

خدا جون سلام به روی ماهت...

# جوهری که جان گرفت



ناشر خیلی متفاوت کتاب‌های کودک و نوجوان!

# جوہری کا کہ جان گرفت

نویسنده: کنت اوپل ● تصویرگر: سیدنی اسمیت ● مترجم: ساناز اعتمادی

سرشناسه: اوپل، کنت، ۱۹۶۷ - م.  
Oppel, Kenneth  
عنوان و نام پدیدآور: جوهری که جان گرفت/ نویسنده کنت اوپل؛ مترجم ساناز اعتمادی؛ تصویرگر سیدنی اسمیت.  
مشخصات نشر: تهران: نشر پرتقال، ۱۳۹۸.  
مشخصات ظاهری: ۲۵۷ ص.، مصوره؛ ۱۴/۵ × ۲۱/۵ س.م.  
شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۴۶۲-۷۰۶-۱  
وضعیت فهرست‌نویسی: فیا  
یادداشت: عنوان اصلی: Inking! 2018  
موضوع: داستان‌های نوجوانان کانادایی -- قرن ۲۱ م.  
Young adult fiction, Canadian -- 21th century  
موضوع: داستان‌های کانادایی -- قرن ۲۱ م.  
Canadian fiction -- 21th century  
شناسه‌ی افزوده: اعتمادی، ساناز، ۱۳۵۸ - مترجم  
شناسه‌ی افزوده: اسمیت، سیدنی، ۱۹۸۰ - م.، تصویرگر  
شناسه‌ی افزوده: Smith, Sydney, 1980  
رده‌بندی کنگر: PR۹۱۹۹/۳  
رده‌بندی دیویی: ۸۱۳/۵۴ [ج]  
شماره‌ی کتاب‌شناسی ملی: ۵۸۶۳۲۰  
۷۱۰۰۸۱



انتشارات پرتقال

جوهری که جان گرفت

نویسنده: کنت اوپل

تصویرگر: سیدنی اسمیت

مترجم: ساناز اعتمادی

ویراستار ادبی: سمیرا امیری

ویراستار فنی: فرزاد مرادی

مشاور هنری نسخه‌ی فارسی: کیانوش غریب‌پور

طراح جلد نسخه‌ی فارسی: امیر علایی

آماده‌سازی و صفحه‌آرایی: آتلیه‌ی پرتقال / شهزاد شاه‌حسینی - آزاده توماچنیا

مشاور فنی چاپ: حسن مستقیم

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۴۶۲-۷۰۶-۱

نوبت چاپ: اول - ۹۸

تیراژ: ۱۰۰۰ نسخه

لیتوگرافی: نقش سبز

چاپ: ستاره‌سبز

صحافی: مهرگان

قیمت: ۳۹۰۰۰ تومان



۳۰۰۰۶۳۵۶۴




۰۲۱-۶۳۵۶۴



www.porthaal.com



kids@porthaal.com

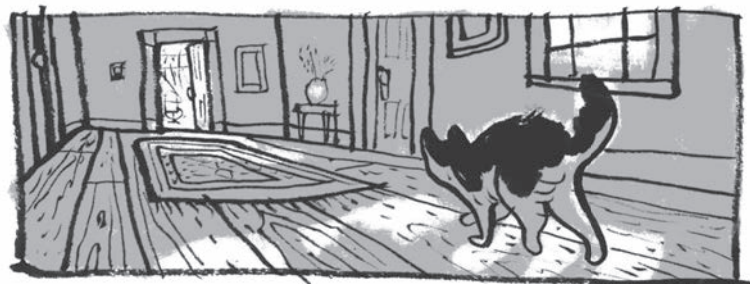


برای جولیا  
ک.ا

تقدیم به آقای پیام ابراهیمی که الهام بخش من در هنر ترجمه هستند  
و ترجمه‌ی این کتاب بدون کمک‌های ایشان ممکن نبود.

