
Supernatural Forces and Their Role in the *Haft Lashkar Scroll*

Mohammad Fouladi; Associate professor, Qom University
Zahra Gholami; Ph.D. Student of Persian Language and Literature,
Qom University*

1. Introduction

Haft Lashkar is originally the name of one of the renowned narrative battles that has been described as one of the narrator's comprehensive scrolls. The scroll has been combined with the themes of folk stories and includes ancient Iranian epic-mythological stories such as *Shahnameh*, *Garshasb-nameh*, *Sam-nameh*, *Faramarz-nameh*, *Jahangir-nameh*, *Borzuneh*, *Banugoshasb-nameh*, and *Bahman-nameh*. The scroll has been scribed by an anonymous narrator or narrators in a plain language and in the same dialect contemporary with that of Amir Arsalan's text, in the year 1292 AH /1875 AD, during the Nasir al-Din Shah Qajar era. The narrator's scrolls are a relatively important part of scribed folk literature the study of which is very important in case of research in national epics and the clarification of its details and dark corners. But because of their folk aspects, they have been taken into less consideration by researchers, and hence the importance and necessity of the present research become evidently highlighted. The main issue of this article is the achievement of the most important metaphysical forces and their impact on the events and trends of the story and the heroes' fate in the Haft Lashkar narrator's scroll.

2. Methodology

This study has attempted to do an analytical-descriptive examination into the supernatural forces that support the hero and help him, referring to the Haft Lashkar narrator's scroll. So, first of all, some cases of supernatural forces that are helping the hero were investigated, and then by studying the epic and mythical books and in

* Corresponding author. E-mail: zgholami@hotmail.com.
DOI: 10.22103/jll.2019.13785.2626

the form of content analysis, the classification and analysis of the samples were done.

3. Discussion

One of the themes of epic and mythological stories is the supernatural forces intervention in the form of invisible help from God in support of the hero. In order to achieve their ideals, the mythological heroes ask help from the power of supernatural beings such as Simurgh, Soroush, Div (Demon) and magicians. And in many mythologies, the supportive powers or "guards" compensate for the initial disability of the hero. Among the supernatural forces that are helping the hero and are reflected in Haft Lashkar narrator's scroll, there are prophecy, dream, god support, prayer, meeting with saints, real and supernatural animals, magical objects and equipment, magic and supernatural beings.

One aspect of the presence of metaphysical forces in mythology is prophecy. Prophecy is one of the important roles of astronomers in epic works, and through this, they have an important impact on the trend, formation, process, and outcome of the story. In the Haft Lashkar narrator's scroll, the prophecy, sometimes in the form of Soroush's address, is guiding and warning the hero against the risks, and occasionally, is seen as prophecy and guidance of the kings and heroes in the dream, seeing an old prophesying man in the dream or spell, the prophecy and guidance of the astronomers, Simurgh and jennies.

The dream is another aspect of the presence of invisible forces of help in mythology, which is predictive. The dream plays an important role in the Haft Lashkar narrator's scroll, it influences the future and the course of the incidents, and it is expressed in different ways; sometimes original epic events are prophesied in the hero's sleep, and sometimes as kings, champions, prophets, divine saints, or spiritual guide bearing halo are entering the hero's dream, guiding him and predict the events.

The gods' support of the hero is another aspect of the presence of metaphysical forces in mythology. The epic hero is often a supernatural being, and sometimes a son of a god, and his distinctive feature is his exceptional power. The existence of this exceptional force or divine charisma in godlike heroes such as Sam, Garshasp, and

Rostam has been shown in two forms: their marvelous vigor and the divine assistance that will continuously occur to them and protect them from dangers. In the Haft Lashkar narrator's scroll, before the occurrence of each battle with powerful anti-heroes, it is through God's name or the great name that the hero will be under the protection of the gods, and he finds an extraordinary power; magic does not affect him, he overcomes the magicians, he wards off fire of the dragon, and so on. through worshipping and wailing The kings and heroes enjoy its magic effect, including the healing of illness, retrieving the eye vision, winning a victory in battle with powerful anti-heroes, invisible assistance, increasing power, killing dragons, etc. The invisible assistances also sometimes appears in the form of natural forces such as wind and dust.

Another aspect of supernatural power is to meet with saints so that a hero is usually becomes appreciated by one of the prophets or divine saints and gets extraordinary power.

Occasionally, invisible help is provided in the form of the help of real animals such as deer, horse, and cattle, or supernatural animals such as the Simurgh, which has the characteristics of fostering, healing, prophesy, and guidance in the Haft Lashkar narrator's scroll. In the epics, animals, especially the heroes' animal for riding, have an exceptional intelligence and body strength and with indisputable loyalty to their owner, are fighting with lions, dragons and so on, like Rakhsh, who always advocates Rostam.

Other aspects of supernatural powers are magic objects and weapons that are an aid for the hero. The war implement that has magic powers and becoming equipped with allows its owner to win a victory against a dreadful demon or dragon in a battlefield. Sometimes the hero gets this war implement by disenchantment, and sometimes a special weapon for the hero is a memorial inherited from his father and ancestors, or a precious inheritance from an ancient hero and eventually is invested in the hero. In the Haft Lashkar, there are inherited magical, and disenchanting war implements including a dagger of Tahmureth, Feredun's Bull-shaped Mace, the Nariman's sword, Garshasp's mace, and Sam's mace and so on. The war uniform was made up of an animal's body members in order to convey the extraordinary power of that animal to the hero. Rostam uses an armor made of tiger skin, and the cranium of the white devil to make his

kaftan and head covering worn under the helmet, and closes a Simurgh's feather on his belt. Also, the armband or belt of the kings and heroes, which is made up of garnet and precious stones, is very effective in treating the disease, healing the harm caused by an evil eye, the harm caused by evil beings, the dispelling of the magic of the magicians and a dragon's poisonous fire. In the Haft Lashkar narrator's scroll, seven grains of Tahmureth's garnet is an amulet breaking the talisman and protection against the risks, and Banu Goshasp closes the great names which were on the armhole of Rostam, as well as garnets, on to that of Azar Barzin.

The magic is also another aspect of the metaphysical forces in the Haft Lashkar narrator's scroll, which means the magical actions of Shah-Zoroastrian priests such as Jamshid, Feredun, Kavous and Keykhosrow; sometimes they appear in the role of spellbinding, they occasionally metamorphose, and sometimes with a hereditary magic ball, they are treating and healing the diseased.

Another thing is the intervention of supernatural beings such as demon and fairy. In cases where the hero is caught up with the magicians and the demons, often these creatures appear on the hero's side and help him. In the Haft Lashkar narrator's scroll, Menheras Div is at service of Garshasp, and both Farhang divzad and nomadic Black Demon are at the service of Sam and support the hero.

4. Conclusions

According to the evidence of the article, in the Haft Lashkar narrator's scroll, the supernatural forces have a pivotal role, and there are many instances of supernatural forces' intervention in support of the hero; the epic hero has a strong link with invisible supernatural forces, often in the form of relationships with the gods and the prophecy of his destiny. Prophecies are usually happening by seeing the dream, hearing the voices of Soroush, the predictions of astronomers, of spiritual guides, jinnies, and of Simurgh, and they guide the hero and warn him against possible dangers. In this scroll, the prophecies of Simurgh, of Soroush, of kings, of spiritual guides, and of jinnies serve the hero, those of the demons are in the service of the anti-hero, and those of the astronomers are in the service of both the hero and anti-hero. Another aspect of the presence of metaphysical forces in this scroll is the gods' support for the hero, a manifestation of which is the grace of the divine charisma and the great power that God bestows

upon the hero so to enable him to fight with the demons, magicians, and dragons. The hero always prays in the battle with the very powerful anti-heroes, he mentions the name of God, and immediately benefits from the invisible help. Also, metaphysical forces have been appeared in the form of seeing the future events in the dreams, magic, the interference of natural forces such as wind and dust, the interference of real and mythological animals and supernatural beings such as demons and fairies, the intervention of inherited magical objects and weapons which are won by the hero through dispelling, the ornamental gem for the arm that protects the hero from magic harms, a special magical weapon used to kill the demons and evil shrews, and has inherited from the hero's ancestors, such as forked mace and so on in this scroll, and show that supernatural powers and prayers, which are the magical acts of gods and humans in the earlier ages, have a great contribution to it.

Keywords: Supernatural Forces, Myth, Epic, Hero, Haft Lashkar.

References [in Persian]

- Afifi, R. (2004). *Iranian Mythology and Culture in Pahlavi Writings*. 2nd Ed. Tehran: Toos Press.
- Afshari, M. (1990). Haft Lashkar or Narrators Shahnameh. *Farhang*, 7, 475-494.
- Amuzegar, J. (2007). *Prayer and its Magical Power*. In the collection of articles "*Language, Culture, and Myth*". Tehran: Moin Press.
- Avesta* (2006). With the effort of J. Doostkhah. 10th Ed. Tehran: Morvarid Press.
- Aydenloo, S. (2010). Exploring and Analyzing some heroic customs in Epic Texts. *Persian Language and Literature Peyk noor journal*, Year 1 (1), 5-26
- Bahar, M. (1973). *Mythology of Iran*. Tehran: Iran Culture Foundation Press.
- Bal'ami, Abou-'Ali. (2001). *Bal'ami History*. (M. T. Bahar, proofreader). With the effort of M. Parvin Gonbadi. Tehran: Zawwar Press.
- Christensen, A. E. (1998). *Kaveh the Blacksmith and Kaviani Banner*. (M. Ahmadzadegan Ahani, Trans.). Tehran: Tahuri Press.

- Curtis, V. S. (2002). *Persian myths*. (A. Mokhber ,Trans.) 3rd Ed. Tehran: Markaz Press.
- De Beaucorps ,M. (1994). *The Alive Symbols of spirit* (J. Satt ri , Trans). 2nd Ed. Tehr n: Markaz Press.
- Enjavi Shirazi, A. (1990). *Ferdowsi Nâme*. 3 volumes. 3rd Ed. Tehran: Elmi Press.
- Fatemi, S. (1968). *The Persian and Roma myths or the myths of the gods*. Tehran: Tehran University Press.
- Faranbaq Dadagi. (1990). *Bundahishn*. With the effort of M. Bahar. Tehran: Toos Press.
- Ferdows ᄀbolq sem. (2010). *Šāhnāme*. With the Effort of J. kh leq Motlaq. 8 volumes. Tehr n: Markaz-e D eratol Ma ref-e Bozorg-e Esl m .
- Frazer, J. G. (2003). *The Golden Bough*. (K. Firoozmand , Trans.). Tehran: g h Press.
- Freud, S .(1970). *Totem and Taboo*. (M. A. Khonji ,Trans.). Tehran: Tahuri Press.
- Ghaemi, F. (2002) .A Mythological Study of the Battle between Mithra and The Initial Cow and Its Relation to the Symbolic Bull-shaped Mace. *Literary Studies* ,21 ,89-110.
- Ghaemi, F. ,& Yahaqqi, M. J. (1999). Horse animal symbol frequent in Shahnameh and its role in the evolution of the archetype of hero . *Persian Language and Literature* ,42 ,9-26.
- Ghulam Hossein Zadeh, Gh. H. ,& Zolfaghari, H. ,& Farrokhi, A. (2010). Structurology of Hamzeh Nameh's themes. *Literary criticism* ,Year 3, (11 & 12) ,205-232.
- Haft Lashkar* .(1998). With the effort of M. Afshari & M. Madayeni. Tehran: Institute of Humanities and Cultural Studies.
- Hajiani, F. ,& Sayyad Kouh, A. ,& Hashemi Qalati, E. (2015). The Narrator's Scrolls and the Necessity of Indexing Their Themes; Looking at the Themes of Feredun's Story in the Moshkin Nameh Narrator's Scrolls. *Textology of Persian Literature* ,New issue , 1(Successive 25) ,39-56.
- Hanaway, W. (2013). Narrative Elements of in Pre-Safavid romances. (A. Horri ,Trans.). *Book of the Months of Literature* ,80 (successive 194) ,17-23.
- Hinnells, J. R. (1994). *Persian Mythology*. (J. Amuzagar ,& A. Tafazzoli ,Trans.). 14th Ed. Tehran: Cheshmeh Press.
- Ibn Khaldun. (1996). *Ibn Khaldun's Introduction*. (M. Parvin Gonabadi ,Trans.). Tehran: Elmi and Farhangi Press.

