوص هنگام رویارویی با هاجوج‌ها برگ برنده‌شان محسوب می‌شود. در سنین پیری دم‌شان می‌افتد و به تدریج تحرکشان کم می‌شود. در این حالت بدن‌شان متورم و چاق می‌شود و استخوان‌هایشان به تدریج در بافتهای دیگرشان حل می‌شود. طوری که در پایان عمر به خمره‌ای انباشته از مایعی مغذی و نیمه‌شفاف بدل می‌شوند و بعد از آن که جمجمه‌شان هم حل شد، می‌میرند. این خمره‌های باقی مانده از مرگ کوفران‌های سالخورده مانند منبعی غذایی برای نوزادان‌شان عمل می‌کند و مادران فرزندان نوزادشان را بر لاشه‌ی والدین‌شان می‌گذارند تا شهد انباشته شده در آن را بمکند. موادی در این این جسد‌های مغذی وجود دارد که باعث رشد سریع و دگرذیسی نوزادها می‌شود.

کوفران‌ها مردمی دلاور و جسورند و مدام در حال نوآوری و نقد همدیگر هستند. به همین خاطر عمر سنتهای اجتماعی‌شان بسیار کوتاه است و به سادگی آداب و رسوم تمدنهای دیگر را می‌پذیرند و در میان خود رواج می‌دهند. برخی از بزرگترین شهرهای سیاره‌ی رگا را این مردم ساخته‌اند و سربازانی شجاع و فناوری جنگی به نسبت پیشرفته‌ای دارند. جامعه‌شان در قالب دولت‌شهرهایی مستقل و بزرگ سازمان یافته که همگی مدعی سیادت و ریاست بر بقیه هستند. اعضای هر دولت‌شهر به شدت بر ویژه بودن خود پافشاری دارند، اما از نظر یک جهانگرد کیهانی همه‌ی این شهرها دقیقا مثل هم هستند و از الگوهای اجتماعی و قواعد و رسوم مشابهی پیروی می‌کنند.

همین مبارزه‌ی دولت‌شهرهای رگا بر سر قدرت، عاملی بود که باعث شد پس از ورود نخستین نماینده‌های اعزامی از سوی امپراتوری مولوک نتوانند در برابر دشمن مشترکشان متحد شوند. چون همه‌ی شهرها ادعا می‌کردند رهبری قوای مدافع رگا را بر عهده دارند و به همین خاطر بیشتر نیرویشان صرف جنگیدن با همدیگر می‌شد. به شکلی که وقتی نخستین موج از سپاهیان مولوک به رگا قدم نهادند، شهرهای کوفران پیشاپیش همدیگر را نابود کرده و در وضعیتی اسفناک قرار گرفته بودند.

پس از آن مولوک‌ها به سادگی رگا را فتح کردند و دسته‌هایی که از مدافعان غیرتمند کوفران باقی مانده بودند را دستگیر می‌کردند و به عنوان برده برای کار در کارخانه‌های نظامی مولوک به سراسر کیهان می‌فرستادند. این برده‌های کوفران به خاطر تخصص‌شان در امور فنی موقعیتهایی والا پیدا کردند و بعدتر انجمنی مخفی تاسیس کردند که در قلمرو امپراتوری صاحب نفوذ و اقتدار فراوان شد.

پس از حمله‌ی امپراتوری، برخی از کوفران‌ها با هوانوردهایی کوچک از سیاره‌ی زادگاهشان به ماه‌ها و سیاره‌های دیگر همان منظومه گریختند و در آن مناطق نخستین مهاجرنشینی‌های نژادشان را تشکیل دادند. این مراکز بعدها گسترش یافت و به تمدنی کشاورز تبدیل شد که اغلب با مولوک‌ها درگیری داشت. کوفران‌های باقی مانده بر رگا تابع مولوک‌ها شدند و آسیب چندانی ندیدند.

ایشان مردمی مهمان‌نواز هستند که جهانگردان را با تعریفهای چندین‌باره‌ی داستانهای درباره‌ی عظمت دولت‌شهرشان و خواری و فروپایگی سایر دولت‌شهرها به ستوه می‌آورند. همچنان به همان شیوه‌ی قدیمی‌شان در جو سبز رنگ رگا که از ترکیبات آلی انباشته است، قارچهایی عظیم می‌کارند که محصولاتش در میان نژادهای گیاهخوار کیهان هواخواه زیادی دارد. پس از فروپاشی امپراتوری مولوک سرزمینشان که پیشتر پایگاه فضایی مهمی بود و بین نیروهای موافق و مخالف امپراتوری دست به دست می‌شد، اهمیت خود را از دست داد. اما هنوز هم بندرگاه‌های مهمی در شهرهایشان وجود دارد. یکی از جاذبه‌های جهانگردی دولت‌شهرهایشان بازیهای سالانه‌ای است که برگزار می‌کنند و در آن به قهرمانان‌شان در ورزشهای عجیب و غریب و مختلف جایزه‌های غیرمعمول و گاه نفرت‌انگیزی می‌دهند که دریافت کردنش اغلب از برنده شدن در مسابقات خطرناک‌تر است!

ریشه: اسم این نژاد از ریشه‌ی سامی کهن «کفر» به معنای پوشاندن و سرکشی کردن گرفته شده

است.

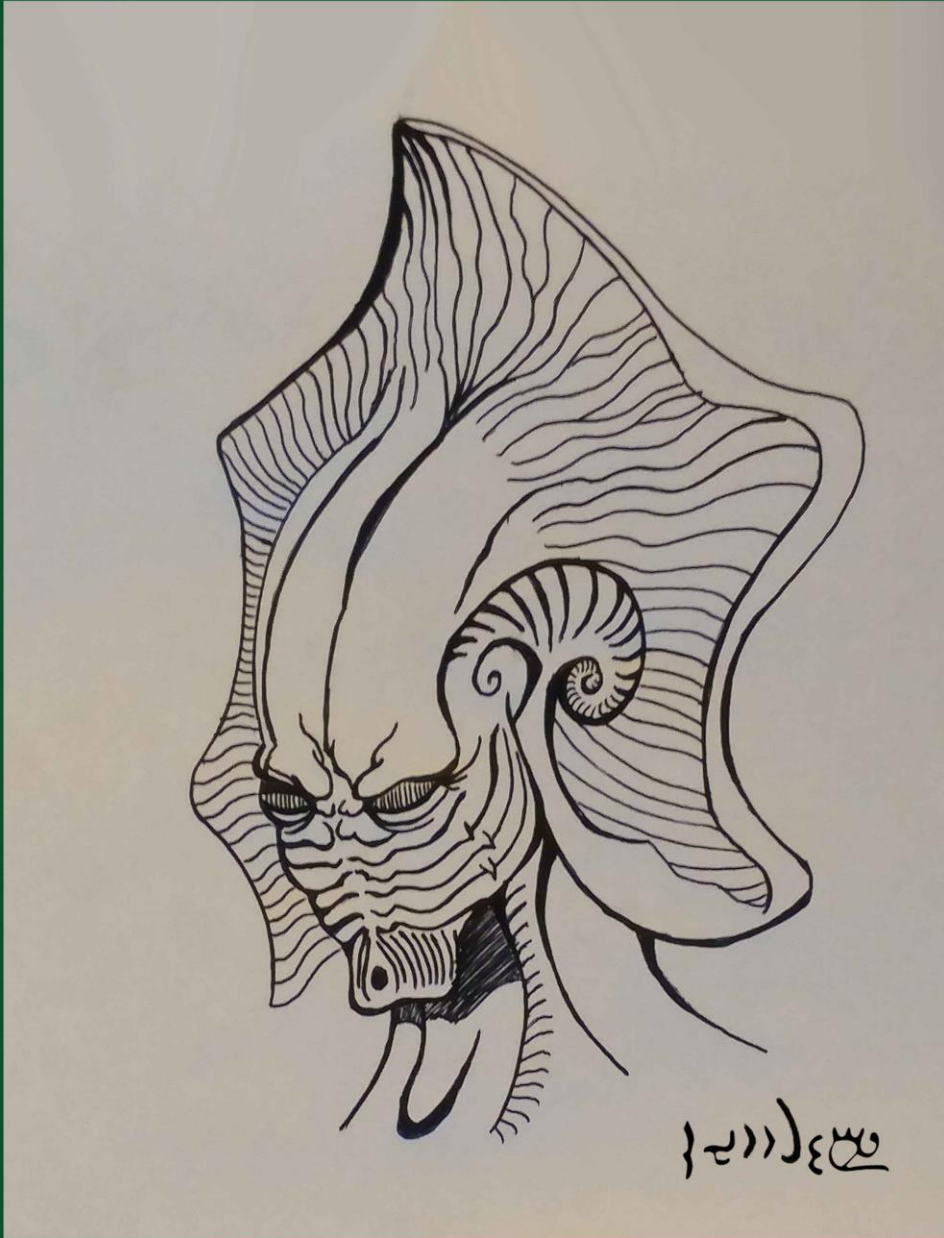


کیمالا

سیاره‌ی کیمالا تنها یک نژاد متمدن دارد که به همین خاطر با نام کیمالا شهرت یافته‌اند. این مردمان موجوداتی نیمه‌شفاف با بدنی پهن شبیه به ورقه هستند که با شناور شدن در هوا حرکت می‌کنند و با تابش آفتاب بر پوست‌شان فتوستتز کرده و مواد خوراکی خود را تولید می‌کنند. این موجودات عجیب که در تجارت سنگ‌های معدنی خبره‌اند، قدرت شگفت‌انگیزی برای هم‌رنگ شدن با محیط دارند و اغلب در وضعیت استتار شده بر سطوح مختلف آرام می‌گیرند و دیده نمی‌شوند. بدنشان به تیغه‌ای نازک و پهن می‌ماند که فقط موقع پرواز کردن به چشم می‌آید. ردیفی از نقاط نورانی زرد رنگ بر بالای تنه‌شان قرار دارد که اندام بینایی‌شان است. در بخش پیشین بدنشان سری دارند که دو چشم مرکب و حفره‌هایی با گیرنده‌های شنوایی و بویایی را بر خود جای داده است.

کیمالاها ظاهراً تنها یک جنس دارند و با تقسیم شدن بدنشان در راستای خطی میانی تولید مثل می‌کنند. زبانهای تمدنهای دیگر را تنها به صورت رمزهای نوشتاری یاد می‌گیرند و ابزارهای دقیقی ابداع کرده‌اند که گفتارهای نژادهای دیگر را به نوشته‌هایی به زبان خودشان ترجمه می‌کند و به همین ترتیب سخن خودشان را که همواره به صورت نوشتاری است، به زبانهای دیگر بر می‌گرداند. انحصار معادن در سیاره‌ی کیمالا در اختیار این گونه است و تنها این موجودات هستند که با بدن ورقه مانندشان می‌توانند به معدنهای طبیعی این سیاره نفوذ کنند و مواد گرانبها را استخراج کنند.

ریشه: اسم این موجودات از کلمه‌ای مشابه در زبان سانسکریت گرفته شده که «نیلوفر» معنی می‌دهد.



کینشار

کینشارها از نژادهای مقیم ارمثتگاه هستند که در زمان آغاز نخستین امپراتوری کیهانی به مولوکها کمک کردند تا جهان را فتح کنند. آنها مردمی بسیار همبسته و متحد هستند و مردان و زنانشان ریش و یالی به رنگ سبز دارند که فقط با توجه به آرایش آنها می‌توان جنسیتشان را تعیین کرد. در زبان‌شان ضمیرهای جنسی متنوع و بسیار تفکیک شده‌ای وجود دارد و با این حال شکل ظاهری و زنان و مردان‌شان در چشم نژادهای دیگر تفاوتی با هم ندارد. شاید به همین خاطر بسیار از این که با جنسیتی دیگر اشتباه گرفته شوند خشمگین و آزرده می‌شوند. رسمی میان‌شان هست که بر چکمه‌هایشان نقطه‌هایی رنگی ترسیم می‌کنند و با نگاه کردن به آن می‌توان مرد یا زن بودن‌شان را دریافت.

این موجودات پس از پیدایش امپراتوری اول در چهارچوب اداری آن دولت به مقامهایی والا دست پیدا کردند. با آن که در ابتدای کار مردمی جنگاور بودند، به تدریج از جنگ و نبرد کناره گرفتند و بیشتر به تولید و صنعت پرداختند. کینشارهای کنونی صنعتگرانی ماهرند و به ویژه در صنعت ساخت روباتهای هوشمند شهرتی دارند. یک گروه بزرگ از ایشان که مولوکها را مقدس می‌دانند، به عنوان خدمتکار و مباشر نزد مولوکها به کار گمارده شده‌اند و در جامعه‌ی خودشان بابت این شغل ستوده می‌شوند، چون تضمین کننده‌ی دوستی نژادشان با مولوکهای جنگاور و مغرور محسوب می‌شوند. یکی از قهرمانان تاریخی‌شان خدمتکار و

ملازم پهلوان نامداری از نژاد مولوک بوده و همراه با او طی سفرهایی جنگی سراسر کیهان را سیاحت کرده است.

غیرعادی بودن زندگینامه‌ی این کینشار از آنجا ناشی می‌شود که سوخت و ساز بدن این موجودات با بیشتر نژادهای دیگر کیهانی تفاوت دارد. به همین خاطر نمی‌توانند بدون لباس فضایی هواگیری شده به سیاره‌های دیگر سفر کنند. از این رو به ندرت در خارج از ارمشنگاه شان دیده می‌شوند و فقط برخی از تاجرانشان را در دنیا‌های همان منظومه می‌توان دید که به خرید و فروش مواد خام و وسایل مربوط به تولید سیستم‌های هوشمند مصنوعی مشغول‌اند.

ریشه: نام این موجودات از ایزدی سومری -کین‌شار- گرفته شده که نامش «محور زمین» معنی می‌دهد و با مرکز خشکی‌های زمین -یعنی سرزمین سومر- هم‌تا انگاشته می‌شده است.



کازید

مردم این نژاد بدن‌هایی پخمه و کوتاه دارند و پوستشان از فلس‌هایی ریز پوشیده شده است. چهار پای کوتاه و خمیده‌شان در زیر شکم برجسته و بشکه مانندشان جای گرفته و دو دست کوچک دارند. اندام‌های حسی چندانی بر سر ناقص گاژیدها وجود ندارد. یک جفت چشم درشت ولی کم سو دارند و اندامی حفره مانند برای تنفس و تولید صدا.

یک فرورفتگی بزرگ وسط سر کوچک و خرطوم‌دارشان دیده می‌شود که محل قرار گرفتن دسته‌ی بادبزی سنتی است که با آن موراشوهای ارباب‌شان را مدام باد می‌زنند تا تنفس‌شان را در خارج از سرزمین بادخیز زادگاهشان ممکن سازند. هزاران سال پیش که هنوز قوانین سفت و سخت جمهوری در حمایت از ژنوم نژادهای مظلوم وضع نشده بود، ساختار ژنتیکی آنها توسط اربابان‌شان دستکاری شده و این فرو رفتگی روی جمجمه، که به گمان زیست‌شناسان باعث کم‌هوشی گاژیدها شده، یادگار آن است.

این موجودات که به بشکه‌هایی خپل و کوتاه و نیرومند شباهت دارند، در سیاره‌ی رگا تکامل یافته‌اند، اما هرگز به مرحله‌ی تشکیل تمدن وارد نشدند. آنها پس از ورود موراشوها به رگا، به صورت حیوانات دست‌آموز آنها در آمدند و وظیفه‌ی غلامی آنها را بر عهده گرفتند. از آن پس این موجودات همراه با اربابان ثروتمندشان در تمام کیهان پراکنده شده‌اند. ابله و ناتوان از درک مفاهیم انتزاعی هستند. اما زورمند و مطیع‌اند و هرچه را که اربابانشان اراده کنند، به سرعت انجام می‌دهند. به نظر نمی‌رسد زبان و فرهنگی داشته باشند،

اما روانشناسان می‌گویند شکلی از ایمان مذهبی با محوریت ابراز بندگی به موراشوها در میان‌شان هست و انگیزه‌ی اصلی خدمت کردن‌شان به اربابان‌شان محسوب می‌شود.

امروز به ندرت می‌توان موراشویی را بدون سه چهار گازید در اطرافش پیدا کرد. در واقع این دو گونه آنقدر به هم وابسته شده‌اند که زندگی یکی بدون دیگری ممکن نیست. موراشوها بدون مراقبت دقیق و مطیعانه‌ی غلامان‌شان به سرعت نابود می‌شوند، و گازیدها هم برای تهیه‌ی مواد اولیه‌ی زندگی و رفتار هدفمند به اربابان‌شان محتاج‌اند.

گازیدها هم مانند صاحبان‌شان تخمگذارند اما تخمهایشان به چیزی شبیه به درخت تبدیل می‌شود که پس از بار دادن، بندگانی بالغ از میوه‌ی آن خارج می‌شوند. این گیاه‌ها به خمره‌هایی کشیده و رنگارنگ شباهت دارند و در شهرهای موراشو به صورت تزئینی کاشته می‌شوند. پس از اینکه میوه‌ها رسید و پوسته‌شان شکفت و گازیدهای جوان از آن خارج شدند، درخت پلاسیده می‌شود و به کودی برای درختان همسایه‌اش دگردیسی می‌یابد.

ریشه: نام گازید از ترکیب دو کلمه درست شده، یکی خانواده‌ی نرمتان گازیده (Gazidae) که گونه‌هایی از صدف مرواریدساز را در بر می‌گیرد و دیگری «غازی» به معنای جنگاورانی که با دلایلی دینی

به جهاد می‌روند.



گاندور

گاندور جانوری است دریازی که بخشهایی از بدنش از فلس‌های پهن و فیروزه‌ای رنگی پوشیده شده و زیستگاهش دریای جیوه‌ای سیاره‌ی ریتسا است. موجودی است منزوی، آرام، و به نسبت ترسو و گوشه‌گیر که با دیدن مردمان فرار می‌کند. زبانی دراز دارد که انتهایش به خرطومچه‌های مکنده‌ای مسلح است و برای لیسیدن شهد ترش درون گل‌هایی تخصص یافته که در حاشیه‌ی دریای جیوه می‌رویند. تا مدت‌ها باور عمومی آن بود که جاندارانی گیاهخوار و شهدنوش هستند. اما به تازگی گزارشهایی منتشر شده که نشان می‌دهد جانوران کوچک مقیم دریای جیوه‌ای را هم شکار می‌کنند و بنابراین باید در رده‌ی همه‌چیزخواران رده‌بندی‌شان کرد.

این موجودات هرگز از دریاچه خارج نمی‌شوند و بنابراین شکل بدنشان درست شناسایی نشده است. با این حال دریانوردانی از نژاد اژید می‌گویند گاهی در فصل جفتگیری از سطح جیوه بیرون می‌پرند و شکل ظاهری‌شان را بر این اساس بازسازی کرده‌اند. اندازه‌شان با یک اسب‌آبی یا کرگدن زمینی برابر است. برخی از قبایل بومی ساکن ریتسا این موجود را مقدس می‌دانند. در حدی که بتی از آنها در یکی از شهرهای اژید پرستش می‌شود. کاهنان این خدای گوشه‌گیر، به هنگام مراسم خاص خود گلبرگ‌های اسیدی مورد علاقه‌ی گاندورها را می‌لیسند و به این ترتیب به خلسه‌ای طولانی وارد می‌شوند. گلبرگ‌های مزبور برای سایر نژادهای بومی این سیاره سمی است و می‌تواند باعث مرگ جادوگران بومی هم بشود.

گاندورها در قعر دریای جیوه‌ای تخم می‌گذارند و حالت لاروی و چرخه‌ی زندگی‌شان هنوز به درستی شناخته نشده است. اما به نظر می‌رسد لاروشان با حالت بالغ خیلی تفاوت داشته باشد چون هیچ نمونه‌ی نابالغ و کوچک‌اندami در میانشان دیده نشده است.

گاندورها را از دید بسیاری از دانشمندان موجوداتی نامتمدن و غیر هوشمند هستند. با این حال برخی از رفتارهایشان این حدس را ایجاد کرده که شاید شکلی از تمدن در میانشان وجود داشته باشد. مهمتر از همه آن که این موجودات با مفهوم تجارت آشنایی دارند و گاه با ماهیگیران اژید وارد تبادلاتی اقتصادی می‌شوند. مثلا مرجانهای سیاه اعماق دریای جیوه‌ای را برای اژیدها بیرون می‌آورند و در مقابل از آنها خرت و پرت‌هایی مثل قطعات بازیافتی سفینه‌های اوراقی یا موتورهای سوخته‌ی هوانوردهای قدیمی را دریافت می‌کنند. درست



معلوم نیست که گاندورها با این اشیا چه می‌کنند. اما آنها را با خود به قعر دریای جیوه می‌برند و چنین به نظر می‌رسد که آنجا انبارشان می‌کنند.

ریشه: نام گاندور از اسم محلی نوعی تمساح در بلوچستان گرفته شده که «گاندو» خوانده می‌شود.



گومبولو

اسم «گوم-بولو» از نظر آوایی نزدیکترین صوت به چیزی است که این موجودات خود را با آن می‌نامند. اینها نژادی هوشمند و متمدن هستند که در سیاره‌ی شوکاپین زندگی می‌کنند و زمانی در سیاست بین سیاره‌ای آن ناحیه نقشی بسیار فعال ایفا می‌کردند. موجوداتی هستند با سنن و رسوم غریب و نامفهوم خاص خود، که در میان خودشان از همبستگی و انسجامی چشمگیر برخوردارند.

اندازه‌ی گومبولوها بسیار متنوع است و دامنه‌ی بلندای قدشان از نیم‌متر تا سه متر را در بر می‌گیرد. شکل بدن هرکدامشان هم با دیگران تفاوت دارد و در زمانهای متفاوت و دوره‌های مختلف عمرش ممکن است به کلی تغییر شکل دهد. به همین خاطر فرض بر آن است که جاندارانی نرمتن هستند و استخوانی در تن‌شان ندارند. پوست تن‌شان را هیچکس تا به حال ندیده، چون همیشه زره‌های سنگین و زیبایی از جنس نوعی الیاف فلزی می‌پوشند که جز بخشی از صورتشان همه جا را می‌پوشاند. اما تا جایی که از صورتشان بر می‌آید، باید رنگ پوست‌شان خاکستری باشد.

این دگرگونی مداوم اندامها و شکل بدن را در درباره‌ی همین بخش اندک نمایان از تن‌شان هم می‌توان دید. چون اندامهایی مثل چشمها، گوشها، و چند نوع سوراخ ناشناخته‌ی دیگری که بر سرشان قرار دارد مدام تغییر مکان می‌دهند و شکل چهره‌شان را دگرگون می‌سازد. با این حال وقتی از سیاره‌شان خارج می‌شوند در قالب موجوداتی با دو دست و دو پا نمایان می‌شوند و تا حدود زیادی شکل بدن و چهره‌شان را

حفظ می‌کنند، و به ویژه پوست دستانشان را برهنه باقی می‌گذارند تا وقتی از زبان اشاره استفاده می‌کنند، مخاطبشان بتواند حرکات بسیار سریع‌شان را ردگیری کند. این سازماندهی محافظه‌کارانه‌تر ریخت بدن احتمالا برای آن است که راحت‌تر با نژادهای دیگر وارد ارتباط شوند و اعتماد دیگران را جلب کنند.

زبان‌شان ناشناخته است، اما بی‌تردید روشی کارآمد و پیچیده برای ارتباط با هم دارند. چرا که رفتارهایشان در نظم و هماهنگی کامل با یگدیگر انجام می‌شود. استعداد زیادی هم برای یادگیری زبانهای سایر موجودات از خود نشان می‌دهند. با این حال در میان خودشان هرگز از زبان صوتی استفاده نمی‌کنند، اما در به کارگیری این ابزار توانایی چشمگیری از خود نشان می‌دهند. در تقلید بو، زبان‌های اشاره‌ای و سایر روشهای ارتباط هم توانایی‌هایشان مشهور است.

در میان این موجودات هیچ نوع دعوا و اختلافی وجود ندارد و گویا در داخل بستر نژادی‌شان به نوعی صلح ابدی دست یافته باشند. این هماهنگی و همکاری مطلق‌شان به قدری عجیب است که برخی از دانشمندان کل نژادشان را به یک موجود هوشمند هیولاوار تشبیه کرده‌اند که هر گومبولو یک یاخته‌ی آن محسوب می‌شود. بخشی از ابهام در این مورد به آنجا باز می‌گردد که داده‌های بسیار ناچیزی در مورد ساختار داخلی تمدنشان در دست است. چون به هیچ عنوان به بیگانگان اجازه‌ی ورود به شهرهایشان را نمی‌دهند، و اصولا درگاه‌های ورود به شهرهای مرموزشان برای سایر نژادها یافتنی و مشاهده‌پذیر نیست.

تمدن یکپارچه و یکدست‌شان به شکلی غریب صلحجو است و از خشونت پرهیز می‌کند. در حدی که وقتی نیروهای امپراتوری مولوک به شوک‌آچین حمله بردند، در برابرشان هیچ مقاومتی نشان ندادند. گروه کوچکی از سرداران مولوک برای مدتی بر ایشان حکومت می‌کردند، اما تمدن گومبولو همچنان با نظم سابق به رفتار خود ادامه می‌داد و به کلی فاتحان را نادیده می‌گرفت. حتا وقتی چندبار مولوک‌های مغرور و خشمگین از بی‌اعتنایی‌شان چند نفرشان را به قتل رساندند، هیچ واکنشی نشان ندادند. به همین خاطر گروهی از

جامعه‌شناسان کیهانی اصولاً معتقدند که به دلیلی ناشناخته این موجودات از درک حضور فاتحان مولوک عاجز بوده‌اند و ایشان را همچون نژادی مستقل و هوشمند به رسمیت نمی‌شناخته‌اند. در نهایت هم مولوک‌ها پس از مدتی کوتاه به دلیل برهم خوردن تعادل قدرت در کیهان ناچار شدند از قلمرو گومبولوها خارج شوند. پس از فروپاشی امپراتوری مولوک و در شرایطی که خطر جنگهای خونین داخلی سیاره‌های مسکونی خوشه‌ی پروین را تهدید می‌کرد، سفیرانی که از کلنی‌های گومبولو به دنیاهای گوناگون می‌رفتند در برقراری صلح نقشی برجسته و پرافتخار ایفا کردند. این نمایندگان صلحجو به دلیل توانایی غریبشان در ارتباط برقرار کردن با نژادهای گوناگون همه جا به گرمی مورد استقبال قرار گرفتند و بسیاری از اختلاف‌نظرهایی که داشت منجر به جنگ می‌شد را از میان بردند.

ریشه: نام این نژاد از تعبیری عامیانه در زبان کوچ‌های جوانان تهرانی گرفته شده که موجوداتی با

ریخت مشابه را توصیف می‌کند.



کوهکای

گونگای‌ها نژادی نادر و کمیاب هستند که بومی دنیای اورونت هستند. بدنی پهن و کوتاه شبیه استوانه دارند که دو اندام حرکتی عضلانی و محکم زیرش قرار گرفته است. سر ندارند و بخشهای بالایی تنه‌شان به پرده‌هایی نازک و حساس پوشیده شده که مثل نیروگاه خورشیدی عمل می‌کند و با دریافت نور آفتاب برای موجود انرژی تولید می‌کند. به همین خاطر این موجودات فاقد لوله‌ی گوارش هستند. جلوی این پرده‌های حساس در بالای بدنشان حفره‌ای دیده می‌شود که بر خلاف تصور عمومی، دهان نیست. بلکه سلاحی خطرناک است که با آن در شرایط خطر از خود دفاع می‌کنند. بخشهای داخلی این حفره از دندانهایی تیز و سمی پوشیده شده و اگر کسی به گونگای‌ها حمله کند با تغییر فشار خون‌شان لوله‌ای پوشیده از دندان را از این حفره بیرون می‌دهند و با آن زخمهایی کشنده به مهاجم وارد می‌کنند.

گونگای‌ها با تولید جریانی از حباب‌های بدبو از سوراخ‌های روی پوست لزج و سفیدشان با هم ارتباط برقرار می‌کنند. زبانهای نژادهای دیگر را یاد نمی‌گیرند و شیوه‌ی مکالمه‌شان با این زبان حبابی به قدری پیچیده است که هیچ نژاد دیگری نمی‌تواند آن را یاد بگیرد. این موجودات به خاطر همین مشکل ارتباطی‌شان، خیلی از بی‌توجهی مخاطب به گفته‌هایشان ناراحت می‌شوند. در چنین مواردی با پاشیدن مجموعه‌ای از ترشحات بدبو روی بدن مخاطب این توهین را تلافی می‌کنند. این فواره زدن مواد بدبو در زبان خود گونگای‌ها جمله‌ایست شبیه به «گوش کن!»، یا «حواست به من هست؟» اما بویش به قدری وحشتناک است که

دریافت کنندگان چنین هشدار می‌دهند که معمولاً روانه‌ی بیمارستان می‌شوند و گاه خودکشی می‌کنند. یکی از مشهورترین آثار فرهنگی منسوب به این موجودات منظومه‌ای طولانی و رنج‌نامه‌ای دردناک است که یک حمورا پس از پاشیده شدن این مایع بدبو بر بدنش سروده است.

ریشه: نام این نژاد از کلمه‌ی پارسی گنگ به معنای لال و ناگویا گرفته شده است.



لارسا

لارساها جانورانی درنده و خطرناک هستند که در سیاره‌ی شوکاچین زندگی می‌کنند. یک لارسای عادی جثه‌ای به بزرگی یک اسب دارد، اما حرکتش بسیار کندتر است. تنها دو پا دارند و گردن و سرشان با صفحه‌هایی استخوانی و محکم محافظت می‌شود. شکمی بزرگ و متورم دارند که مواد غذایی ذخیره‌ی خود را در آن انباشت می‌کنند. همین اندام به صورت نفرینی برایشان درآمده، چون باعث شده انگل‌های زیادی بکشند تا در حفره‌ی شکمی‌شان جایگیر شوند.