س.ا





## فصل ۱

وقتی آن اتفاق افتاد همه خواب بودند، همه به جز ریکن!<sup>۱</sup> آن شب ریکن مثل هر شب مشغول گشت شبانه اش بود، از جلوی اتاق خوابها می گذشت تا چیز دندان گیری برای خوردن پیدا کند. تقریباً همیشه گرسنه بود. کنار دیوار، مگسی مرده، کمی خرده شکلات و تکه ای مدادشمعی قرمز پیدا کرد. ریکن هیچ جوهره شبیه گربه های وسواسی نبود. به خاطر همین حتی از مدادشمعی هم نگذشت و آن را هم خورد. یواشکی رفت توی اتاق کار آقای رایلنس<sup>۲</sup>، در انتهای راهرو. یک صندلی جلوی میز طراحی بود که ریکن از آن خوشش می آمد. پرید روی صندلی، اما زیادی تپل شده بود. مجبور شد یک بار دیگر بپرد تا بتواند روی صندلی بنشیند. دفتر بزرگ طراحی آقای رایلنس روی میز باز مانده بود. توی صفحه های دفتر، کلی حیوان و ساختمان و آدم به هم تنه می زدند. روی بعضی تصویرها خط خطی شده بود، بعضی ها طراحی هایی سرسری بودند و بقیه انگار آماده

1. Rickman

2. Rylance

بودند تا بپرند وسط یکی از رمان‌های مصور آقای رایلنس. ولی همه‌شان فقط چندتا طرح اولیه بودند و هیچ داستانی نداشتند.

کل ماجرا بی‌سروصدا اتفاق افتاد، ولی ریکن همه‌چیز را دید. یک‌دفعه جوهر سیاه، خیس و مرطوب شد، انگار که تصویرها را درست همان لحظه کشیده باشند. خط‌ها برقی زدند و لرزیدند. جوهر شبیه قطره شد و از چهار گوشه‌ی دفتر طراحی به راه افتاد و تا وسط کاغذ سُرخورد؛ بدون اینکه هیچ اثری از خود به جا بگذارد. خط‌های جوهر با خط‌های دیگر یکی شدند و شکل‌های عجیب‌وغریبی ساختند. یک جاهایی نرم و نازک می‌شدند و جاهای دیگر نوک‌تیز. شکل‌ها کم‌کم بزرگ و بزرگ‌تر شدند تا اینکه وسط کتاب به هم رسیدند و به شکل لکه‌ی سیاه بزرگی اندازه‌ی یک مشت درآمدند. لکه‌ی سیاه لحظه‌ای بی‌حرکت ماند، انگار استراحت می‌کرد. ریکن چندان علاقه‌ای به هنر نداشت، ولی این یکی فرق می‌کرد. پنجه‌هایش را روی لبه‌ی میز طراحی گذاشت و خم شد جلو تا بهتر ببیند. جوهر لرزید؛ مثل آب سیاهی که چیزی زیرش شناور باشد. بعد دوباره راه افتاد و از وسط دفترچه رد شد تا به پایین صفحه رسید. لکه روی لبه‌ی کاغذ جمع شد، انگار می‌خواست از صفحه بپرد بیرون، ولی نمی‌توانست. انگار گیر کرده بود.



ریکمن گوش‌هایش را روی سرش خم کرد. جوهر به شکل پیچکی نازک اندازه‌ی یک‌ونیم سانتی‌متر از روی کاغذ بلند شد، شبیه دست ظریفی بود که تلاش می‌کرد خود را از باتلاقی شنی نجات دهد. بعد دوباره به داخل مکیده شد. کمی بعد جوهر به شکل میخ از گوشه‌ی کاغذ بلند شد و سعی کرد خودش را به لبه‌ی دفترچه برساند. یک ثانیه، دو ثانیه و بعد دوباره به عقب افتاد، تقریباً یک دقیقه بدون هیچ اتفاقی گذشت.

ریکمن خمیازه‌ای کشید و دندان‌های تیزش پیدا شدند. کم‌کم حوصله‌اش داشت سر می‌رفت.

یک‌دفعه انگار که باد تندی وزیده باشد، لکه‌ی جوهر مثل موجی به حرکت درآمد، در یک نقطه جمع شد و بالا رفت تا به شکل قله‌ی کوچکی کوهی درآمد. لکه لرزید، جمع شد و مثل فنر از جا پرید. تمام جوهر از روی دفتر طراحی بلند شد و پاشید روی میز طراحی. حالا دیگر کاغذ، سفید سفید بود.

ریکمن از ته گلویش خرخری آهسته کرد. ماجرا دوباره جالب می‌شد. با خودش فکر کرد شاید خوراکی به‌دردبخوری پیدا کرده.