- Jung, K. G. (1998). *Man and His Symbols*. (M. Soltanieh ,Trans.). 1st Ed. Tehran: Jami Press.
- Khaleqi motlaq, J. (1993). This is one story full of eye water. In "*Gol-ranjha-ye kohan*". A. Dehbashi. 1st Ed .Tehran: Markaz Press.
- Mahjub, M. J. (2003). *Popular Iranian Literature*. With the Effort of H. Zolfaghari. Tehran: Cheshmeh Press.
- Mashkour ,M. J. (1978). The Simurgh and its mystical concept in Attar's Manteq-o-Teyr .In "*Ferdowsi's Shahnameh and the Heroic Glory*". With the effort of M. Madayeni. Tehran: Soroush Press.
- Mazdapur, K. (1985). Ahunawar Word of Creator. *Chista* ,Year 3 ,5.
- Mazdapur, K. (1992). The fairy tale in the Book of Thousand Nights and One Night. In "*Understanding the identity of Iranian women in the prehistory and history ages*". Authored by Sh. Lahiji and M. Kar. Tehran: Roshangaran Press.
- Mokhtari, M. (1989). *Epics in National Mystery*. Tehran: Qatreh Press.
- Natel Khanlari, P. (1313). Guards and War in Shahnameh. *Mehr* ,Year 2 ,5 ,569-578.
- Nikkhoo ,A. ,& Jalali pandari ,Y. (2017). Role of Narrative Features in Increasing the Dramatic Contents of the Narrators Comprehensive Scroll. *Popular Culture and Literature* ,Year 5 ,13.
- Propp, V. (2007). *Morphology of the folktale*, (Fereydoun Badrei , Trans). 2nd ed. Tehran: Tus Press.
- Rahmani, A. ,& Aghdami Moafi, A. ,& Aghdami Moafi, R. (2014). Metaphysical Forces in Ferdowsi's Shahnameh. *Baharestan Sokhan (Persian Literature)* ,10 (26) ,33-54.
- Rastegar Fasai, M. (2000). *Dragon in Persian mythology*. Tehran: Toos Press.
- Razmjoo, H. (2002). *The realm of Iran epic literature*. 2 volumes. Tehran: Institute of Humanities and Cultural Studies.
- Safa, Z. (1954). *Raising Epic Poetry in Iran*, Tehran: Amir Kabir Press.
- Sarkarati, B. (1999). A special weapon for heroes in the Indo-European epic narratives. In the "*Hunted Shadows*". Tehran: Qatreh Press.
- Sarkarati, B. (1975). Mace of Rostam's ancestor. *Faculty of Literature and Humanities of Tabriz* ,27 (115) ,323-338.
- Šāyest nē šāyest .(1990). Transcribed and translated by K. Mazdapur. Tehran: Institute for Cultural Studies and Research.

- Sedaqat Nejad, J. (1995). *The Ancient Scroll of Shahnameh*. Tehran: Donyaye ketab Press.
- Shamisa, S. (1995). *Literary Genres*. 3rd Ed. Tehran: Ferdows Press.
- Varedi, Z. ,& Nazari Eshatbanati, H. (2010). A Study on the Mythological Structure of Sam-Nameh. *Farsi Language and Literature bulletin (Gohar Goya)* ,Year 4 ,2 (Successive 14) ,102-277.
- Zolfaghari, H. ,& Bagheri, B. (2018). Persian Prose in Folk Written Fiction. *Journal of Letters and Language*. 21st year ,New issue ,43.



نشریه نثر پژوهی ادب فارسی
دانشکده ادبیات و علوم انسانی
دانشگاه شهید باهنر کرمان

سال ۲۲، دوره جدید، شماره ۴۵، بهار و تابستان ۱۳۹۸

نیروهای فراطبیعی و نقش آن‌ها در طومار هفت لشکر (علمی - پژوهشی) *

دکتر محمد فولادی^۱، زهرا غلامی^۲

چکیده

یکی از بن‌مایه‌های داستان‌های حماسی و اساطیری، مداخله قوای فراطبیعی در قالب امدادهای غیبی در حمایت از قهرمان است. در اساطیر، ناتوانی قهرمان با نیروهای پشتیبان یا فراطبیعی جبران می‌شود. قهرمان اساطیری با نیایش و مدد خواستن از خداوند، به نبرد با ضدقهرمان، دیو و اژدها می‌پردازد و با بهره‌مندی از امدادهای غیبی بر تمامی دشمنانش پیروز می‌شود. قهرمان حماسه پیوند محکمی با نیروهای غیبی و فراطبیعی دارد که اغلب به صورت ارتباط با خدایان و پیشگویی سرنوشت او صورت می‌گیرد. پیشگویی‌ها معمولاً با دیدن رؤیا، شنیدن آوای سروش، پیشگویی منجمان، پیران، جنیان و سیمرخ اتفاق می‌افتد و ارتباط قهرمان با خداوند و بهره‌مندی او از حمایت خدایان، گاهی به‌طور مستقیم صورت می‌گیرد. اشیای جادویی، رزم‌افزارهای آیینی و ویژه اژدهاکشی مانند گرز گاوسر و رزم‌افزارهایی که از نیاکان پهلوان به یادگار مانده‌اند، گوهر بازویند، حیوانات واقعی و اساطیری، موجودات فراطبیعی چون پری و دیو و قوای طبیعی‌ای چون باد به یاری قهرمان می‌آیند. در این نوشتار سعی شده با مراجعه به طومار نقالی هفت‌لشکر، قوای فراطبیعی که از قهرمان حمایت و او را یاری می‌کنند، به شیوه تحلیلی - توصیفی بررسی شوند.

* تاریخ ارسال مقاله : ۱۳۹۸/۰۱/۰۵

تاریخ پذیرش نهایی مقاله : ۱۳۹۸/۰۲/۳۱

۱- دانشیار زبان و ادبیات فارسی دانشگاه قم.

۲- دانشجوی دکتری زبان و ادبیات فارسی دانشگاه قم. (نویسنده مسئول)

Email: zgholami@hotmail.com.
DOI: 10.22103/jll.2019.13785.2626

واژه‌های کلیدی: نیروهای فراطبیعی، اسطوره، حماسه، قهرمان، هفت لشکر.

۱- مقدمه

هفت لشکر در اصل نام یکی از نبردهای مشهور نقالی است که از روی شهرت به یکی از طومارهای جامع نقالان گفته شده است. این طومار با مایه‌های داستان‌های عامیانه تلفیق شده است و دربرگیرنده داستان‌های حماسی-اساطیری ملی ایران باستان مانند شاهنامه، گرشاسب‌نامه، سام‌نامه، فرامرنامه، جهانگیرنامه، برزنامه، بانوگشاسب‌نامه و بهمن‌نامه است و در سال ۱۲۹۲ قمری در عهد ناصرالدین شاه قاجار به دست نقال یا نقالانی گمنام به زبانی ساده و گویش عامیانه هم‌عصر با متن امیرارسلان کتابت شده است، چنان‌که امروزه نیز «مشق کردن هفت لشکر ناصرالدین شاهی» ضرب‌المثل است. (ن.ک: افشاری، ۱۳۶۹: ۴۷۶؛ نیک‌خو و جلالی، ۱۳۹۶: ۱۱۵)

۱-۱- بیان مسئله

مسئله اصلی این مقاله دست‌یافتن به مهم‌ترین نیروهای متافیزیکی و تأثیر آن‌ها در حوادث و روند داستان و سرنوشت قهرمانان است. با مراجعه به طومار نقالی هفت لشکر، قوای فراطبیعی که از قهرمان حمایت و او را یاری می‌کنند، بررسی شده‌اند.

۱-۲- پیشینه پژوهش

پژوهش‌های بسیاری در حوزه شاهنامه انجام شده است، اما تحقیقات مرتبط با طومارهای نقالی اندک‌اند و در حوزه استخراج بن‌مایه نیروهای فراطبیعی در طومارهای نقالی، پژوهشی مستقل انجام نشده است و از میان پژوهش‌های مرتبط، غلام‌حسین‌زاده و همکاران (۱۳۸۹) در مقاله «ساختارشناسی بن‌مایه‌های حمزه‌نامه» قصه حمزه را حاوی بن‌مایه‌های شگفت‌انگیز، عیاری، عاشقانه و کرامت دانسته‌اند و بن‌مایه‌هایی که نمونه‌هایش در ادبیات جهان هست؛ مانند اژدهاکشی، پیشگویی، رویتنی، کوری و بازیافتن بینایی و نعمت بی‌زوال. اکرم رحمانی و همکاران (۱۳۹۳) در مقاله «نیروهای متافیزیک (مابعدالطبیعه) در شاهنامه فردوسی» نتیجه گرفته‌اند که طالع‌بینی و پیشگویی، جادو، خواب و فرّه ایزدی بیش از دیگر نیروهای متافیزیک در شاهنامه جلوه‌گر شده‌اند. فرخ حاجیانی و همکاران (۱۳۹۴) در مقاله «طومارهای نقالی و ضرورت فهرست‌بندی بن‌مایه‌های آنها با نگاهی به بن‌مایه-

های داستان فریدون در طومار نقالی مشکین‌نامه»، کوشیده‌اند تطبیق شیوه فهرست کردن بن‌مایه‌های تامسون را بر روایات ایرانی نشان دهند و غنای ادب عامیانه ایرانی را در افزودن بن‌مایه‌های نو به فهرست جهانی آشکار سازند.

۱-۳- اهمیت و ضرورت تحقیق

طومارهای نقالی بخش نسبتاً مهمی از ادب عامیانه مکتوب ایران زمین‌اند که مطالعه آن‌ها از نظر تحقیق در حماسه ملی و روشن کردن جزئیات و گوشه‌های تاریک آن اهمیت بسیار دارد، اما به دلیل عامیانه بودن کمتر مورد توجه پژوهشگران بوده‌اند و همین خود ضرورت و اهمیت پژوهش حاضر را نمایان می‌کند. مطالعه ادبیات عامیانه دستاوردهای ارزنده‌ای دارد و نباید عنوان «عامیانه» باعث فروداشت این گونه آثار و ارزش‌ها و ظرفیت‌های ادبی و محتوایی آنان شود. حتی درک بسیاری از گره‌های محتوایی ادبیات رسمی نیز به کمک غور در ادبیات و فرهنگ عامه امکان‌پذیر است؛ چراکه آن‌ها نیز از فرهنگ عامه نصیب‌ها برده‌اند. (ن.ک: محجوب، ۱۳۸۲: ۱۱۱۳؛ ذوالفقاری و باقری، ۱۳۹۷: ۱۰۹) در این تحقیق ابتدا مواردی از نیروهای متافیزیکی در هفت‌لشکر بررسی گردید، سپس با مطالعه در کتب حماسی و اسطوره‌ای و به‌شیوه تحلیل محتوا به دسته‌بندی و تحلیل نمونه‌های موردنظر پرداخته شد.