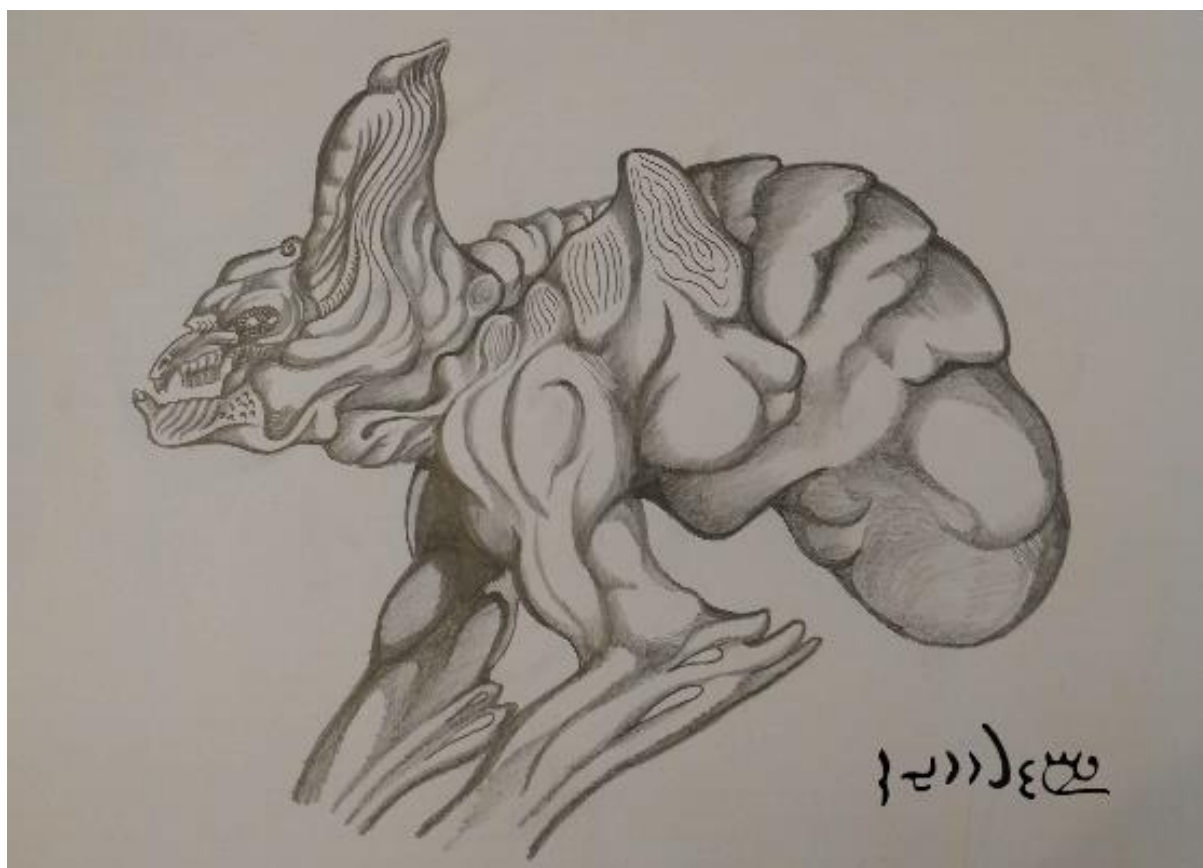
لارساها به صورت گروه‌هایی بیست‌تایی در جنگلهای بارانی پرسه می‌زنند و از راه شکار کردن و خوردن جانورانی بسیار بزرگتر از خود زندگی خود را می‌گذرانند. روابط خانوادگی بسیار استواری با هم دارند و چنین می‌نماید که با زبانی ساده از علایم بویایی مدام با هم در ارتباط باشند. لارساها با حرکات آرام و کند خود در دل جنگلهای تاریک شوکاچین به گوشه و کنار می‌خزند و پس از یافتن شکارشان، با زبان شاخه‌شاخه‌شان به بدن آن می‌چسبند و نیش زهرآگینشان را برای فلج کردن طعمه به کار می‌برند. آنها دسته‌جمعی شکار می‌کنند و اگر یکی‌شان از دسته‌اش دور بیفتد خیلی سریع با گزیدن خویش خودکشی می‌کند.

نکته‌ی جالب این که همین جانوران مخوف و وحشی، میزبانان حالت لاروی ایسین‌ها هستند. ایسین‌ها، از محوطه‌های پر از لارساهای فلج شده، به عنوان زایشگاه استفاده می‌کنند و خیلی راحت لاروهایشان را در بدن لارساهای بخت‌برگشته‌ی بیحس شده توسط داروها، وارد می‌کنند و منتظر می‌مانند تا

دوران رشد لاروی در بدن میزبان طی شود. ایسین‌های بالغ، پس از طی شدن این دوره بدن لارسا را می‌درند و از آن خارج می‌شوند.

این افراد بالغ، به دلیل تنفیری که از جنس دوم نژاد خود -همان پروراندگانشان - دارند، خیلی زود منطقه‌ی پرورشگاه را ترک می‌کنند. در واقع هر پرورشگاهی را گروهی از ایسین‌های متعلق به جنس دوم اداره می‌کنند. این نگهبانان وظیفه‌ی زنده نگهداشتن لارساها و مراقبت از تخمها را برعهده دارند. لارساها را نمی‌توان در اسارت نگه داشت و تکثیر کرد. به همین خاطر جنس دوم نژاد لارسا وظیفه‌ی خطرناک گرفتن لارساها و اسیر کردنشان را هم برعهده دارند.

ریشه: نام این موجودات از اسم شهر سومری لارسا گرفته شده که در میانه‌ی هزاره‌ی دوم پیش از میلاد رونقی داشت و همسایه‌ی نیسین بوده است.



لدا

این موجودات زیبا ساکن اسپیت ورن هستند و گهگاه توسط جهانگردان خوش شانس موقع دویدن در جنگلها دیده می شوند. لداها اندازه ای نزدیک به گربه دارند، و دستگاه عصبی پیچیده و تکامل یافته شان در قالب مغزی کروی و درشت در پشت بدنشان جای گرفته است. آنها از تشعشع نور سبز خورشیدشان تغذیه می کنند و به همین دلیل هم گاهی موقع سر زدن آفتاب گروه های به هم فشرده شان را می توان دید که بر روی برگهای عظیم درختان بی حرکت ایستاده اند و حمام آفتاب می گیرند. این از معدود مواردی است که این موجودات را در حالت ساکن می توان دید، چون بیشتر اوقات با دیدن هر نوع محرک کوچکی پا به فرار می گذارند و با سرعت زیادی در بین موانع طبیعی می دونند.

این که لداها بدون داشتن اندامهای حسی مشخص چطور راه خود را تشخیص می دهند، یک معمای زیست شناختی است و به رازی ناگشودنی می ماند. اما این نکته روشن است که تنها عضو حسی بدنشان زائده ای بلند و رنگینی است که گویا به عنوان بازو هم عمل می کند. نظریه ای وجود دارد در این مورد که لداها جریان انرژی تولید شده توسط سایر موجودات زنده ی محیطشان را با مغز درشت شان تشخیص می دهند.

لداها زندگی پیچیده و ناشناخته ای دارند و توافقی در این مورد شکل نگرفته که متمدن هستند یا نه. برگه ای در دست نیست که سازماندهی اجتماعی یا زبان را در این نژاد نشان دهد. اما از سوی دیگر بسیاری از رفتارهایشان بسیار هوشمندانه است و گهگاه در دسته هایی دیده می شوند که رفتار اعضایش بسیار هماهنگ و درهم پیوسته می نماید. برخی از نژادهای سوداگر -به ویژه موراشوها- این موجودات را به صورت انبوه

شکار می‌کنند و به عنوان غذایی لذیذ به سایر منظومه‌ها می‌فروشند. گروههای حمایت از محیط زیست در برخی از سیاره‌ها ایشان را هوشمند به حساب آورده‌اند و به این ترتیب از شکل‌گیری بازار گوشت‌شان ممانعت به عمل آورده‌اند. دلیل‌شان هم آن است که لداها تفاوت بین آزادی و اسارت را می‌فهمند و اگر جایی زندانی شوند، با قطع کردن بازوی حساس‌شان خودکشی می‌کنند. به همین خاطر هم پرورش و نگهداری این موجودات در دامپروری‌ها ممکن نیست و سوداگران ناگزیرند آنان را در طبیعت شکار کنند.

ریشه: نام این موجود از شخصیتی در اساطیر یونانی گرفته شده که دختری زیبا بود و زئوس در

قالب یک قو او را ربود و به او تجاوز کرد. لدا در یونانی به معنای شادمان است.



لوداچ

از دید بسیاری از مورخان، این موجودات بنیانگذاران اصلی و مرموز تمدن سوهران‌ها هستند. سوهران‌ها موجوداتی هوشمند و نیمه خزنده هستند که در همستگان زندگی می‌کنند. لوداچ‌ها، انگل‌هایی هستند که بر سر میزبانان خود، در بین دو گوش پهنشان می‌چسبند و با دستگاه عصبی ایشان مربوط می‌شوند. بدن مشترک لوداچ-سوهران بعد از این اتصال توسط مغز هر دوی این موجودات کنترل می‌شود. در واقع امروز دیگر نمی‌توان هیچ‌یک از این دو موجود را به تنهایی در همستگان مشاهده کرد. چون تمام نوزادان سوهران که در سیاره‌ی زادگاه خود به دنیا می‌آیند، بلافاصله با نوزاد لوداچی آلوده -یا به قول خودشان تکمیل- می‌شوند.

سوهران‌ها پیش از تکامل این انگل‌های هوشمند در قالب قبیله‌هایی خشن و جنگجو و خونریز متشکل شده بودند و همیشه در حال زد و خورد با یکدیگر بودند. اما پس از پراکنده شدن این موجودات در بین جمعیت‌شان، به تدریج اتحاد و همفکری جای این دشمنی را گرفت و همین امر به پیدایش تمدن درخشانی انجامید.

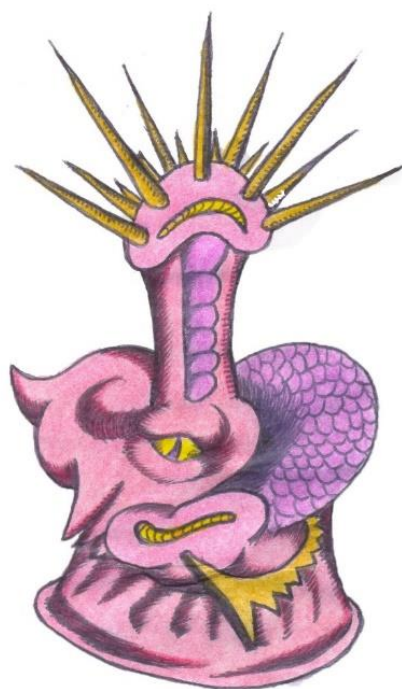
هر لوداچ مغز بزرگی دارد که با شیوه‌ای ناشناخته با بقیه‌ی لوداچ‌ها در ارتباط است. به این شکل گویی همه‌شان با هم موجود واحدی را تشکیل می‌دهند. جامعه‌ی سوهران به یاری ایشان به نوعی ابرسازواری عظیم تبدیل شده که سوهران‌ها در آن به واحدهایی می‌مانند، درست مثل یاخته‌های بدن یک موجود پرسلولی.

سوهران‌ها با وجود این که تا حدودی کارکرد ذهنی و مغزی خود را در حضور لوداچ‌ها حفظ می‌کنند، اما در نهایت تنها به عنوان پایانه‌ی عملکردی مغز پیچیده‌تر لوداچ‌ها عمل می‌کنند.

گزارش‌هایی در دست است مبنی بر این که لوداچ‌ها گاه می‌توانند مستقل از مغز میزبانان‌شان به اموری بیندیشند و رفتارهایی متعارض با خواست مغز میزبان را ایجاد کنند. یعنی چنین می‌نماید که همچنان تعارضی و شکافی میان پردازش عصبی انگل و میزبان برقرار باشد. هرچند عصب‌شناسان و روان‌شناسان با آزمایش‌هایی دقیق چنین پدیده‌ای را ثبت کرده‌اند، خود سوهران-لوداچ‌ها به شدت منکر این قضیه هستند و خود را صاحب هویتی یکپارچه و یگانه می‌دانند. آزمون‌ها در این زمینه به طور خاص بر یک سوهران مشهور و غیرعادی انجام پذیرفته که گویا مغزش در اثر نوعی بیماری از مغز لوداچ متصل به بدنش مستقل شده بود. این سوهران زندگینامه‌ی خود را نوشت که در مردم‌شناسی کیهانی و همچنین عصب-روان‌شناسی موجودات هوشمند از اهمیتی چشمگیر برخوردار است.

ریشه: این نام از ریشه‌ی پیشا اسلاوی «لود» به معنای مردم گرفته شده که در زبان لهستانی به همین

صورت -لوداچ- به کار گرفته می‌شود.



مادالینا

مادالیناها جانورانی کوچک و نرمتن هستند که درباره‌ی هوشمند بودن یا نبودنشان بحث و جدل زیادی در جریان است. بدنشان در حالت عادی استخوانهای سفت و تیغهایی سمی دارد، اما اگر برای مدتی در دمای خاصی نگهداری شود، استخوانهایشان حل می‌شود و بدنشان ورم می‌کند. به همین خاطر برخی از نژادهای کیهانی آنها را به این ترتیب تیمار می‌کنند و بعد می‌خورند. هم فرایند حل کردن استخوانها برای مادالیناها دردناک است و هم خورده شدن سرنوشتی ناگوار است. از این رو برخی از فعالان حقوق نژادهای کیهانی بر ضد چنین عاداتی طرح دعوا کرده‌اند. هرچند خود مادالیناها تا به حال علامتی از هوشمندی بالا نشان نداده و در این دعوای نقش فعالی ایفا نکرده‌اند. با این حال این حقیقت که مادالیناها اغلب به صورت جمعی در گروههایی در هم فشرده زندگی می‌کنند، اغلب دلیلی بر هوشمندی‌شان شمرده می‌شود. به خصوص که اغلب در این جماعت‌هایشان یکی‌شان که درشت‌تر است، در مرکز قرار می‌گیرد و انگار رفتار دیگران را تنظیم می‌کند.



ریشه: نام این موجودات از اسم کلوچه‌ی مادلن در زبان فرانسوی گرفته شده، و شروع کتاب «دازیمدا» با آن تعریفی است به کتاب «در جستجوی زمان از دست رفته» اثر پروست که با اشاره‌ی مشهوری به کلوچه‌ی مادلن و ارتباط بو با خاطره آغاز می‌شود.



مالکوس

مالکوس‌ها یکی از دو نژاد هوشمند و خشن سیاره‌ی اوختار هستند و در رقابتی تکاملی با هونوها شکل گرفته‌اند. به همان ترتیبی که هونوها زیرک و حقه‌باز و ترسو و چرب‌زبان هستند، مالکوس‌ها زمخت و خشن و جسورند و از شکنجه دادن و کشتن موجودات دیگر لذت می‌برند. مالکوس‌ها بومی کوهستانهای پربرف اوختار هستند و به همین خاطر بدنی منجمد و سخت دارند و در شرایطی که دمای محیط بالاتر از ده درجه‌ی سانتی‌گراد باشد، باید مدام با تزریق مواد سرد کننده به رگهایشان خود را خنک نگه دارند. وگرنه در اثر گرما کارکرد بدنشان مختل می‌شود و عضلاتشان تجزیه می‌شود. مالکوس‌ها می‌توانند در نیتروژن مایع یا حتی یخ عادی منجمد شوند و قرن‌ها بعد، پس از گرم شدن دوباره به زندگی برگردند.

این موجودات بر دو پای عضلانی و بزرگشان حرکت می‌کنند و چهار دست دارند که دوتایش از جلو و دوتای دیگرش همچون زائده‌هایی زمخت از پشت بدنشان بیرون آمده است. دستهای پشتی‌شان به ویژه خطرناک است چون تیغه‌های تیز و برنده‌ی زیادی را در سطح خود دارد و می‌تواند با سرعتی زیاد حرکت کند و مانند شمشیری بدن حریف را بشکافد. مالکوس‌ها اما به ندرت و تنها در زمان خطر از دستان پشتی‌شان استفاده می‌کنند و تمایل دارند دشمنان خود را اسیر کنند و با دستان جلویی‌شان که حرکاتی دقیق انجام می‌دهد، به آرامی و با آزار و اذیت زیاد آنان را بکشند.

مالکوس‌ها در سراسر کیهان پراکنده‌اند و به ویژه به صورت گروه‌هایی از مجرمان و سربازان مزدور سازمان یافته‌اند. به شدت بدگمان هستند و بقیه‌ی موجودات دنیا جز خودشان را دشمن فرض می‌کنند و از این رو کاملاً احتمال دارد افراد بیگناه و بی‌خبر از همه جا را اسیر کنند و به شکلی فجیع به قتل برسانند. هیچ نوع فرهنگ و هنر پیچیده‌ای توسط این نژاد تولید نشده و تنها آیینی که دارند پرستش یک خدای مهیب و شکنجه‌گر است که از نظر ظاهری به خودشان شباهت دارد و اغلب مالکوس‌ها علامتش را به صورت داغی بر پیشانی خود خالکوبی می‌کنند.

شکل ظاهری مالکوس‌ها بسیار همسان است و موجودات متمدن سیارات دیگر قادر به تشخیص‌شان از یکدیگر نیستند. با این حال هویت شخصی محکم و به شدت متمایزی از هم دارند و هریک با اسم شخصی‌ای شناسایی می‌شوند که به صورت دنباله‌ی عددی شانزده رقمی‌ای صورتبندی می‌شود که معمولاً بعد از کشتن دیگران آن را روی بدن قربانی می‌نویسند. با این حال هیچکس هرگز اسم خود را بروز نمی‌دهند و معلوم نیست فلان شماره به کدام مالکوس مربوط می‌شود. چون برملا شدن این نام باعث می‌شود زنجیره‌ای از جنایتها به فرد منسوب شود و موجی از انتقامجویی‌ها متوجه وی شود. البته جنبشی ترقی خواهانه در اوختار

آغاز شده که هوادار ثبت و اعلام اسم شخصی آنهاست، چرا که بسیاری از نژادها که داغدار چنین قربانیانی هستند، با دیدن هر مالکوسی با این تصور که شاید او کشنده‌ی عزیزشان بوده، وی را به قتل می‌رسانند.



مالکوس‌ها با زبانی صوتی اما بسیار گوش‌آزار و خشن ارتباط برقرار می‌کنند و زبانشان به کلی فاقد ادبیات و شعر و روایتهای داستانی است. تنها شکلی از خلاقیت ادبی که در ایشان

دیده شده به نوعی خاطره نویسی مربوط می شود که شرح قتل هایشان را در بر می گیرد و محققان می گویند بخشهایی از آن با تخیل و استعاره آمیخته است.

ریشه: اسم این موجودات از «ملکوس» گرفته شده که دیوی است در اساطیر ایرانی و همان است که جمشید شاه به هنگام نوروز شکست اش داد.



مانقوٹا

مانقوٹاها بی تردید از عجیب ترین موجوداتی هستند که در کل کیهان تکامل یافته اند. آنها در ظاهر به توده ای از خطها و نقاط سرخ رنگ شباهت دارند. بدنشان به توده ای ابر مانند و لطیفی می ماند که سر خرطوم مانندشان از فراز آن خارج شده است. اندازه ای کوچک دارند و بیشترشان تقریباً هم قد یک عقرب درشت هستند. رنگ نقطه های درخشان بر سازنده ی بدنشان بسته به خلق و خویشان دگرگون می شود و چون همه با هم مربوطند، کل جامعه شان مانند ابری نورانی هر از چندی تغییر رنگ می دهد.

مانقوٹاها دارای ارتباط درونی نیرومندی با هم هستند و همیشه هر یک شان از مکان و وضعیت بقیه خبردار است. این موجودات در قالب اجتماعی میلیونی در سکوتی کامل کنار هم زندگی می کنند و ذهن هایشان از راهی ناشناخته به هم متصل است. راه ارتباط برقرار کردن شان با سایر نژادها نوعی زبان بدن است که با جابه جا شدن نقاط درخشان و تغییر شکل خطهای سازنده ی بدنشان ابراز می شود.

سیاره ی زادگاه نژاد مانقوٹا نامشخص است و تنها نکته ای که از تمدن شان می دانیم اموری است که به نموده های فناوری پیشرفته شان مربوط می شود. چون جوامعشان به قدری پیشرفته است که توانسته اند کشتی های فضایی کوچک و تندرویی برای درنوردیدن کهکشانشان اختراع کنند. این نظریه در میان جامعه شناسان کیهانی هوادار زیادی دارد که هر یک از مانقوٹاها در واقع یاخته ای در یک کالبد توصیف ناپذیر و ابرآسا محسوب می شود، و کشتی های فضایی نقره ای درخشان که خانه ی دایمی شان است، در اصل همچون صدفی است که به شکلی فنی و پیچیده توسط این بدن ترشح می شود.

مانقوها از راه تقسیم شدن تولید مثل می‌کنند. یعنی در اثر گذر زمان شمار نقطه‌های درخشان در بدن‌شان افزایش می‌یابد. تا آن که به تدریج خرطوم می‌کوچک هم در کنار خرطوم اصلی سر رشد می‌کند و در نهایت با بخشی از ابر نقطه-خطها از بدن اصلی جدا می‌شود و به این شکل از یک مانقو دو تا حاصل می‌آید. منبع تغذیه‌ی این موجودات انرژی حرارتی ناشناخته‌ایست که در فضا نورد هایشان تولید می‌شود و گویا نتیجه‌ی واکنش‌های هسته‌ای باشد. به همین خاطر نمی‌توانند زیاد از سفینه‌شان دور شوند و در این حالت نقطه‌های بدن‌شان درخشش خود را از دست می‌دهد. اگر تمام نقطه‌های سازنده‌ی بدن یک مانقو خاموش شوند، موجود می‌میرد و در مدتی کوتاه محو می‌شد. چون با از بین رفتن نقطه‌های رنگی، خطهایی که بینشان شکل می‌گرفت هم محو می‌گردد.

وابستگی این موجودات به کشتی‌های فضایی‌شان باعث شده برخی از محققان ایشان را موجوداتی مصنوعی بدانند. بر اساس این نظریه سازندگان اصلی تمدن مانقوها در اصل همان کشتی‌های فضایی باریک و تندرویی هستند که شاید از نوعی هوش مصنوعی پیشرفته برخوردار باشند و مانقوها را همچون ابزارهایی فنی و زیرسیستم‌هایی برای ساخت و نگهداری پدید آورده و به کار گرفته باشند. با این حال حقیقت در این مورد نامعلوم است. چون مانقوها به ندرت با نژادهای دیگر ارتباط نزدیک برقرار می‌کنند و تا به حال بیگانه‌ای نبوده که در کشتی‌های فضایی‌شان مهمان شود و فضای داخلی‌اش را ببیند.

امروزه مانقوها در سراسر کهکشان پراکنده شده‌اند. این گسترش بی‌تردید از سیاره‌ی اوختار آغاز شده است. چرا که نخستین گزارشها از حضور این نژاد به این منطقه مربوط می‌شود. با این حال در قرنهای اخیر قرارگاه اصلی‌شان در منظومه‌ی هاتور قرار دارد. اما می‌دانیم که بومی این منطقه نبوده‌اند و قرن‌ها پیش به منطقه وارد شده‌اند. یکی از کهنترین اشاره‌ها به این موجودات روایتی است حماسی در زبان آرنگ‌ها که شرح می‌دهد چگونه یکی از سلحشوران فاراش در ماه هاتور با یک مانقو که تازه از سفینه‌اش پیاده شده بود،

درگیر شد. کشمکش این دو به دلیلی نامعلوم شدت پیدا کرد و در نتیجه فاراش به حریف حمله کرد و او را به قتل رساند.

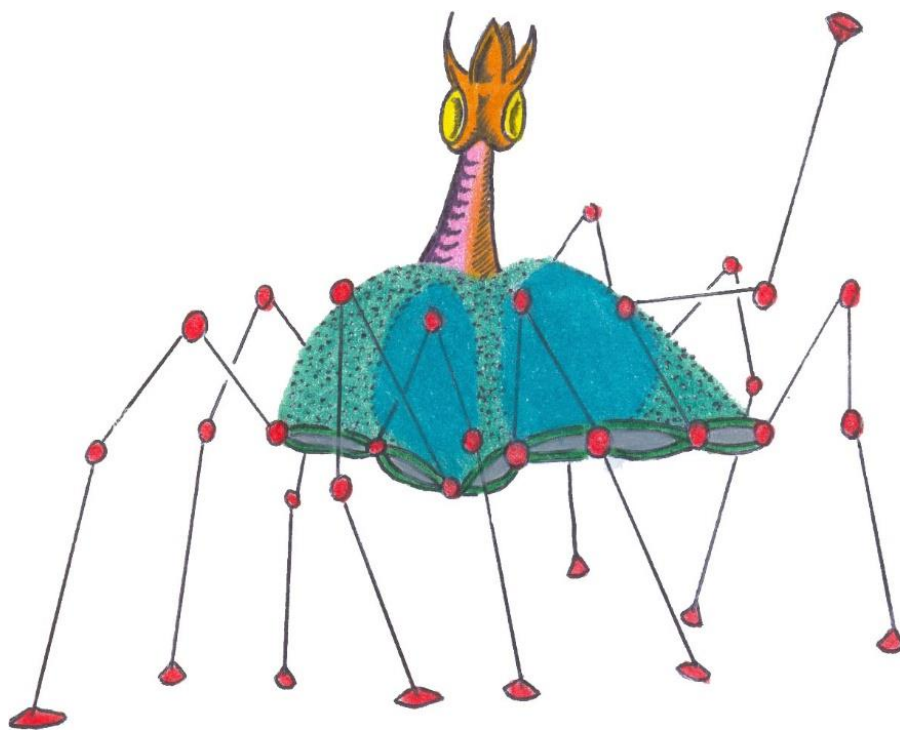
نتیجه‌ی این جنایت آن بود که مانقوها در دسته‌های هزارتایی از کشتی‌هایشان پیاده شدند و همچون ابری سرخ‌رنگ و تیره با تپشهای حرارتی مرگباری به همه‌ی فاراش‌ها حمله کردند و بسیاری از جنگاوران مدافع را در یک چشم به هم زدن خاکستر کردند. روش دیگر حمله‌ی مانقوها این بود که روی بدن حریف خود می‌پریدند و با پاهای دراز و خط مانندشان او را تنگ در بر می‌گرفتند. از آنجا که انگار عناصر تشکیل دهنده‌ی بدنشان برای اورینگال‌ها سمی است، این کار باعث خشک شدن بدن، و مرگ قربانیان می‌شد.

در اندک زمانی جنگ میان دو نژاد ابعادی سیاره‌ای پیدا کرد و انبوهی از کشتی‌های کوچک و تندروی مانقوها در سراسر قاره‌های هاتور فرود آمدند و کل فاراش‌ها را هدف قرار دادند. البته شهسواران جنگاور بومی هم در برابر مهاجمان دفاعی جانانه کردند و تبرزین‌های دو سر آنها هزاران هزار مانقوها را به خاک می‌انداخت. مانقوها در ظاهر بسیار شکننده و بی‌دفاع بودند و بیشترشان در اثر برخورد فلز تیز تبرزین تکه تکه می‌شدند و با محو شدن خطهای بین نقطه‌های تن‌شان فرو می‌پاشیدند و می‌مردند. اما برخی‌شان کمی بعد دوباره با روشن شدن نقطه‌هایشان جان می‌گرفتند و خطهایی تازه پدید می‌آوردند و به این شکل خود را ترمیم می‌کردند.

با آن که فاراش‌ها دلیر و جنگاور بودند، اما شمار مهاجمان بی‌شمار بود و در نهایت کشت و کشتارها به ضررشان تمام شد. این شهسواران مغرور که هرگز نبرد سازمان‌یافته و دسته‌جمعی را نیاموخته بودند، در برابر مانقوهای که همگی مثل یک سازواری یکتا و منسجم حمله می‌کردند، شکست خوردند و تا نفر آخر قتل عام شدند.

از آن به بعد تمدن فاراش‌ها منقرض شد و اوستارها در چراگاه‌های سرخ هاتور دیگر وزن سواری جنگاور را بر پشت خود حس نکردند، تندیسها و معابد زیبای فاراش‌ها به دست کور طبیعت ویرانگر به تدریج نابود شد و آثار حضورشان از میان رفت. به شکلی که قرن‌ها بعد، وقتی باستان‌شناسان نژاد ارشتاد به این سیاره رسیدند، با دشواری زیاد نشانه‌های حضورشان را یافتند و تاریخ‌شان را بازسازی کردند. در این هنگام به جای قبیله‌های رنگارنگ جنگجویان بومی، مانقو‌طاها در شهرهای متحرک‌شان که گنبد‌هایی نقره‌ای داشت و هریک به سفینه‌ای عظیم شبیه بود، بر سطح هاتور گردش می‌کردند. ناگفته نماند که مانقو‌طاها به ندرت رفتاری چنین ویرانگر از خود نشان می‌دهند و رنگ سرخ تیره که علامت جنگ است خیلی دیر به دیر در ابرهای جامعه‌شان نمایان می‌شود. در کل موجوداتی آشتی‌جو و نرم‌خو هستند. اما اگر مورد حمله قرار بگیرند بسیار خشن و مرگبار واکنش نشان می‌دهند.

ریشه: نام مانقو‌طا از کلمه‌ی آرامی «منقو‌طا» به معنای نقطه‌دار و خال خال گرفته شده است.