هیچی نشده دفتر طراحی دوباره لکه‌های جوهر را به درون خود کشید، درست مثل آهن‌ربا یا سیاه‌چاله. لکه ذره‌ذره و به‌زور خود را به آن‌طرف رساند. اما دفتر با زور زیاد سعی می‌کرد بعضی از پیچک‌های دراز و باریک جوهر را به سمت خود بکشد. چیزی نمانده بود پیچک‌ها به کاغذ برسند، ولی یک‌دفعه انگار گُر گرفته باشند، خود را عقب کشیدند و دوباره با لکه‌ی جوهر یکی شدند. بالاخره جوهر خود را به آن‌طرف می‌رساند، بدون اینکه هیچ رد پایی از خود به جا بگذارد. سر جایش ایستاد. تکانی خورد. طوری که انگار هم خسته است و هم متعجب و حتی هیجان‌زده. تکان‌تکان می‌خورد و خودش را به شکل‌های عجیب و زیبایی درمی‌آورد. انگار آزادی‌اش را جشن می‌گرفت.

ریکمن پنجه‌اش را باز کرد و با ضربه‌ای محکم لکه‌ی جوهر را غافلگیر کرد.



لکه‌ی جوهر سیخ‌سیخی شد و از لای پنجه‌های ریکمن راه افتاد سمت لبه‌ی میز. بعد با عجله رفت زیر لبه‌ی میز و زبان سیاه جوهری‌اش را به یکی از پایه‌های میز زد و از روی پایه سُر خورد به سمت زمین.

ریکمن هنوز میز طراحی را بو می‌کرد که جوهر روی زمین راه افتاد سمت در. فقط و فقط می‌خواست تا جای ممکن دور شود. تا نیمه‌های راه رفته بود که چشمان تیز ریکمن آن را دید. ولی تا ریکمن بخواهد خودش را از صندلی پایین بکشد، جوهر خود را رسانده بود توی راهرو.

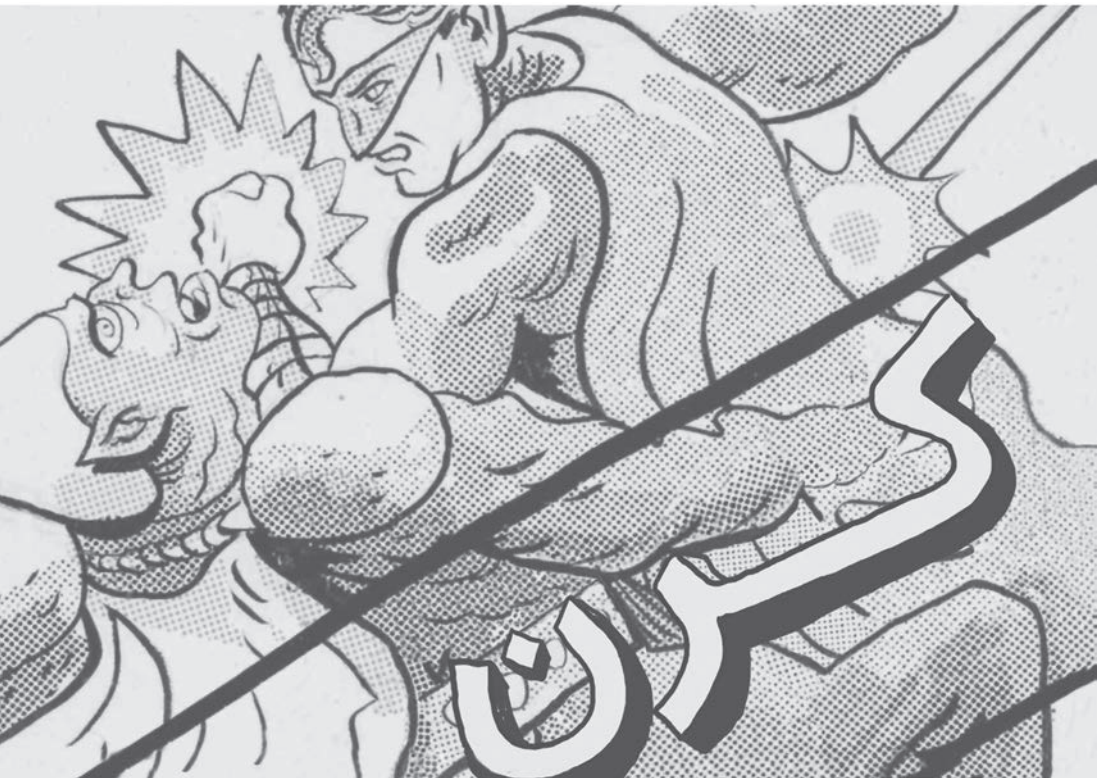
راهرو روشن بود. به‌خاطر همین جوهر خودش را جمع کرد و یواشکی و با احتیاط رفت پای دیوار. طوری که اگر کسی نگاه می‌کرد آن را نمی‌دید یا احتمالاً فکر می‌کرد فقط یک سایه است.