۲- بحث

نیروهای متافیزیکی در غالب داستان‌های اسطوره‌ای وجود دارد و یکی از بن‌مایه‌هایی که با رؤیاها نیز مرتبط است، مداخله قوای غیبی در جانبداری از قهرمان است. در اساطیر، قهرمانان زمینی سیمای جاودانه‌ای گرفته‌اند و مبارزه انسان علیه نیروهای طبیعی به خوبی روشن است و استحاله قهرمانان تا سرحد خدایی، یکی از مباحث جالب اسطوره‌شناسی است. جنبه‌های سمبولیک اساطیر باعث شده مافوق انسان‌ها به وجود آیند و نیروی الهی بدن‌ها عطا گردد و حیوانات و پرنده‌گانی هوشمند، توانا و شبه‌انسان پدید آیند و اعمال خارق‌العاده انجام دهند. (ن.ک: فاطمی، ۱۳۴۷: ۱۱-۱۴؛ رزمجو، ۱۳۸۱: ۴۱)

اسطوره‌ها فعالیت قوای مافوق‌الطبیعه را بازگو می‌کنند؛ بنابراین از داستان‌ها یا روایات نمادین محض بااهمیت‌ترند، منشورهایی را در مورد رفتار اخلاقی و دینی به دست می‌دهند

و سرچشمه‌های قدرت مافوق‌الطبیعه‌اند. قهرمانان اساطیری برای نیل به آرمان‌هایشان از قدرت موجودات فوق‌طبیعی چون سیمرغ، سروش، دیوان و جادویی مدد می‌جویند و در بسیاری از اساطیر، قدرت‌های پشتیبان یا «نگاهبانان» ناتوانی اولیه قهرمان را جبران می‌کنند. (ن.ک: هینلز، ۱۳۷۳: ۲۵-۲۶؛ رزمجو، ۱۳۸۱: ۴۰؛ یونگ، ۱۳۷۷: ۱۶۴) در ادامه به نیروهای فراطبیعی‌ای که یاریگر قهرمان‌اند و در هفت‌لشکر بازتاب یافته‌اند، می‌پردازیم.

۲-۱- پیشگویی

مردمان باستان روشن‌ان سپهر را در سرنوشت خود کارگر می‌دانستند و با پرستش اختران، از آن‌ها یاری می‌خواستند. هیچ حماسه‌طبیعی و ملی خالی از پیشگویی نیست و بسیاری از وقایع بزرگ تاریخی شاهنامه به یاری موبدان، ستاره‌شناسان و خواب‌گزاران آشکار شده‌است. نیروهای فراطبیعی که اغلب به صورت ارتباط خدایان با قهرمانان و پیشگویی سرنوشتشان وجود داشته‌است، نقش مهمی در شکل‌گیری اساطیر داشته‌اند. پیشگویی‌ها یا از طریق خدایان انجام می‌شد یا عوامل واسطه‌ای نظیر رؤیا و طالع یا عوامل انسانی مانند غیبگویان. (ن.ک: صفا، ۱۳۳۳: ۲۴۹؛ واردی و نظری، ۱۳۸۹: ۸۴) در هفت لشکر پیشگویی‌های سیمرغ، سروش، شاهان، پیران و جنیان در خدمت قهرمان و پیشگویی دیوان در خدمت ضدقهرمان و پیشگویی منجمان در خدمت هردو است.

۲-۱-۱- منجمان: پیشگویی از نقش‌های مهم منجمان در آثار حماسی است و با این کار در روند، شکل‌گیری، فرایند و نتیجه داستان تأثیر مهمی دارند. در هفت‌لشکر نیز تولد فریدون، شیردادن گاو ابلق به او و محلشان را به ضحاک می‌گویند (هفت‌لشکر، ۱۳۷۷: ۲۴-۲۵)، به منوچهرشاه که می‌ترسد از زال و رودابه فرزنددی به‌هم رسد و دعوی خون ضحاک کند، مژده می‌دهند که فرزندشان خدمت‌های بسیار به شاهان ایران خواهد کرد (همان: ۱۴۸)، به شاه موصل که پسرش در طلسم افتاده‌است، می‌گویند یکی از اولاد گرشاسب این طلسم را خواهد شکست (همان: ۳۶۷)، به زال می‌گویند از نکبت شغاد اولاد گرشاسب نابود می‌شود (همان: ۴۸۷)، به افراسیاب می‌گویند: طالع پیلسم بخارایی قوی‌تر است اما یک قران دارد، اگر از آن گذشت، به رستم زیادتی می‌کند. (همان: ۲۵۹؛ و نیز: ۴۶۴-۴۶۵، ۴۵۵)

جاماسب به بهمن می‌گوید هفت‌بار از فرامرز شکست می‌خوری، سه قران در طالع

داری. هفتمین بار اسیرش می‌شوی و دختری خلاصت می‌کند و خون اسفندیار را می‌گیری (همان: ۴۹۳)، هنگامی که نزدیک است برزین حصار را بگیرد، به بهمن می‌گوید ستاره برزین بسیار قوت دارد، از آن پنهان باش. (همان: ۵۵۳-۵۵۴ و نیز: ۵۵۹، ۴۵۵، ۵۲۱، ۵۵۹) با توجه به موارد یادشده این منجمان هستند که در روند و فرجام داستان نقش ایفا می‌کنند و روند حوادث را مشخص می‌کنند.

۲-۱-۲- سیمرغ: یکی از ویژگی‌های اسطوره حضور و تأثیر موجودات خارق‌العاده و اشخاص فراطبیعی است. سیمرغ از مؤثرترین این موجودات است و نقش آفرینی فراوانی دارد. در هفت‌لشکر سیمرغ حکیم که پیری نورانی و پیشگوست، به مادر فریدون می‌گوید: از شر ضحاک ایمن گشتی. شهزاده ایران را به من بسیار که پادشاه هفت کشور خواهد شد (همان: ۲۷-۲۸)، به فریدون می‌گوید: کاوه و فرزندانش بر در غارند. وقت بیرون رفتن و برکندن ضحاک است (همان: ۳۰)، به سام می‌گوید: فرزندی از زال پدید آید که از یمن قدمش ایران آباد شود (همان: ۱۴۶)، به رستم می‌گوید: هر که اسفندیار را بکشد یک‌سال بیش عمر ندارد (همان: ۴۷۶)، به زال می‌گوید: با پیدا شدن رخس، فرامرز نیز پیدا می‌شود. فقط جهان بخش و گسته‌م می‌تواند رخس را که در هفت‌خوان در طلسم مرجانی است، بیاورند. (همان: ۳۹۳) همان‌گونه که از موارد یادشده پیداست، سیمرغ هفت‌لشکر با سیمرغ شاهنامه متفاوت و نقش آفرین تر است.

۲-۱-۳- شاهان: جمشید به دخترش می‌گوید: پسری می‌آوری، نامش را فریدون فرخ بگذار که برهم‌زننده دولت ضحاک است (همان: ۲۱) و در لوحی خطاب به سام می‌گوید: مطمئن باش پریدخت را به دست می‌آوری و... (همان: ۶۶)

سیاوش به فرنگیس می‌گوید فردا پدرت مرا می‌کشد. نام پسرمان را کیخسرو بگذار، شبرنگ بهزاد را در فلان بیشه رها کن تا وقتی که گیو شما را به ایران برد. کیخسرو شاه شود و افراسیاب را بکشد. (همان: ۲۱۹)

در موارد یادشده شاهان به‌ویژه شاهان اسطوره‌ای - که موبد پادشاه‌اند و مستقیم با عالم بالا در ارتباط‌اند - مانند موبدان و منجمان توان پیشگویی و روندسازی برای داستان و حوادث آن را دارند.

۲-۱-۴- پیران: پیران و موبدان از جایگاه ویژه‌ای در متون حماسی برخوردارند و

نقش‌های مهمی از جمله پیشگویی دارند. در هفت‌لشکر مواردی از این دست وجود دارد: پیری به رستم می‌گوید کيقباد از نسل جمشید در البرزکوه است، او را پادشاه کنید. (همان: ۱۵۹) پیری به جهان‌بخش می‌گوید این گنبدِ بدون در از سیامک است. نیایش کنید تا درش باز شود... درون گنبد صورت سیامک را می‌بیند با لوحی در دست. (همان: ۴۲۰) پیر نگهبان طلسم فریدون، برزو را راهنمایی می‌کند که طلسم را بشکند و می‌گوید: رخس و فرامرز پیدا می‌شوند. تو با جهان‌بخش مصاف مکن که یک قران در طالع داری. کیخسرو نیز انتقام خون سیاوش را خواهد گرفت. (همان: ۳۷۲، ۳۷۸)

با دقت در موارد یادشده نقش‌های مهم پیران در بر تخت نشاندن پادشاه، طلسم‌شکنی، آرامش‌بخشی به پهلوان با پیشگویی ملاحظه می‌شود.

۲-۱-۵- جنیان و دیوان: دیوان در متون حماسی گاه نقش پیشگویی دارند؛ مثلاً سلمان بربری به بهمن می‌گوید همزادم، کلوندیو گفته‌است کشته‌تو مبارزی است که با دیدنش دو قطره خون از چشمت بیفتد. با دیدن برزو دو قطره خون از چشم افتاد. دو تار مو از سرم بگیر؛ چون کشته شدم، در آتش نه تا کلوند بیاید و خون مرا بگیرد. سپس در میدان به دست برزو کشته می‌شود. (همان: ۵۰۵-۵۰۶)

جنیان نیز از موجودات نقش‌آفرین متون حماسی‌اند و در هفت‌لشکر این موضوع به صورت پیش‌بینی و راهنمایی دیده می‌شود: شاه جنیان به سام می‌گوید: در تواریخ پدرانم خوانده‌ام که دلاوری از اولاد جمشید بدین منزل خواهد آمد. تا منزل سیه‌دیو صد فرسنگ است. آزار بسیاری می‌بینی، ولی ابرها را می‌کشی... (همان: ۱۳۵)، سام را به منزل رضوان-پری راهنمایی می‌کند تا او را بکشد (همان: ۹۹) و برزو را در شکستن طلسم فریدون یاری می‌کند. (همان: ۳۷۳-۳۷۴)

۲-۱-۶- سروش: پیک غیبی با نیروی فراطبیعی و یاریگر پهلوانان و از مهم‌ترین ایزدان مزدیسناست که برای نخستین بار ستایش و نیایش را به‌جا آورده‌است و در پیکار علیه دیو، جن و ساحر وظایفی خاص دارد؛ شب هنگام سه‌بار اجنه را قلع و قمع کرده، ساحران را عذاب می‌دهد. (ن.ک: عقیقی، ۱۳۸۳: ۵۵۸، ۵۶۱؛ آموزگار، ۱۳۸۶: ۲۲۴) در هفت‌لشکر نیز نقش‌آفرینی فراوانی از جمله پیشگویی و راهنمایی دارد؛ سام در خواب ندای سروشی می‌شنود: بر عوج نصرت می‌یابی، دولت شداد را برهم می‌زنی، ابرهای دیو را می‌بندی و

پریدخت را نجات می‌دهی. (هفت لشکر، ۱۳۷۷: ۱۲۵) پس از پنهان شدن شداد در طلسم، در خواب ندایی غیبی به گوش سام می‌رسد که کشتن شداد و شکستن طلسم به دست تو نیست، به دست یکی از اولاد توست. (همان: ۱۳۲)

گاهی سروش در بیداری قهرمان را خطاب می‌کند؛ فریدون می‌خواهد سر ضحاک را جدا کند که ندایی غیبی می‌شود: گفته‌های سیمرخ را به یاد آور که «ضحاک را مکش، دوالی از پشتش بکش و با آن دستش را ببند.» (همان: ۳۴) سروشی به گوش جهان‌بخش می‌رسد که پلنگ را با عمود نرم کن، لوح درون سینه‌اش را در آور و به نوشته‌هایش عمل کن که این طلسم است. (همان: ۴۱۷)

۲-۲-۲- رؤیا

یکی از جنبه‌های حضور نیروهای غیبی در اساطیر، رؤیاست که وسیله الهام اراده آسمانی و «کانال ارتباطی شخص با دنیای نهفته است و در آن پیغامی آسمانی در شکل نمادهای تفسیرشدنی، با افراد در میان گذاشته و آینده در لحظاتی بحرانی نمایانده می‌شود؛ قهرمان فرصت می‌یابد به موقع تصمیم بگیرد و جانش را نجات دهد.» (هانوی، ۱۳۹۲: ۱۹-۲۰) همیشه حوادث اصلی حماسه پیش از رخ دادن به خواب قهرمان می‌آید و او باید فرمانی را که در خواب دریافته‌است، بی‌چون و چرا بپذیرد و کوشش‌هایش برای نافرمانی و گریز از تحقق آن مانند گریز از سرنوشت خود، بیهوده است. در هفت لشکر نیز رؤیا نقش مهمی دارد و در آینده و روند وقوع حوادث تأثیرگذار است و به گونه‌های مختلفی نمود می‌یابد که در پی به مواردی اشاره می‌شود.