مرشون

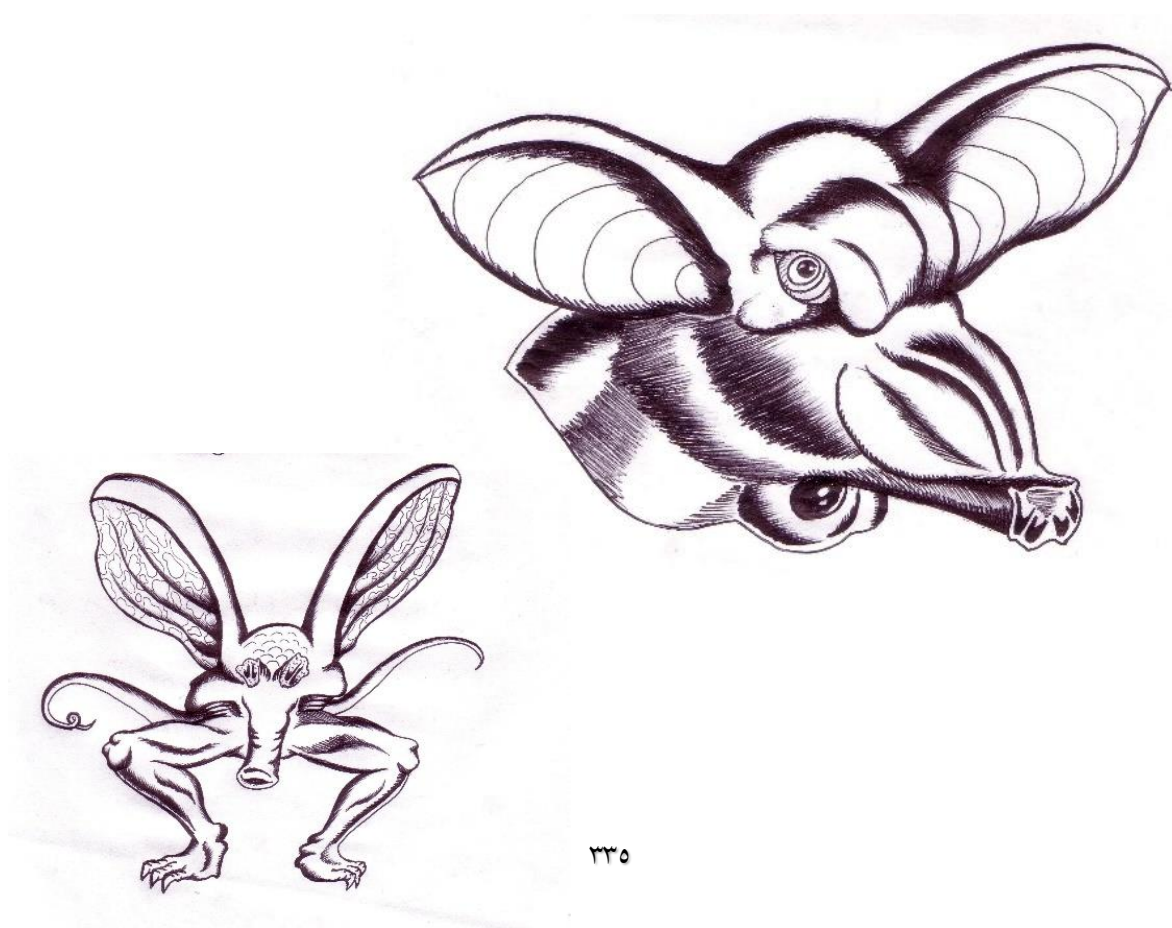
مرشون‌ها موجوداتی کوچک و خجالتی از بومیان سیاره‌ی اسپیت‌ورن هستند. در حالت لاروی بدنی کوچک و چابک با دو پای بزرگ و دو زائده‌ی خرطوم‌مانند دارند و فاقد سر هستند. طوری که گوشه‌های بزرگ و بینی پهن و نمناک‌شان مستقیم به تنه‌شان متصل می‌شود. کم‌کم با بالا رفتن سن‌شان سر پیدا می‌کنند و در نهایت روی شکم‌شان سری بزرگ با پوزه‌ای دراز شکل می‌گیرد.

مرشون‌های نابالغ به تنهایی زندگی می‌کنند و ظاهراً نامتمدن هستند. اما پس از بلوغ دستگاه عصبی‌شان توسعه پیدا می‌کند و پس از تشکیل خانواده و جفتگیری جوامعی ساده پدید می‌آورند. فرزندان‌شان را تا سنین بالا نگهداری می‌کنند و گاهی چند خانواده با هم زندگی می‌کنند. این موجودات شهرسازی و معماری را نمی‌شناسند و به صورت سرگردان در اطراف مردابهای پهناور اسپیت‌ورن پرسه می‌زنند و از جلبکها و کپک‌های روییده بر سنگها تغذیه می‌کنند.

موجوداتی بی‌آزار و ترسو هستند و چند زبان ساده‌ی بین‌المللی را تا حدودی یاد می‌گیرند و با غلطهای بسیار از آن استفاده می‌کنند. اما زبان اصلی‌شان با بینایی گره خورده و با ایجاد لکه‌های رنگی درخشانی بر پوست‌شان با هم ارتباط برقرار می‌کنند. بوی بدنشان برای بیشتر نژادهای دیگر ناخوشایند است و به همین خاطر در برخورد با دیگران در هر دو سه جمله که می‌گویند، یکبار بابت این بوی بد عذرخواهی می‌کنند.

یکی از زبان‌شناسان نامدار از نژاد سیپار در پژوهشی که طی سالها بر زندگی مرشون‌ها انجام داده، به این نتیجه رسیده که این عذرخواهی‌های مرشون‌ها در اصل گفتاری پیچیده و روایی است که معنایی به کلی متفاوت برای خود مرشون‌ها دارد و نژادهای بیگانه هستند که به خاطر نامفهوم بودن بخش عمده‌ی آن، به صورت عذرخواهی تعبیرش می‌کنند. بر اساس نظریه‌ی این دانشمند، مرشون‌ها به شکلی دائمی برداشت و تصویر ذهنی خود را از دیگران بر زبان می‌آورند و ابراز می‌کنند و چون این برداشت به شدت تحقیرآمیز و بدبینانه است، میانه‌ی سخن‌شان را با جملاتی پوزش‌خواهانه نقطه‌گذاری می‌کنند. این ظاهرا جملات نمادین و آیینی تنها بخشی است که به راحتی در زبانهای دیگر ترجمه و دریافت می‌شود و از این رو چنین تصویری شکل گرفته که ایشان به خاطر بوی بد بدنشان دارند عذرخواهی می‌کنند. در حالی که حقیقت بسیار پیچیده‌تر - و البته توهین‌آمیزتر- است.

ریشه: نام این موجودات از بن عبری «مَرش» به معنای مرداب گرفته شده است.



مودرا

مودرا واژه‌ای است در زبان آراواک‌ها و نامی است برای موجوداتی به ظاهر غیرمتمدن و وحشی که در جنگلهای پوشیده از خزهی کوهستانهای ورجمکرد زندگی می‌کنند. این موجودات بدنی بدون اسکلت و پوستی چرمی و محکم دارند. همین بافت چرمی در اطراف اندامهای حسی و مغز درشت‌شان به صورت زرهی استخوانی در می‌آید و نوعی جمجمه پدید می‌آورد که چشمهای درشت و گیرنده‌های حساس بویایی‌شان را در حفره‌های خود جای می‌دهد.

مودراها در کوهستانهای غنی از ترکیبات فلزی زندگی می‌کنند و علاوه بر جانورانی که شکار می‌کنند، مقدار زیادی از گیاهاک حاصلخیز کف جنگلها را نیز می‌بلعند و مواد معدنی سودمندی را به این ترتیب جذب می‌کنند. بر پشت بدن این موجودات، برجستگی‌هایی از جنس طلا وجود که نتیجه‌ی همین سبک تغذیه است. چون خاک کوههای ورجمکرد از فلزاتی مثل طلا غنی است و این مواد مثل نوعی پسماند در زواید پشت مودراها انباشته می‌شود. هرچه سن موجود بیشتر باشد برجستگی‌های زرین بزرگتری دارد و به همین خاطر چنین می‌نماید که این زواید مانند نوعی علامت شأن و اعتبار اجتماعی عمل کنند.

مودراهای نابالغ به صورت لاروی سرخ و خزنده و بی‌آزار از خزه‌های مرطوب و لیزی تغذیه می‌کنند که بر خاک می‌روید. این لارو پس از دگردیسی و رسیدن به سن بلوغ، به موجودی درنده و گوشتخوار تبدیل می‌شود و شکل و شمایل آشنای مودراها را پیدا می‌کند. به خاطر همین تفاوت چشمگیر میان شکل لاروی و بالغ این موجود، جانورشناسان آراواک برای مدت‌ها آن را همچون دو گونه‌ی متفاوت رده‌بندی می‌کردند.

دگردیسی مودراها به اجرای نوعی حرکت پیچیده‌ی نمادین با دستشان وابسته است. هر لاروی که بتواند این حرکت را اجرا کند، دستخوش تحولی هورمونی می‌شود و سیر دگردیسی‌اش آغاز می‌گردد. یادگیری این حرکت دشوار است و لاروها به ندرت به تنهایی آن را ابداع می‌کنند و معمولاً از یکدیگر آن را می‌آموزند. تغییرهای بدنی مربوط به دگردیسی با ترشح صدفی زیبا و پرنقش و نگار آغاز می‌شود و پس از آن به تدریج رنگ لارو تیره‌تر می‌شود و در این صدف مقیم می‌شود و وقتی اولین برجستگی‌های زرین بر پشتش نمایان شد، دیگر به بلوغ رسیده است. مودراها در صدف خود کمین می‌کنند و به رهگذرانی که در حال عبور از گذرگاه‌های خیس جنگلهای کوهستانی هستند، حمله می‌کنند. بازوهای اختاپوس‌مانندشان می‌تواند در چند دقیقه کل خون هر جانداری را تا قطره‌ی آخر بمکد، و آرواره‌های بزرگ و دندانهای تیزی هم دارند که گاه با آن شکار خود را می‌درند و می‌بلعند. مودراهای سالخورده گاه تا اندازه‌ی یک فیل زمینی رشد می‌کنند.

مودراها با آن که منزوی و بسیار خطرناک هستند، اما موجوداتی هوشمند محسوب می‌شوند. هر از چندی در قلمرو خود از درختان سر به فلک کشیده‌ی کوهی بالا می‌روند و در شبهای پرستاره نوعی سرود دسته‌جمعی می‌خوانند که معنای آن هنوز برای مردم نژادهای دیگر مشخص نشده است. همچنین بارها دیده شده که اگر یک مودرا مورد حمله قرار گیرد، هم‌نژادانش از راهی ناشناخته خبردار می‌شوند و از فاصله‌های خیلی دور برای کمک به او نزدش می‌روند. با این حال این موجودات زندگی اجتماعی فعالی ندارند و فقط در فصل جفتگیری به صورت زوج در می‌آیند و صدفهایشان را با نوعی بند گیاهی به هم متصل می‌کنند که نماد تشکیل خانواده در میان‌شان است.

در طی تاریخ بزرگترین دشمن این نژاد آراواک‌ها بوده‌اند. چون سستی کهن داشتند که بر مبنای آن شجاعت مردانشان بر اساس توانایی‌شان در شکار مودراها سنجیده می‌شود. قاعده چنین بود که در میان‌شان تنها کسانی شایستگی ورود به انجمن رهبران قبیله را پیدا می‌کردند که بتواند به تنهایی یک مودرای بالغ را

بکشند. در میان آراواک‌های امروزی که موجوداتی نرمخو و پرهیزگارند، این رسم کمابیش منسوخ شده است. اما هنوز هم این موجودات کمیاب به دست شکارچینی سودجو از سایر نژادها به قتل می‌رسند، و اینان آزمندانی هستند که به توده‌های طلای ذخیره شده بر پشت مودراها چشم طمع دوخته‌اند. به همین خاطر امروزه مودراها در خطر انقراض قرار دارند و جز در مناطق بسیار دورافتاده و متروک یافت نمی‌شوند.

لارو سرخ مودراها که قدرت دفاعی چندانی ندارد هم از دیرباز در سفره‌ی غذایی آراواک‌ها غذایی لذیذ محسوب می‌شده است. گوشت نرم و لرزان این لاروها به قدری طرفدار دارد که قدیم‌ها در شهرهای آراواک پرورشگاه‌هایی برای تکثیرشان تاسیس می‌کرده‌اند. این دامداری‌های خاص تا یک قرن قبل در تمام شهرهای بزرگ و رجمکرد وجود داشتند. اما پس از حادثه‌ی مشهور به «قیام» تمام این مراکز برچیده شدند و مودراها مشمول قانون حمایت از موجودات هوشمند در جمهوری شدند.

واقعه‌ی قیام در اصل یک توطئه‌ی نژادی بود که هوشمندی مودراها را اثبات می‌کرد. داستان از این قرار بود که در یکی از این پرورشگاه‌ها هزاران لارو مودرا که در یک مرتع جلبک پرورش می‌یافتند، در اقدامی از پیش هماهنگ شده در زمانی کوتاه دوره‌ی دگردیسی خود را طی کردند و به جاندارانی بالغ و خطرناک تبدیل شدند که نگهبانان دامداری را کشتند و در شهر آراواک‌ها به مردم حمله کردند و عده‌ی زیادی را کشتند. رهبری این شورش را مودرای دلیر و غیرعادی‌ای برعهده داشت که روشی ساده برای آموزش حرکت آغازگر دگردیسی را ابداع کرده بود و با آموزش آن به لاروها روند دستیابی به دگردیسی را بسیار آسان ساخته بود. این رهبر به زودی دامنه‌ی طغیان خود را گسترش داد و مراکز دامپروری دیگر را یکی یکی تسخیر کرد و لاروهای مقیم‌شان را به دگردیسی تشویق کرد و به این ترتیب در زمانی کوتاه ارتشی عظیم از مودراهای بالغ پدید آورد. این تنها نمونه‌ی ثبت شده از جنگ دسته‌جمعی مودراهاست و گروهی معتقدند سرودهایی که مودراها در شبهای پرستاره می‌خوانند، به نوعی روایت حماسه‌ی این نبردهاست.

در جریان واقعه‌ی قیام هزاران تن از هردو نژاد کشته شدند و تا دو سال بعد ارتش آراواک‌ها با دسته‌های مهاجم مودرا درگیر بود و شهرهای زیادی در این میان به کلی ویران شدند و اهالی‌شان به قتل رسیدند. پس از فرو نشاندن این شورش بود که نمایندگانی از مودراها به شورای نژادهای جمهوری مراجعه کردند و با طرح ادعای هوشمند بودن‌شان، آراواک‌ها را وادار کردند کل پرورشگاه‌های لاروهای سرخ را تعطیل کنند. این کار البته به ضرر مودراها نیز تمام شد، چون دامداری‌های مورد نظر مراکز امن و مهمی برای تکثیر لاروها بود و در غیاب‌شان شمار مودراها به سرعت در طبیعت کاهش یافت و در این گونه در معرض انقراض قرار گرفت.

ریشه: کلمه‌ی مودرا از کلمه‌ی سانسکریت مشابهی به معنای حالت و نشانه گرفته شده که به طور خاص به اشاره‌های دست پیکرهای بودا و رمزگذاری مفاهیم بر اساس آن مربوط می‌شود.



موراشو

این موجودات، در زمینهای باتلاقی سیاره‌ی سورات در اقلیمی بادخیز و متغیر تکامل یافته‌اند. بدنی به نسبت نحیف و کم‌زور دارند و بلندای قامت‌شان از یک تا سه متر تغییر می‌کند. بدنی لاغر با شکمی متورم و سری بزرگ و سنگین دارند، که بیش از نیمی از حجم آن را دو چشم عظیم برمی‌سازد. علاوه بر چشمان‌شان دو شاخک حساس به بو و صدا هم دارند. بر بدن‌شان فلسهایی رنگین هست که لکه‌هایی درخشان بر پوست‌شان ایجاد می‌کند و بر بخشهای پایینی سرشان یالهایی با رنگهای زرد و سبز درخشان می‌روید.

موراشوها تخم‌گذارند و برای بارور شدنِ یک‌نفرشان دست کم سه موراشو باید در مراسم جفت‌گیری شرکت کنند. دوتا از موراشوهایی که در جفت‌گیری نقش فعال ایفا می‌کنند، با در هم آمیختن یاخته‌های جنسی خود تخمی را ایجاد می‌کنند که پس از چند ساعت شکافته می‌شود و لاروی کرم‌مانند از آن بیرون می‌آید. نفر سوم که از نظر جنسیت با دوتای قبلی فرق دارد و قدی بلندتر و شکمی بزرگتر دارد، بالای سر تخمها منتظر می‌ماند تا شکفته شوند و بعد لاروها را می‌بلعد. این لاروها دوران اولیه‌ی زندگی خود را در معده‌ی فراخ این جنس سوم می‌گذرانند. پس از حدود شش ماه سوراتی، موراشوی سوم نوزادان کامل را از راه سوراخی که بر شکمش باز می‌شود، دفع می‌کند. در این مرحله نوزاد نسخه‌ی کوچکی از جانور بالغ است و اغلب موراشویی که او را زاده را به عنوان والد خود می‌شناسد و با حمایت او پرورده می‌شود.

تخم موراشوها رنگ ارغوانی تندی دارد و در تاریکی شبهای سورات زیر نور ماههای این سیاره می‌درخشد. اگر در زمان مقرر لارو از تخمها بیرون نیاید، سه موراشوی اولی محل را ترک می‌کنند، و تخمها

را به حال خود وا می‌گذارند. این تخمها اغلب نابارور هستند و به تدریج از بین می‌روند. اما گاهی لاروهای درشت و مار مانند از آنها بیرون می‌آید که برای موراشوها خطرناک است و مثل انگلی مهاجم به هر سه جنس این موجودات حمله می‌کند و اگر بتواند وارد لوله‌ی گوارش‌شان شده و در شکم‌شان چنبره می‌زند. موراشوها این لاروهای بزرگ سرگردان را به محض دیدن از بین می‌برند، چون ابتلا به آنها مرگبار است و در زمان زاده شدن شکم میزبان‌شان را می‌درند و او را به قتل می‌رسانند.

اعضای نژاد موراشو همواره در کنار گازیدها دیده می‌شوند و این موجودات همچون اعضای یدکی بدنشان عمل می‌کنند. لوله‌ی گوارش موراشوها حالتی ناقص و تکامل نیافته دارد و برای جذب غذا، حتما باید موادی را بخورند که قبلا یکبار گوارده شده باشد. به این دلیل هم گازیدها غذاهای مورد علاقه‌ی اربابان‌شان را می‌خورند و پس از هضم کردنش، آن را از لوله‌ی گوارش‌شان بالا می‌آورند و از راه خرطومی که در زیر سرشان دارند، اربابان خود را تغذیه می‌کنند. گازیدها علاوه بر این کار مهم، تمام اعمال مورد نیاز موراشوها را هم که نیاز به تلاش عضلانی دارد انجام می‌دهند. به همین دلیل هم دست و پای همه‌ی موراشوها نحیف و لاغر است و عضلاتی تحلیل رفته دارند.

موراشوها بزرگترین نژاد تاجر در سراسر کهکشان هستند. همه‌ی آنها در حال رقابت با یکدیگرند، و با اینهمه در قالب یک انجمن سری از حقوق هم‌نژادان خود در کل کیهان حمایت می‌کنند. آنها هرگز در جنگها شرکت نمی‌کنند و نسبت به نیروهای نظامی -از هر نژادی که باشند- سر تسلیم فرود می‌آورند. موجوداتی بدون رگ و ریشه و حس میهن‌پرستی هستند و به خوبی خود را با هر شرایطی وفق می‌دهند. هرچند خاندانهای ثروتمند و فقیر در میان‌شان تفاوت طبقاتی بسیار شدیدی دارند، اما روی هم رفته در نژادشان بزرگترین حجم ثروت در کل کیهان را گرد آورده‌اند.

موراشوها از ابتدای کار و هنگام اقامت‌شان در سورات تمدن بازرگان‌مآب خود را شکل دادند و به محض اختراع کشتی‌های فضایی در مدتی اندک در کل کیهان پراکنده شدند. عده‌ای لقب باهوشترین موجودات را برای آنها شایسته دانسته‌اند. اما گروهی دیگر آنها را به عنوان نمونه‌ای از موجودات پست در نظر می‌گیرند. این نکته درباره‌شان مورد توافق است که بسیار سودجو و فرصت‌طلب هستند و به اصول اخلاقی خاصی پایبندی ندارند. در عین حال تاجرانی منصف هستند و مهمتر از همه این که به دلایل عصب‌شناختی توانایی دروغ گفتن ندارند. یعنی هر گزاره‌ای که به کار می‌برند راست است. هرچند اغلب با پیچاندن جملات‌شان و استفاده از روابط منطقی پیچیده جملاتی نبوغ‌آمیز برای فریب دادن مشتریان‌شان ابداع می‌کنند.

موراشوها در دوران امپراتوری مولوک از مهمترین تاجران مواد خام مورد نیاز کارخانه‌های تسلیحاتی امپراتوری بودند و به این ترتیب مورد خشم و نفرت نژادهای مغلوبی بودند که توسط این تسلیحات سرکوب می‌شدند. نقش این موجودات سودپرست در تحکیم قدرت مولوک‌ها به قدری چشمگیر بوده که مورخان کنونی یکی از مهمترین علل تداوم امپراتوری مولوک‌ها را پشتیبانی اقتصادی موراشوها می‌دانند.

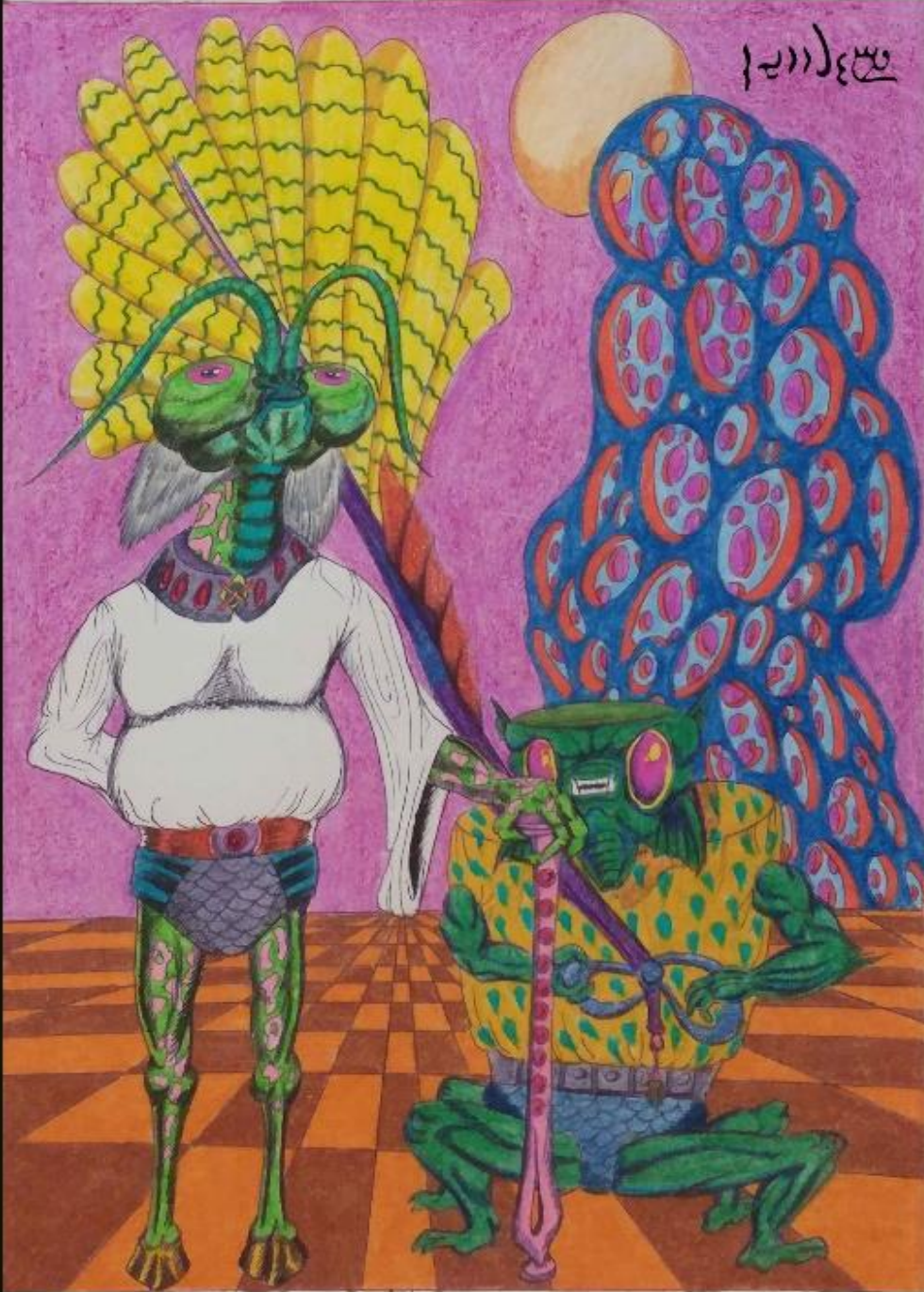
همزمان با شکل‌گیری جمهوری چهارم، موراشوها هم از سوی نیروهای آزادی‌بخش جمهوری به عنوان نژادی منفور -شبیبه به مولوک‌ها- شناسایی شدند و در سیاره‌های مغلوبی که از پیکره‌ی امپراتوری جدا می‌شد، نیروهای مردمی آنها را هم مانند مولوک‌های سلطه‌جو قتل‌عام می‌کردند. این وضع ادامه داشت تا اینکه با آشکار شدن ضعف امپراتوری و قدرت جمهوری‌خواهان، موراشوها هم ناگهان تغییر موضع دادند و به جمهوری چهارم یاری رساندند. باز هم مورخان معتقدند که همین کمک‌های اقتصادی، یکی از علل اصلی پیروزی جمهوری‌خواهان و شکست مولوک‌ها بوده است. به این ترتیب موراشوها در این کشاکش همواره طرف غالب‌ها را گرفتند و همواره هم از انتقامجویی طرف مقابل مصون مانده‌اند.

ریشه: نام این موجودات از نام خاندانی بابلی به اسم موراشو گرفته شده که در دوران هخامنشی

بانک مشهوری در این شهر داشتند و شعبه‌هایش در شوش و شهرهای دیگر ایران زمین فعال بوده‌اند. خاندان

موراشو قدیمی‌ترین خاندان بانکدار تاریخ است که نام و نشان‌اش در اسناد تاریخی باقی مانده است.





موران

مورانها موجوداتی هوشمند و فرهیخته هستند که در ماه پنجم سیاره‌ی ورجمکرد زندگی می‌کنند. در حالت نابالغ به کرم شباهت دارند. یعنی بخش عمده‌ی بدنشان دراز و مار مانند است و تنه‌ای شبیه به حشرات دارند با دو دست بلند و استخوانی و یک زائده‌ی گوشتی بزرگ در انتهای دم که نیرومند و متحرک است و می‌تواند مثل دستی کارهای دقیق را به انجام برساند. از همان ابتدای تولد و در حالت لاروی هم بال دارند و بر دوش‌شان دو بال پهن نیمه‌شفاف می‌روید که در زمان استراحت روی تن‌شان جمع می‌شود و نمایان نیست. با این حال این بالها برای حرکت دادن بدن لاروها نیرومند نیست و به کمکش تنها جست‌های بلند می‌زنند.

مورانها پس از بلوغ نیمه‌ی دراز انتهایی بدنشان را از دست می‌دهند و به جای آن تنه‌ای با دو دست و دو پا پیدا می‌کنند. بال‌شان در این حالت محکم و ضخیم و چرمی می‌شود و به کمک آن می‌توانند پرواز کنند. در جامعه‌ی بسیار پرجمعیت‌شان تنها طبقه‌ای کوچک از افراد بارور وجود دارند، که اشرافی محسوب می‌شوند و همه‌ی اعضای جامعه در خدمتشان هستند. رهبری هر شهرشان را یک ماده‌ی بارور بر عهده دارد که ملکه خوانده می‌شود و بخش عمده‌ی ساکنان شهر فرزندانش هستند.

ماده‌های بارور در میان خود سلسله مراتب سرسختانه و دقیقی دارند و ملکه در میان‌شان کسی است که بیشترین تخمها را می‌گذارد. هر ماده‌ی بارور هر از چندی توده‌ای ماده‌ی آلی از خود دفع می‌کند که به

بافتی متخلخل و بنفش رنگ از مواد سیال جوشان شباهت دارد. مورانا‌های پرستار از این توده‌ها مراقبت می‌کنند و به تدریج وقتی تخمهایی با پوسته‌ی محکم در میانشان تشکیل شد، آنها را بر می‌گیرند و در اتاقهای بزرگی نگهداری‌شان می‌کنند. این پرورشگاه‌ها در بدنه‌ی درختانی گول‌پیکر کنده می‌شود و آبشاری از مواد آلی طبیعی از دیواره‌هایش به درون می‌ریزد. تخمها که پوسته‌ای سخت و استخوانی دارند، وقتی مدتی در این مواد شناور باقی بمانند، از وسط به دو نیم می‌شوند و از میانه‌شان یک لارو مورانا بیرون می‌آید.

موراناها موجوداتی بسیار هوشمندند و ماهرترین نژاد صنعتگر در سراسر کیهان محسوب می‌شوند. به ویژه در ساخت قطعات الکترونیکی توانمندی زیادی دارند و اختراعات و محصولاتشان با قیمتی گزاف فروش می‌رود. ادیبان و شاعران و فیلسوفان نامداری هم از میانشان برخاسته که برخی از شالوده‌شکنا‌ترین نظریه‌ها درباره‌ی ماهیت هستی در آثارشان ارائه شده است. یکی از دلایل چیره‌دستی‌شان در این حوزه‌های فلسفی آن است که دستگاه‌های حسی بسیار پیشرفته‌ای دارند و چشمان مرکب‌شان دامنه‌ای گسترده از طول موج‌ها را ردگیری می‌کند و شاخه‌های پرشمارشان انواع ارتعاشها و بوها را می‌فهمد.