ولی ریکمن از ماجرا خبر داشت. با این‌که پیر بود و آرتروز و اضافه‌وزن هم داشت، ولی هنوز می‌دانست چطور باید شکار کند. سرش را پایین گرفت و در امتداد راهرو به راه افتاد و بعد ناگهان جست زد. معلوم بود که جوهر حواسش به ریکمن هست، چون مثل سایه و حتی سریع‌تر از آن، پرید بالای دیوار. دماغ ریکمن کوبیده شد به نوار چوبی پایین دیوار و گربه نقش بر زمین شد. اما مسئله فقط دماغ له‌شده نبود. هیچ‌چیز برای یک گربه مهم‌تر از غرورش نیست. ریکمن با عصبانیت به لکه‌ی جوهر نگاهی کرد. موهای پشتش سیخ شده بود. صدای هیس درآورد، پنجول‌هایش را باز کرد و پرید هوا.

لکه پرید بالاتر تا کمی از دسترس ریکمن دور شود. بعد خودش را باد کرد و چیزی شد شبیه ریکمن، اما خیلی ترسناک‌تر: گربه‌ای سیاه و گنده، که پشتش را گرد کرده و موهایش سیخ‌سیخ شده. پنجه‌های پهن جوهری‌اش را باز کرد و پایین آورد تا ریکمن را بزند. ریکمن زوزه‌ای کشید، پشتک‌وارو زد و جست هوا.

جوهر دوباره به اندازه‌ی حباب کوچکی درآمد. انگار خنده‌اش گرفته باشد،

آهسته تکان خورد. بدون گذاشتن رد پای، از دیوار بالا رفت تا به پوستر قاب‌شده‌ی روی دیوار رسید. پوستری از معروف‌ترین شخصیت ابرقهرمان کتاب‌های آقای رابینس به اسم کرن<sup>۱</sup>.



همین که لکه سعی کرد از شیشه بالا برود، لیز خورد و پایین روی قاب افتاد. به خود تکانی داد و دوباره تلاش کرد. ولی باز هم تلاشش نتیجه‌ای نداشت: مثل آب از روی شیشه سُرخورد پایین. حریف قاب نمی‌شد. تسلیم شد و برگشت روی دیوار و به راهش ادامه داد.

---

1. Kren

دنبال جای امنی می‌گشت. وقتی به در رسید، یواشکی رفت توی اتاقی تاریک و روی زمین ایستاد. همه‌ی چیزهای توی اتاق را لمس کرد؛ بدون آنکه بداند چه هستند. هنوز اسم آن‌ها را نمی‌دانست: میز تحریر، تخت‌خواب و پسری که روی تخت خوابیده بود و ملافه‌ها را طوری دور خودش پیچیده بود که انگار مشغول مبارزه است. پاهای پسر روی بالش بود و سرش پایین تخت، جای پاهایش.

کنار تخت چندتا کتاب بود. لکه‌ی جوهر با احتیاط ایستاد. صبر کرد. پیچک نازکی سمتشان فرستاد. ولی کتاب‌ها پیچک را به داخل نکشیدند. انگار فقط دفتر طراحی آقای رایلنس از این کارها می‌کرد. جوهر سُر خورد نزدیک‌تر. راه افتاد روی صفحه‌های کتاب ریاضی. همان‌طور که روی کلمه‌ها، اعداد و شکل‌های هندسی پیش می‌رفت، جوهرشان را به خود می‌کشید و صفحه‌ها را پاک می‌کرد. مکثی کرد و خود را به شکل مثلثی متساوی‌الساقین و بعد لوزی درآورد. دوباره راه افتاد و صفحه‌ها را پاک کرد. همان‌طور که مثل حلزون آرام‌آرام روی کاغذ پیش می‌رفت، همه‌ی ذره‌های جوهر پشت سرش را به خود می‌کشید و رد خشک سفیدی روی کاغذ براق به جا می‌گذاشت. از روی کتاب ریاضی رد شد و به یک رمان رسید. بیشتر اسم و تصویر روی جلد را پاک کرد. تصویر روی جلد رنگی بود. انگار لکه از رنگ خوشش می‌آمد چون از خوشحالی تکانی خورد و افتاد روی یک مقوای طراحی.