۲-۲-۱- پیش‌بینی وقایع آینده در خواب شاه/پهلوان

خواب از مواردی است که هم در ادب عرفانی و هم در ادب پهلوانی جایگاه ویژه‌ای دارد؛ در بحث موردنظر نیز در خواب به جمشید می‌نمایند که اگر آمرزش می‌خواهی، باید سر بدهی تا شهیدت کنند. با پدرش هوشنگ در بهشت قصری از یاقوت می‌بیند. سراسیمه بیدار می‌شود، درحالی که ضحاکیان محاصره‌اش کرده‌اند. (هفت لشکر، ۱۳۷۷: ۲۱-۲۲) سیمرخ حکیم خواب می‌بیند باید شانزده سال فریدون را تربیت کند و تاج شاهی بر سرش گذارد تا کین جمشید را بخواند. (همان: ۲۷) سیاوش خوابی می‌بیند و می‌گوید: فردا افراسیاب مرا می‌کشد. (همان: ۲۱۹)

رستم خوابی پریشان درباره برزو می‌بیند؛ جهان‌بخش کتف برزو را می‌شکند. (همان: ۳۸۸) رستم به خواب برزو می‌آید و می‌گوید: بهمن فرامرز را گرفته و به بلخ فرستاده‌است، به خلاصی‌اش برو. (همان: ۴۹۸ و نیز: ۳۱۴، ۲۰۱) زال خواب می‌بیند ده انگشتر گرانها بر انگشش کرده‌اند، می‌گوید خوشحالی‌ای روی می‌دهد. (همان: ۴۴۳) زال خواب پریشانی درباره فرامرز می‌بیند؛ هژبر بلا کتف فرامرز را می‌شکند (همان: ۴۴۶) و نیز خواب پریشان زال درباره زواره، سام‌بن فرامرز و جهان‌بخش. (همان: ۵۰۴، ۵۱۲، ۵۲۱)

جهان‌بخش خواب می‌بیند سیلابی دورش را گرفت؛ بیدار می‌شود و در میان گرد روی هوا، رستم یکدست را می‌بیند. (همان: ۴۲۵) جهان‌بخش و زال خواب می‌بینند گرازی شکم جهان‌بخش را می‌درد؛ طلحه روین تن جهان‌بخش را می‌کشد. (همان: ۵۲۲-۵۲۳) سهراب در خواب به برزو می‌گوید: بسیار منتظرم، خود را به ما برسان. زال هم خواب پریشانی درباره او می‌بیند و کلوندیو برزو را می‌کشد. (همان: ۵۰۶-۵۰۷) برزین خواب پریشانی درباره تمور می‌بیند؛ سقلاب، تمور را می‌کشد. (همان: ۵۶۵-۵۶۶، و نیز: ۶۲) در موارد یادشده تأثیر فراوان خواب در حماسه و ایجاد فضای اسطوره‌ای در داستان‌ها و نقش آفرینی در سرنوشت قهرمانان و تأثیر در روند داستان مشاهده می‌شود.

۲-۲-۲- راهنمایی شاهان و پهلوانان در رؤیا به وسیله پیشگویی

طهمورث به خواب کاوه می‌آید، از آمدن فریدون و نابودی ضحاک خبر می‌دهد. (همان: ۲۱) جمشید در خواب، به دختران خود و کاوه از دیدن فریدون بالای البرز کوه و آمدنش خبر می‌دهد (همان: ۳۳، ۳۰)، به سام می‌گوید خرابی بهشت شداد به دست تو نیست. در آخر زمان مهدی (ع) در آن می‌نشیند. تو به کوه فنا برو که پریدخت را به دست می‌آوری. (همان: ۱۳۴)

گرشاسب در خواب، به رستم می‌گوید پاس اسیر پیل دندان گوش است، به خلاصی‌اش برو (همان: ۴۳۶)، به فرامرز می‌گوید برزو در فلان کوه اسیر جادوگری است، خورشید را به نجاتش بفرست (همان: ۵۰۵)، به زال می‌گوید بهمن سیستان را خراب خواهد کرد. در فلان عمارت ارک، زیر سنگی عظیم در زیرزمینی، گندم بسیار با شاخه ریخته‌ام. مدتی با آن به سر برید. زال آنجا گندم بسیار می‌بیند. (همان: ۵۲۵-۵۲۶؛ و نیز: ۲۱۲)

سیاوش به خواب پیران می‌آید، از تولد کیخسرو خبر می‌دهد. (همان: ۲۲۰) بهمن قصد

خراب کردن دخمه گرشاسب را دارد که خواب می‌بیند فریدون، سیاوش و کیخسرو نمی‌گذارند همراهشان به بهشت رود... و کیخسرو می‌گوید: تو اولاد دلاورانی را که در راه من جفاها کشیدند، برانداختی و زال را در قفس کردی. سیاوش چوبی بر سرش می‌زند که بیدار می‌شود. (همان: ۵۳۶)

چنان که از موارد یادشده برمی‌آید، هم پادشاهان و هم پهلوانان نامی ایران از راه خواب علاوه بر پیشگویی، نوعی نقش الهام غیبی را ایفا می‌کنند و در موارد ضروری و بایسته راهنمای قهرمان داستان می‌شوند و در روند داستان و حوادث آن و گره‌گشایی نقش مهمی دارند. در این نقالی‌ها که اصل روایات با تغییراتی به ذهن و زبان عامه نیز نزدیک‌تر شده است، طبیعتاً رؤیا و خواب هم پررنگ‌تر شده، نقش مهم‌تری ایفا می‌کند.

۲-۲-۳- راهنمایی و پیشگویی پیغمبران، اولیا یا پیر نورانی در خواب

گرچه در نگاه اول از اثر حماسی انتظار نگاه عرفانی نیست، ولی ایران پیش از اسلام و حماسه‌های آن رگه‌هایی از عرفان دارد. در هفت‌لشکر نیز به‌ویژه به دلیل جنبه نقالی آن و نزدیکی به فهم و باور عامیانه و گاه رنگ‌وبوی فضای دوره اسلامی، گاه در قالب خواب به وسیله بزرگان دینی به پهلوان راهکار برون‌رفت ارائه می‌شود؛ سام نیایش و گریه می‌کند. در خواب حضرت علی (ع) شفایش می‌دهد و می‌گوید: این رنج هفت‌ساله به خاطر رهاکردن فرزندت بود. به البرزکوه برو تا سیمرخ فرزندت را بیاورد که از اولادش دلاوران به هم رسند. (همان: ۱۴۵)

خضر (ع) در خواب فرهنگ را راهنمایی می‌کند که لوح طلسم رضوان‌پری را به دست آورده، به سام برساند. (همان: ۹۷-۹۸) سلیمان (ع) در خواب، برزین را سپهسالار هفت‌قله قاف می‌کند. (همان: ۵۶۰) وقتی تیرهای رستم بر اژدها کارگر نمی‌شود، در رؤیا پیری می‌سگوید: این اژدها سه‌هزار سال بعد به تیغ علی ولی‌الله کشته می‌شود. (همان: ۴۴۵) پیری نورانی در خواب به جهان‌بخش می‌گوید: رخس را می‌آوری و پدرت را می‌بینی. سپس اسم‌های اعظم را به او نشان می‌دهد تا بخواند و از آتش بگذرند. (همان: ۴۱۳) در موارد یادشده که گاه رنگ‌وبوی مذهبی و شیعی نیز یافته‌است، ملاحظه می‌شود که چگونه پیامبران و اولیا از طریق خواب گره‌گشا و خبررسان قهرمانان می‌گردند.

۲-۳- حمایت خدایان (نیروهای غیبی) از پهلوان

یکی از جنبه‌های حضور نیروهای متافیزیکی در اساطیر، حمایت خدایان از قهرمان است. «تصور انسان- خدا یا انسانی برخوردار از نیروی خدایی یا فوق‌طبیعی، به دوره اولیه دین تعلق دارد که خدا و انسان هنوز موجوداتی از یک سنخ پنداشته می‌شوند و بین خدا و جادوگر نیرومند تمایزی نیست.» (فریزر، ۱۳۹۲: ۱۳۱-۱۳۲) قهرمان حماسه غالباً «موجودی مافوق طبیعی و گاه از خدازادگان است و مایه‌های الهی و فوق‌انسانی دارد، هرچند به-صراحت او را فرزند خدا نگفته‌اند.» (شمیسا، ۱۳۷۴: ۶۱) در اوستا شاهان پیشدادی و کیانی دارندگان فره‌اند که می‌تواند نشانه نیمه‌خدایی بودنشان باشد. فره نیروی جادویی و آسمانی‌ای متعلق به کاهن فرمانرواست که بعدها به صورت شاه- موبد در اساطیر ایرانی ظاهر می‌شود و به یاری فره بر جسم و جان مردم فرمان می‌راند. (ن.ک: کرتیس، ۱۳۸۱: ۳۰؛ بهار، ۱۳۵۲: ۳۹) وجود فره ایزدی در پهلوانان خداگونه‌ای چون سام، گرشاسب و رستم را در روایات حماسی به صورت نیرومندی شگفت‌آورشان و امدادهای الهی که آنان را از خطرها حفظ می‌کند، نشان داده‌اند. در جنگ دوازده‌رخ، گودرز به فریبرز می‌گوید ما کین برادرت را از افراسیاب می‌خواهیم، تو پادشاهزاده ایرانی، به فال نیکت به میدان رو، شاید فاتح شویم. (هفت‌لشکر، ۱۳۷۷: ۴۵۹) وقتی اکوان رستم را به دریا می‌اندازد، به امر الهی تخته پاره‌ای به دستش افتاده، از دریا بیرون می‌آید. (همان: ۲۳۶)

هوم که ایزدی نباتی است، در عرصه حماسی از دیو خشک‌سالی انتقام می‌گیرد؛ چنان-که در هفت‌لشکر به صورت عابدی از نسل فریدون نمود یافته، با رشته درویشی افراسیاب را به کمند می‌آورد... (هفت‌لشکر، ۱۳۷۷: ۴۶۶-۴۶۷) در هفت‌لشکر یادکرد خدا، اسم اعظم، نیایش و امدادهای غیبی موجب توانمندی قهرمان می‌گردد. در ادامه به برخی از این موارد می‌پردازیم:

۲-۳-۱- توانمندی قهرمان با یادکرد خدا

یکی از جلوه‌های امداد غیبی آن است که قهرمان در نبرد با ضدقهرمانان نیرومند، خدا را یاد می‌کند و نیروی فوق‌العاده‌ای می‌یابد:

با یادکرد خدا، گرشاسب نیرویی می‌گیرد که منهراس دیو را بلند می‌کند (همان: ۵۰-۵۱)، سام سهیل، نهنکال و ابرها را بلند می‌کند (همان: ۷۷، ۸۴، ۱۳۸)، رستم دیو سفید،