بیشتر موراناها در تنها قاره‌ی مرطوب و سرسبز ماه پنجم به صورت گروهی در شهرهایی زیرزمینی و نزدیک به هم زندگی می‌کنند که هرکدامشان به شبکه‌ای از لوله‌های درهم و برهم شبیه است و نقشه‌ای گنجینه‌کننده دارد. کارخانه‌ها و مراکز علمی‌شان هم در همین شهرها جای دارد. مردمی صلح‌جو و تاجر مسلک هستند و به سفارش مشتریان‌شان می‌توانند اختراعاتی خلاقانه‌ای انجام دهند یا نظریه‌هایی بسیار انتزاعی درباره‌ی چیزهای گوناگون تولید کنند. به همین خاطر هم با مهاجرنشین‌های آراواک ارتباطی دوستانه برقرار کردند و هم بعدتر که مولوک‌ها جایگزین ایشان شدند، با آنها کنار آمدند.

جالب آنجاست که از دید خودشان مهمترین فرآورده‌ی فرهنگی‌شان رقص است و این نوعی حرکت پیچیده‌ی انفرادی است که از دید ناظران نژادهای دیگر بی‌معنا و ناموزون می‌نماید. اما خودشان برای این

رقص اهمیت خیلی زیادی قایل هستند و در دوران پس از بلوغ هر روز زمانی طولانی را برای اجرای آن صرف می‌کنند. شواهدی هست که نشان می‌دهد ورود به جرگه‌ی اشرافی بارورها به مهارت موراناها در این رقص باز می‌گردد و به همین خاطر آن را این قدر حیاتی می‌پندارند.

ریشه: اسم این نژاد از ریشه‌ی آریایی «مور» و کلمات پارسی مورچه و موریانه گرفته شده است.





سید علی

موزدار

بهترین خلبانان کهکشان به نژاد موزدار تعلق دارند و برخی از نامدارترین قهرمانان جنگی هم در جمهوری و هم امپراتوری از میان این مردمان برخاسته‌اند. سیاره‌ی زادگاه این گونه درست مشخص نیست. اما چنین می‌نماید که در قلمرو امپراتوری قرار داشته باشد. چون در ابتدای تاریخ‌شان برای قرنهای متمادی برای تسخیر فضا و تشکیل نخستین امپراتوری کیهانی دوشادوش شهسواران مولوک می‌جنگیدند.

این موجودات تنها یک جنس دارند و پیش از مرگ صدها تخم می‌گذارند که تنها برخی‌شان به نوزاد تبدیل می‌شوند. شواهدی هست که نشان می‌دهد تخمهایی نو با روندی منظم و تدریجی در درون بدن موزدارهای بالغ ایجاد می‌شود، و در کسانی که سالخورده هستند بخش عمده‌ی حفره‌ی شکمی را پر می‌کند. با این حال سیستم فیزیولوژیک بدن موزدارها رشد تخمها را مهار می‌کند و به همین خاطر این بذرها کوچک ممکن است برای زمانی بسیار طولانی در بدن والدشان در حالت نهفته باقی بمانند. بلافاصله پس از مرگ‌شان این مهار هورمونی برداشته می‌شود، و تخمها به سرعت شروع به رشد می‌کنند و از بافتهای جسد والدشان تغذیه می‌کنند. بعد از برخی از این تخمها لاروهایی بیرون می‌آیند که به کرمی چاق و رنگارنگ شبیه است. این لاروها در اصل انگل نوعی نرم‌تن پهن و آبی‌رنگ هستند که از هوشمندترین موجودات منظومه‌ی همستگان به شمار می‌آیند و به خاطر سرودن منظومه‌های فلسفی طولانی شهرت دارند. اما بسیار منزوی و

گمنام هستند و در معادلات کیهانی نقشی ایفا نمی‌کنند و از این رو اغلب با اسم موزداردار (یعنی مبتلا به موزدار) مورد اشاره قرار می‌گیرند.

این چرخه‌ی زیستی گواهی است که باعث شده بیشتر محققان زادگاه موزدارها را همستگان در نظر بگیرند. لارو موزدارها علاوه بر این نرمتن‌ها در بدن یکی دو جین جانور دیگر در سیارات دیگر هم انگل می‌شوند، اما گویا میزبان پایه و اولیه‌شان همان موزدارهای همستگانی بوده باشد. لاروها پس از طی کردن دوره‌ی رشد در بدن میزبان، شکمشان را می‌شکافند و به صورت نوجوانی با دو دست و دو پا از آن خارج می‌شوند. آنان در این مقطع هوش سرشاری دارند و به سرعت هر نوع فنی را می‌آموزند و شواهدی هست که بخشی از این استعداد خود را مدیون میزبان خود هستند که بخشی از دستگاه عصبی‌شان به تدریج در بدن موزدارها ادغام و جذب می‌شود. مولوک‌ها که متحد نظامی موزدارها بودند، اعتراضهای پر سر و صدای میزبان‌های نگون‌بخت این نژاد را نادیده می‌گرفتند، در همین مرحله‌ی نوزادی آنها را به مراکز آموزشی خود می‌فرستادند و بیشترشان به بهترین خلبانهای کهکشان تبدیل می‌شدند.

موزدارهای بالغ ارزش چندانی برای زندگیشان قایل نیستند و به همین دلیل هم جنگجویان شجاعی محسوب می‌شوند. با آن که هوش سرشاری دارند، اما بسیار گوشه‌گیر و تکرو هستند و به ویژه نمی‌توانند حضور هموعان خود را تحمل کنند. عده‌ای از روانشناسان این حالت را ناشی از چرخه‌ی خاص زندگی این موجودات می‌دانند. چرا که در دوره‌ی لاروی، اگر بیش از یک موزدار در بدن یک میزبان وجود داشته باشد، هردو به دلیل کمبود غذا می‌میرند. بنابراین اولین کار لاروها پس از ورود به بدن میزبان، جستجو کردن لاروهای قبلی و تلاش برای کشتنشان است.

موزدارها ظاهراً فاقد زبان خاص برای ارتباط برقرار کردن با یکدیگر هستند، و گویا در تمام دوران تکاملشان هرگز آنقدر در کنار هم به صورت گروهی زندگی نکرده‌اند که نیاز به واسطه‌ای برای ارتباط را

حس کنند. با اینهمه، استعداد زیادی برای فراگیری زبان‌های دیگران را دارند و هر خلبان عادی‌ای که به این نژاد وابسته باشد، می‌تواند دست کم به دوازده زبان رایج در کهکشان صحبت کند. هوش سرشارشان البته تنها به آموختن کارهای فنی و مهارت‌های حرکتی محدود می‌شود و ظاهراً از تحلیل‌های عمیق و پیچیده‌ی فکری ناتوان‌اند. زبانهای گوناگون را هم به شکلی سطحی و کاربردی یاد می‌گیرند و تا به حال دانشمند، هنرمند، یا فیلسوفی از این نژاد برنخاسته است.

موزدارها بسیار به کسانی که در دوران نوجوانی حمایت‌شان کند، وفادار هستند. به همین خاطر هم در جمهوری و هم در امپراتوری پرورشگاه‌هایی دولتی برای آنها تاسیس شده که به محض تکمیل مراحل دگردیسی و خروجشان از بدن میزبان، آنها را زیر پوشش می‌گیرند و در فنون مختلف نظامی آموزش می‌دهند. این موجودات به خاطر شکل خاص تولید مثل‌شان تبارنامه‌هایی خطی و جدا از هم دارند و اغلب وقتی در سیاره‌هایی با اقلیمهای متنوع پرورده شوند، بدنهایی با شکل و شمایل و رنگ گوناگون پیدا می‌کنند.

ریشه: نام این گونه از کلمه‌ی «مزدور» در پارسی گرفته شده است.





موکلاس

موکلاس‌ها از موجودات هوشمند بومی سیاره‌ی رگا هستند. اندازه‌ی به نسبت کوچکی دارند و در شهرک‌هایی کوچک در دل جنگلهای انبوه زندگی می‌کنند. تا پیش از هجوم مولوک‌ها به قلمروشان دولت متمرکزی نداشتند و تنها پس از این حمله‌ها سازمانی نظامی پیدا کردند و جسورانه با جنگاوران مولوک درآویختند. هرچند تفاوت قدرت بدنی میان این دو نژاد خیلی زیاد است و موکلاس‌ها تقریباً همیشه از مولوک‌ها شکست خورده‌اند. آنان ضمن درگیری دایمی با این نژاد، بسیار به آنها احترام می‌گذارند و به شکلی تناقض‌آمیز مولوک‌ها را موجوداتی مقدس قلمداد می‌کنند.

پیکر این موجودات در هنگام تولد آب زیادی در خود ذخیره کرده و به همین خاطر تا نیمه‌های عمرشان شکمی بزرگ و خمره‌مانند دارند. اما کم‌کم این آب را از دست می‌دهند و در سنین بالاتر عضلات محکم‌شان از زیر این غلاف پرآب نمایان می‌گردد. بافتهای اسفنجی بدن موکلاس‌ها هنگام زاده شدن تقریباً سیاه است و در اثر مرور زمان به تدریج رنگ خود را از دست می‌دهد. به شکلی که جوانان جنگاور این نژاد بدنی آبنوسی و توسی رنگ دارند و پیرانشان با لکه‌های سفید و شفاف روی پوست‌شان شناخته می‌شوند و به همین خاطر از احترام زیادی برخوردارند.

موکلاس‌ها دو دست و دو پای کلفت و کوتاه دارند و سرشان دو دهان و پنج چشم پایه‌دار تیزبین را بر خود جای می‌دهد. هریک از دو دهان موکلاس‌ها به یکی از بخشهای مغز دو بخشی‌شان متصل می‌شود که هرکدامش به زبانی مجزا صحبت می‌کند. مغز دست راستی بیشتر به امور هیجانی و احساسات و عواطف

و ادراکهای هنری و ادبی مربوط می‌شود و مغز چپی امور عقلانی و منطقی و علمی را پردازش می‌کند. به همین خاطر دهان راست موکلاس‌ها اغلب شعر می‌گویند و آواز می‌خوانند در حالی که دهان چپ‌شان مطالبی عقلانی و دقیق و مستدل را بر زبان می‌آورد. موکلاس‌ها می‌توانند همزمان با هر دو دهان‌شان حرف بزنند و حرفهای همزمان هموعان خود را نیز به سادگی می‌فهمند. مهمترین سنت هنری و ادبی در تمدن موکلاس‌ها سرودن اشعار و تدوین زنجیره‌هایی از استدلال است که همدیگر را تایید کند و همزمان با دو دهان‌شان بیان شود. با این حال صدای حرف زدن‌شان به هر دو زبان در گوش بیشتر نژادهای کیهانی به جیغهایی نامفهوم شباهت دارد.

موکلاس‌ها موجوداتی جنگاور، متحرک و زورمند هستند. با این که پاهایی کوتاه دارند، تا ارتفاعی چشمگیر جست می‌زنند و دست‌شان که تنها دو انگشت زمخت دارد، بسیار زورمند است. آنان به طور سنتی به شکل تن به تن با هم می‌جنگند و اگر به چشمهای پایه‌دار هم‌اورده‌شان ضربه وارد کنند، مایه‌ی مرگ یا فلج شدن همیشگی او می‌شوند. به همین خاطر هنرهای رزمی پیچیده‌ای در میان‌شان شکل گرفته که محورش بر پریدن به هواست و با پا ضربه زدن به چشم حریف. برخی از قهرمانان موکلاس از این فنون هنگام رویارویی با مولوک‌ها استفاده می‌کنند و گهگاه بر دشمن غلبه می‌کنند و افتخاری جاویدان را نصیب خود می‌سازند.

ریشه: نام این موجودات تحریفی است از کلمه‌ی «مُخلص» در پارسی گرفته شده و به خاطر ارتباط غیرعادی‌شان با مولوک‌ها به آن نامیده می‌شوند.



موگای

موگای‌ها که در سیاره‌ی همستگان تکامل یافته‌اند، از هوشمندترین نژادهای قلمرو جمهوری سوم محسوب می‌شوند و فرماندهان و مدیران ارشد در دنیا‌های گوناگون از میان‌شان برمی‌خیزند. هوشمندی و نظم و مهارت‌شان در سازماندهی و مدیریت نظیر ندارد و به فسادناپذیری و استواری اراده و عقیده مشهورند. مردمانی به نسبت ریز جثه و چالاک هستند و دست بالا تا یک و نیم متر قد می‌کشند. بر جمجمه‌ی ارغوانی و چروکیده‌شان خارهایی کوتاه می‌روید که گاه کوتاهش می‌کنند. سه چشم درشت دارند که مردمکی عمودی و درخشان در میانه‌اش نمایان است. موگای‌ها هنگام تولد پوستی صورتی دارند که به تدریج با افزایش سن تیره می‌شود و لکه‌هایی سبز بر آن پدیدار می‌گردد. از این رو با نگاه کردن به سر برهنه‌شان می‌توان سن و سال‌شان را تخمین زد.

بدنی باریک و لاغر دارند که تمام بخش‌هایش را به جز سر در پوششی چسبان از نگاه‌ها پنهان می‌کنند. رگ‌های این موجودات بیرونِ بافت متراکم بدن‌شان قرار دارد. یعنی پوست فلسدار موگای‌ها با شبکه‌ای از لوله‌های تپنده و نیمه‌شفاف احاطه می‌شود. لباسهای گشاد و بلند سنتی‌شان برای پنهان کردن این رگها کاربرد دارد، چون معتقدند منظره‌ی حرکت خون زرد و گاز مانند‌شان از پشت دیواره‌ی نازک و نیمه‌شفاف این رگ‌ها، شرم‌آور و زشت است.

موگای‌ها جامعه‌ای سلسله مراتبی با آداب و قواعدی بسیار پیچیده دارند که تنها خودشان از آن سر در می‌آورند، و به همین خاطر با تابوشکنی‌ها و مراعات نکردن‌اش توسط گونه‌های دیگر روادارانه برخورد می‌کنند. به همین خاطر جامعه‌ای مهمان‌نواز دارند که نمایندگان از نژادهای کیهانی گوناگون در آن حضور دارند. همین شهرهای بزرگ و چند نژاده‌شان بستر اصلی شکل‌گیری جمهوری چهارم کیهانی بوده و باعث شده دولتمردان موگای به تدریج به مرتبه‌ی دیوانسالارانی ارتقا پیدا کنند که امور را در سطحی کیهانی مدیریت می‌کنند.

موگای‌های هویت شخصی منسجم و متمایزی دارند و هرکدام‌شان اهداف و غایتها و ارزشهایی خاص خود دارد. به همین دلیل تکثر فرهنگی و عقیدتی چشمگیری در میان‌شان دیده می‌شود. با این حال به شدت نسبت به نژاد خودشان وفادارند و هر آسیبی که به هم‌نوع‌شان وارد شود را با انتقامجویی خشن و قاطعی پاسخ می‌دهند. موگای‌ها در شناسایی و پیش‌بینی رفتار دیگران استعدادی چشمگیر دارند. به همین خاطر در مناصب مدیریتی بسیار درخشان عمل می‌کنند. شواهدی هست که بسیاری از موگای‌ها به دلیل



پیگیری آرمانهایی شخصی در گوشه و کنار کیهان جریانه‌های فکری و سیاسی و فرقه‌های مخفی مرموز گوناگونی را پدید آورده‌اند.

ریشه: نام این موجودات از کلمه‌ی مغ گرفته شده

است.

مولوک

مولوک‌ها موجوداتی درشت‌اندام هستند که قدشان بین سه تا چهار متر نوسان می‌کند. پوستی سرخ و درخشان دارند که با اسکلت بیرونی بدن‌شان مانند زرهی مشبک و استوار آن را در بر گرفته است. دو بال بزرگ با پرهای رنگین دارند که به کمکش در جو بسیاری از سیاره‌ها پرواز می‌کنند. سر بزرگشان به دو چشم مرکب عظیم و چندین شاخک مسلح است. دو دست و دو پا دارند و در حالت طبیعی دمی باریک و دراز هم دارند، که شکل و اندازه‌اش مبنای تقسیم‌بندی‌های قومی‌شان بوده و از قدیم آنها را به قبیله‌هایی رقیب و مجزا تقسیم می‌کرده است. مولوک‌ها پس از آن که پادشاهی فرهمند و مشهور همه‌شان را زیر یک پرچم متحد کرد، از اختلاف‌های قومی خود دست کشیدند و به نشانه‌ی تعهدشان به این کار دم‌های خود را بریدند. امروز هم دم مولوک‌ها به محض تولد بریده می‌شود و باور عمومی آن است که این کار چالاکی‌شان را هنگام پرواز بیشتر می‌کند.

مولوک‌ها از نیرومندترین نژادهای کهکشان راه شیری هستند. اجدادشان در قالب قبایلی وحشی بر سطح سیاره‌ی ارمشتگاه می‌زیستند و مدام برای نبرد با همدیگر در لایه‌های بالایی این سیاره صف‌آرایی می‌کردند. در آن دوران بر مرکب‌هایی پرنده و تندرو سوار می‌شدند که همچنان در برخی از مراسم و آیین‌های ورزشی سواری گرفتن از ایشان رواج دارد.

مولوک‌های باستانی تقریباً سراسر عمر خود را در آسمان می‌گذراندند و از گله‌های حشرات پرنده‌ی ارمشتگاه تغذیه می‌کردند. در آن دوران تفریحی جز جنگیدن با دیگر گروه‌های هم‌نوعانشان نداشتند و فقط

برای تخمگذاری و یا مردن به سطح سیاره فرود می‌آمدند. همین انزوا و ظاهر باشکوه‌شان باعث شده بود که برخی از نژادهای مستقر بر سطح ارمشتگاه ایشان را مقدس بدانند و به عنوان خدایانی جنگاور بپرستندشان. از بسیاری از نژادهای منقرض شده‌ی ارمشتگاه معبدهایی باقی مانده که بقایای بت مولوک در آن نمایان است. به دلیل رواج همین مذهب بود که وقتی مولوک‌ها در آسمان متحد شدند و برای فتح جهان بر سیاره‌شان فرود آمدند، با مقاومت چندانی روبرو نشدند و بیشتر نژادهای بومی از ایشان پشتیبانی کردند، که کینشارها در میان‌شان از همه مشهورترند.

این موجودات بسیار دربارهی شرف و افتخارشان حساس‌اند و هر توهینی به آن را با خشونت پاسخ می‌دهند. به ویژه نسبت به هم‌نوعان خود ستیزه‌جو هستند و قدیم‌ترها هر بهانه‌ی کوچکی می‌توانست باعث نبرد تن به تن دو مولوک شود. یکی از باشکوه‌ترین صحنه‌هایی که بسیاری از موجودات در اوایل دوران امپراتوری می‌دیدند، منظره‌ی مبارزه‌ی دو مولوک تبرزین به دست در آسمان بود. نبردی که همواره به مرگ یکی از طرفین منتهی می‌شد. این نبردهای تن به تن که بازمانده‌ی سنت شهبواری دوران باستان بود، پس از شکل‌گیری جمهوری چهارم و سازمان یافتن شورشیان از سوی امپراتور ممنوع شد، چرا که باعث نابودی سلحشوران مولوک به دست هم‌نوعانشان می‌شد. پرخاشگری مولوک‌ها نسبت به هم‌نژادان‌شان بعد از آن بیشتر در قالب ورزشهای رزمی و مسابقه‌های پرشور بازتعریف شد.

مولوک‌ها در زمان اوج اقتدارشان چنان رعب و احترامی در نژادهای مغلوب برانگیخته بودند که بخش مهمی از موجودات هوشمند معتقد بودند مولوک‌ها نامیرا هستند و فقط یک مولوک می‌تواند باعث مرگ مولوک دیگری شود. کیش پرستش مولوک‌ها هم بعدتر از ارمشتگاه به سایر نقاط انتقال یافت و همگام با گسترش امپراتوری به صورت نسخه‌هایی رقیب و فرقه‌هایی متنوع در میان نژادهای گوناگون ریشه دواند.

مولوک‌ها هرگز به شکلی صریح این آیین را تأیید نکردند، اما توسعه‌اش را با دیده‌ی موافق می‌نگریستند و مورخان معتقدند که این دین یکی از ارکان پایداری امپراتوری‌شان بوده است.

مولوک‌ها با پشتیبانی نژادهای فرمانبردار پیرو این دین در گام نخست با سرعت زیادی کل ارمشگاه را فتح کردند و به زودی دامنه‌ی امپراتوری خود را به منظومه‌های همسایه گسترش دادند. بعد طی هزاران سال در گوشه و کنار کهکشان پراکنده شدند و نخستین امپراتوری کهکشانی را تشکیل دادند. رفتار آنها با مردم و اقوام مغلوب به نسبت دادگرانه و خردمندانه بود. سیارات مغلوب حق داشتند از حکام محلی و قواعد زندگی ویژه‌ی خود برخوردار باشند، اما هر نوع مقاومت یا عصیان بر ضد اربابان با شدیدترین شکل ممکن پاسخ داده می‌شد. به همین دلیل هم مولوک‌ها در دوران دراز حکومت خود باعث انقراض چندین نژاد نیرومند کیهانی شدند، و در مقابل نژادهای پرشمار دیگری به خاطر نظم و یکپارچگی‌ای که ایشان ایجاد کردند، به تمدنی شکوفا دست یافتند.

مولوک‌ها موجوداتی بسیار هوشمندند و به دانش و هنر علاقه دارند. از نوعی آیین سلحشوری نژادپرستانه پیروی می‌کنند و خود را اربابان کیهان می‌پندارند. این موجودات بکرزا هستند و در شرایط بسیار نامساعد هم قدرت باروری خود را حفظ می‌کنند. به همین خاطر بسیاری از مولوک‌هایی که در ابتدای دوران پادشاهی متحد به دنیاهای دور افتاده تبعید می‌شدند، در آنجا زاد و ولد کردند و کلنی‌هایی نیرومند از جنگاوران سرخ پرنده را پدید آوردند.

ریشه: نام این موجودات از ایزدی کنعانی به نام بعل مولوخ/ مولوک گرفته شده که با آسمان و توفان پیوند داشته و برایش کودک قربانی می‌کرده‌اند.





مونگال

مونگال‌ها اندازه‌ای کوچک -به قدر یک سنجاب- دارند و می‌توانند به کمک بالهای تحلیل رفته‌شان در مسافت‌هایی کوتاه پرواز کنند. بدنشان در غلافی سخت و استخوانی پوشیده شده و ده جفت بازوی تخصص یافته‌شان مانند پای حشرات بند بند است. این موجودات به احتمال زیاد در دل مردابهای اسیدی شوک‌آچین تکامل یافته‌اند. چرا که تنها در محیط‌های اسیدی می‌توانند زنده بمانند و هنگامی که در کنار هم به صورت دسته‌جمعی زندگی می‌کنند، فضولاتشان چنین محیط اسیدی مطلوبی را برایشان ایجاد می‌کند. این موجودات تخم‌گذارند و ماده‌هایشان تخم‌های زرد و هرمی شکلشان را در زیر شکم خود حمل می‌کنند.

مونگال‌ها موجوداتی هستند هوشمند و درنده‌خو که به صورت گروه‌هایی درهم فشرده و متحد زندگی می‌کنند. با زوائد خار مانند زهرآگینی که روی بدن پرخارشان دارند موجودات زنده‌ی دیگر را می‌گزند و آنها از بین می‌برند. عده‌ای معتقدند که این خارها اسلحه‌های مصنوعی و شیمیایی این موجودات است. به جز این اسلحه و ابزار دیگری در میانشان شناخته نشده است.

این جانوران به صورت توده‌های میلیونی ویرانگری به حرکت در می‌آیند و هرچه را بر سر راه خود ببینند خراب می‌کنند. آنها از لاشه‌ی موجودات زنده‌ای که بر سر راه خود می‌بینند تغذیه می‌کنند، اما جسد تازه برایشان سمی است و باید حتما لاشه‌های در حال تجزیه را بخورند. به همین دلیل هم اجساد قربانیانشان را زمانی طولانی همراه خود حمل می‌کنند تا به اصطلاح برای خوردن «برسد».

در زمان اقتدار پادشاهی کادیشو تلاشهای زیادی برای قلع و قمع آنها انجام شد که به نتیجه نرسید. شاهان ستمگر کادیشو دست کم در یک مورد از این موجودات برای مقاصد نظامی استفاده کرده‌اند و با هدایت کردنشان به سمت شهر بی‌در و پیکر نژاد مانانا که دشمنان پادشاهی‌شان بودند، باعث انقراض آنها شدند.

مونگال‌ها هرچند در دسته‌های بزرگشان بسیار خطرناک‌اند، اما به تنهایی موجوداتی بسیار شکننده و آسیب‌پذیرند. چنان که در جریان جنگ‌شان با ماناناها صدها هزار کشته دادند. این جانداران به محض مردن متلاشی و فاسد می‌شوند و به توده‌ای ژلاتینی و متعفن تبدیل می‌شوند که بر همه‌ی نژادها از جمله خودشان اثر بیماری‌زایی دارد. به همین خاطر هم مونگال‌ها افراد پیر و زخمی را از گروه خود طرد می‌کنند. این موجودات برای تنفس به ترشحات اسیدی هم‌نوعان‌شان نیاز دارند و به همین خاطر اگر از جمع‌شان دور بیفتند، به سرعت می‌میرند.

در مورد نحوه‌ی زندگی و درجه‌ی هوشمندی‌شان چیز زیادی شناخته نشده است. اما روشن است که فاقد هنر، علم، و فناوری هستند. اما نظام سیاسی مقتدر و پیچیده‌ای دارند و با زبان عجیبی که با تغییر رنگ همراه است با هم ارتباط برقرار می‌کنند. هرکدام‌شان با خط نامفهوم‌شان چیزهایی را بر چهره و بدنش خالکوبی می‌کند که برای خودشان اهمیت آیینی دارد اما معنایش هنوز مشخص نشده است.

مونگال‌ها از درک زبان سایر موجودات کیهانی ناتوان‌اند و حتی به نظر می‌رسد از زنده بودن موجوداتی که مورد حمله‌شان قرار می‌گیرند، بی‌اطلاع باشند. رفتارشان با جانداران نگون‌بختی که بر سر راهشان قرار می‌گیرند، درست مثل علفخواری است که به مرتعی برسد. با توجه به غیاب کامل هر نوع ارتباط با سایر جانداران، گروهی از رفتارشناسان کیهانی این نظریه را مطرح کرده‌اند که مونگال‌ها سایر جانداران را به عنوان موجود زنده به رسمیت نمی‌شناسند و آنها را تنها به عنوان نوعی منبع غذایی آلی غیرزنده در نظر

می‌گیرند. به همین دلیل هم گاهی جسد‌های قربانیانشان را بارها نیش می‌زنند و در مقابل گاهی در برابر
حمله‌ی حریفان هیچ واکنشی نشان نمی‌دهند.

ریشه: نام این موجودات از نام نژاد مغول گرفته شده است.



نارام

این موجودات، در ماه چهارم همستگان زندگی می‌کنند. قدشان تقریباً به اندازه‌ی یک مگس معمولی است و بدنشان به دلیل رسوب نمکهای مسی که در آب نوشیدنی‌شان وجود دارد، آبی رنگ می‌نماید. استخوانهای بدنشان بر سطح پوستشان جای گرفته و زرهی محکم و زاویه‌دار ایجاد می‌کند. بالهایی ظریف و کوچک دارند که به کمکش در فاصله‌هایی کوتاه می‌جهند، و در حالت عادی روی حفره‌ای بر پشت‌شان جمع می‌شود. حرکاتشان قدری اغراق‌آمیز است و زبان بدنشان دامنه‌ی حرکتی زیادی را در بر می‌گیرد.

این موجودات در قالب اجتماعی پیرسالار زندگی می‌کنند. عمر پیرترین‌شان می‌تواند تا بیست سال برسد، و در هر مقطع زمانی پیرترین عضو شهرشان رهبری آن را بر عهده می‌گیرد. در بین خود رقابت فشرده‌ای دارند و یکی از سنن رایجشان مبارزه‌طلبی نام دارد. این سنت عبارت است از این که یک نارام خشمگین که احساس می‌کند حقش توسط هم‌نژادش خورده شده، یا از بابت رقابت او به تنگ آمده، او را به مبارزه دعوت می‌کند.

این مبارزه می‌تواند به اشکال گوناگون اجرا شود. معمولاً روش اجرای مبارزه‌ی بین دو نارام رقیب، به موضوعی که مورد اختلافشان یا رقابتشان است مربوط می‌شود. مثلاً اگر یک نارام از دیگری به این دلیل رنجیده باشد که فکر می‌کند او سریعتر می‌دود، مبارزه‌طلبی به صورت مسابقه‌ی دو انجام خواهد شد. برخی از این درگیری‌ها از دید سایر نژادهای متمدن مضحک می‌نماید. چون مثلاً به ادا در آوردن و تقلید حرکات دیگری یا فحش دادن به اعضای قبیله‌ی رقیب منحصر می‌شود.

در این مبارزه طلبی‌ها هرکس که بازنده شود، به مدت یک سال محلی غلام برنده خواهد شد، و معمولاً ارباب پیروز در این فاصله طوری عمل می‌کند تا برده‌ی موقتش دیگر امکان پیشرفت در موضوع مورد مناقشه را پیدا نکند. البته این تلاشها گاه عقیم می‌ماند و موارد فراوانی در سالنامه‌های نارام ثبت شده که دو رقیب برای تمام عمرشان به طور متناوب برده‌ی همدیگر بوده‌اند. به این معنی که غلام اولی پس از یکسال دیگری را به مبارزه طلبیده و او را شکست داده و همین بلا در پایان سال بعد به سر خودش آمده و...

وحشیانه‌ترین رقابتی که در میان این موجودات وجود دارد، به قبضه کردن قدرت و به دست گرفتن رهبری اجتماع نارام‌ها مربوط می‌شود. چنانکه گفتیم پیرترین نارام در هر مقطع زمانی رهبر خواهد شد. به این ترتیب نارام‌های پیری که سودای رهبری را در سر می‌پرورانند، رقبای سالخورده‌ی خود را به مسابقاتی فرساینده دعوت می‌کنند که نتیجه‌ی آن مردن یکی از طرفین است. به این ترتیب رقبا به تدریج حذف می‌شوند و نارام پیری که سایر سالمندان را از میدان به در برده باشد برای رهبری باقی می‌ماند. این شکل غریب از رقابت درون نژادی در هیچ گونه‌ی دیگری دیده نمی‌شود.