طرح روی مقوا، مربع و مستطیل‌هایی بودند در اندازه‌های جورواجور. توی بیشترشان با مداد شکلک‌هایی کشیده بودند. طراحی‌های توی مربع‌های اول با جوهر بود. طرح‌هایی که خیلی هم خوب نبودند. بیشتر از اینکه شبیه طرح باشند، به لکه‌های پخش‌شده‌ی جوهر می‌ماندند. لکه‌ی جوهر رویشان سُر خورد و در حین حرکت همه را پاک کرد تا به وسط مقوا رسید. به نظرش آنجا جای خوبی برای قایم شدن بود. کش وقوسی آمد و بعد خودش را تا جایی که می‌توانست کوچک کرد. از آنجا خوشش آمده بود و

از اینکه توی یک کاغذ نرم بود کیف می کرد. چند بار به دور خودش پیچید و بعد سر جایش ایستاد. درست مثل سگی که دور خودش می چرخد تا جای مناسبی برای استراحت پیدا کند.



## فصل ۲

ایتن<sup>۱</sup> نگران از خواب بیدار شد.

تا دیروقت بیدار مانده بود تا طراحی کند؛ کاری که هیچ وقت جواب نمی داد. از طراحی متنفر بود. ولی چاره ای نداشت. هم گروهی هایش برای طراحی پروژه‌ی رمان مصور، او را انتخاب کرده بودند. همه، حتی دوستان نزدیک ایتن فکر می کردند چون پدر ایتن هنرمند معروفی است پس او هم باید هنرمند ماهری باشد.

ولی از این خبرها نبود و ایتن از همان کلاس سوم، این را فهمیده بود. هیچ کدام از طراحی هایش شباهتی به آنچه باید، نداشتند. ایتن سگ و گربه و گاو را کاملاً شبیه هم می کشید و آدم‌ها را طوری می کشید که عجیب و غریب و بیچاره به نظر می آمدند. برای همین کلاً طراحی را کنار گذاشته بود. موقعی هم که مدرسه از او می خواست طرحی بکشد، فقط شکلک می کشید. همه فکر می کردند ایتن مسخره بازی درمی آورد، نبوغش را نشان نمی دهد و می تواند هرچه می خواهد بکشد.

1. Ethan

به خاطر همین وقتی دوستانش سورن<sup>۱</sup>، پینو<sup>۲</sup> و بریدی<sup>۳</sup> برای پروژه‌ی رمان مصور هم گروه شدند، طراحی کار را گردن ایتن انداختند. قرار بود داستان را سورن بنویسد؛ چون از بقیه بیشتر فیلم دیده بود و البته از قبل هم برای داستان طرح خوبی داشت. داستانش درباره‌ی گوریلی بود که توی باغ وحش زندگی می‌کرد، ولی در حقیقت مأموری سری بود که موجودات فضایی بدجنس را شکست می‌داد. موجودات فضایی که می‌خواستند سیاره‌ی زمین را صاحب شوند. قرار بود وقتی طراحی‌ها تمام شد، پینو رنگشان کند. چون پینو حتی آن وقت‌ها هم که می‌رفت مهدکودک موقع رنگ‌آمیزی هیچ وقت از خط بیرون نمی‌زد و هنوز هم خیلی مرتب و منظم بود. بریدی هم قرار بود حروف‌چینی کند. چون به نظر همه، کار خیلی راحتی بود و این تنها کاری بود که می‌شد به یک بچه‌ی شلخته سپرد.

ایتن شب قبل سعی کرده بود یک گوریل بکشد. با هر خطی که با خودکارش می‌کشید، عصبانی‌تر می‌شد و اعصابش بیشتر به هم می‌ریخت. طراحی‌اش بیشتر شبیه مارشمالویی<sup>۴</sup> شل‌وول بود که یک سر خوک رویش گذاشته‌اند. چندتا خط بیشتر نکشیده بود که با عصبانیت دست از کار کشید. خانم دی<sup>۵</sup> آن روز را هم به آن‌ها وقت داده بود تا روی پروژه‌شان کار کنند. چیزی نمانده بود همه از واقعیت وحشتناک باخبر شوند؛ ایتن نمی‌توانست طراحی کند. پدرش می‌توانست، ولی هیچ کمکی به ایتن نمی‌کرد و این اصلاً منصفانه نبود. با اینکه مرتب می‌گفت کمک می‌کند، ولی هر شب بعد از شام می‌گفت خیلی خسته است، یا تمام روز مشغول طراحی بوده و کارها خوب پیش نرفته و الان حتی نمی‌خواهد به طراحی فکر کند.