کوهزاد و جهانگیر را زمین می‌زند (همان: ۱۷۳، ۱۵۱، ۴۵۴) و سنگ عظیم سر چاه بیژن را بیست ذرع عقب می‌اندازد (همان: ۲۴۳)، برزین، سقلاب و رستم بن‌طور را زمین می‌زند (همان: ۵۵۱، ۵۶۷)، تمور بر سقلاب چیره می‌شود (همان: ۵۶۶)، جهان‌بخش بندهایش را می‌گسلد و با مثنی نهنگ را می‌کشد (همان: ۴۰۴) و جهانگیر خرطوم فیل را ریشه کن می‌کند. (همان: ۴۴۳ و نیز: ۳۳۹، ۳۵۵، ۳۵۶، ۳۹۹، ۵۵۱)

۲-۳-۲- توانمندی قهرمان با یادکرد اسم اعظم

گاهی قدرت فوق‌العاده قهرمان به سبب بر زبان آوردن اسم اعظم است که در این حالت کسی یارای هم‌وردی با او را ندارد. کیومرث نیز اسم اعظم را می‌دانسته و به کار برده است: «سلاح او چوبی بزرگ بود و فلاخنی نام خدای بزرگ بر آن نبشته، هر کجا دیو و پری دیدی، به سنگ و بدان نام برترین خدای، او را هزیمت کردی.» (بلعمی، ۱۳۸۰: ۷۶) در دوران اساطیر جادو در اصل بخشی از دین است، ولی در دوران حماسه راز و نیاز با خدای یگانه و بر زبان آوردن نام یزدان، جای اعمال جادویی و ورد و افسون را می‌گیرد. در آیین زردشتی خواندن «اهونور» یا «یتا اهو وئیریو» که در آغاز همه سرودهای اوستایی خوانده می‌شود، هنگام ترسیدن، خوردن، خفتن و آغاز کارهای مهم بایسته است؛ (ن.ک: مزدپور، ۱۳۶۴: ۳۳۷؛ شایست‌نشیست، ۱۳۶۹: ۲۳۸) همان‌گونه که ما کارهایمان را با بسم‌الله- الرحمن الرحیم آغاز می‌کنیم و هنگام وحشت بسم‌الله می‌گوییم. در هفت‌لشکر در موارد بسیاری یادکرد اسم اعظم موجب توانمندی قهرمان می‌گردد:

گرشاسپ سپری دارد که دورش اسم اعظم نقش شده و از برکت آن، آتش اژدها بر سرش می‌آید و خاموش می‌شود، او اسم اعظم می‌خواند و می‌دمد تا آتش فرومی‌نشیند. (هفت‌لشکر، ۱۳۷۷: ۴۵) سیمرخ حکیم در هریک از سوراخ‌های پیش‌بند کاوه اسم اعظمی می‌نویسد. (همان: ۳۱) جهان‌بخش و گسته‌م اسم اعظم می‌خواند و از بیابان آتش می‌گذرند. (همان: ۴۱۳) برزو اسم اعظم می‌خواند تا آتش اژدها فرومی‌نشیند. (همان: ۳۱۳ و نیز: ۳۷۲) برزین اسم‌های اعظم را به بازو می‌بندد و جادو بر او بی‌اثر است؛ مهروان جادو نیزه بر سینه‌اش می‌زند، اما آتش بیرون نمی‌آید. (همان: ۵۵۴) پس از یادکردن خدا به نام‌های بزرگ، سام کیوان‌دیو را (همان: ۱۱۳)، رستم ارژنگ‌دیو را (همان: ۱۷۰) و جهان‌بخش یکدست را بر زمین می‌زنند. (همان: ۵۲۲؛ و نیز: ۱۹۳، ۳۱۰، ۲۴۶، ۴۶۴) وقتی رستم

سرود حقانی می خواند، نام خدا به گوش زن جادو می رسد و به صورت پتیاره‌ای درمی آید. (همان: ۱۶۵ و نیز: ۴۵۶)

۲-۳-۳- توانمندی قهرمان با نیایش

نیروهای متافیزیکی در حماسه‌های ایرانی به صورت راز و نیاز قهرمان با خدای یگانه جلوه گر شده‌اند. نیایش، که امری فراتر از نام بردن از خداست، خود به وجود آورنده نیروست و جادویی در درون دارد و در میان انسان‌های باستان به معنی تکرار کلمات یا برشمردن سرودها و به جای آوردن اعمالی آیینی است که هدفش سوق دادن نیروهای فراسویی در راستای فریادرسی و سودرسانی به نیایش گزاران است. بشر ناتوان می کوشد نیروهای خارق‌العاده دور از دسترس را به انقیاد خود درآورد و چون درماندگی‌اش فزونی می یابد، به نیایش و آیین‌ها دست می یازد؛ نخست کلام‌های تضرع آمیز را با عجز و لابه به زبان می آورد، سپس درماندگی‌هایش را با سخنانی آهنگین در قالب سرودها و مزامیر می - سراید و نثار تقدیم می کند و مجموعه این اعمال برایش تبدیل به نیرویی جادویی می شود؛ در میان حصار محکمی که به وجود آورده است، احساس آرامش می کند. (ن.ک: آموزگار، ۱۳۸۶: ۲۱۹-۲۲۱) در هفت‌لشکر موارد بسیاری از نیایش پهلوانان و شاهان دیده می شود:

فریدون با نیایش به درگاه خداوند، چشم‌هایش به خارش درمی آید، دو قطره آب گندیده از آن‌ها می چکد و بینا می شود. (هفت‌لشکر، ۱۳۷۷: ۳۹)

سام با نیایش و اقرار به گناه شفا می خواهد و می گیرد. در خواب حضرت علی (ع) اسمی بر وی می خواند و دست مبارک بر سرپایش می کشد. فوراً شفا می یابد و خود را به همان قدرت اول می بیند. (همان: ۱۴۵؛ و نیز: ۹۰-۹۱، ۷۷-۷۸)

رستم با نیایش و گریه از خدا زور قبلی‌اش را می خواهد... در خواب آوازی می شنود که برخیز. برمی خیزد و تا زانو بر خاک می رود. (همان: ۱۹۳، و نیز: ۲۰۲-۲۰۳) رستم با نیایش توانمند می شود؛ برزو و طور را زمین می زند، بر گردن پیلسم پالهنک می نهد و نعره - ای می کشد که دیو سفید بیدار می شود. (همان: ۲۵۸، ۴۵۳، ۲۶۷، ۱۷۲-۱۷۳)

جهانگیر به دستور کیخسرو روی بر خاک مالیده، گریه و مناجات می کند... رستم می - رسد و سر راه بر هژیر بلا می گیرد. (همان: ۴۵۰-۴۵۱؛ و نیز: ۲۱۰)

کیخسرو روی بر خاک می‌مالد، چنان می‌گرید که خاک گِل می‌شود. از خدا می‌خواهد رستم را برای نابودی گوش بن گوش برساند. ناگاه رستم و برزو می‌رسند. (همان: ۲۸۲-۲۸۳ و نیز: ۳۰۳-۳۰۵) همچنین نیایش‌های منوچهرشاه در محاصره شام توسط عادیان (همان: ۱۱۸)، کاووس برای پیروزی رستم بر سهراب (همان: ۱۹۲)، جهان‌بخش در دوراهی طلسم، صحرای آتش و محاصره سپاه یکدست (همان: ۴۱۳، ۴۰۷، ۴۲۵) و برزو برای کشتن اژدها. (همان: ۳۱۲-۳۱۳ و نیز: ۹۳-۳۸۳، ۳۵۵، ۳۷۰، ۹۴-۳۸۴، ۳۹۹-۳۹۸، ۲۱۱، ۲۲۸-۲۲۹، ۵۱۴، ۳۶۶، ۴۰۴، ۵۴۸-۵۴۹)

از موارد یادشده برمی‌آید که شاهان و پهلوانان با نیایش و گریستن، از جادوی آن برخوردار می‌شده‌اند؛ از جمله شفای بیماری، بازیافتن بینایی، پیروزی در نبرد، امدادهای غیبی، افزایش نیرو، کشتن اژدها و...

۲-۳-۴- ظهور امداد غیبی در قالب نیروهای طبیعی

باد و غبار: امداد غیبی گاه در قالب نیروهای طبیعی جلوه‌گر می‌شود. باد (vayu) از اسرارآمیزترین خدایان هندوایرانی است که در متون هندی از نفس غول جهانی که دنیا از بدنش ساخته شده، پیدا شده‌است و بر گردونه تیزروی که آن را صد یا هزار اسب می‌کشند، سوار است. در ایران شخصیتی بزرگ و معمایی است؛ برایش هم اهورامزدا قربانی می‌کند، هم اهریمن. آفریدگار بر تختی زرین قربانی کرد و از او خواست آفریدگان اهریمن، نابود و آفریدگان خوب حفظ شوند. (ن. ک: هینلز، ۳۷۳: ۳۴-۳۶)

مادر فریدون کنار دریا بر تخته پاره‌ای نشسته، خود را به کردگار می‌سپارد. باد عظیمی برمی‌خیزد، تخته پاره را پس از سه شبانه‌روز به جزیره‌ای می‌رساند. (هفت‌لشکر، ۱۳۷۷: ۲۶)

بهمن می‌خواهد سواره وارد دخمه گرشاسب شود که باد و غباری برمی‌خیزد، مرکبش رم کرده، بر زمینش می‌زند... در عالم بیهوشی می‌بیند که رستم آزرده از دخمه بیرون آمد و با عمود نهصدمن بر سپاهش زد. چون به هوش می‌آید، ده هزار سپاهی‌اش را کشته می‌بیند. (همان: ۵۳۷)

۲-۴- دیدار با اولیا

گاهی قهرمان با دیدار با اولیا و نظر کرده شدن قدرت فوق‌العاده‌ای می‌یابد: رستم بن‌طور از برزین می‌رنجد و خود را به دار می‌آویزد. دستی کمند را پاره می‌کند و رستم بر زمین

می‌افتد. چون به هوش می‌آید، الیاس (ع) می‌گوید: برخیز، تو را نظر کردم که کسی بر تو دست نیابد... رستم زور و قوت دیگری می‌بیند؛ دست به هر درخت که می‌زند، از ریشه کنده می‌شود. (همان: ۵۴۹)

۲-۵- حیوانات حقیقی و فراطبیعی

گاهی امداد غیبی در قالب یاری حیوانات حقیقی یا فراطبیعی صورت می‌گیرد.