نارام‌ها چهار جنس دارند که دو به دو می‌توانند با هم جفتگیری کنند و نتیجه‌ی تولید مثل هر جفت هم می‌تواند به دو حالت در آید. یعنی در آنها دو جور نر و دو جور ماده وجود دارد که فرزندان نر یا ماده شبیه به مادر یا پدرشان را ایجاد می‌کند. به این ترتیب می‌شود گفت که دو نظام نژادی همزمان در این موجودات وجود دارد، که البته مدام هم با هم تداخل می‌کنند.

نارام‌ها کشاورزند و اوقات فراغت خود را صرف تولید الگوهای به ظاهر بی‌معنای عظیمی بر خاک می‌کنند. این الگوها خیلی زود با وزش بادهای شدید سطح ماه چهارم پاک می‌شود، اما گویا برای نارام‌ها از ارزش آیینی برخوردار باشد. آنها شهرهایی مسطح و زاویه‌دار می‌سازند و با وجود رقابت عجیبی که بین خود

دارند، نسبت به نژادهای دیگر کیهانی خیلی مهربان و صلح طلب هستند. مردمانی مهمان‌نواز هم هستند و ممکن است برای خوشایند یک مهمان ناشناس ارزشمندترین دارایی‌های خود را به او ببخشند.

آنها هرگز در صحنه‌ی سیاست جهانی نقش مهمی ایفا نکرده‌اند و به هنگام ظهور امپراتوری مولوک خیلی ساده برتری آنها را پذیرفتند. مولوک‌ها هم به دلیل تفاوت ابعاد زیادشان هرگز کاری به کار این موجودات آبی رنگ نداشتند و حداکثر کاری که می‌کردند خرید محصولات کشاورزی از شهرهای متخلخل و زاویه‌دار نارام‌ها بود.



ریشه: نام این موجودات از دو ریشه برخاسته. یکی کلمه‌ی اکدی باستان نَرام به معنای «محبوب» که مثلاً در نام شاه مشهور - نرام سین - باقی مانده است. دیگری در زبان سانسکریت است که نرم و لطیف معنی می‌دهد و به همین خاطر در میان هندیان اسمی رایج است.

نموا

نمواها به صورت رمه‌هایی بر سطح کویرهای خشک و تفتیده‌ی ورجمکرد زندگی می‌کنند. موجوداتی هستند چهارپا با بدن درشت - هم‌قد یک فیل بزرگ- و جمجمه‌ی پهن و عظیم که معمولاً آن را برای تغذیه در حفره‌های نمکی فرو می‌کنند و از این رو بر پوستشان لایه‌ای از بلورهای نمک رسوب می‌کند. دست و پایشان کوتاه است و دم‌ی عضلانی و کوتاه دارند که می‌تواند به هنگام تحریک عصبی یک قوس الکتریکی با شدت جریان بالا تولید کند. نمواها از این توانایی الکتریکی دم خود برای مقابله با شکارچیان درنده‌ی ورجمکرد استفاده می‌کنند.

نمواها علاقه‌ی عجیبی به نمک‌های هالوژنی دارند و از آنجا که در کویرهای ورجمکرد این مواد به صورت رسوباتی مجتمع دیده می‌شوند، از این نظر دچار تنگنا نیستند. این موجودات برای زندگی در شرایط سخت و دشوار کویری سازگار شده‌اند و قادرند بخار آب اندک موجود در هوا را تقطیر کنند و بنابراین نیازی به نوشیدن آب ندارند. آنها در گله‌هایی چند هزارتایی به چریدن نمک می‌پردازند و قبیله‌هایی بزرگ در اطراف دریاچه‌های نمکی ورجمکرد پدید می‌آورند.

نمواها روش تولید مثل عجیبی دارند. جنسیت در میان‌شان وجود ندارد و به تعبیری همگی یک جفت مشترک دارند که عبارت است از معادن نمکی! وقتی یکی‌شان می‌میرد، بقیه‌ی اعضای گله لاشه‌اش را به حفره‌ای نمکی می‌اندازند و آنجا آنقدر لگدکوبش می‌کنند تا کاملاً در نمکهای سبز و نارنجی مدفون شود. در صورتی که شرایط تدفین نموا درست باشد، همزمان با حل شدن بدنشان در میان بلورهای نمک، سلولهای



زاینده‌ی مقاومی که در شکم‌شان وجود دارند رشد می‌کنند و از نمکها تغذیه می‌کنند. به این ترتیب هر نموا پس از مرگ ممکن است صدها نوزاد پدید آورد. این نوزادان مدتی طولانی بر نمکهای اطراف‌شان

می‌چرند و بعد از اینکه تا حدودی رشد کردند، از حفره‌ی نمکی خارج می‌شوند و گله‌ای جدید را تولید می‌کنند. این شرایط البته دشوار و دیرپاب است و از هر صد لاشه‌ی نموا، دست‌بالا دوتا از آنها ممکن است به شرایط مناسبی دست پیدا کنند و گله‌ی تازه‌ای را پدید آورند، اما این گله‌ها بسیار پر جمعیت هستند و گاه چند صد عضو دارند. زنتوم‌ها رفتار فرو کردن لاشه‌ی نمواها به گودالهای نمک را نوعی جفتگیری می‌دانند و معتقدند جفت این موجودات معدنهای نمکی هستند.

چنین می‌نماید که این جانداران تا حدودی هوشمند باشند. چون با زنتوم‌ها ارتباطی دوستانه برقرار می‌کنند. زنتوم‌ها به شکلی سنتی ایشان را اهلی کرده و از آنها برای حمل بار در کویر بهره می‌گیرند، و در مقابل مواد و وسایلی را از نقاط دیگر سیاره برایشان هدیه می‌برند. مورخان این ارتباط را نوعی دامپروری دانسته‌اند. اما خود زنتوم‌ها معتقدند که نمواها هوشمندند و روابطشان با ایشان را از نوع استخدام و پرداخت مزد تعریف می‌کنند.

ریشه: نام این موجودات از کلمه‌ی سکایی «نموا» به معنای نمکی گرفته شده است. ریشه‌ی این کلمه با نمک پارسی مشترک است و در هند و اروپایی (*نمب-) هم معنای نمور بودن و هم کوفتن و له کردن را می‌رسانده است.

نیسین

نیسین‌ها نژادی به نسبت گمنام باستانی از بومیان خوشه‌ی پروین بوده‌اند که همزمان با حضور نظامی سپارها در این منطقه به دشمنی با آنها برخاستند. زادگاهشان بی‌شک یکی از دنیاهای خوشه‌ی پروین بوده، اما درباره‌ی شیوه‌ی زندگی و جزئیات فرهنگشان اطلاعات کمی به جا مانده است. همین قدر می‌دانیم که نژادی جنگجو و کم‌جمعیت بودند و با پرچمهای رنگارنگ و شمشیرهای خاردارشان توانستند برای مدتی از پیشروی سپارها در خوشه‌ی پروین جلوگیری کنند. اما در نهایت فناوری برتر سپارها بر شجاعت نسنجیده‌ی آنها پیروز شد و همه‌ی این موجودات قتل‌عام شدند.

در مورد شکل این موجودات اطلاعات کمی در دست است و ما در اینجا به نقل دو سند بسنده می‌کنیم که از موزه‌ی مرکزی مردم‌شناسی جمهوری سوم در همستگان برگرفته شده است. یکی‌اش تصویر کمیابی از این موجودات است که نشان می‌دهد دو دست و دو پا داشته‌اند و بر سرشان شاخی می‌روییده، و دومی نقاشی‌ایست که چهره‌شان را دقیقتر نشان می‌دهد و بر اساس آن معلوم می‌شود که دست کم سرکرده‌هایشان سه شاخ بر سر داشته‌اند، چون این نقاشی از یکی از قهرمانان جنگی‌شان کشیده شده که سرداری نامدار بود.

نیسین‌ها حدود سه متر قد داشتند و زورمند و دلاور بودند. از عمری طولانی و سبک زندگی پرتجملی برخوردار بودند و برخی از هموعان خود را که خاستگاه اجتماعی پست‌تری داشتند به عنوان برده به کار می‌گماردند. پس از متحد شدن در قالب یک جامعه‌ی یکدست و هماهنگ در خوشه‌ی پروین پراکنده شدند

و اردوگاه‌هایی نظامی در گوشه و کنار این قلمرو برپا کردند. اما توسعه‌طلبی‌شان با سر رسیدن نخستین موج

از مهاجمان سیپار مصادف شد و در نتیجه برای چند قرن جنگ وحشتناکی بین این دو نژاد در گرفت.

بیشتر آنچه که در مورد این نبردهای طولانی می‌دانیم، از سالنامه‌ها و تاریخ‌های نژادهای بی‌طرفی

استخراج شده که شهرهایشان در جریان این نبردها دست به دست می‌گشت و ویران می‌شد. بنابراین

گزارش‌ها، سلحشوران زرهپوشان نیسین طی چند نسل توانستند دلیرانه جلوی پیشروی سیپارها را بگیرند.

اما طی زمانی که آن مهاجمان فلسدار در کار تکمیل فناوری نظامی و ساخت سلاح‌های پیشرفته‌تر

بودند، نیسین‌ها درجا می‌زدند و همچنان به اصول سنتی‌شان برای جنگ وفادار ماندند. نتیجه آن شد که در

آخرین نبردها در یک جبهه نیسین‌های زرهپوشی ایستاده بودند که شمشیرهای آخته‌ی خود را با هل‌هله تکان

می‌دادند و معتقد بودند دعا کردن به پیشگاه خدایان‌شان آنها را از گزند دشمن مصون می‌دارد، و در سوی

دیگر سیپارهایی مسلح به بمبهای اتمی و تفنگهای تشعشعی مقابل‌شان صف بسته بودند. نتیجه را می‌شد

پیش‌بینی کرد و به این شکل بود که همه‌ی نیسین‌ها قتل‌عام شدند و نژادشان منقرض گشت.

ریشه: نام این موجودات از اسم شهر نیسین در سومر باستان گرفته شده که رقیب و دشمن شهر

همسایه‌اش -سیپار- بوده است.





نین‌کار

نین‌گاراها از نژادهای متمدن سیاره‌ی سورات هستند. نام‌شان به زبان ایکچوا یعنی «آوازه‌خوانان شب».

علت این نامگذاری هم این است که روش ارتباطگیری این موجودات با هم، از راه تولید آواهای زیبا و آهنگینی است که با دمیدن هوا در سوراخهای متعدد و کانال‌های پیچیده‌ی بینی‌شان ایجاد می‌کنند. بدن نرم و انعطاف‌پذیر این موجودات رگهایی توخالی را در خود جای می‌دهد. هوای بخشهایی از اقلیم سورات که سرشار از مواد مغذی است، از راه این رگها در بخشهای مختلف بدن‌شان گردش می‌کند. محل اتصال این شبکه‌ی رگها با جهان خارج، مجموعه‌ای از سوراخهاست که بر روی صورت نین‌گاراها قرار دارد و برخی‌شان برای دم و برخی دیگر برای بازدم تخصص یافته‌اند. عملکرد هماهنگ همین سیستم هوایی است که موسیقی زیبا و شگفت‌انگیزی تولید می‌کند. این آهنگ همواره از نین‌گاراها به گوش می‌رسد و در واقع همان صدای نفس کشیدنشان است. نین‌گاراها نر بر پیشانی خود شاخی خمیده دارند که این موسیقی را در خود تشدید می‌کند و صدایی بلندتر و پرتین‌تر را پدید می‌آورد.

قد یک نین‌گار به یک و نیم متر بالغ می‌شود، و از روی قامت می‌شود سن این موجودات را تخمین زد. چون تا پایان عمر پیوسته قد می‌کشند و در سنین سالخوردگی ممکن است تا شش متر بلندا داشته باشند. پوست‌شان در جوانی سرخ-نارنجی است، اما کم‌کم با گذر زمان رنگشان به زردی می‌گراید. تغییر دیگری که دوران پیری‌شان رخ می‌دهد، تجزیه‌ی چشمهای عظیم آبی‌رنگشان است. این اندامهای حسی کم‌کم به چشمهایی کوچکتر و پرشمارتر تقسیم می‌شوند که هریک طیف خاصی از محرک‌های نوری را ردگیری

می‌کنند. شکل کلی بدنشان درست مشخص نیست، چون بافت‌های نرم تن‌شان به شدت آسیب‌پذیر است و به همین خاطر همیشه زرهی محکم و سنگین بر تن دارند و تنها سرشان بیرون از آن قرار می‌گیرد.

نین‌گاراها دو جنس نر و ماده دارند و با زاییدن بچه‌دار می‌شوند. اندام‌های زاینده‌شان درست مشخص نیست. تنها می‌دانیم که ماده‌ها زرهی با بخش‌هایی متحرک بر تن می‌کنند که هر از چندی دریچه‌ای را بر آن می‌گشایند و نوزادی تک و درشت از آن خارج می‌شود. نوزادان توانایی تولید موسیقی ندارند و صدای دم‌زدن‌شان بیشتر به ریتمی یکنواخت و ملال‌انگیز شباهت دارد که تحمل‌اش برای بیشتر نژادهای متمدن دشوار است. به همین خاطر نین‌گاراها در خارج از شهرهایشان فرزندان‌شان را از محیط‌های عمومی دور نگه می‌دارند.

نین‌گاراها موجوداتی صلح‌جو و آرام هستند و بیشترشان در قعر بیابانهای سرخ سورات زندگی می‌کنند. از معدود موجوداتی هستند که از سوی امپراتوران ایکچوا مورد آزار قرار نگرفتند و به دلیل دورافتاده بودن محیط زیستشان، از آسیب این فرمانروایان ستمگر در امان ماندند. همه‌ی اعضای این نژاد از دید سایر گونه‌های کیهانی هنرمندان بزرگی به حساب می‌آیند. به همین خاطر بعضی از آنها به صورت آوازه‌خوانان دوره‌گرد در شهرهای گوناگون سورات سفر می‌کنند و آوازهای غریبی را می‌خوانند که توسط همه‌ی نژادهای گوناگون سورات فهمیده می‌شود و مورد استقبال قرار می‌گیرد. مفاهیمی که سایر موجودات از آواز آنها درک



می‌کنند، نیکخواهی، صلح و دوستی است. اما به درستی روشن نیست که خودشان چه مضمون‌هایی را در این آهنگهای افسون‌آمیز گنجانده‌اند. دست کم یک پژوهش معتبر انجام شده که از نگاهی مردم‌شناسانه ادعا می‌کند که آوازهای لطیف و روح‌نواز نین‌گاراها در اصل دعوت‌هایی رکیک و شرم‌آور به جفتگیری است که به طور سنتی میان نر و ماده‌ها رد و بدل می‌شود و

چون در بین سایر نژادها هوادار پیدا کرده، نین گارها آن را بدون اشاره به معنایش برای مخاطبان اجرا می کنند.

ریشه: نام این موجودات از کلمه‌ی سومری «نین گال» گرفته شده که یعنی بانوی بزرگ و اسم

ایزدبانوی نیزارها بوده است.



واچو

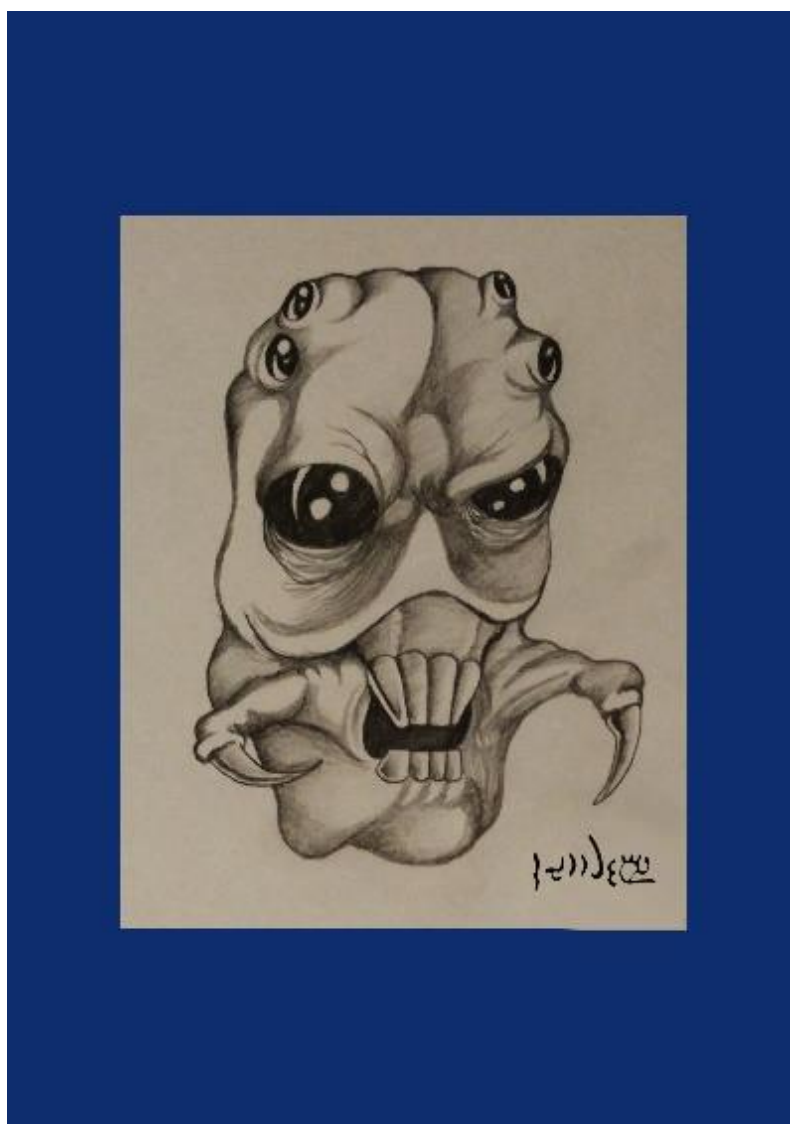
این موجودات، حشراتی منزوی و گوشه گیر هستند. تمام عمرشان را در پيله‌ای سخت و آهکی می‌گذرانند که با غددی پوستی به دور بدنشان ترشح می‌کنند. شکارچی هستند و از قلمرو خود در نقاط دور افتاده‌ی بیابانهای سیاره‌ی زادگاهشان -هاتور- به ندرت بیرون می‌آیند. شکل پيله‌هایشان به عوارض طبیعی دره‌ی تنهایی -مسکن بومیشان- شباهت دارد. آنها تقریباً همقد یک انسان معمولی هستند ولی به جاندارانی با این ابعاد حمله نمی‌کنند و تنها موجودات کوچکتر را به دام می‌اندازند.

شکل بدنشان برای مدتها معمایی زیست‌شناختی محسوب می‌شد، چون تا زمانی که موجود زنده است در درون غلاف آهکی‌اش پناه می‌گیرد و به محض مردن اندامهایش از هم می‌پاشد و به توده‌ای از ماده‌ی متعفن خاکستری تبدیل می‌شود. این مسئله در نهایت به این شکل حل شد که دانشمندان هاتور با دادن خوراک توانستند نظر یکی از واچوها را جلب کنند و در حالت زنده با امواجی پربسامد از بدنش داخل غلاف آهکی عکس بگیرند. چنین می‌نماید که برخورد نور خورشید هاتور با بدن این موجودات باعث تجزیه‌شان می‌شود و به این خاطر است که روزها هرگز از کنامشان خارج نمی‌شوند. و هنگام شکار هم تنها نیشی بلند و دراز را بیرون می‌فرستند و با آن خون قربانی‌شان را می‌مکنند.

واچوها موجوداتی منزوی هستند که انفرادی زندگی می‌کنند، اما به نسبت هوشمند هستند. به خاطر اقلیم دشواری که دارند تمام توجهشان بر یافتن خوراک تمرکز یافته است و از این رو تنها بر محور این

موضوع با سایر موجودات هوشمند وارد مکالمه می‌شوند. نشانی از فرهنگ یا فناوری در میانشان یافت نشده است، اما با صدایی مسحور کننده آواز می‌خوانند و غلاف آهکی‌ای که دور خود ترشح می‌کنند مانند شیپوری این صدا را تشدید می‌کند و تا فواصلی دوردست منتشر می‌کند. موسیقی آوازشان برای بسیاری از جانداران بومی هاتور سحرانگیز و جذاب است و این عاملی است که شکارهایشان را تا نزدیکی کنام مرگبارشان می‌کشاند.

ریشه: نام این موجودات از کلمه‌ی اوستایی «وئوچه» به معنای واژه و سخن و آواز گرفته شده است.



ویامبور

ویامبورها موجوداتی هوشمند و پرجمعیت هستند که در سیاره‌ی سورات تکامل یافته‌اند و از آنجا در کل کیهان پراکنده شده‌اند. جمجمه‌ای تخت دارند که به پوزه‌ای کوتاه و نارنجی ختم می‌شود و چشمان ریزشان در سایه‌ی قوس ابروانی برجسته قرار می‌گیرد. بدنشان به یک توپ چروکیده‌ی فیروزه‌ای شباهت دارد که عضلاتی اندک و چربی‌ای بسیار را در خود جای داده است.

این مردمان بسیار به آراستگی خود اهمیت می‌دهند و هرچند ظاهری نازیبا و بویی ناخوشایند دارند، اما به شیوه‌های گوناگون خود را می‌آرایند. اغلب پوستشان را با خطوطی به رنگ زرد براق تزیین‌اش می‌کنند و در محیطهای عمومی لباس‌های بلند و رنگارنگ بلندی بر تن می‌کنند. همیشه حجم زیادی از خرده‌ریزه‌های بی‌فایده و به درد نخور را با خود به این سو و آن سو می‌کشند و چنین به نظر می‌رسد که حمل کردن این چیزها برایشان نشانه‌ی شأن اجتماعی‌شان باشد.

ویامبورها از سویی بسیار هوشمند و از سوی دیگر بسیار ابله هستند. گاه معادلات ریاضی را با سرعت و دقتی خیره‌کننده حل می‌کنند و گاه اموری بدیهی درباره‌ی گذشته‌ی خودشان را پاک فراموش می‌کنند. به ویژه هیچ تصویری از تاریخ خویش ندارند و اغلب تکه‌پاره‌هایی از عبارتهایی که جهانگردان و مورخان نژادهای دیگر درباره‌شان گفته‌اند را با ایمانی قلبی تکرار می‌کنند و می‌کوشند بر اساس آن رفتار کنند.

به همین خاطر کوچ‌نشین‌های گوناگون‌شان در سیاره‌های گوناگون ستهایی به کلی متفاوت دارند و در هر منطقه‌ای آداب و رسوم همسایگان خود را وام‌گیری می‌کنند.

فرهنگ ویامبورها وصله‌پینه‌ای از معناهایی است که در سرزمینهای مجاورشان رواج دارد. آداب و مناسک خودجوش مشخصی ندارند، جز آیین وحشیانه‌ی قربانی کردن جانوری غول‌پیکر و بی‌آزار که به طور خاص برای این مراسم در شهرهایشان پرورده می‌شود. کشتن فجیع این جانوران رسمی بسیار نامنتظره در میان‌شان است. چون در کل مردمانی نرم‌خو و ملایم هستند و حتا گوشتخوار هم نیستند. علاوه بر مراسم، ادیان و باورهای خود را هم از اطراف وام‌گیری می‌کنند. فرهنگ‌شان اصلی‌شان در تراکم این عناصر بیرونی به قدری کمرنگ شده که حتا زبان اصلی‌شان هم شناخته شده نیست. چون در هر جایی با زبانی آمیخته و درهم و برهم که از نژادهای همسایه وام می‌گیرند سخن می‌گویند. یک شیوه‌ی بومی ارتباط هم دارند و با فشردن انگشتان‌شان به هم مفاهیم را به یکدیگر منتقل می‌کنند.

ویامبورها معمولاً در گروه‌هایی سیزده نفره دیده می‌شوند. همیشه در جامعه حضور دارند و اغلب بدن همدیگر را لمس می‌کنند. دو جنس دارند و بچه‌ها هستند و خیلی زود بالغ می‌شوند و سالی دو سه بچه می‌زایند. به همین خاطر جمعیت‌شان خیلی زیاد است و کوچ‌نشین‌هایشان به سرعت شهرهایی بزرگ و پهناور پدید می‌آورند که به خاطر ازدحام و آلودگی آب و هوایشان اغلب شهری خوش نزد نژادهای بومی ندارند. ریشه: نام ویامبور از اوستا گرفته شده و در آنجا قومی از دیوپرستان هستند که گاو را با وحشی‌گری قربانی می‌کنند و به خاطر دوری‌شان از خرد و نجابت نکوهش شده‌اند.



هجو

این موجودات را برخی از نویسندگان در رده‌ی نژادهای غیرهوشمند رده‌بندی می‌کنند. چون به صورت منزوی و دور از بقیه‌ی هموعان‌شان در دل جنگلهای انبوه رگا زندگی می‌کنند. همه‌شان شکارچیانی درنده‌اند و در استتار مهارتی بی‌مانند دارند. طوری که بدنشان کاملاً به رنگ محیط در می‌آید و دیدنشان بسیار دشوار است. چهار پای نیرومند و چهار دست باریک و ظریف دارند که اغلب روی گردن‌شان جمع می‌شود و تنها در زمان صید جانوران کوچک یا جفتگیری کاربرد دارد. دهانی گشاد با دندانهای تیز دارند که چندین زبان مسلح به سوزنهای زهرآگین و فلج کننده را در خود جای داده است و با این وسیله شکارهای خود را می‌گزند و فلج می‌کنند. جثه‌ای متوسط -به اندازه‌ی یک خوک زمینی- دارند. اما می‌توانند بدن خود را تا ابعادی باورنکردنی باد کنند. آنها گاهی شکارهای بسیار بزرگتر از خود را می‌بلعند و در این حالت هم بدنشان خیلی متورم می‌شود.

هجوها می‌توانند برای ساعتها و گاه روزها در کمین شکار میان نقش و نگارهای رنگارنگ و زیبای جنگلهای رگا بی‌حرکت باقی بمانند و در این حالت حتا شکل بدنشان هم به درختان اطرافشان شبیه می‌شود. فقط جمجمه‌ی سخت و کشیده‌شان از این تقلید شکل معاف است و از همین جا می‌توان حضورشان را تشخیص داد. جمجمه‌ی این موجودات استخوانی و صاف است و اندامهای حسی خاصی بر آن دیده نمی‌شود. اما در سراسر سطح آن از گیرنده‌های شنوایی حساسی قرار دارد که کوچکترین ارتعاشها را درک می‌کنند.

حساسیت بالای دستگاه شنوایی‌شان در ضمن نقطه ضعفشان هم هست. چون یکی از راه‌های شناسایی‌شان آن است که با دستگاهی صداهایی آهنگین پخش کنند. در این حالت هاجوج‌ها بدن خود را در هماهنگی با صدای یاد شده حرکت می‌دهد و می‌شود در محیط تشخیص‌شان داد. دلیل این رفتارشان درست معلوم نیست. برخی می‌گویند به شکلی غیرارادی از ریتم پیروی می‌کنند و ناخواسته می‌رقصند. برخی هم معتقدند که صدا را هم مانند رنگ درک می‌کنند و می‌کوشند خود را با موسیقی هماهنگ کنند و به همین خاطر دیده می‌شوند. ناگفته نماند که به خاطر غیاب دستگاه بینایی در هاجوج‌ها این معمای است بی‌پاسخ که چگونه برای استتار، رنگها و طرحهای پیرامونی را روی پوست تن‌شان منعکس می‌کنند.

مردمی که آن دستگاه آشکارگر هاجوج‌ها را اختراع کرده‌اند، نژادی دیگر از بومیان رگا هستند که کوفران نام دارند. در میان قبایل جنگاور کوفران شکار هاجوج‌ها یک سنت دینی محسوب می‌شود و با مراسم اهلیت‌شان ارتباط دارد. به شکلی که جنگجویان نوجوان باید برای اثبات بلوغ و دلاوری خود مجموعه‌ی خون‌چکان یک هاجوج را از جنگل به دهکده‌شان بیاورند. تا پیش از اختراع این دستگاه آشکارساز صوتی توانایی استتار و درندگی هاجوج‌ها بر اشتیاق و جاه‌طلبی کوفران‌های نوجوان می‌چربید و بنابراین هاجوج‌ها از رهگذر این مراسم شکار خوراکی‌هایی دلپذیر به دست می‌آوردند. بعد از اختراع دستگاه‌های یاد شده شکار هاجوج‌ها بسیار آسان شده و به همین خاطر جمعیت‌شان در خطر انقراض قرار دارد. هرچند برخی از جوامع سنت‌گرای کوفران استفاده از آشکارساز موسیقایی را ممنوع کرده‌اند و معتقدند نوجوانان باید دست خالی با دشمنان‌شان روبرو شوند.

راه اصلی تولید مثل هاجوج‌ها، جوانه زدن است. جوانه‌ها ظاهراً از غددی بر گردن‌شان می‌روید و به نسخه‌هایی کوچک و شفاف از مجموعه‌شان شباهت دارد که با ساقه‌ی بلندی به سرشان وصل شده باشد. به ویژه وقتی غذایی زیاد خورده باشند، تعداد زیادی جوانه بر سر و گردن‌شان می‌روید و پس از مدتی وقتی

بزرگتر و کدر شد و چهار پای کوچک در آورد، از ساقه‌اش جدا می‌شود و بر زمین می‌افتد و زندگی مستقل خود را آغاز می‌کند.

هاجوج‌ها نسبت به گرسنگی به شدت آسیب‌پذیر هستند و اگر خوراک به دست نیاورند بدن‌شان چروک می‌خورد و کوچک می‌شود. طوری که در نهایت از بدنشان فقط جمجمه‌ی محکم‌شان باقی می‌ماند و این علامت مرگشان است. بعدتر در شرایط مساعد، به ویژه در حضور پسمانده‌ی لاشه‌ی جانوران در محیط، هاگ‌هایی که در جمجمه‌ی جانور محفوظ مانده، جوانه می‌زند و چرخه‌ی زندگی‌شان تکرار می‌شود.