ایتن آه بلندی کشید. یواشکی به تخته‌ی طراحی کنار تخت‌خوابش نگاه می‌انداخت. با خودش فکر کرد شاید تا صبح طراحی‌اش شکل بهتری پیدا کند.

---

1. Soren  
3. Brady  
5. D

2. Pino  
4. Marshmallow

شاید گوریلی که کشیده بیشتر شبیه گوریل شود.  
از گوشه‌ی چشم نگاه‌ی به گوریلش انداخت: «چی...؟»  
حتی از آن چیزی که تصور می‌کرد هم بدتر بود. می‌دانست طرحش فقط  
در حد چندتا لکه‌ی جوهر است، ولی چیزی که می‌دید دیگر افتضاح بود.  
بعضی جاهای طراحی اش پاک شده بود. وسط کاغذ یک لکه‌ی جوهر دیده  
می‌شد. انگار روی طرحش جوهر ریخته باشد. سردر نمی‌آورد. طرح‌هایش را  
با ماژیک نوکتیز کشیده بود، اما به نظر می‌آمد جوهر هنوز... خیس است.  
ایتن انگشتش را برد وسط لکه. لکه مثل خارپشت دریایی تیغ‌تیغ شد.  
ایتن فریاد کشید.  
جوهر به اطراف تخته‌ی طراحی شلیک شد و جاهای بیشتری از طراحی  
افتضاح ایتن را پاک کرد.

ایتن از تختش بیرون پرید و جوهر هم فرار کرد زیر تخت.  
ایتن تندی چوب‌هاکی اش را برداشت.  
فریاد زد: «یه حشره‌ی گنده تو اتاقمه!»  
تا جایی که می‌توانست از تخت فاصله گرفته بود و چوب‌هاکی اش را به  
زیر تخت می‌زد.  
طوری که همه‌ی اهل خانه بشنوند فریاد زد: «فکر کنم یه رتيله!... البته  
اگه براتون مهمه!»  
سارا با پیژامه‌ی آبی و صورتی اش که طرح دلفین داشت به اتاق آمد و گفت:  
«بستنی می‌خواد.»

ایتن همان‌طور که چوب را به زیر تخت می‌زد گفت: «چی؟»  
خواهر کوچک ایتن حدوداً نه سالش بود، ولی مثل بچه کوچولوها هر وقت  
می‌خواست درباره‌ی خودش حرف بزند، از ضمیر سوم شخص استفاده می‌کرد.  
خیلی وقت بود که همه سعی می‌کردند اشتباهش را اصلاح کنند، اما او همه چیز  
را شبیه داستان تعریف می‌کرد و خودش را جای قهرمان آن می‌گذاشت.

سارا خیلی واضح و آرام گفت: «بستنی با سس شکلاتی.» کتابی توی دست سارا بود. روی جلد کتاب عکس مردی بود که بستنی قیفی می‌خورد.

ایتن جواب داد: «الان یه کم سرم شلوغه!»

سارا سندروم دان داشت و با این‌که نه سالش بود خیلی چیزها به نظرش عجیب و غریب می‌آمدند. مثلاً نمی‌فهمید چرا آدم نمی‌تواند هر وقت دلش بخواهد بستنی بخورد.

سروکله‌ی مردی ژولیده‌پولیده با حوله‌ی حمام جلوی درِ اتاق پیدا شد. یک طرف موهایش چسبیده به سرش و طرف دیگر موهایش مثل کاکل خروس سیخ شده بود. او بابای ایتن یا همان‌طور که ایتن صبح‌ها صدایش می‌کرد، بابا گُما بود.





بابا، منِ کنان گفت: «چه خبره؟ هممم... همه چیز...؟»  
ایتن می دانست بابا هنوز قهوه‌ی صبحش را نخورده؛ چون همه‌ی  
حرف‌هایش نصفه و نیمه بود.