۲-۵-۱- اسب: اسب برای جنگاوران هندواروپایی ارزش توتمی دیرپایی داشته‌است، یاور پهلوان و مکمل شخصیت اوست و حتی با او سخن می‌گوید. (ن.ک: قائمی و یاحقی، ۱۳۸۸: ۱، ۱۰) در حماسه‌ها حیوانات به‌ویژه مرکب پهلوان هوش و نیروی بدنی فوق‌العاده-ای دارند و با وفاداری بی‌چون‌وچرا نسبت به صاحب خود با شیر، اژدها و... می‌جنگند؛ رخس، رستم را بیدار می‌کند تا جادویی که به‌صورت اژدها قصد رستم کرده‌است، بکشد (هفت‌لشکر، ۱۳۷۷: ۱۶۶)، در خوان اول شیری را که قصد رستم دارد، می‌کشد (همان: ۱۶۵)، نزدیک چاه‌هایی که با خاشاک پوشانیده‌اند، درمی‌یابد که دام بر سر راه است، گام بر نمی‌دارد (همان: ۴۸۸)، رخس دهانش را - که رستم بسته‌است - باز کرده، شیهه می‌کشد؛ فرامرز شیهه‌اش را می‌شناسد و به جهانگیر می‌گوید حریفش رستم است. (همان: ۲۱۵-۲۱۶)

۲-۵-۲- گاو: گاو ابلق به فریدون شیر می‌دهد و گوساله گاو ابلق که ضحاک مادرش را کشته بود، مرکب فریدون می‌شود. (همان: ۲۴، ۳۲)

۲-۵-۳- سیمرغ: در بندهش پرنده‌ای است که مانند شبکور به پستان بیچه را غذا می‌دهد و گفته‌اند نام حکیمی مرتاض در البرز کوه بوده‌است. (ن.ک: فرنبرگ دادگی، ۱۳۶۹: ۷۹؛ مشکور، ۱۳۵۷: ۲۶۰) در شاهنامه فرانک در ستیغ البرز کوه فریدون را به مرد دینی می‌سپارد (فردوسی، ۱۳۸۶: ۱/۶۴) که در هفت‌لشکر نام عابد، سیمرغ حکیم است. سیمرغ صفاتی فوق‌طبیعی دارد و ارتباطش با این جهان فقط از طریق زال امکان‌پذیر است. فریدون از گاو برمایه تغذیه کرده‌است و سیمرغ نیز پرنده‌ای پستاندار است، یحتمل گاو آسمانی در هیئت مرغ پستاندار (سیمرغ) آشکار می‌شده و اینکه در هفت‌لشکر پرورنده فریدون سیمرغ نامیده شده‌است، شاید مبنی بر روایتی بس کهن باشد که سینه‌به‌سینه نقل می‌شده و صورت مکتوبش در دست نیست؛ چنان‌که در اوستا «فریدون هنگام غلبه بر ضحاک پر یا استخوانی

از مرغ وارغنه همراه دارد» و برخی وارغنه را همان سیمرخ دانسته‌اند و تبخر فریدون در پزشکی و افسونگری، شاید به پیوندش با سیمرخ مربوط بوده‌است. (ن.ک: مزداپور، ۱۳۷۱: ۳۳۳؛ هفت لشکر، ۱۳۷۷: ۵۸۰)

سیمرخ در هفت لشکر ویژگی پرورندگی، درمانگری، پیشگویی و راهنمایی دارد: در غاری پرورنده فریدون می‌شود؛ چنان که منجمان در اسطرلاب می‌بینند فریدون از دریا گذشته و به مازندران رسیده‌است، اما اثری از او نمی‌بینند و به ضحاک می‌گویند به کام نهنگ رفته‌است. (هفت لشکر، ۱۳۷۷: ۲۷-۲۸) فریدون را راهنمایی می‌کند که گوشه غار را بشکافد، گنج و گوهر جمشید را بردارد و با بیضه‌های فولاد هزارمنی کاوه و فرزندانش اسلحه حرب بسازند (همان: ۳۱) و نیز با دوالی که از پشت ضحاک می‌کشد، دستش را ببندد و او را در چاهی در دماوند اندازد. (همان: ۳۴)

سیمرخ زال را در آشیانش می‌پرورد (همان: ۱۴۴)، رستم را از پهلوی رودابه بیرون می‌آورد، زخمش را می‌دوزد، پرش را بر آن می‌مالد تا خوب می‌شود (همان: ۱۴۹)، با مالیدن پرش به زخم‌های رستم و رخس، درمانشان می‌کند (همان: ۴۷۵)، رستم را به دریای چین می‌برد. چوب گزی دوشاخ را نشانش می‌دهد تا پیکان بر سرش بندد و بر چشم اسفندیار زند. (همان: ۴۷۶)

۲-۵-۴- آهو: در خوان سوم در بیابان سوزان، آهوئی ایزدی رستم را به چشمه آبی هدایت می‌کند. (همان: ۱۶۶) قبل از خوردن طعام زهرآلود توسط برزو، گوری پیدا می‌شود. برزو صیدش می‌کند و روئین می‌رسد و نمی‌گذارد برزو از طعام بخورد؛ قدری از طعام را به سگ خود می‌دهد و سگ می‌میرد. (همان: ۲۵۶-۲۵۷) گوری فرامرز را به غاری در بالای کوه می‌کشاند که غرقاب دیو سام را آنجا به بند کشیده‌است؛ فرامرز دیو را می‌کشد و سام را نجات می‌دهد. (همان: ۴۰۹-۴۱۱)

۲-۵-۵- مرغ جادویی: در طلسم فریدون، مرغ پیل پیکری برزو را سر کوهی می‌گذارد و به زبان آمده، راهنمایی‌اش می‌کند تا لوح طلسم را به دست آورد. (همان: ۳۷۴)

۲-۶- اشیا و رزم افزارهای جادویی

از دیگر جنبه‌های قوای فراطبیعی، اشیا و سلاح جادویی است که یاور قهرمان‌اند. گاهی پهلوان به رزم‌افزایی ویژه دست می‌یابد که نهاد و نشان مخصوص و قدرت جادویی دارد و

زیناوندشدن با آن به خداوندش نیرویی می‌دهد تا بر دیو یا اژدهایی سهمگین چیره و در نبرد پیروز شود. در ساختش افسون و منتر به کار رفته و برای به‌دست آوردن و کار بستن آن باید پهلوان از افسون ویژه‌اش آگاه باشد. (ن.ک: سرکاراتی، ۱۳۷۸: ۳۶۳-۳۶۴، ۳۶۷) گاهی سلاح مخصوص پهلوان یادگار پدر و نیاکان یا مرده‌ریگی گرانبهاست که از یلی باستانی به‌جای مانده و سرانجام با آن، پدر یا پرورنده‌گرد جوان، او را طی مراسمی زیناوند می‌کند. (همان: ۳۷۹) در هفت‌لشکر، خنجر طهمورثی، گرز گاوسر فریدونی، تیغ نریمانی، عمود گرشاسب و... از رزم‌افزارهای مُردری، جادویی و سحرگشایند.

۲-۶-۱- رزم‌افزارهای مردری

۲-۶-۱-۱- **خنجر طهمورثی**: به روایتی «سام با شکستن طلسم طهمورث، خنجر سحرگشا، بازوبند، شمشیر و زره طهمورث را می‌یابد» و نیز «جهانگیر با شکستن طلسم گلریز سلیمان (ع) سلاح سحرگشای طهمورث را برای دفع شرّ جادوان به‌دست می‌آورد.» (انجوی، ۱۳۶۹: ۳/۲۶۵؛ صداقت‌نژاد، ۱۳۷۴: ۸۲۵-۸۲۹)

در هفت‌لشکر سام با «خنجر طهمورثی» با نهنکال دیو می‌جنگد (هفت‌لشکر، ۱۳۷۷: ۸۲؛ و نیز: ۷۶) و رستم با آن جگرگاه دیو سفید و سهراب را می‌درد. (همان: ۱۷۳، ۱۹۴؛ و نیز: ۱۶۴، ۲۵۸، ۴۵۴)

۲-۶-۱-۲- **گرز گاوسر فریدون**: سلاحی خجسته و فیروزی‌بخش است که پس از فریدون به کیخسرو و گشتاسب رسید و در آینده به سوشیانت می‌رسد تا با آن دروغ را از جهان برافکند. (ن.ک: اوستا، ۱۳۸۵: ۱/۵۰۲؛ سرکاراتی، ۱۳۷۸: ۳۸۰) «بیشتر آلات نمادین نبرد در اساطیر، در اصل ابزارهای فراطبیعی خدایان بوده‌اند که در اختیار قهرمانان قرار گرفته‌اند تا آن‌ها را در مأموریت الهی خود یاری کنند» (قائمی، ۱۳۹۱: ۱۰۱)، چنان‌که گرز نماد آیینی تندر و آذرخش است که با آن اژدهای کیهانی اوژنیده می‌شود. از پهلوانان اژدهااوژن، فریدون و گرشاسب دارنده‌گرزند. (ن.ک: سرکاراتی، ۱۳۵۴: ۳۳۱-۳۳۲؛ رستگار فسایی، ۱۳۷۹: ۱۶۹) در افسانه‌های هندواروپایی به خاصیت ضدجادویی آهن اشاره شده‌است و در شاهنامه بزرگ‌ترین حریف ضحاک جادو، آهنگری است به نام کاوه. با دادن نقش سر گاو به گرز، قدرت گاو که در سر و شاخ‌هایش متمرکز است، به رزم‌افزار داده می‌شود. (ن.ک: محجوب، ۱۳۸۲: ۱/۱۰۴؛ کریستین سن، ۱۳۸۷: ۵۴) در هفت‌لشکر

این گرز در دست فریدون، سام، زال و رستم دیده می‌شود.

کاوه به دستور سیمرغ حکیم عمود گاوسر را می‌سازد. (هفت‌لشکر، ۱۳۷۷: ۳۱) با عمود گاوسر، فریدون بر میان کتف‌های ضحاک می‌زند (همان: ۳۴، ۶۷)، سام اژدها و مکو کال-دیو رویتن و ثمود عاد را می‌کشد (همان: ۱۱۹، ۹۴، ۱۴۲)، زال با جهانگیر (همان: ۲۱۲) و رستم با لشکریان اولاد و دشمنان می‌جنگد. (همان: ۱۸۲، ۱۶۷)

۲-۶-۱-۳- عمود، نیزه، کمان و سپر گرشاسب: به دستور ضحاک گرز هزار و صدوشصت منی، تیغ صدوهشتاد من، نیزه و کمان صدوشصت من و زره چهارصد من برای گرشاسب می‌سازند. (همان: ۴۳) با «عمود هزار و صدوشصت منی»، گرشاسب با اژدها (همان: ۴۶) و سام با مکو کال و منهراس می‌جنگد. (همان: ۵۰، ۶۷)

سام با «نیزه گرشاسب» با ژند جادو و دلیل خان (همان: ۶۴، ۱۲۲) و رستم با «نیزه صدوشصت من» با دشمنان می‌جنگد. (همان: ۲۶۹)

سام با «کمان گرشاسبی» تیری بر عوج بن عنق می‌زند و چشمان اژدها را کور می‌کند. (همان: ۱۲۸، ۱۴۲)

«سپر گرشاسب» که دورش اسم اعظم نقش شده است، آتش اژدها را فرومی‌نشاند. (همان: ۴۵) سام در برابر میل گران دیوان (همان: ۶۷، ۱۱۲، ۱۲۵) و رستم در برابر دارشمشاد برخیا دیو، «سپر گرشاسب» را بر سر می‌کشند. (همان: ۲۴۳ و نیز: ۱۶۴)

۲-۶-۱-۴- تیغ و عمود نهصدمن نریمانی: سام با «تیغ صدوهشتاد من نریمانی» دیوان را می‌کشد، گنجور شترلب را با مرکب دو نیم می‌کند و صدمن گوشت از ران عوج بن عنق برمی‌دارد. (همان: ۱۳۹، ۱۲۵، ۱۲۸) با تیغ نریمان، رستم زن جادو، غواص دیو، برخیا دیو، تورانیان و دیوان را قلم می‌کند (همان: ۱۶۷، ۱۷۳، ۱۸۲، ۲۴۳، ۲۰۳، ۱۶۵) و برزین اژدها را با بهمن چهارپاره می‌کند. (همان: ۵۶۹ و نیز: ۵۶۷)

با «عمود نهصدمن نریمانی»، سام با ابرها می‌جنگد (همان: ۱۳۷)، رستم با گوش بن گوش، لشکر هاماوران و کوهکش می‌جنگد (همان: ۴۳۳، ۱۷۸، ۲۸۰) و ببر بیان، سیهرنگ دیو و اکوان دیو را می‌کشد (همان: ۳۰۰، ۱۵۵، ۲۴۴، ۲۳۶)، برزین اژدها را می‌کشد (همان: ۵۴۳)، جهان‌بخش ذوالخمار جادو را می‌کشد (همان: ۳۵۸-۳۵۹) و با یکدست و... می‌جنگد. (همان: ۳۴۶، ۵۱۹، ۳۵۳، ۳۵۲، ۵۱۵)