راه دیگر تکثیرشان آن است که با هم جفتگیری کنند و این رفتاری بسیار بحث‌برانگیز است. هاجوج‌ها هیچ نشانی از هوشمندی ظاهر نمی‌کنند و به همین خاطر بسیاری ایشان را به کلی نامتمدن می‌دانند. با این حال رفتارهای پیچیده‌ای دارند که باعث می‌شود گروهی دیگر هوشمندشان بدانند. مثلاً در ارتباط با فرزندان خود عاطفه و دلبستگی عجیبی نشان می‌دهند. هاجوج‌ها دوجنس دارند و در زمان قران سه تا از ماههای سیزده‌گانه‌ی رگا، شبانه جفتگیری می‌کنند. رفتار جنسی‌شان بسیار خشن است و در جریان آن اغلب نرها که درشت‌تر و زورمندتر هستند، ماده‌ها را به قتل می‌رسانند و تخمهای درون شکم ماده‌ها را با دست‌شان بیرون می‌کشند و آنها را با بذر خود بارور می‌کنند و برای مدتی طولانی در زیر شکم‌شان حمل می‌کنند. ماده‌هایی که از جفتگیری جان سالم به در می‌برند، تا نوبت بعدی قران ماهها تخمهایی تازه را در بدن‌شان تولید می‌کنند و ارتباط چندانی با فرزندان‌شان برقرار نمی‌کنند. این نرها هستند که نوزادها را می‌پرورند. با این حال فرزندان‌شان وقتی از سنی بزرگتر می‌شوند، به پدرشان حمله کرده و او را می‌درند و می‌خورند. به این ترتیب بخش عمده‌ی هاجوج‌های ماده به دست نرها و نرها به دست فرزندان‌شان کشته می‌شوند.

گذشته از این روابط خانوادگی پیچیده و خشن، هاجوج‌ها رفتارهای عجیب و غریب دیگری هم دارند. یکی‌اش که بسیار مورد بررسی قرار گرفته، آن است که چیزهایی را از گوشه و کنار جمع می‌کنند و

در حفره‌هایی در جنگل دفن می‌کنند. تا به حال پژوهش‌های زیادی درباره‌ی این رفتارشان انجام شده اما هیچ معلوم نیست که انگیزه‌شان از این رفتار چیست. چون اشیایی که گرد می‌آورند به هیچ کارشان نمی‌آید، هرچند چند وقت یک بار روزنه‌ی حفره‌های نگهداری این اشیا را باز می‌کنند و آنها را بیرون می‌آورند و کف جنگل می‌چینند و بعد از آن که همه را با دستان باریک‌شان لمس کردند، دوباره خاک‌شان می‌کنند. این اشیا اغلب فلزی و براق هستند، اما قطعات ماشین‌آلات، خرده‌ریزه‌های دور ریختنی و زباله‌های رنگی را هم جمع می‌کنند. مهمترین شاهده‌ی که هوشمند بودن هاجوج‌ها را نشان می‌دهد این حقیقت است که درباره‌ی توانایی استتار خود اعتماد به نفس شگفت‌انگیزی دارند. طوری که اگر کسی بتواند تشخیص‌شان دهد و با صدای بلند کلمه‌ی «هاجوج» را بیان کند، رنگشان یکدست سفید می‌شود و بلافاصله می‌میرند. به همین خاطر حدس زده‌اند که اسم‌شان در زبان‌شان – که البته ناشناخته مانده – چیزی شبیه به هاجوج است. ظاهراً دستگاه عصبی این جانداران نمی‌تواند شوک ناشی از شناخته شدن را تحمل کند و در این شرایط دچار فروپاشی می‌شود.

ریشه: نام این موجودات از شخصیتی تاریخی (حجاج بن یوسف ثقفی) گرفته شده است و در ضمن به خاطر آن که بخش عمده‌ی عمرشان را در جای بی‌حرکت و خیره باقی می‌مانند و باقی رفتارهایشان، با ترکیب «هاج و واج» و لقب مشهور دیگری در پارسی هم ارتباط برقرار می‌کند.



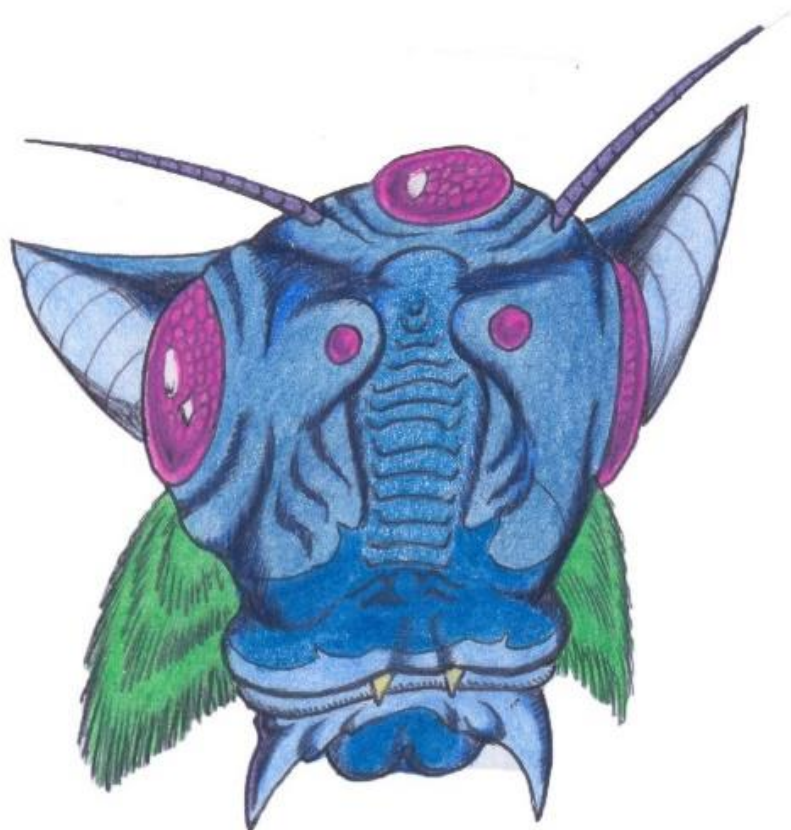
هارپا

این موجودات، بندپایانی بودند که یکی از سه نژاد متمدن اصلی در سیاره‌ی تتیس به شمار می‌آمدند و این دنیایی است که در گوشه‌ی کهکشان راه شیری قرار دارد. هارپاها تک جنسی و تخمگذار بودند و قامتی متوسط در حدود دو متر متر داشتند. دو چشم مرکب بزرگ و سه چشم ساده بر سرشان جای می‌گرفته و یالی بلند بر کناره‌های پایینی جمجمه‌شان می‌روییده است. موجوداتی بالدار محسوب می‌شدند، اما توانایی پرواز نداشتند و بالهایشان بیشتر مانند دو دست اضافی و ناقص در پشت بدنشان برخی از کارهای ساده را به انجام می‌رساند. هارپاها دو دست و دو پای اصلی داشتند و بر شکم‌شان چندین دست و پای کوچک دیگر هم وجود داشت که اغلب زیر زرهی فلزی و سخت از چشمها پنهان می‌شد. چون پوست شکم این موجودات نرم و نازک بود و به خصوص در میدان نبرد به نقطه ضعیفی تبدیل می‌شد.

این مردمان در دل جنگلهای قاره‌ی بزرگ تتیس شهری ساخته بودند که مرکز تمدن پیشرفته‌شان بود. آنها شاهی داشتند که در عین حال نقش کاهن بزرگ بت مشهورشان بافومه را هم بازی می‌کرد. هارپاها پرجمعیت‌ترین نژاد هوشمند سطح تتیس بودند و هر از چندی به قتل و غارت در شهرهای متعدد امورگها -نژاد متمدن دیگر تتیس- می‌پرداختند. آنها هزاران سال قبل در پی جنگ بزرگی که بین این دو تمدن در گرفت، منقرض شدند.

ویرانه‌ی شهر بزرگ هارپاها که به تازگی کشف شده، یافته‌های هیجان‌انگیزی را برای باستان‌شناسان فراهم آورده است. یکی از آنها این که بر خلاف روایت‌های مرسوم در تیتیس، هارپاها موجوداتی بدوی و نانویسا نبوده‌اند و این با توجه به کتابخانه‌های بزرگی که در شهرشان کشف شده مشخص شده است. چنین می‌نماید که تصویر رایج از این نژاد همچون سربازانی کم‌هوش و وحشی و مطیع، از کلیشه‌هایی برخاسته باشد که دو نژاد دیگر تیتیس -آمورگاها و سیمرون‌ها- بر ساخته‌اند. چرا که این دو رقیبان و دشمنان بزرگ هارپاها محسوب می‌شدند و در نهایت هم اتحادشان بود که نابودی هارپاها را رقم زد.

ریشه: نام هارپا شکلی تحریف شده از اسم علمی نوعی مورچه است به اسم هارپاگوس.







هارخاس

این موجودات بنیانگذاران تمدن مشهوری در ارمشتگاه هستند و برای مدتها موضوعی داغ برای پژوهشگران زیست‌شناسی و زبانشناس محسوب می‌شد. چون هارخاس‌ها توانایی‌های روانی غیرعادی و غریبی دارند، از جمله آن که با فعالیت دستگاه عصبی‌شان می‌توانند نیرویی تولید کنند و با آن اشیای اطرافشان را جابه‌جا کند. به دلیل داشتن همین نیرو هم به ندرت اندامهای تحلیل رفته‌شان را به کار می‌گیرند و معمولا با ذهنشان همه‌ی کارهایشان را انجام می‌دهند. آنها می‌توانند افکار یکدیگر را هم بخوانند و از این رو زبان به معنای مرسوم کلمه در آنها تکامل نیافته است. با این حال از خواندن ذهن سایر موجودات ناتوانند و طوری رفتار می‌کنند که گویا اصلا بقیه‌ی نژادها جاندار یا هوشمند نیستند.

هارخاس‌ها حدود نیم متر قد دارند. مغز درشت و دو تکه‌شان در وسط سینه‌شان جای گرفته و با پوششی ظریف و محکم از غضروف حفاظت می‌شود. از بالای این مغز، سر بیرون زده است که دارای اندامهای حسی فراوانی است. از پایین بدن هم دهان خارج می‌شود که برای چریدن در باغهای کرم سازگار شده است. باغ کرم نامی است که مولوک‌ها به مراکز تولید غذای هارخاس‌ها داده‌اند. آنها در این مراکز سطوح بزرگی را از مواد مغذی کدر و نیمه سیالی پر می‌کنند که برای پرورش نوعی کرم سبزرنگ و بنددار مورد استفاده قرار می‌گیرد. کرمهای مزبور که فاقد اندام حرکتی هستند، از این مواد تغذیه می‌کنند و رشد می‌کنند. بعد هم هارخاس‌ها با پاهای کوتاهشان روی این باغها حرکت کرده و با دهان بزرگشان کرمها را می‌بلعند.

هارخاس‌ها تولید مثل نمی‌کنند و گروهی معتقدند که جاویدان هستند. علت اصلی پیری در آنها تجمع نوعی ماده‌ی سمی است که در بدن کرم‌های خوراکیشان وجود دارد. هرگاه یکی از آنها به دلیل متراکم شدن این مواد در بدنش به اصطلاح پیر شود، بقیه اطرافش را می‌گیرند و به کمک نیروی مغزشان کمک می‌کنند تا بار دیگر جوان شود! در این حالت مواد سمی به صورت بلورهایی آبی رنگ از پوست هارخاس دفع شود و هارخاس بار دیگر نیروی قدیمی خود را به دست می‌آورد و عمر دراز خود را پی می‌گیرد.

هنگامی که مولوک‌ها قلمرو امپراتوری خود را تا ارمشتگاه گسترش دادند، در کوهستانهای این سیاره با جوامع خودکفا و منزوی هارخاس برخورد کردند. بنا به گزارش نخستین مولوک‌هایی که با این موجودات تماس یافتند، هارخاس‌ها شهرهایی عجیب در کوههای ارمشتگاه می‌سازند و به ندرت از آن خارج می‌شوند. در مواقعی هم که چنین می‌کنند کاملاً نسبت به سایر موجودات اطرافشان بی‌توجه هستند. درباره‌ی مولوک‌ها هم این بی‌اعتنایی وجود داشت. به همین خاطر در عمل کشمکش‌ی بین دو نژاد بروز نکرد. مولوک‌ها که مقاومتی از سوی این موجودات نمی‌دیدند، برایشان اعلامیه‌ای خواندند و به تسخیر سیاره به دست امپراتوری رسمیت بخشیدند. بعد هم یک اردوگاه کوچک در کنار شهرشان برپای داشتند که همچنان تا پایان عمر امپراتوری مولوک پابرجا بود و به کلی از سوی هارخاس‌ها نادیده انگاشته می‌شد.

پس از انقراض امپراتوری، هارخاس‌ها همچنان نسبت به سفیران جمهوری چهارم بی‌تفاوت ماندند و هیچ نقشی در صحنه‌ی جهانی ایفا نکردند. برخی از صاحب‌نظران معتقدند که این حالت هارخاس‌ها در واقع بازتابی است از ناتوانی آنها برای تشخیص موجودات هوشمند از ناهوشمند. یعنی این جانداران غریب، راهی برای تمیز دادن موجودات متمدن و غیر متمدن پیرامون خود ندارند و به همین دلیل هم احتمالاً خود را تنها نژاد متمدن - و شاید حتی زنده‌ی - گیتی می‌دانند.

ریشه: نام این موجودات از یکی از شخصیت‌های تورات - هارحاس - گرفته شده که پدر بزرگ شالوم

است و اسمش در عبری به معنای غنی بودن است و بی‌نیازی.



هتاکون

این موجودات قوی هیکل و بلندقد، جمعیتی اندک دارند و در ماه پنجم همستگان در جامعه‌ی کوچکی زندگی می‌کنند. ویژگی مهم آنها این است که جوامعشان بر اساس رقابتی کشنده و بیمارگونه شکل گرفته است. هتاکون‌هایی که از شهر کوچک خود خارج شوند و برای مدت کوتاهی از دیدن هموعان خود محروم شوند، به دلایلی هنوز ناشناخته می‌میرند. آنهایی هم که در داخل شهرشان زندگی می‌کنند، چشم و هم‌چشمی شدید و فرساینده‌ای با هم دارند. موضوع رقابت میان‌شان می‌تواند هر چیزی باشد. هتاکونی که به زور بازو قدرت بدنیش اهمیت می‌دهد، در این مورد با هموعانش رقابت می‌کند، و علاقمندان به بازیهای فکری و معماها - که در میان هتاکون‌ها زیادند - بر سر حل مسائل دشوار فکری با هم رقابت می‌کنند. در نهایت هرکس به یک یا چند موضوع علاقمند است و در این موارد با اطرافیان خود که علایق مشترکی دارند کشمکش و درگیری‌ای دارد. هتاکون‌ها در جریان رقابتها و مسابقه‌هایشان به شدت یکدیگر را تحقیر می‌کنند و به هم ناسزا می‌گویند و اگر دستشان برسد از جر زدن و برنده شدن غیرمنصفانه هم پرهیزی نمی‌کنند.

هر سال مسابقاتی بزرگ در شهر هتاکون‌ها برگزار می‌شود و در تمام موضوعات مورد علاقه‌ی هتاکون‌ها داورانی بی‌طرف قضاوت می‌کنند. در مورد هر زوج رقیب، رأی نهایی به نفع یکی از طرفین صادر می‌شود، و بازنده‌ی رقابت، تا قبل از غروب خورشید دوقلوی سیاره‌ی هتاکون‌ها، فرصت دارد تا به زندگی خود پایان دهد. هتاکون‌ها معمولاً این کار را در طی مراسمی مذهبی می‌کنند و با نوعی خنجر پیچیده و مارپیچی قلبهای لوله‌ای شکل خود را سوراخ می‌کنند. جسد این بازندگان در سردخانه‌های خاصی نگهداری

می‌شود و به تدریج توسط سایر افراد ساکن شهر خورده می‌شود. این غذای خاص، در معده‌ای متفاوت با معده‌ی عادی این موجودات ذخیره می‌شود و در نهایت برای انجام عمل دگردیسی مصرف می‌شود.

نژادهای متمدن مستقر در منظومه‌ی همستگان تا مدت‌ها گمان می‌کردند هتاکون‌ها جاندارانی بالغ و بارور هستند، و این معمایی بود که جمعیت بزرگِ حذف شده‌شان در جریان خودکشی‌ها چطور جایگزین می‌شود. چون هیچ نشانی از تولید مثل در این موجودات به چشم نمی‌خورد. هرچند نوزادها و کودکانی در میان‌شان دیده می‌شود. بعدتر به دنبال پرونده‌ی جنجالی قتل‌های بیابانی این حقیقت کشف شد که هتاکون‌ها در اصل لاروهایی نابالغ هستند و نوع بالغ‌شان جانوری به کلی متفاوت است.

هتاکون‌ها پس از آن که مواد مغذی کافی از بدن هم‌نوعان‌شان اندوختند، به بیابانهای اطراف شهرشان می‌روند و دگردیسی خود را در زیر شن‌های کویری طی می‌کنند. این موجودات پس از شفیره بستن به جانورانی درنده و شکارگر و نامتمدن تبدیل می‌شوند که در زبان مهاجران آراواک با نام اسپیتور خوانده شده‌اند. اسپیتورهای نر بلافصله پس از جفتگیری می‌میرند و ماده‌ها در بیابان پنهان می‌شوند تا با شکار رهگذران از همه‌جا بی‌خبر، مواد غذایی لازم برای تخم‌گذاری را به دست آورند. سرعت زاد و ولد این موجودات بسیار بالاست و سالیانه صدها تخم در میان ماسه‌ها می‌گذارند. نوزادان نحیفی که از این تخمها



بیرون می‌آیند به هتاکون‌هایی کوچک شباهت دارند و با دشواری خود را به شهر می‌رسانند و توسط هتاکون‌های مقیم آنجا به فرزندی پذیرفته می‌شوند.

ریشه: اسم نژاد هتاکون از بن سامی «هتک» به معنای ناسزا گفتن و برتری‌جویی کردن گرفته شده است که اسم فاعلی هتاک و حالت جمعش (هتاکون) از آن مشتق می‌شود.



هدیش

هدیش‌ها موجودات عظیمی هستند که به صورت گله‌هایی پرجمعیت در دریاچه‌های خاکستری سیاره‌ی سورات زندگی می‌کنند. تنه‌ی آنها را تا به حال کسی ندیده، چون هرگز جز گردن و سر خود را از داخل آب تیره و کدر خارج نمی‌کنند. آنها از بندپایان ریز و شفاف درون دریاچه‌های سورات تغذیه می‌کنند و به ویژه در فصل جفتگیری صدا‌های غریبی از خود در می‌آورند که مردم بومی معتقدند شنیدنش خوش‌یمن است.

هدیش‌ها بسیار ترسو هستند و با دیدن جانوران دیگر از فاصله‌ی دور، فرار می‌کنند و در بخش‌های عمیق دریاچه پناه می‌گیرند. تا به حال چندین بار شکارچیان بومی و غیربومی آنها را شکار کرده‌اند، اما هر بار جسدشان در دل آب‌های کدر و خاکستری دریاچه‌ها فرو رفته و سودی جز افتخار کشتن نصیب شکارچی نشده است. به ویژه در دوران غلبه‌ی امپراتوری، اشراف ایکچوا به کشتار این جانور بی‌دفاع خیلی علاقه داشتند و از شنیدن ناله‌های دم مرگشان لذت می‌بردند. به همین دلیل هم در آن دوران نژاد این جانوران در خطر انقراض قرار گرفته بود.

هدیش‌ها بچه‌زا هستند و عمری طولانی دارند. سوراخی در بالای پیشانی‌شان دارند که آب را مانند فواره‌ای خاکستری از آن بیرون می‌ریزند. آنها به کمک همین الگوی فواره‌هایشان با هم ارتباط برقرار می‌کنند. هرچند شکل ظاهری‌شان کم‌هوش و تنبل می‌نماید، اما موجوداتی هوشمند هستند و به خصوص در ساختن تندیس‌هایی گلی زیبا در کرانه‌های دریاچه‌های زیستگاهشان مهارتی چشمگیر از خود نشان می‌دهند. همچنین

در معماری هم مهارتی دارند و هر خانواده‌شان در اعماق آبها با چسباندن گل‌های آبرفتی به هم قصرهای خیال‌انگیز و زیبایی درست می‌کند که دوام اندکی دارد و هر سال باید از نو بازسازی شود.

ریشه: اسم هَدیش از کلمه‌ای همسان در پارسی باستان مشتق شده که در اصل محل اقامت معنی می‌داده ولی در معنای کاخ و قصر رواج بیشتری پیدا کرده است.



هوبار

هوبارها مردمانی بلند قامت و تنومند و زورمند هستند از بومیان سیاره‌ی ورجمکرد که بهترین خلبانهای کیهان از میان‌شان برخاسته‌اند. دست و پاهایی دراز و لوله‌مانند دارند که شکلش متغیر است و بسته به نیاز زائیده‌هایی بر سطح و کناره‌های آن ایجاد می‌کنند که همچون انگشت یا بازوچه‌هایی اضافی عمل می‌کند. حرکاتشان بسیار سریع و دقیق است و مغزشان برای پردازش اطلاعات فضایی و جهت‌یابی تخصص یافته است. دلیل این امر در سبک زندگی‌شان نهفته است. چون از ابتدای تاریخ‌شان با خودروهایی سریع و کوچک در بیابانهای پهناور ورجمکرد به این سو و آن سو می‌تاخته‌اند و از راه شکار جوندگان کوچک و چالاک آن مناطق روزگار می‌گذرانده‌اند.

هوبارها بکرزا هستند و شواهد نشان می‌دهد که همه‌شان به جنس مادینه تعلق دارند. پس از سن بلوغ سالی یک بار تخمهایی از پشت‌شان دفع می‌شود و چسبیده به پوست بدن‌شان باقی می‌ماند. این تخمها طی سال به تدریج رشد می‌کنند و در حوالی پایان سال از بدن جدا شده و به مراکز ویژه‌ی پرورش نوزادان تحویل داده می‌شوند. نوزادان هوبار در این سازمانها به صورت جمعی پرورده می‌شوند و مهارت‌های مربوط به راندن هواپیماها و سفینه‌های گوناگون از سنین پایین به ایشان آموزش داده می‌شود. تمدن هوبار با آن که جاه‌طلبی سیاسی ندارد و توسعه‌طلب نیست، یکی از نیرومند ناوگانهای سفینه‌های جنگی را در کهکشان دارد

و به همین خاطر هرگز مورد حمله‌ی نژادهای دیگر قرار نمی‌گیرد. حتا مولوک‌ها هم با آنها دوستانه رفتار کردند و به عقد قراردادی برای تابعیت‌شان در امپراتوری بسنده کردند.

ریشه: اسم این نژاد از ترکیب دو بخش در زبان پارسی باستان گرفته شده: «هو» یعنی خوب و «بار»

برّه» یعنی برنده و حامل و انجام دهنده.



هوباوا

هوباوا، نوعی بندپای پرنده است که در میان ابرهای درهم پیچیده‌ی سیاره‌ی ورجمکرد زندگی می‌کند. پیکری کشیده و بند بند دارد و بازوهای پرشمار با خارها و زواید بسیار از زیر شکم‌شان بیرون زده است. هوباواها دو جنس دارند و به هنگام فصل جفتگیری‌شان -که همزمان است با کسوف سه ماه ورجمکرد- تغییر رنگ می‌دهند و صفحات استخوانی روی بدنشان مانند رنگین کمان^۲ می‌درخشد.

این جاندار به دلیل دارا بودن کیسه‌هایی مملو از گاز هلیوم، بدنی سبکتر از هوا دارد و بنابراین ناچار است برای حفظ قدرت مانور خود، همواره مقداری استخوان سنگی در بدنش ذخیره داشته باشد. از آنجا که این موجود شکارچی است، این استخوان‌ها را از بدن حیوانات گوناگون سیاره‌اش به دست می‌آورد. این استخوانها به تدریج از بدن هوباوا دفع می‌شود، و بنابراین اگر نتواند در فواصل مشخصی شکار کند، بدنش تمام ذخیره‌ی وزنی خود را از دست می‌دهد و به دلیل سبک شدن بیش از اندازه، بالا و بالاتر می‌رود تا در خارج از جو در اثر فشار کم محیط بجوشد و از بین برود. بقایای اسکلت خارجی سبک این جانوران عجیب

^۲ رنگین کمان‌های ورجمکرد بسیار زیبا هستند چون جو آنجا از قطرات ریز آمونیاک و متان اشباع شده است و بنابراین شکست نور خورشیدها و ماه‌های ورجمکرد و تشکیل رنگین کمان‌های متنوع این سیاره از زیباترین مناظر کل کهکشان به شمار می‌رود.

پس از چنین مرگ دردناکی به صورت تکه‌پاره‌های استخوانی خمیده و متخلخل بر زمین سقوط می‌کند. مردم بومی سیاره‌ی ورجمکرد، به ویژه زانشین‌ها از این صفحه‌ها برای ساختن خانه استفاده می‌کنند.

گاهی به دلایل بوم‌شناسانه جمعیت این موجودات طغیان می‌کند و در آن مواقع هم باز احتمال مرگ بر اثر گرسنگی در میانشان بالا می‌رود. مردم روی سطح ورجمکرد از روی بارش باران‌های پوسته‌ی هوباوا، به طغیان جمعیتشان پی می‌برند. چون ابرهای انبوه جو این سیاره مانع می‌شود که بالای سر خود را ببینند و منظره‌ی خیره‌کننده‌ی گله‌های عظیم این موجودات را از چشمها پنهان می‌سازد. اعضای نژاد زانشین در روزهایی که این بارانهای استخوانی ایجاد می‌شود، جشنهای باشکوهی می‌گیرند و خدای قبیله‌ی خود را -که شباهت دوری به هوباواها دارد- شکر می‌گویند.

هوباواها معمولا در ارتفاعات بسیار بالای جو زندگی می‌کنند و بنابراین اطلاعات در مورد نحوه‌ی زندگی‌شان اندک است. در مقاطع خاصی ممکن است برخی از آنها پایتتر بیایند و حتی در بلندای کوهها به به جانوران سرگردان حمله کنند. این موجودات همیشه به صورت گله‌ای به قربانی‌شان حمله می‌کنند و با گازهای سمی و اسیدی‌ای که از بدنشان بیرون می‌پاشند، او را حل می‌کنند. هوباواها اندازه‌هایی متنوع دارند که می‌تواند در دامنه‌ی گنجشک تا سگ نوسان کند.

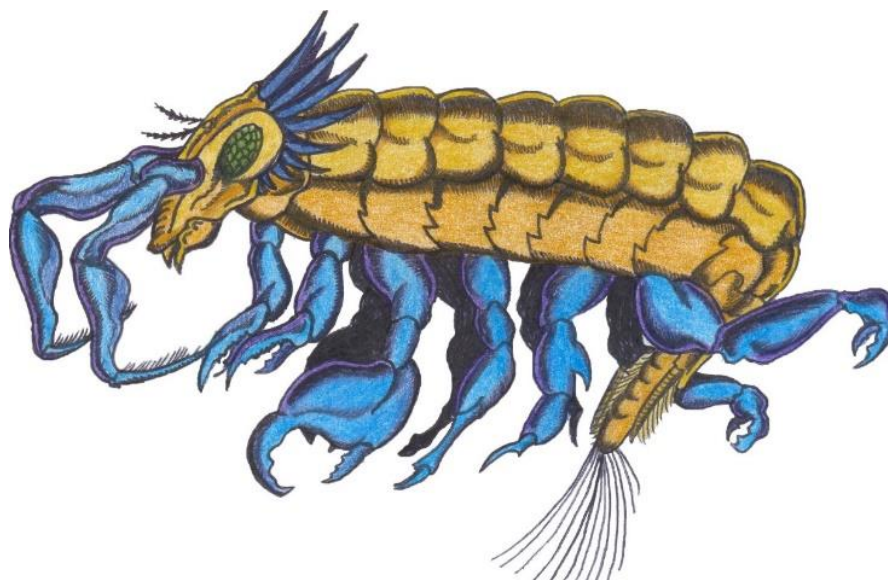
نخستین برخورد موجودات هوشمند ورجمکرد با هوباواها، زمانی رخ داد که هوموساهای خردمند به فن‌آوری پرواز دست یافتند و به ارتفاعات بالایی جو سیاره‌شان وارد شدند. آنها در آنجا با انبوهی از هوباواها روبرو شدند که در بین یکدیگر می‌لولیدند و نرمتان حباب مانند اطراف خود، یا حتا هم‌نوعان کوچک‌اندام‌تر خود را شکار می‌کردند.

نخستین برخوردهای هوموساها با این موجودات فاجعه‌آمیز بود. از آنجا که هوانوردهای هوموساها شکلی کروی داشت، گروهی از هوباواهای بزرگ آنها را با شکارهایشان اشتباه گرفتند و پس از حمله به آنها

با چنگالهای سختشان پوسته‌ی هوانوردها را از هم دریدند. در این نخستین برخورد، کل ناوگان تحقیقاتی که به سطوح بالایی جو وارد شده بود، منهدم گشت و فقط یکی از آنها پیش از سقوط توانست در مورد این خطر ناشناخته تصاویری را مخابره کند.

پس از آن بود که ساختن هوانوردهای نوک تیز و خمیده‌ی کنونی رایج شد. ظاهراً این هوانوردها از سوی هوباواها به عنوان نوعی هوباوای بسیار بزرگ در نظر گرفته می‌شوند و بنابراین جرأت نمی‌کنند به آن حمله کنند. جامعه‌ی هوباواها ساده است و محورش را خانواده‌هایی پنج شش نفره تشکیل می‌دهد. نشانه‌ای از فناوری یا فرهنگ و هنر در میان‌شان دیده نشده، اما بی‌شک هوشمند هستند، چون سالی چند بار در گردهمایی‌های عظیمی دور هم جمع می‌شوند و با گرفتن دست و پای همدیگر شبکه‌ای بر بالای ابرها درست می‌کنند که ممکن است چند صد کیلومتر مربع را در بر بگیرد. هوباواها در این حالت جرقه‌های الکتریکی خفیفی را بین خودشان رد و بدل می‌کنند و مغزشان به وضعیتی به کلی متفاوت با هوشیاری عادی‌شان وارد می‌شود. بسیاری از محققان این گردهمایی‌ها را نوعی آیین دینی دانسته‌اند و معتقدند این موجودات در جریان آن محتوای مغز خود را با دیگران سهیم می‌شوند و به این ترتیب پیوستن‌شان به هم آنان را به چیزی شبیه به شبکه‌های عصبی مانند می‌کند.