«یه سوسک بزرگ یا یه رتیل یا یه چیزی تو این مایه‌ها زیر تختمه! رمان  
مصورم رو به گند کشیده! انگار روش خرابکاری کرده! می بینی؟»  
بابا، مثل زامبی‌ها رفت آن طرف اتاق و مثل یک عروسک خیمه‌شب‌بازی از  
کمر خم شد و به تخته‌ی طراحی به هم ریخته نگاهی انداخت. نگاهی سرسری  
به این طرف و آن طرف انداخت و روی تخت ایتن نشست و گفت: «خب، من  
که... به نظرم...»

ایتن گفت: «تو که اصلاً نگاه نکردی!»  
سارا پیش بابا کُما رفت و دست‌هایش را به نرمی دوطرف صورت بابا  
گذاشت. سر بابا را به آرامی تکان داد و به چشم‌هایش نگاه کرد و گفت:  
«بستنی.»

بابا کُما با سرووضعی شلخته و صدایی لرزان به ایتن گفت: «هممم، اصلاً  
رتیل‌ها اون قدرها هم سمی نیستن... چیز مهمی نیست...»  
سارا که انگار می‌خواست پدرش واقعاً متوجه درخواست ساده‌اش شود،  
نگاهی نگران به بابا کُما کرد و محکم گفت: «با سس شکلاتی!» نمی‌فهمید  
چرا درک این قضیه برای پدرش این قدر سخت است.

ایتن با تعجب پرسید: «چیز مهمی نیست؟»  
بابا کُما بلند شد، دست سارا را گرفت و راه افتاد سمت در.  
ایتن پرسید: «کجا می‌ری؟»  
بابا جواب داد: «آشپزخونه... می‌رم بستنی بردارم.»  
فقط ایتن توی اتاق مانده بود. با صدای بلندی داد زد: «از همه‌تون ممنون!  
از کمک همه‌تون ممنونم!»

دوباره سیخونکی زیر تخت‌خوابش زد. چیزی آنجا نبود. ممکن بود له شده

باشد. شاید هم نه. قبل از خواب باید حتماً زیر تخت را نگاه می‌کرد. تصمیم گرفت وقتی از مدرسه برگشت، تختخواب را از کنار دیوار جلو بکشد و همه‌ی خرت‌وپرت‌ها را از زیر تخت بیرون بیاورد تا مطمئن شود چیزی آن زیر نیست. نگاهی به تخته‌ی طراحی انداخت و ناامید شد. نمی‌توانست آن را به دوستانش نشان دهد. از قبل هم بدتر شده بود. تصمیم گرفت طراحی را به مدرسه نبرد و بگوید آن را توی خانه جا گذاشته.

• • •

تا مدرسه راه زیادی نبود، سه‌تا خیابان با خانه‌شان فاصله داشت. وقتی تنها بود می‌توانست توی شش دقیقه تمام مسیر را طی کند. ولی وقتی سارا همراهش بود پانزده یا بعضی وقت‌ها بیست دقیقه طول می‌کشید. چون سارا همیشه با دیدن بچه‌ها ذوق‌زده می‌شد، اگر چشمش به گربه‌ای می‌افتاد، می‌خواست نازش کند و اگر سنجابی می‌دید، جیغش درمی‌آمد. و البته چون سارا از مدرسه خوشش نمی‌آمد، تا جای ممکن یواش راه می‌رفت. ایتن دست نرم او را که شبیه ستاره‌ی دریایی بود توی دست خود گرفته بود. حس می‌کرد سارا خودش را به عقب می‌کشد. ایتن هم او را با خودش جلو می‌برد.

ایتن گفت: «سارا می‌شه یه کم تندتر بیای؟»

سارا با خوشحالی جواب داد: «معلومه.» ولی سرعتش را از قبل هم یواش‌تر کرد.

«دیرمون می‌شه!»

سارا جانور بی‌آزاری را دید که دنبال غذا می‌گشت. بالای سرش فریاد زد و گفت: «ای سنجاب شیطون!»