۲-۶-۱-۵- گرز، کمند و تیغ صدمن سام: تهمتن با «گرز سام» می‌جنگد و زنگیان را با مرکب نرم می‌کند. (همان: ۳۸۸، ۴۲۷)

رستم با «کمندی که سام از پشت نهنگال دیو کشیده بود»، اولاد را می‌گیرد. (همان: ۱۶۷ و نیز: ۱۶۹، ۱۷۲، ۱۷۳، ۱۸۹)

با تیغ صد من یا صدوشصت من سام، رستم با دشمنان و دیوان می‌جنگد (همان: ۱۶۹، ۲۳۶) و فرامرز فرق نوکران خائنش را می‌شکافد. (همان: ۵۰۲)

۲-۶-۱-۶- درفش کاویانی: پیش‌بند چرمی کاوه بود که فریدون دیدنش را به فال نیک گرفت و به دیبای روم و زر و گوهر آراست. بعد از او به هر شاهی که می‌رسید، بر گوهرش می‌افزود تا از درخشش، اختر کاویان نام گرفت و ایرانیان آن را مقدس و مایه فیروزی سپاه می‌دانستند. صورت طلسمی با اعداد و علائم نجومی بر درفش کاویان دوخته بودند و نشانه‌هایی از قدرت، حُسن و تداوم نیروهای طبیعی کیهان در سنگ‌هایش دیده می‌شد. (ن. ک: خانلری، ۱۳۱۳: ۵۷۲؛ ابن‌خلدون، ۱۳۷۵، ۱۸: ۱۳۵؛ دویوگور، ۱۳۷۳: ۱۳۲-۱۳۳) در هفت‌لشکر سیمرخ حکیم در هر سوراخ پیش‌بند کاوه اسم اعظمی می‌نویسد و آن را علم کاویانی (علم پادشاهان فریدون) می‌نامد. (هفت‌لشکر، ۱۳۷۷: ۳۱) علم کاویانی کیخسرو (همان: ۲۶۷، ۱۲۹)

۲-۶-۱-۷- عمود هشتصد من سهراب: که برزو با آن کمر مرکب یکدست را می‌شکند (همان: ۲۹۷) و «یگه‌آویز سهراب» که برزین در مبارزه به کار می‌برد. (همان: ۵۴۵)

۲-۶-۲- رزم‌افزارهای درون طلسم
گاهی پهلوان با شکستن طلسم، رزم‌افزار ویژه‌اش را به‌دست می‌آورد: برزو در طلسم فریدون، یک دست اسلحه لعل می‌یابد (همان: ۳۷۶-۳۷۷ و نیز: ۳۸۶) و با عمود نهصدمنی که از طلسم بیرون آورده‌است، با جهان‌بخش، کلوندیو و اژدها می‌جنگد. (همان: ۳۸۸، ۵۰۷، ۳۱۲)

جهان‌بخش در طلسم طورین فریدون یک دست سلاح تمام‌لعل می‌یابد. (همان: ۴۱۹) بانوگشسب یراق‌های رستم را از طلسم در آورده، به آذربرزین می‌دهد. (همان: ۵۴۲) طبل جمشید، کرّای جمشید و سنج کیومرث را که هر گاه به اسم رستم می‌زدند، ده‌فرسنگ

می‌رفت، از طلسم درمی‌آوردند، به اسم آذربرزین می‌زنند. (همان: ۵۴۵ و نیز: ۴۷۴)

۲-۶-۳- لباس رزم از اجزای حیوانات

انسان بدوی می‌پنداشت با استفاده از اجزای حیوانات، نیروی خارق‌العاده آن حیوان را به خود منتقل می‌کند. رستم از پوست ببر بیان دریایی و جمجمه دیو سپید، خفتان و مغفر خود را می‌سازد و پر سیمرغ را بر کمر بندش می‌بندد.

۲-۶-۳-۱- **ببر بیان**: زال در کتاب دیده بود که اگر پوست ببر را خفتان کنند، هیچ حربه بر آن کار نکند و باید پوستش را به الماس درآورند. بنابراین برای رستم خفتانی از پوست ببر دوختند (همان: ۱۵۵ و نیز: ۳۰۰، ۱۸۵، ۱۸۹، ۳۵۳، ۱۶۹، ۱۶۴، ۲۶۹، ۲۴۷) که تیرهای اشکبوس بدان کارگر نبود. (همان: ۲۳۰)

گیو خفتانی از پوست شیر (همان: ۳۳۲) و جهانگیر خفتانی از پوست پلنگ می‌پوشد و به پلنگینه جوشن شهرت دارد. (همان: ۴۵۳، ۴۴۳)

۲-۶-۳-۲- **مغفر از سر دیو**: سیه‌رنگ دیو با دیدن خفتان ببر بیان و «کله پدرش» که بر سر رستم است، بدنش به لرزه درمی‌آید. (همان: ۳۰۰ و نیز: ۱۸۹، ۱۸۵، ۲۴۷)

۲-۶-۳-۳- **پر سیمرغ**: شهریار یا پهلوان حماسی از تاج و کلاهخودش پر می‌آویزد، به منظور بهره‌مندی از فرآن، دفع چشم‌زخم و دور ماندن از آسیب دشمنان. (ن.ک: آیدنلو، ۱۳۸۹: ۱۶، ۱۸) اهورامزدا برای دفع جادویی بدخواهان به زرتشت می‌گوید «پری از مرغ وارغن بزرگ شهپر را بر تن خود پیسا. هر که استخوان یا پری از این مرغ دلیر همراه دارد، هیچ مرد توانایی نمی‌تواند او را بکشد.» (اوستا، ۱۳۸۵: ۱/۴۳۸) در هفت‌لشکر رستم پر سیمرغ را بر کمرش می‌زند: رستم تاقه پر سیمرغ که به کمر خود بند کرده بود، نمودار شد و بر دیوان حمله کرد. (هفت‌لشکر، ۱۳۷۷: ۱۷۱)

۲-۶-۴- مهره بازوبند

در باورهای عامیانه برای مهره‌ها و احجار کریمه ویژگی درمان‌بخشی، دفع چشم‌زخم و محافظت از گزند قائل بودند و شهریاران و یلان از مهره یاقوت و گوهر، بازوبند یا کمربند می‌ساختند. (آیدنلو، ۱۳۸۹: ۱۲) در روایت ماندایی رستم و سهراب، «رستم بازوبندی دارد مزین به گوهرهای گرانبها با طلسمی بر آن، که جز رستم هیچ‌کس نمی‌تواند آن خط طلسم را بخواند» (خالقی مطلق، ۱۳۷۲: ۸۰) که تعویذهایی برای دور داشتن شر و آسیب بر

آن نوشته‌اند. در هفت لشکر، بانو گشسپ علاوه بر لعل‌ها، اسم‌های اعظم را که در بازوی رستم بوده‌است، به بازوی آذربرزین می‌بندد (هفت‌لشکر، ۱۳۷۷: ۵۴۰) و سهراب، جهانگیر و برزو گوهرها و لعل‌های رستم را به بازو می‌بندند. (همان: ۲۵۸، ۲۰۶، ۱۸۵، ۳۱۵)

«هفت‌دانه لعل طهمورثی» نیز دفع‌کننده جادوست که گرشاسب در بازو دارد و آتش ازدها بر او کار نمی‌کند (همان: ۴۶) و سام در بازو دارد و افسون جادو که برف و صاعقه پدید می‌آورد و سحر جادوگران شداد اثر نمی‌کند. (همان: ۶۵، ۱۳۰ و نیز: ۵۳۹)

۲-۷- جادو

جادو فنّ تسخیر قوای طبیعی و فوق‌طبیعی و طریقه اعمال نفوذ و سرایت قدرت و کسب نیرو از موجوداتی بود که نیرومند و قدرت‌بخش تصور می‌شدند. بنابراین برای قرار دادن پدیده‌های طبیعت زیر سلطه انسان، صیانت فرد در برابر دشمن و خطرها و قدرت بخشیدن به او برای آسیب رساندن به دشمنان خود، باید به کار گرفته می‌شد. (ن.ک: مختاری، ۱۳۶۸: ۱۷۷؛ فروید، ۱۳۴۹: ۸۰) در هفت‌لشکر به اعمال جادویی شاه-موبدانی چون جمشید، فریدون، کاووس و کیخسرو اشاره شده‌است:

۲-۷-۱- **طلسم گذاری:** سام در طلسم جمشید، لوحی می‌بیند که نوشته‌اند این طلسم را که گنج و گوهر بسیار دارد، من بستم که جمشیدم... (هفت‌لشکر، ۱۳۷۷: ۶۶) فریدون نیز طلسمی می‌بندد، پیری را نگیبانش می‌کند و می‌گوید برزو، از اولاد گرشاسب، طلسم را خواهد شکست. (همان: ۳۷۲)

۲-۷-۲- **دعای باطل‌سحر برای دفع جادو و طلسم‌شکنی:** فریدون دعای باطل سحری که از سیمرغ حکیم آموخته‌است، بر طلسم گردبرگرد باغ ضحاک می‌خواند و آن را می‌شکند. (همان: ۳۳) سام دعای باطل‌سحر می‌خواند و به آتشی که ژندجادو پدید آورده‌است می‌دمد، آتش برطرف می‌شود. (همان: ۶۴)

۲-۷-۳- **پیکر گردانی:** فریدون به صورت ازدهایی آتش‌فشان سر راه پسرانش می‌آید تا آن‌ها را بیازماید... ایرج او را به خدا سوگند می‌دهد که کنار رود، فریدون به صورت عقابی می‌شود و به هوا می‌رود. (همان: ۳۵)

۲-۷-۴- **معجون جادویی:** رستم گیو را نزد کاووس می‌فرستد که قدری از آن نوشدارو که در خزانه است بیاورد، شاید زخم سهراب از جهت شاه به شود. (همان: ۱۹۵)

۲-۷-۵- **گوی جادویی**: کیخسرو گویی را که از هود (ع) به میراث برده‌است، به رستم می‌دهد تا درون شیر گوسفند می‌کند و بر زخم‌های جهان‌بخش، گسته‌م و کوهکش می‌مالد. فوراً خوب می‌شوند. (همان: ۴۲۸)

۲-۷-۶- **جام جهان‌نما**: وقتی از بیژن بی‌خبرند، کیخسرو در عبادتخانه نیایش می‌کند، در جام جهان‌نما می‌نگرد و در ترکستان بیژن را در چاه می‌بیند. (همان: ۲۴۰)

۲-۸- موجودات فراطبیعی

مورد دیگر مداخله موجودات فراطبیعی است وقتی که قهرمان گرفتار سحر می‌شود. گاهی موجودات ماوراءالطبیعی مهربان، بدون هیچ مقدمه و اندازی ظاهر می‌شوند و پهلوان را یاری می‌کنند. (ن. ک: کرتیس، ۱۳۸۱: ۵۴؛ پراب، ۱۳۸۶: ۹۸) هرچه قهرمان از حمایت الهی بیشتر بهره‌مند باشد، دشمنانش مخوف‌ترند و ناگزیر پای موجودات فراطبیعی به میان می‌آید. در هفت‌لشکر جادوانی چون ژند جادو، دیو سفید، ارژنگ‌دیو، اکوان‌دیو، غواص دیو، سرخاب‌دیو از دیوانند. تندباد، برف، سرما و آتش پدید می‌آورند، به ازدها یا گور مبدل می‌شوند و در تقابل با این اهریمنان جادو، گاهی دیوان یاریگر قهرمان می‌شوند: گرشاسب بر منهراس دیو چیره می‌شود و او را به خدمت می‌گیرد. (هفت‌لشکر، ۱۳۷۷: ۵۰-۵۲) فرهنگ دیوزاد، پسر منهراس دیو، سام را در کشتن نهنکال دیو (همان: ۷۹، ۸۴-۸۶) و شکستن طلسم رضوان‌پری یاری می‌کند. (همان: ۹۷-۹۸، و نیز: ۸۸) سیه دیو حلقه غلامی سام را در گوش می‌کشد و همراهش به کوه فنا می‌رود. (همان: ۱۳۶-۱۳۵)