ریشه: نام این موجودات از کلمه‌ی حباب در پارسی و تازی مشتق شده است.



هورپات

هورپات‌ها از بومیان سیاره‌ی دور افتاده‌ای در خوشه‌ی پروین هستند و اطلاعاتی بسیار اندک درباره‌ی شکل بدن‌شان وجود دارد. چون این موجودات شگفت‌انگیز می‌توانند قیافه‌ی تمام جانداران دیگر را به شکلی کامل و بی‌نقص تقلید کنند و هنگام تماس با نژادهای دیگر کیهانی خود را به شکل ایشان در می‌آورند. به همین خاطر تا مدت‌ها مسافرانی که به خوشه‌ی پروین می‌رفتند گمان می‌کردند مهاجرنشینی‌هایی از نژاد خودشان در آنجا مستقر شده‌اند. تا آن که حقیقت برملا شد و جامعه‌ی هورپات‌ها به طور رسمی فاش ساخت که اعضایش توانایی تغییر شکل‌هایی چنین دقیق و سریع را دارند.

شکل اصلی هورپات‌ها بر اساس شواهدی پراکنده بازسازی شده و به نظر می‌رسد موجوداتی شش پا و باله‌دار و دوزیست باشند. هورپات‌ها ارتباط‌های خوب و دوستانه‌ای با سایر تمدن‌ها برقرار می‌کنند. اما کسی را به شهرهای خود راه نمی‌دهند و همیشه در قالب و قیافه‌ی موجودات دیگر با ایشان روبرو می‌شوند. توانایی ویژه‌ی این موجودات باعث شده به ویژه مورد توجه سازمان‌های جاسوسی و نظامی قرار بگیرند و به همین خاطر کد ژنتیکی‌شان هم در قلمرو جمهوری و هم در امپراتوری از زمره‌ی اطلاعات محرمانه و رده‌بندی شده قلمداد می‌شود و به خاطر کاربردهایی که می‌تواند پیدا کند، از دسترس گروه‌های سیاسی و مذهبی خارج است.

شایعه‌ای بر سر زبانهاست که بر مبنای آن تمام رهبران سیاسی کهکشان در واقع هورپاتیایی هستند که به شکل‌های گوناگون در آمده‌اند و پشت پرده برای حکومت بر جهان با هم متحد شده‌اند. اما این حرفها به دلایل متفاوت نادرست است. مهمتر از همه این که هورپاتها هرگز از سیاره‌ی زادگاهشان خارج نمی‌شوند و اگر از میدان گرانش سیاره‌شان بیرون بروند، دچار مرضی خطرناک می‌شوند و می‌میرند.

ریشه: نام این نژاد از کلمه‌ی پهلوی هورپت گرفته شده که در عربی به حربا تبدیل شده و یعنی

آفتاب‌پرست و این جانوری است که در استتار و تغییر رنگ استاد است.



هوموسا

هوموساها خردمندترین و برترین نژادی هستند که تا به حال در کهکشان راه شیری تکامل یافته است.^۳ این موجودات، به اندازه‌ی یک مگس معمولی اندازه دارند،^۴ دو دست و دوپای متناسب دارند، رنگ پوستشان در جوانی آبی کم‌رنگ است، اما به تدریج با زیاد شدن سنشان تیره‌تر می‌شود و می‌تواند تا سبز یشمی هم تغییر کند. تناسب بین اجزای بدن این موجود شگفت‌انگیز است و چهره‌ی آن زیباترین صورتی است که در جهان خلق شده است. تمدن پیشرفته و خیره‌کننده‌ای که توسط این موجودات بنا نهاده شد، در نهایت به فروپاشی امپراتوری مولوک انجامید و جمهوری چهارم را پدید آورد که هنوز هم در تمام بخشهای متمدن کیهان تداوم دارد. مردمان نژاد هوموسا، در تمام منظومه‌های بزرگ به شجاعت و قدرت و هوشمندی مشهورند و بخش مهمی از دستاوردهای رایج فنی و علمی توسط این نژاد ابداع شده است.

^۳ از آنجا که نویسنده‌ی این فرهنگ خود به نژاد هوموسا تعلق داشته، دیدگاهی تعصب‌آمیز و خودبزرگ‌بینانه را در مورد تمدن خود به نمایش گذاشته است. دقت داشته باشید که بخش مهمی از عناوین مورد ادعای نویسنده مورد پذیرش سایر نژادهای هوشمند کیهانی نیست.

^۴ تمام جمله‌ها در وصف هوموساها بنا به معیارهای زمینی، افزوده‌ی مترجم است. چون در سراسر کتاب نویسنده قد موجودات را بر مبنای اندازه‌ی هم‌نژادانش ذکر کرده و در اینجا هم اشاره‌ای به ابعاد خود نکرده، چون آشنایی با آن را برای تمام خوانندگان هوشمند بدیهی دانسته است.

هوموساها دو دست و دو پا دارند. پاهایشان نیرومند و بزرگ است، اما دستانی باریک و ظریف دارند و از آن تنها برای نوشتن و طراحی و انجام کارهای فنی دقیق استفاده می‌کنند. بدنی عضلانی و نیرومند دارند که از بیرون توسط زرهی سخت، نازک، ولی انعطاف‌پذیر پوشیده شده است. در درون بدنشان استخوان دیگری وجود ندارد و به همین دلیل می‌توانند در شرایط ویژه تغییر شکل دهند و از شکلی به شکل دیگر تبدیل شوند، اما معمولاً از این توانایی خود استفاده نمی‌کنند. چرا که حالت معمولی و پایه‌شان زیباترین وضعیت شناخته شده برای کل موجودات زنده است. هوموساها در گذشته‌های بسیار دور موجوداتی جنگجو و خشن بودند، اما پس از ظهور پیشوای مقدس‌شان «چرفیشِ عالی‌شان»، دچار تحول شدند و در راه دانش و شناخت گام نهادند.

گفتارهای چرفیش بزرگ تا هزاران سال از سوی خودکامگانی کوتاه‌فکر به صورتی ناقص و نادرست به صورتی تعبیر می‌شد که استمرار حکومت ایشان را تضمین کند. این امر ادامه داشت، تا اینکه پس از جنبش نوزایی مذهبی، برداشتی جدید از سخنان چرفیش فرزانه به دست آمد، و پس از آن بود که پیشرفت واقعی هوموساها آغاز شد. این پیشرفت، بر مبنای برداشتی آزادانگارانه و شخصی از دین ممکن شد که راه را بر سنت کهنِ قربانی کردن کافران می‌بست.

پس از این انقلاب فکری، هوموساها دست اندرکار ساختن تمدنی درخشان شدند. در نتیجه پس از مدتی کوتاه هزاران کوچ‌نشین در دنیاهای قابل سکونت همسایه‌شان تاسیس کردند و در منظومه‌های اطراف پراکنده شدند. این جوامع به زودی در قالب فدراسیونی بین‌ستاره‌ای متحد شدند و هسته‌ی مرکزی جمهوری سوم کیهانی را پدید آوردند. این جمهوری نژادهای متمدن دیگر را هم در خود می‌پذیرفت و به زودی به قدری گسترش یافت که منافعش با امپراتوری اقتدارطلب مولوک برخورد پیدا کرد. پس از این جریان دوران هفتصد ساله‌ی جنگهای آزادیبخش آغاز شد که در نهایت به فروپاشی تمدن مولوک و بنیاد شدن جمهوری

چهارم انجامید. به این ترتیب مردم هوموسا که از سوی خالق کهکشانشانها برای راهبری جهان برگزیده شده‌اند، مسئولیت هدایت جهانی را بر عهده گرفتند که خالقشان به خاطر این نژاد سربلند آن را آفریده بود.

ریشه: نام این نژاد از ترکیب بخشهای آغازین «هومو ساپینس» ایجاد شده که اسم علمی گونه‌ی انسان

است.





هونتارای

موجوداتی هستند جنگجو و خشن، با تنه‌ای عضلانی و نیرومند و دو دست چابک. بخش پایینی تن‌شان به مار شبیه است و با آن به چالاکی بر زمین می‌خزند. دستانشان مهارتی چشمگیر برای کار با انواع سلاح‌ها دارد و اغلب جنگ‌افزارهایی مرگبار را بر بدن‌شان سوار می‌کنند و گاه با جراحی در درون کالبدشان جاگذاری می‌کنند. درازای بدن بزرگترین‌هایشان به پنج متر می‌رسد و در حالت ایستاده بلندای قامتشان حدود سه متر است.

هونتارای‌ها برای نخستین بار در سیاره‌های خوشه‌ی پروین دیده شدند و به سرعت همراه با ارتشهای مهاجمی که در آن محدوده تاخت و تاز می‌کردند، به سایر نقاط کیهان انتقال یافتند. اصل و ریشه‌ی نژادی این موجودات مشخص نیست و درباره‌ی سیاره‌ی زادگاهشان هم چندین نظریه وجود دارد. حتا نام هونتارای هم برچسبی بیرونی است و واژه‌ای است در زبان مولوک مزدور معنا می‌دهد. یعنی در این مورد که این موجودات در آغاز خود را با چه نامی می‌خوانده‌اند هم اطلاعاتی در دست نیست. این موجودات زبان بومی ندارند و با زبان اربابان خود گفتگو می‌کنند.

هونتارای‌ها جنگجویانی بسیار زنده و نیرومندند که فقط در برابر پول و امکانات زیستی مناسب خدمات خود را در اختیار دیگران می‌گذارند. هیچ پایبندی به عقیده یا نژاد خاصی ندارند و هرکس که بیشترین پول را پردازد اربابشان خواهد بود. در زمان امپراتوری مولوک بخش مهمی از آنها در خدمت ارتش امپراتوری در آمدند و در مقام سربازانی مطیع و با انضباط بسیار برای مولوک‌ها مفید بودند. در گرماگرم نبرد بین جمهوری

چهارم و امپراتوری، بخش مهمی از هونتارای‌ها به دست هم‌نژادان خود کشته شدند، چون سرکردگان نیروهای جمهوری خواه هم به ارزش جنگی آنها پی برده بودند و گروههایی از آنها را اجیر کرده بودند.

پس از استقرار جمهوری چهارم که جنگ و خونریزی رواج کمتری پیدا کرد، این موجودات را می‌توان در نقش محافظ شخصی و نگهبان شرکت‌های تجاری بزرگ دید. عده‌ی زیادی از آنها در این مقطع زمانی در استخدام موراشوها هستند تا امنیت نقل و انتقالات تجارتي آنها را در کپکشان تضمین کنند. برخی از این موجودات در مقام استاد هنرهای رزمی یا قهرمانان ورزشی اعتبار و شهرتی در سراسر کیهان به دست آورده‌اند.

ریشه: نام این نژاد از ترکیب دو قوم «هون» و «تاتار» ساخته شده است.





هونو

هونوها موجوداتی خشن و بی‌فرهنگ هستند که امروز تنها گروهی اندک ازشان در سیاره‌ی بومی‌شان -اوختار- باقی مانده‌اند. اوختار دنیایی گرم و بیابانی است که گله‌های بیشماری از چرندگان قوی هیکل و وحشی بر آن زندگی می‌کنند. این گله‌ها در موج‌هایی پیاپی بر دشتهای پهناور این سیاره حرکت می‌کنند و پوشش گیاهی‌اش را می‌بلعند و خود به دست هونوها شکار می‌شوند.

هونوها موجوداتی با قد حدود یک متر هستند که سری درشت و گوشهایی پهن و دست و پاهایی کج دارند. دست هونوها گوشتالود و انباشته از رگ و پی است و با نهادن دستانشان بر هم دستگاه عصبی‌شان چفت و بست می‌شود و به این شکل با هم ارتباط برقرار می‌کنند. اوختار جوی بسیار سنگین و غلیظ دارد. از این رو دستگاه صوتی هونوها صداهایی تولید می‌کند که شدت‌اش از آستانه‌ی شنوایی بیشتر نژادها پایینتر است. به همین خاطر در سیاره‌های دیگر برای سخن گفتن با سایر موجودات ناچارند فریاد بزنند و باز در این حال هم طنین فریادشان در گوشها به زمزمه‌ای خفیف شبیه می‌شود.

هونوها در قبیله‌های بزرگی در شهرهای پرنده‌شان در لایه‌های بالایی جو اوختار زندگی می‌کنند و در دسته‌هایی چند هزار نفری برای شکار به زمین فرود می‌آیند. هونوهایی که به دنیا‌های خارج از منظومه‌ی اوختار کوچ کرده‌اند معمولاً به عنوان مزدور و قاچاقچی به استخدام گروه‌های زیرزمینی در می‌آیند. این

موجودات قواعد اخلاقی خاصی را رعایت نمی‌کنند و در انتقامجویی از دشمنانشان یا ابراز خشونت دربارهی غریبه‌ها حدی نمی‌شناسند.

ریشه: نام این موجودات از قوم هون گرفته شده است.





هیتاسپ

هیتاسپ‌ها موجوداتی هستند که به نژاد افسانه‌ای انسان شباهتی دارند. مهمترین تفاوتشان این است که در سیاره‌ی وگا زندگی می‌کنند، که به دور خورشیدی بسیار بزرگتر از خورشید زمین می‌گردد. مانند آدمها دارای دو دست و دو پا و یک سر هستند. اندازه‌شان بسیار بزرگتر از آدم است، و قدشان به سه و گاهی چهار متر می‌رسد. مانند مورچگان در شهرهایی پرجمعیت زندگی می‌کنند و مثل موریانگان برای انجام کارهای مشخصی تخصص یافته‌اند. در جامعه‌ی منظم و سازواره‌مانند آنها، دو طبقه‌ی اجتماعی مشخص دیده می‌شود: دانشمندان که مجموعه‌ای متورم و جمعیتی کمتر دارند و وظیفه‌شان اندیشیدن است، و کارگران که بر پیشانی‌شان یک تیغه‌ی استخوانی بزرگ دارند و اعضای فعال اصلی کلنی محسوب می‌شوند. کارگران کارهای اصلی جامعه را انجام می‌دهند و به عنوان سربازان خانواده‌ی بزرگشان هم عمل می‌کنند.

هیتاسپ‌ها تاریخی بسیار طولانی و درخشان دارند و یکی از متمدن‌ترین نژادهای کیهان هستند. برخی از اساطیر فراموش شده، منشأ آنها را مهاجرانی می‌داند که میلیونها سال قبل از سیاره‌ای افسانه‌ای به نام زمین به آنجا کوچیدند، و نخستین مهاجرنشینهای متمدن وگا را شکل دادند. گویا این مهاجران به تدریج با محیط غیرعادی وگا سازگار شده‌اند، و تغییر شکل یافته‌اند. هیتاسپ‌ها به عنوان یکی از نخستین تلاشهایشان در مسافرت‌های فضایی، به سیاره‌ای که زمین پنداشته می‌شد سفر کردند، اما در آنجا جز بقایای نابود شده و قدیمی یک نژاد متمدن کوتوله چیز دیگری نیافتند. برخی شباهت‌ها بین اساطیر قدیمی هیتاسپ‌ها و آنچه در

این بقایای ویران شده کشف شد، تایید می‌کرد که زمین روزگاری زادگاه این نژاد بوده است. مهمترین این مشابهت‌ها به سه بنای عجیب سنگی هرم مانند مربوط می‌شد که در زمان فعالیت باستان‌شناسان هیتاسپی فقط چند متر ارتفاع داشتند، اما گویا در زیر زمین ادامه داشته و زمانی بزرگتر بوده‌اند.

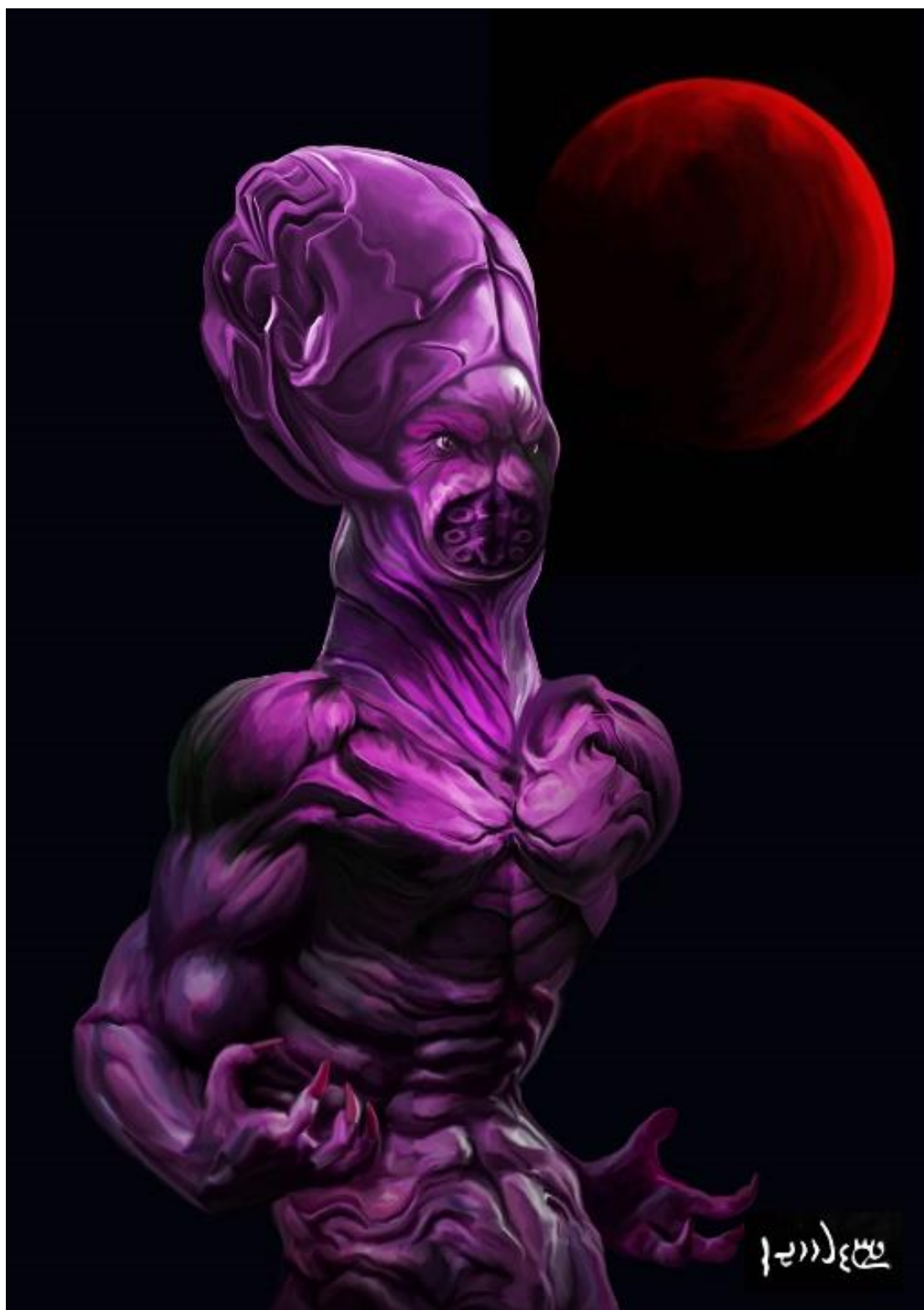
شواهد باستان‌شناسی نشان داده که این سیاره در روزگاری دور دارای تمدنی بوده که در اثر جنگهای اتمی به شکلی غیرعادی به حیات خود پایان داده است. در برخی از کتیبه‌ها اشاره به نبرد در بین کشورهای انسانی شده بود، اما این مفاهیم برای هیتاسپ‌ها که جنگ با هم‌نوع برایشان غیرقابل تصور است، ترجمه‌ناپذیر می‌نمود.

هیتاسپ‌ها فاقد جنسیت هستند. همه‌ی مسایل مربوط به تولید مثل آنها را یک رایانه‌ی عظیم مرکزی کنترل می‌کند. همین رایانه تعداد فرزندان مورد نیاز کلنی، و طبقه‌ی اجتماعیشان را هم تعیین می‌کند. فرزندان تازه از راه مهندسی ژنتیک و همانندسازی تولید می‌شوند. رایانه هر بار خصوصیات مورد نیاز ژنومی فرزندان را تعیین می‌کند و بنابراین همواره کلنی دارای بهینه‌ی تعداد، و ترکیبات ژنتیکی از افراد مورد نیازش است. گویا در ابتدا هم همین مهندسی ژنتیک و ترکیب مصنوعی صفات وراثتی بوده که امکان مهاجرت از سیاره‌ای متفاوت مانند زمین را به آنجا فراهم آورده است.

هیتاسپ‌ها در شهرهایی نفوذناپذیر و کروی شکل، در قعر اقیانوسهای وگا زندگی می‌کنند. آنها با طبیعت وحشی سیاره‌شان چندان تماس ندارند، و از تمام آسایشی که تکنولوژی می‌تواند به موجودات زنده هدیه کند، بهره‌مندند. تنها جانور همزیست با آنها، نوعی مارماهی با خون اسیدی است، که ابعادی نزدیک به اتوبوسهای شهری را دارد و برای حمل بار و سوارکاری در اقیانوس به کار می‌رود. این جانوران که به راحتی رام می‌شوند، هارس نام دارند. خون آنها بسیار اسیدی است و برای درمان برخی از بیماریها کاربرد دارد.

هیتاسپ‌ها، از مهمترین فضاوردان کیهان هستند و از بنیانگذاران جمهوری چهارم کهکشانی محسوب می‌شوند.

ریشه: اسم هیتاسپ به ریشه‌ای اوستایی باز می‌گردد و نام پهلوانی در اساطیر کهن ایرانی است.



یونگی

یونگی‌ها موجوداتی جنگجو و مغرور هستند که در چمنزارهای همستگان زندگی می‌کنند. در نیمه‌ی آغازین زندگی‌شان رنگ پوست‌شان آجری و تقریباً سرخ است، اما به دلیل تغذیه از نوعی جانور علفخوار غول‌پیکر که رنگیزه‌ای آبی در بدنش انبار می‌کند، کم‌کم با افزایش سن‌شان رنگ بدنشان به آبی درخشان تغییر می‌یابد. این رنگ آبی برای آن علفخواران عظیم مشکلی ایجاد نمی‌کند، چون دشمن طبیعی‌ای جز یونگی‌ها ندارند. اما این رنگ آبی درخشان که عقوبت خوردن آن علفخواران است، برای این موجودات خطرناک است، چون شکارچیان پرنده‌ی درنده‌ای را به سمتشان جلب می‌کند که از جثه‌ی به نسبت کوچکشان پروایی ندارند.

یونگی‌های بالغ در حدود اندازه‌ی یک قوچ قد و قامت دارند و بدنشان به خاطر متراکم بودن بافت گوشتی‌شان بسیار سنگین و محکم است. به شکلی شگفت‌انگیز هم جنس نر و ماده‌شان هم جداست و هم در یک بدن جای گرفته است. به این شکل که این موجودات تا سن بلوغ تمایز جنسی ندارند و همه به هم شبیه هستند. بعد از بلوغ، تقریباً از همان زمانی که خوردن گوشت گولهای علفخوار را آغاز می‌کنند و رنگشان کبود می‌شود، غدد جنسی نر و ماده هم در بدنشان فعال می‌شود و به این ترتیب نخست اندامهای حسی و دهان‌شان رشد می‌کند و دو برابر می‌شود و بعدتر کل سرشان به دو کله‌ی چسبیده به هم بدل می‌شود، که یکی اش نر است و دیگری ماده. این موجودات عادت شگفت‌انگیزی دارند و آن هم این که نر و ماده باید با هم رایزنی کنند و یکی‌شان دیگری را برای بچه‌دار شدن متقاعد کند. این در حالی است که اصولاً رفتار

جفتگیری ندارند و هر دو اندام جنسی شان در همان یک پیکر جای گرفته است. وقتی کله‌ی نر و ماده درباره‌ی زادآوری به توافق برسند، غدد جنسی نر از بخشی از بدن یونگی به بخشی دیگر مهاجرت می‌کند و تخمهای ماده را بارور می‌کند و به این شکل یونگی‌ها باردار می‌شوند. این موجودات بچه‌زا هستند و فرزندان شان را تا مدتی سرپرستی می‌کنند.

معدودی از یونگی‌ها که از سیاره‌ی زادگاه خود خارج شده‌اند و رژیم‌های غذایی متفاوتی را تجربه کرده‌اند، سیر بلوغ متفاوتی را طی می‌کنند و معمولاً تمایز جنسی و دوتا شدن کله در شان دیده نمی‌شود. این مهاجران به خاطر حذف شدن گوشت علفخواران همستگان فاقد رنگیزه‌ی آبی هستند و در اوج رشد شان هم رنگشان شبیه موجود نابالغ است. بر همین مبنا زیست‌شناسان حدس می‌زنند که آن رنگیزه‌ها در جدا شدن جنس نر و ماده در بدن یونگی‌ها نقشی ایفا کنند.

یونگی‌ها به صورت قبیله‌هایی متحد با هم در سطح همستگان زندگی می‌کنند و نسبت به هم‌نژادان خود حالت پرخاشگری ندارند. در فواصل زمانی بسیار کوتاهی بچه‌هایی درست شبیه به خود را تولید می‌کنند. نظام اشتراکی کامل و بی‌نقصی بر جامعه‌شان حاکم است و بیشتر عمر شان را در شکار علفخواران ریز و درشت همستگان سپری می‌کنند. ذهن‌هایشان به هم متصل است و به ندرت با هم سخن می‌گویند. اما زبانی تصویری و ساده دارند و زبانهای نژادهای دیگر کیهانی را تا حدودی فرا می‌گیرند. هنر اصلی شان ترسیم نقشه‌هایی متقارن و پیچیده بر صخره‌ها و دشتهاست که مدتی اندک بر جای می‌ماند و با بارش بارانهای موسمی همستگان مدام شسته می‌شود.

یونگی‌ها یک مهاجرنشینی شکارچی کوچک در ماه دوم همستگان دارند، و کلنی‌های کوچکی از آنها در گوشه و کنار قلمرو جمهوری وجود دارد. اما خودشان فضانورد نیستند و با سفینه‌های اجاره‌ای نژادهای دیگر در کیهان سفر می‌کنند.

ریشه: نام این موجودات از نام روانشناس مشهور کار گوستاو یونگ گرفته شده که به حضور همزمان

دو جنس نر و ماده (آنیما و آنیموس) در یک بدن باور داشت.







کتابهایی دیگر به قلم دکتر شروین وکیلی

مجموعه‌ی تاریخ خرد ایرانی

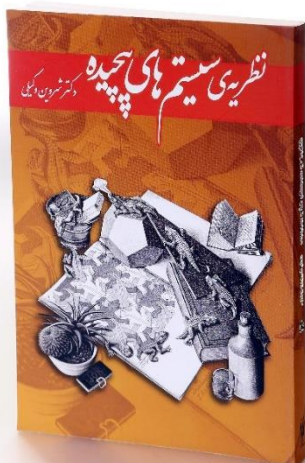
کتاب نخست: زند گاهان، شوراآفرین، ۱۳۹۴

کتاب دوم: تاریخ خرد ایونی، علمی و فرهنگی، ۱۳۹۵

کتاب سوم: واسازی افسانه‌ی افلاطون، ثالث، ۱۳۹۵

کتاب چهارم: خرد بودایی، خورشید، ۱۳۹۵

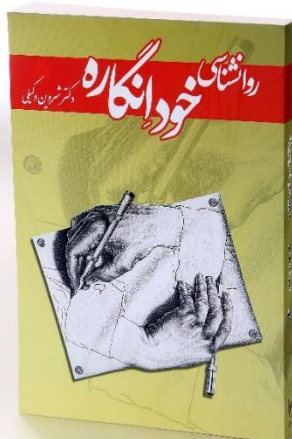




مجموعه دیدگاه زروان

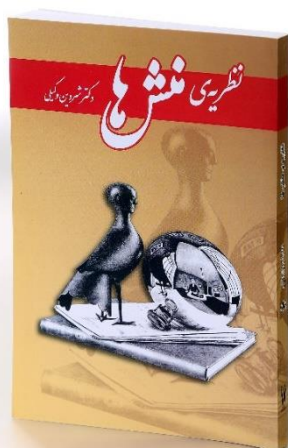
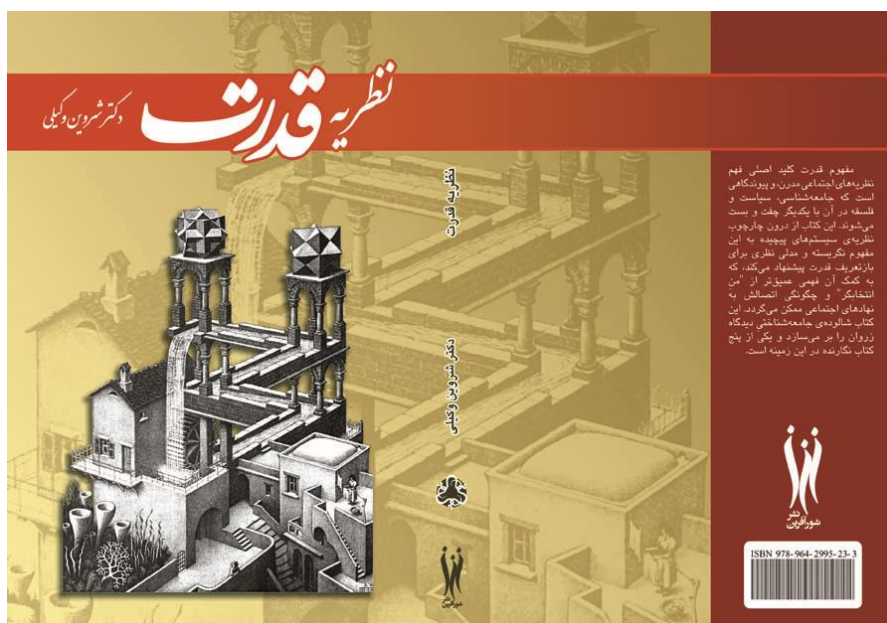
کتاب نخست: نظریه‌ی سیستم‌های پیچیده، شورآفرین، ۱۳۸۹

کتاب دوم: روانشناسی خودانگاره، شورآفرین، ۱۳۸۹



کتاب سوم: نظریه‌ی قدرت، شورآفرین، ۱۳۸۹

کتاب چهارم: نظریه‌ی منش‌ها، شورآفرین، ۱۳۸۹



مفهوم قدرت کتبی اصلی فهم نظریه‌های اجتماعی مدرن و پیشگامی است که جامعه‌شناسی، سیاست و فلسفه در آن با یکدیگر گفت و بحث می‌شوند. این کتاب از درون پارادایم نظریه‌ی سیستم‌های پیچیده به این مفهوم نگریسته و مدلی نظری برای بازتعریف قدرت پیشنهاد می‌کند، که به کمک آن فهمی عمیق‌تر از من اجتماعی و چگونگی ارتباط آن به نیازهای اجتماعی ممکن می‌گردد. این کتاب شالوده‌ی جامعه‌شناختی و دیدگاه زروان را بر می‌سازد و یکی از پنج کتاب نگارنده در این زمینه است.