بالاخره به حیاط مدرسه رسیدند. توی حیاط، بچه‌ها مشغول بازی بودند. با توپ تنیس بازی می‌کردند، توپ بسکتبال را می‌فرستادند سمت حلقه، و بعضی‌ها هم با یویو بازی می‌کردند. ایتن با احتیاط خواهرش را از بین

جمعیت رد کرد. دوستش، پینو را دید که نزدیک باشگاه، بازی می‌کرد. ایتن هم می‌خواست برود همان‌جا. وسط جمعیت، خانم هانتر<sup>۱</sup>، کمک‌مربی سارا را دید. دست سارا را محکم کشید و او را برد پیش خانم هانتر. سارا موقع خداحافظی برادرش را بغل کرد و دو بار زورکی او را بوسید. این کارش باعث شد ایتن حس کند شاید رفتارش با سارا خیلی خوب نبوده. سارا دست‌هایش را محکم دور گردن ایتن حلقه کرده بود. ایتن با احتیاط خودش را از دست سارا خلاص کرد.

به سارا گفت: «همین طبقه‌ی بالا هستیم!» این را هر روز به سارا می‌گفت. سارا گفت: «روز خوبی داشته باشی عزیزم. مراقب خودت باش!» ایتن با شنیدن آن حرف احساس کرد چیزی گلویش را فشار می‌دهد؛ چون آن حرف درست همان چیزی بود که مامان همیشه به آن‌ها می‌گفت.

ایتن می‌خواست بازی کند که دید سورن، دوست صمیمی‌اش، متعجب پشت سرش ایستاده. سورن همیشه متعجب بود. از کلاس چهارم همان‌طور چشم‌هایش باز مانده بود. برادر بزرگ‌ترش، بارنابی<sup>۲</sup>، گذاشته بود هر قدر دلش می‌خواهد فیلم ترسناک ببیند و کتاب وحشتناک بخواند و حالا انگار از ترس اینکه مبادا چیزی ازش بالا برود، پلک نمی‌زد.

سورن پرسید: «طراحی چطور پیش می‌ره؟»

ایتن جواب داد: «عالیه! عالی پیش می‌ره!» وقتی دروغ می‌گویی مهم است حرفت را تکرار کنی و با تعجب هم حرفت را تکرار کنی. و ادامه داد: «فقط اینکه یه حشره روش خرابکاری کرده و یه‌کم به‌هم‌ریخته‌ش کرده. ولی درستش می‌کنم.»

سورن پرسید: «مگه حشره‌ها هم خرابکاری می‌کنن؟»

ایتن جواب داد: «معلومه! معلومه که خرابکاری می‌کنن!»

---

1. Hunter

2. Barnaby

سورن بدون اینکه پلک بزند گفت: «شاید اسکویبکرا بوده.»  
ایتن وقتی ده سالش بود، یک موش خرما به نام اسکویبکرا داشت. تازه  
چهار روز بود که موش خرما را گرفته بودند که بابا در قفس را باز گذاشت  
و موش خرما فرار کرد و توی خانه قایم شد. بعد از آن دیگر هیچ کس  
اسکویبکرا را ندید. ولی ایتن بعضی وقت‌ها خیال می‌کرد شاید اسکویبکرا  
جان سالم به در برده و حالا دیگر در زیرزمین به یک موجود گنده و  
عجیب و غریب تبدیل شده.

ایتن گفت: «اسکویبکرا نبود، من دیدمش.»

سورن پرسید: «عجیبه. حالا می‌شه طراحی‌ها رو ببینم؟»

ایتن خودش را جمع‌وجور کرد و گفت: «جا گذاشتمشون.»

چشم‌های سورن از قبل هم گردتر شد. «ولی قراره زنگ اول روش کار  
کنیم و آخر هفته‌ی دیگه هم باید طراحی‌ها رو با جوهر بکشیم، خودت که  
می‌دونی.»

ایتن جواب داد: «حالا کلی وقت مونده! نگران نباش!»

فکر می‌کرد همیشه باید به سورن دلگرمی بدهد تا یک وقت سخته نکند  
یا اتفاقی برایش نیفتد.

سورن گفت: «خب، به نظرم بشه یه کم دیگه روی داستانش کار کرد.»

هم‌زمان با صدای زنگ مدرسه ایتن گفت: «چه فکر خوبی.»

• • •

بعد از مراسم صبحگاهی، بچه‌ها کنار هم گروهی‌های خودشان ایستادند.  
بعضی‌ها با جوهر طراحی‌شان را ادامه دادند و بعضی دیگر سراغ رنگ‌آمیزی  
و حروف‌چینی رفتند. ایتن از اینکه هم گروهی‌هایش را ناامید کرده بود  
حس خوبی نداشت. ولی از اینکه دیگر مجبور نبود جلوی آن‌ها طراحی کند  
خوشحال بود.