۳- نتیجه‌گیری

بنا بر آنچه گفتیم، در طومار هفت‌لشکر نیروهای فوق‌طبیعت سهم بسزایی دارند و موارد بسیاری از مداخلات نیروهای فراطبیعی در حمایت از قهرمان دیده می‌شود؛ از جمله پیشگویی که گاهی به صورت خطاب سروش قهرمان را راهنمایی و از خطر آگاه می‌کند و گاه به صورت پیشگویی و راهنمایی شاهان و پهلوانان در رؤیا، دیدن پیر پیشگو در خواب یا طلسم، پیشگویی و راهنمایی سیمرغ و جنیان دیده می‌شود. جنبه دیگر حضور نیروهای متافیزیکی، حمایت خدایان از قهرمان است که یکی از جلوه‌های آن، موهبت فرّه ایزدی و نیروی عظیمی است که خداوند به قهرمان می‌دهد که با دیو، جادو و ازدها بجنگد. قهرمان

در نبرد با ضدقهرمانان بسیار نیرومند، همواره نیایش می‌کند، نام یزدان را بر زبان می‌راند و بی‌درنگ از امدادهای غیبی بهره‌مند می‌شود. همچنین نیروهای متافیزیکی به صورت دیدن وقایع آینده در رؤیا، جادو، مداخله قوای طبیعی مانند باد و غبار، مداخله حیوانات حقیقی و اساطیری و موجودات فراطبیعی، مداخله اشیا و سلاح جادویی مُردری که با شکستن طلسم به دست قهرمان می‌افتد، گوهر بازوبندی که قهرمان را از گزند جادو حفظ می‌کند، سلاح جادویی خاصی که برای کشتن دیوان و پتیارگان اهریمنی به کار می‌رود و از نیاکان پهلوان به میراث مانده‌است، مانند گرز گاوسار و... در این طومار جلوه‌گر شده‌است و نشان می‌دهد که قوای فراطبیعی و نیایش که همان اعمال جادویی خدایان و انسان‌ها در اعصار پیشین است، در آن نقشی بسزا دارند.

فهرست منابع

الف) کتاب‌ها

۱. ابن خلدون. (۱۳۷۵). مقدمه. ترجمه محمد پروین گنابادی. تهران: علمی و فرهنگی.
۲. انجوی شیرازی، سیدابوالقاسم. (۱۳۶۹). **فردوسی‌نامه**. ۳ ج. چاپ سوم. تهران: علمی.
۳. **اوستا**. (۱۳۸۵). به کوشش جلیل دوستخواه. چاپ دهم. تهران: مروارید.
۴. بلعمی، ابوعلی. (۱۳۸۰). **تاریخ بلعمی**. تصحیح محمدتقی بهار. به کوشش محمد پروین گنابادی. تهران: زوار.
۵. بهار، مهرداد. (۱۳۵۲). **اساطیر ایران**. تهران: بنیاد فرهنگ ایران.
۶. پراپ، ولادیمیر. (۱۳۸۶). **ریخت‌شناسی قصه‌های پریان**. ترجمه فریدون بدره‌ای. چاپ دوم. تهران: توس.
۷. دوبوکور، مونیک. (۱۳۷۳). **رمزهای زنده جان**. ترجمه جلال ستاری. تهران: مرکز.
۸. رزمجو، حسین. (۱۳۸۱). **قلمرو ادبیات حماسی ایران**. ۲ ج. تهران: پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.
۹. رستگار فسایی، منصور. (۱۳۷۹). **اژدها در اساطیر ایران**. تهران: توس.
۱۰. **شایست‌نشیست**. (۱۳۶۹). آوانویسی و ترجمه کتابیون مزداپور. تهران: مؤسسه مطالعات و تحقیقات فرهنگی.
۱۱. شمیسا، سیروس. (۱۳۷۴). **انواع ادبی**. چاپ سوم. تهران: فردوس.

۱۲. صداقت‌نژاد، جمشید. (۱۳۷۴). **طومار کهن شاهنامه**. تهران: دنیای کتاب.
۱۳. صفا، ذبیح‌الله. (۱۳۳۳). **حماسه‌سرایی در ایران**. تهران: امیرکبیر.
۱۴. عفیفی، رحیم. (۱۳۸۳). **اساطیر و فرهنگ ایرانی در نوشته‌های پهلوی**. چاپ دوم. تهران: توس.
۱۵. فاطمی، سعید. (۱۳۴۷). **اساطیر ایران و روم یا افسانه خدایان**. تهران: دانشگاه تهران.
۱۶. فردوسی، ابوالقاسم. (۱۳۸۶). **شاهنامه فردوسی**. به کوشش جلال خالقی مطلق. ۸ جلد. تهران: دایره‌المعارف بزرگ اسلامی.
۱۷. فرنیغ دادگی. (۱۳۶۹). **بندهش**. به کوشش مهرداد بهار. تهران: توس.
۱۸. فروید، زیگموند. (۱۳۴۹). **توتیم و تابو**. ترجمه محمدعلی خنجی. تهران: طهوری.
۱۹. فریزر، جیمز جرج. (۱۳۹۲). **شاخه زرین**. ترجمه کاظم فیروزمند. چاپ هفتم تهران: آگاه.
۲۰. کرتیس، وستا سرخوش. (۱۳۸۱). **اسطوره‌های ایرانی**. ترجمه عباس مخبر. چاپ سوم. تهران: مرکز.
۲۱. کریستین سن، آرتور امانوئل. (۱۳۸۷). **کاوۀ آهنگر و درفش کاویانی**. ترجمه منیژه احدزادگان آهنی. تهران: طهوری.
۲۲. محبوب، محمدجعفر. (۱۳۸۲). **ادبیات عامیانه ایران**. به کوشش حسن ذوالفقاری. چاپ اول، تهران: چشمه.
۲۳. مختاری، محمد. (۱۳۶۸). **حماسه در رمز و راز ملی**. تهران: قطره.
۲۴. **هفت لشکر**. (۱۳۷۷). به کوشش مهران افشاری و مهدی مداینی. تهران: پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.
۲۵. هینلز، جان. (۱۳۷۳). **شناخت اساطیر ایران**. ترجمه ژاله آموزگار و احمد تفضلی. چاپ چهاردهم. تهران: چشمه.
۲۶. یونگ، کارل گوستاو. (۱۳۷۷). **انسان و سمبول‌هایش**. ترجمه محمود سلطانیه. چاپ اول. تهران: جامی.

ب) مقاله‌ها

۱. افشاری، مهران. (۱۳۶۹). «هفت‌لشکر یا شاهنامه نقالان». **فرهنگ**. ش ۷. صص ۴۷۵-۴۹۴.
۲. آموزگار، ژاله. (۱۳۸۶). «نیایش و نیروی جادویی آن». در مجموعه مقالات «زبان، فرهنگ و اسطوره». تهران: معین.

۳. آیدنلو، سجاد. (۱۳۸۹). «بررسی و تحلیل چند رسم پهلوانی در متون حماسی». بیک نور زبان و ادبیات فارسی. س ۱. ش ۱. صص ۵-۲۶
۴. حاجیانی، فرخ و صیادکوه، اکبر و هاشمی قلاتی، انسیه. (۱۳۹۴). «طومارهای نقالی و ضرورت فهرست‌بندی بن‌مایه‌های آنها؛ با نگاهی به بن‌مایه‌های داستان فریدون در طومار نقالی مشکین‌نامه». متن‌شناسی ادب فارسی. دوره جدید. ش ۱. پیاپی ۲۵. صص ۳۹-۵۶.
۵. خالقی مطلق، جلال. (۱۳۷۲). «یکی داستان است پر آب چشم». در «گل‌رنج‌های کهن». به کوشش علی دهباشی. چاپ اول، تهران: مرکز.
۶. ذوالفقاری، حسن و باقری، بهادر. (۱۳۹۷). «سبک نثر در افسانه‌های عامیانه مکتوب». نثرپژوهی ادب فارسی. سال ۲۱. دوره جدید. شماره ۴۳.
۷. رحمانی، اکرم و اقدامی معافی، علی‌رضا و اقدامی معافی، رضا. (۱۳۹۳). «نیروهای متفاوتیک (مابعدالطبیعه) در شاهنامه فردوسی». بهارستان سخن (ادبیات فارسی). دوره ۱۰. ش ۲۶. صص ۳۳-۵۴.
۸. سرکاراتی، بهمن. (۱۳۷۸). «سلاح مخصوص پهلوان در روایات حماسی هندواروپایی». در «سایه‌های شکار شده». تهران: قطره.
۹. سرکاراتی، بهمن. (۱۳۵۴). «گرز نیای رستم». دانشکده ادبیات و علوم انسانی تبریز. دوره ۲۷. ش ۱۱۵. صص ۳۲۳-۳۳۸.
۱۰. غلام‌حسین‌زاده، غلام‌حسین و ذوالفقاری، حسن و فرخی، اکرم. (۱۳۸۹). «ساختارشناسی بن‌مایه‌های حمزه‌نامه». نقد ادبی. سال ۳. ش ۱۱ و ۱۲. صص ۲۰۵-۲۳۲.
۱۱. قائمی، فرزاد. (۱۳۹۱). «اسطوره نبرد مهر و گاو نخستین و ارتباط آن با ابزار نمادین گرز گاوسر». ادب‌پژوهی. ش ۲۱. صص ۸۹-۱۱۰.
۱۲. قائمی، فرزاد و یاحقی، محمدجعفر. (۱۳۸۸). «اسب پر تکرارترین نماد گونه جانوری در شاهنامه و نقش آن در تکامل کهن‌الگوی قهرمان». زبان و ادبیات فارسی. ش ۴۲. صص ۹-۲۶.
۱۳. مزدپور، کتایون. (۱۳۶۴). «اهونور کلام آفریننده». چیستا. س ۳. ش ۵.
۱۴. مزدپور، کتایون. (۱۳۷۱). «افسانه پری در هزارویک شب». در «شناخت هویت زن ایرانی در گستره پیش از تاریخ و تاریخ». تألیف شهلا لاهیجی و مهرانگیز کار. تهران: روشنگران.
۱۵. مشکور، محمدجواد. (۱۳۵۷). «سیمرغ و مفهوم عرفانی آن در منطق‌الطیر». در «شاهنامه فردوسی و شکوه پهلوانی». به کوشش مهدی مدائنی. تهران: سروش.
۱۶. نائل خانلری، پرویز. (۱۳۱۳). «سپاه و جنگ در شاهنامه». مهر. ش ۵. س ۲. صص ۵۶۹-۵۷۸.

۱۷. نیکخو، عاطفه و جلالی پندری، یدالله. (۱۳۹۶). «نقش ویژگی‌های روایتی در افزایش ظرفیت‌های نمایشی طومار جامع نقالان». فرهنگ و ادبیات عامه. سال ۵. ش ۱۳.
۱۸. واردی، زرین و نظری اصطهباناتی، حمیده. (۱۳۸۹). «بررسی ساختار اسطوره‌ای در داستان سام‌نامه». پژوهش‌نامه زبان و ادب فارسی (گوه‌رگویا). س ۴. ش ۲. پیاپی ۱۴. صص ۷۷-۱۰۲.
۱۹. هانوی، ویلیام. (۱۳۹۲). «عناصر روایی در رمانس‌های پیش از عصر صفویه». ترجمه ابوالفضل حری. کتاب ماه ادبیات. ش ۸۰ (پیاپی ۱۹۴). صص ۱۷-۲۳.