مؤلفان



ISBN 978-964-2995-23-3

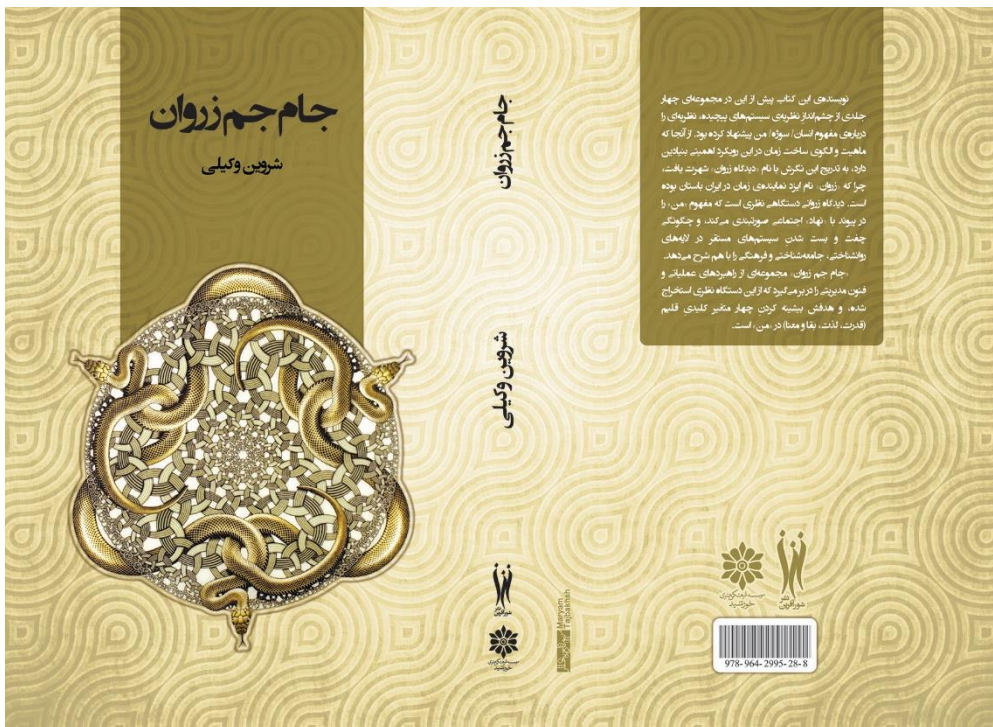


کتاب پنجم: درباره‌ی زمان؛ زروان کرانمند، شورآفرین، ۱۳۹۱

کتاب ششم: زبان، زمان، زنان، شورآفرین، ۱۳۹۱



کتاب هفتم: جام جم زروان، شورآفرین، ۱۳۹۳



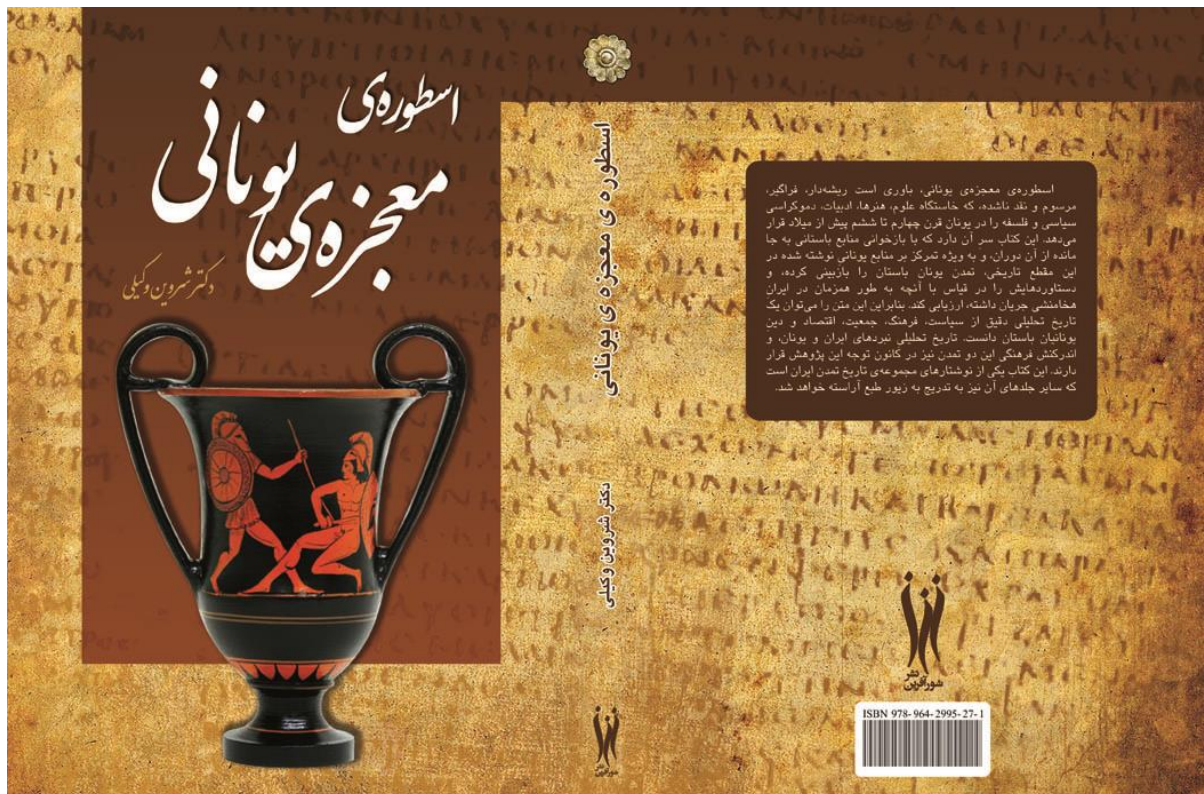
مجموعه‌ی تاریخ تمدن ایرانی

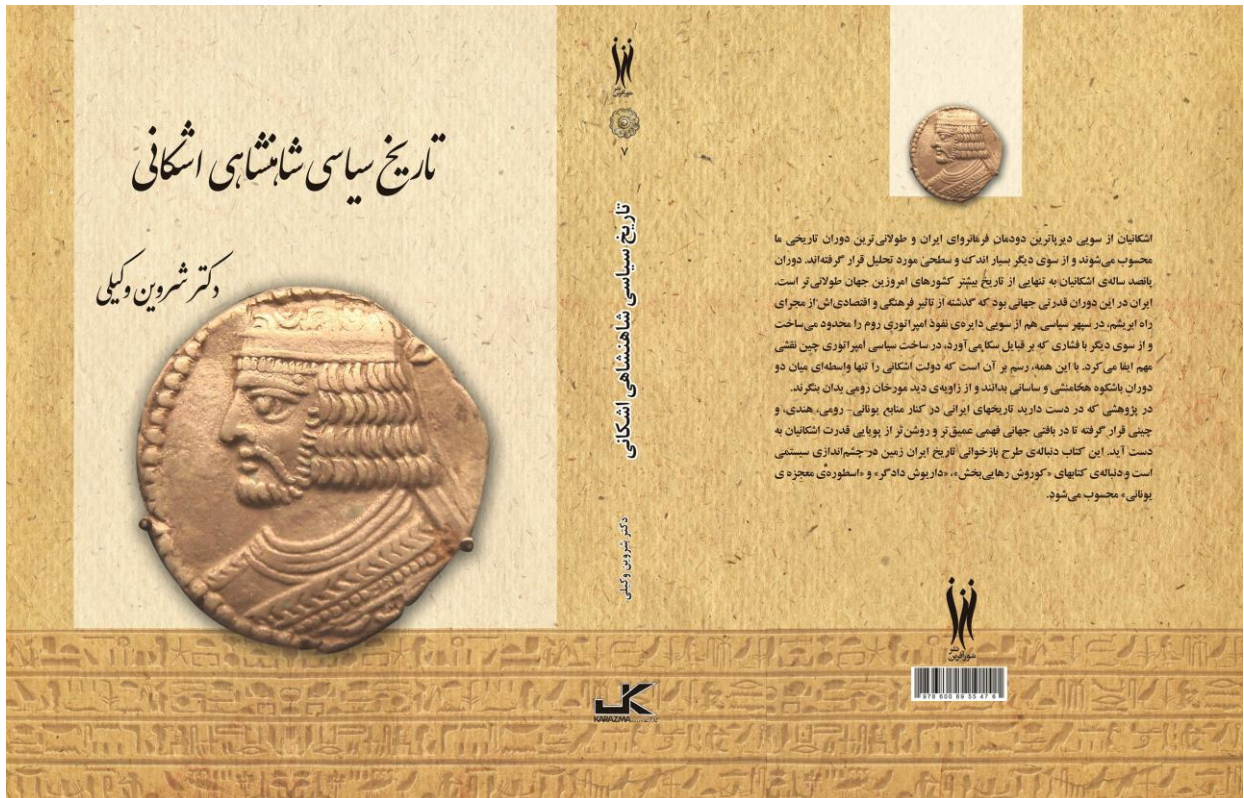
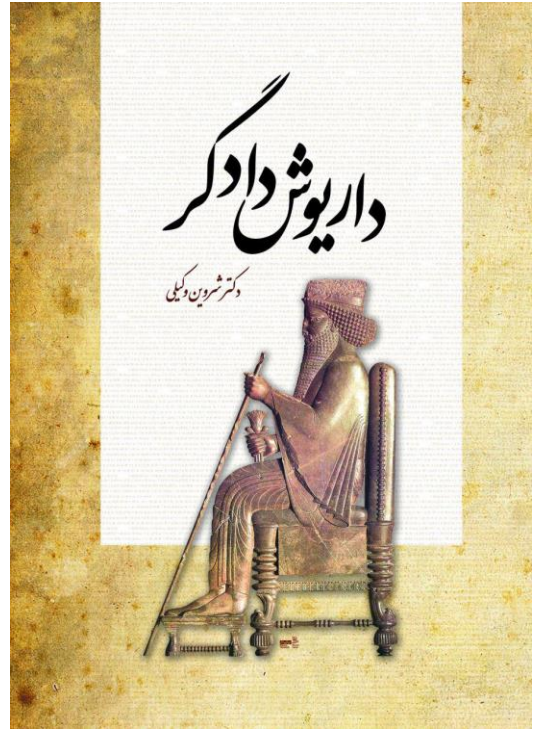
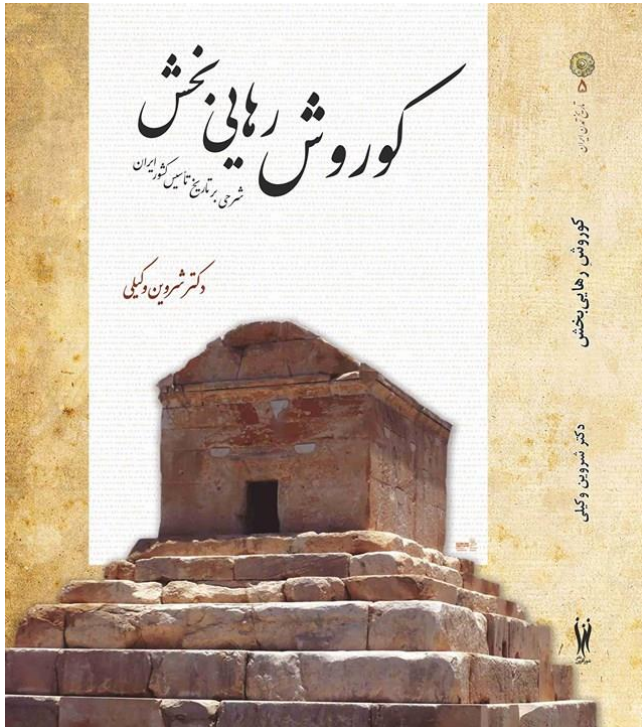
کتاب نخست: کوروش رهایی‌بخش، شورآفرین، ۱۳۸۹-۱۳۹۱

کتاب دوم: اسطوره‌ی معجزه‌ی یونانی، شورآفرین، ۱۳۸۹

کتاب سوم: داریوش دادگر، شورآفرین، ۱۳۹۰

کتاب چهارم: تاریخ سیاسی شاهنشاهی اشکانی، شورآفرین، ۱۳۹۳



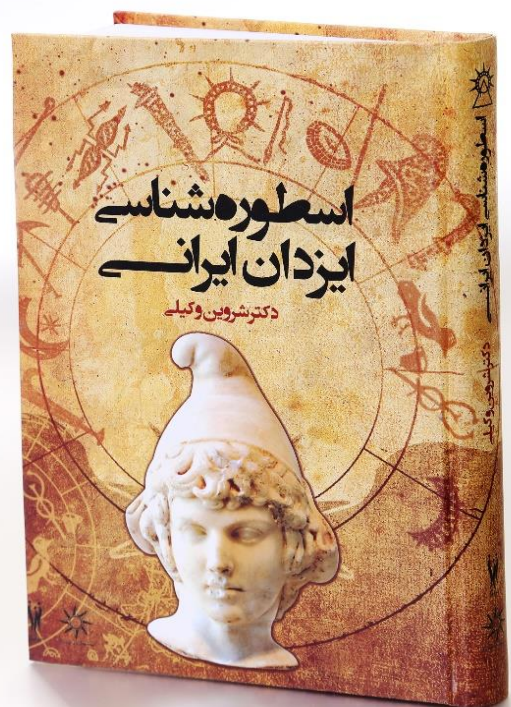
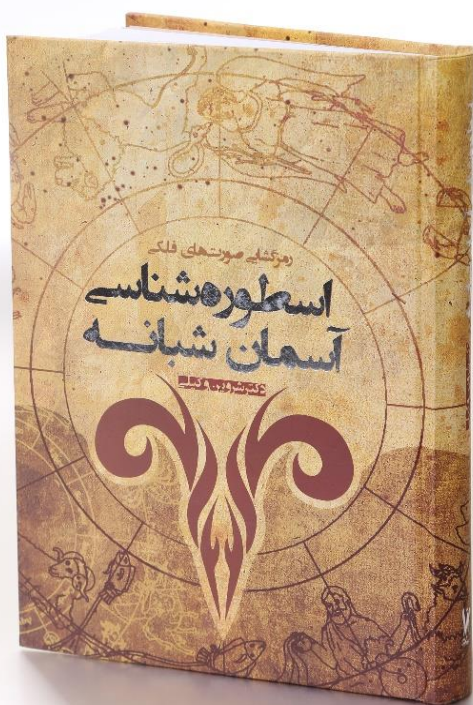


مجموعه‌ی اسطوره‌شناسی ایرانی

کتاب نخست: اسطوره‌شناسی پهلوانان ایرانی، پازینه، ۱۳۸۹

کتاب دوم: رویای دوموزی، خورشید، ۱۳۷۹

کتاب سوم: اسطوره‌شناسی آسمان شبانه، شوراآفرین، ۱۳۹۱

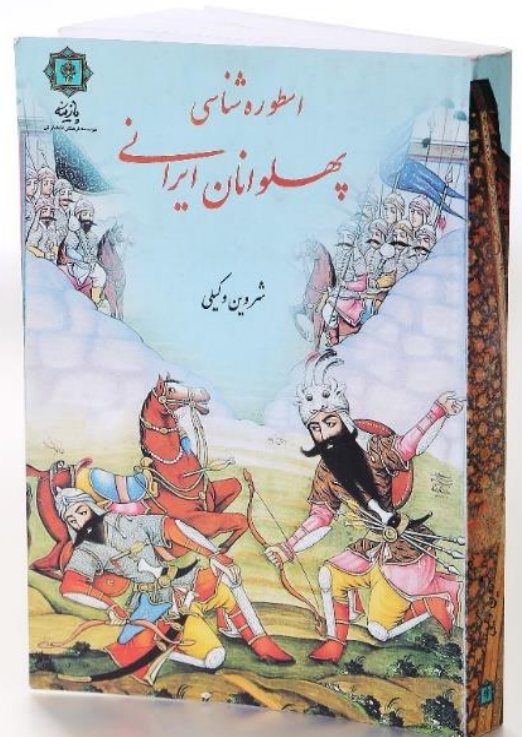
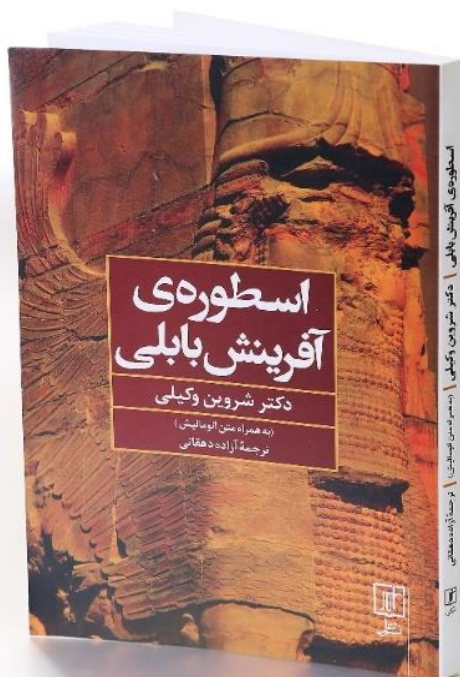


کتاب چهارم: اسطوره‌ی یوسف و افسانه‌ی زلیخا، خورشید، ۱۳۹۰

کتاب پنجم: اسطوره‌ی آفرینش بابلی، علم، ۱۳۹۲

کتاب ششم: پالایش‌های امیدوکلس، خورشید، ۱۳۹۴

کتاب هفتم: اسطوره‌شناسی ایزدان ایرانی، شورآفرین، ۱۳۹۵



جامعه‌شناسی جوک و خنده



شروین وکیلی

مجموعه‌ی عصب - روانشناسی و تکامل

کتاب نخست: کلبدشناسی آگاهی، خورشید، ۱۳۷۷

کتاب دوم: رساله‌ی هم‌افزایی، خورشید، ۱۳۷۷

کتاب سوم: مغز خفته، اندیشه‌سرا، ۱۳۸۵

کتاب چهارم: جامعه‌شناسی جوک و خنده، اندیشه‌سرا، ۱۳۸۵

کتاب پنجم: عصب‌شناسی لذت، خورشید، ۱۳۹۱

کتاب ششم: فرگشت انسان، بی‌نا، ۱۳۹۴

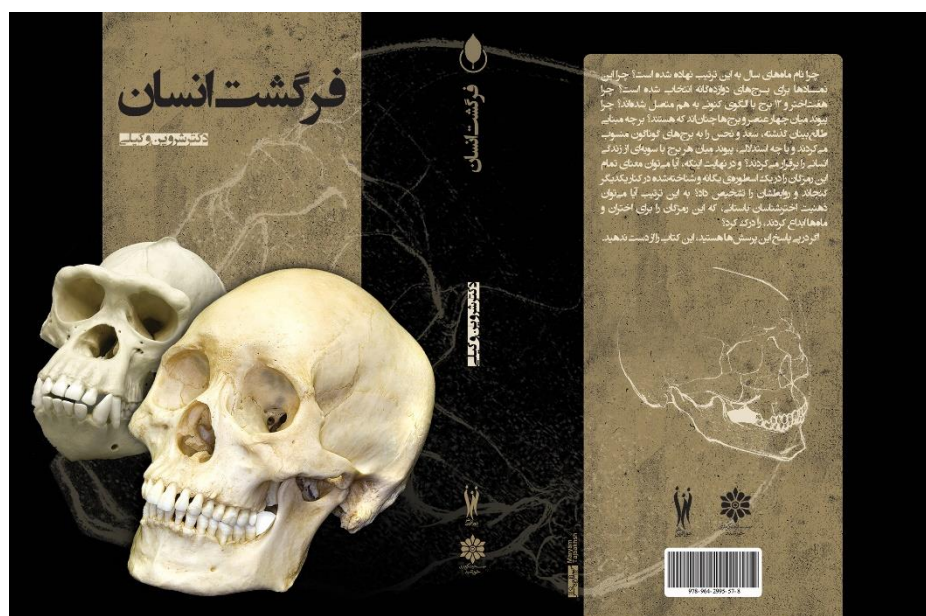
کتاب هفتم: همجنس‌گرایی: از عصب‌شناسی تا تکامل، خورشید، ۱۳۹۵

مغز خفته

فیزیولوژی و روانشناسی خواب و رویا



شروین وکیلی



مجموعه‌ی فلسفه

کتاب نخست: آناتومی شناخت، خورشید، ۱۳۷۸

کتاب دوم: درباره‌ی آفرینش پدیدارها، خورشید، ۱۳۸۰

کتاب سوم: کشتنِ مرگ‌ارزان، خورشید، ۱۳۹۵





مجموعه‌ی داستان، رمان و شعر

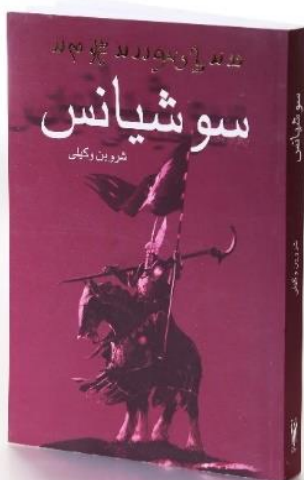
کتاب نخست: ماردوش، خورشید، ۱۳۷۹



کتاب دوم: جنگجو، اندیشه‌سرا، ۱۳۸۱

کتاب سوم: سوشیانس، تمدن - شورآفرین، ۱۳۸۳

کتاب چهارم: جام جمشید، خورشید، ۱۳۸۶



کتاب پنجم: حکیم فارابی، خورشید، ۱۳۸۷

کتاب ششم: راه جنگجو، شورآفرین، ۱۳۸۹

کتاب هفتم: نفرین صندلی (مبل جادویی)، فرهی، ۱۳۹۱



کتاب هشتم: دازیمدا، بی‌نا، ۱۳۹۳

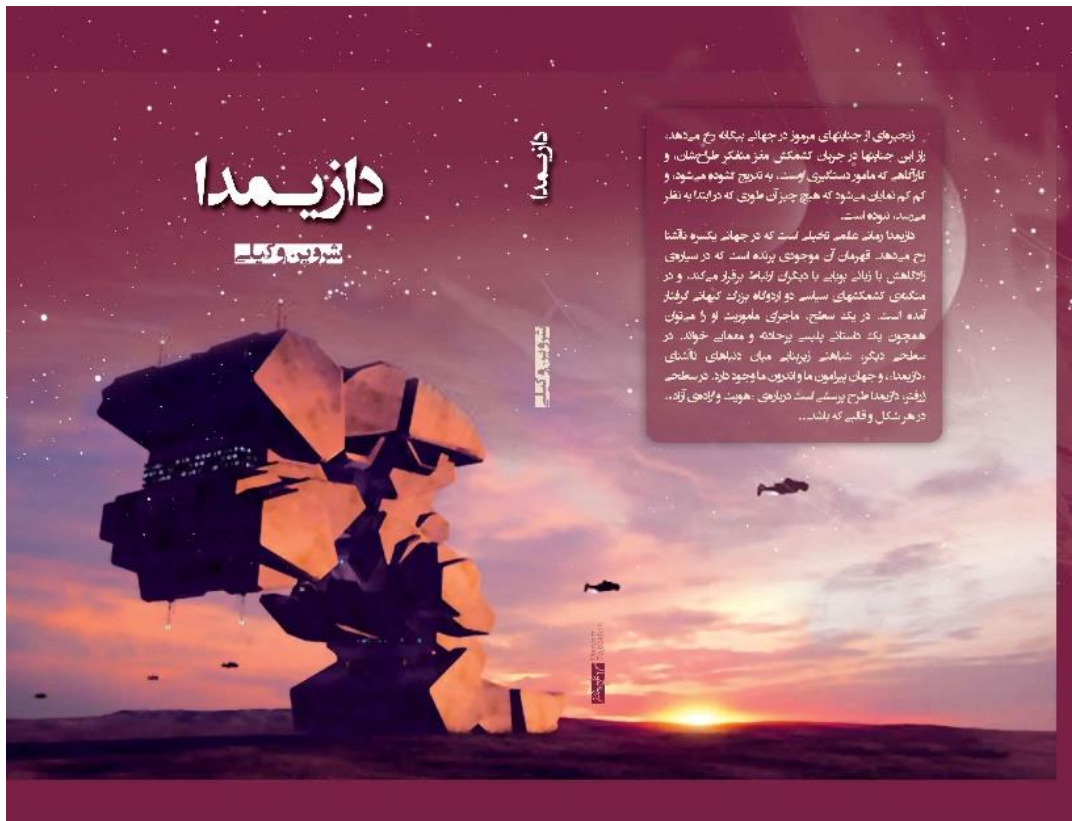
کتاب نهم: فرشگرد، خورشید، ۱۳۹۵

کتاب دهم: جم، شورآفرین، ۱۳۹۵

کتاب یازدهم: آرمانشهر؛ مجموعه‌ی داستان کوتاه، خورشید، ۱۳۹۵

کتاب دوازدهم: زیر؛ مجموعه داستان کوتاه تاریخی، خورشید، ۱۳۹۵

کتاب سیزدهم: مرتاض؛ مجموعه داستان کوتاه طنز، خورشید، ۱۳۹۵

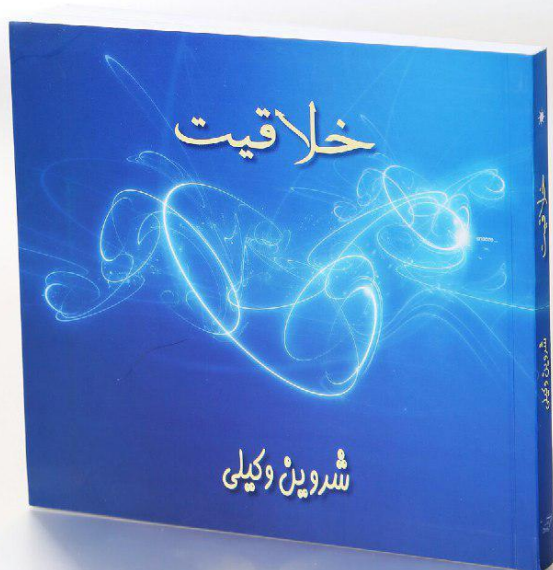


مجموعه‌ی راهبردهای زروانی

کتاب نخست: خلاقیت، اندیشه‌سرا، ۱۳۸۵

کتاب دوم: کارگاه مناظره، جهاد دانشگاهی دانشگاه تهران، ۱۳۹۲

کتاب سوم: بازی‌نامک، شورآفرین، ۱۳۹۵



مجموعه‌ی ادبیات

کتاب نخست: ملک‌الشعراى بهار، خورشید، ۱۳۹۴

کتاب دوم: نیمایوشیج، خورشید، ۱۳۹۴

کتاب سوم: پروین، سیمین، فروغ، خورشید، ۱۳۹۵

کتاب چهارم: لاهوتی و شاعران انقلابی، خورشید، ۱۳۹۵

کتاب پنجم: خویشتنِ پارسی، خورشید، ۱۳۹۵

کتاب ششم: عشاق‌نامه، خورشید، ۱۳۹۵





مجموعه‌ی سفرنامه‌ها

کتاب نخست: سفرنامه‌ی سغد و خوارزم، خورشید، ۱۳۸۸

کتاب دوم: سفرنامه‌ی چین و ماچین، خورشید، ۱۳۸۹

کتابهای دیگر

کتاب نخست: نام شناخت، خورشید، ۱۳۸۲

کتاب دوم: کاربرد نظریه‌ی سیستمهای پیچیده در مدلسازی تغییرات فرهنگی، جهاد دانشگاهی دانشگاه

تهران، ۱۳۸۴.

کتاب سوم: گاندی، خورشید، ۱۳۹۴

کتاب چهارم: رخ‌نامه: جلد نخست، خورشید، ۱۳۹۵

کتاب پنجم: سرخ، سپید، سبز: شرحی بر رمانتیسیم ایرانی، خورشید، ۱۳۷۹

مجموعه مقاله‌ها

جلد نخست: نظریه‌ی زروان، خورشید، ۱۳۹۵

جلد دوم: جامعه‌شناسی، خورشید، ۱۳۹۵

جلد سوم: تاریخ، خورشید، ۱۳۹۵

جلد چهارم: اسطوره‌شناسی، خورشید، ۱۳۹۵

جلد پنجم: ادبیات، خورشید، ۱۳۹۵

جلد ششم: روانشناسی، خورشید، ۱۳۹۵

جلد هفتم: فلسفه، خورشید، ۱۳۹۵

جلد هشتم: زیست‌شناسی، خورشید، ۱۳۹۵

جلد نهم: آموزش و پرورش، خورشید، ۱۳۹۵

