

اسطوره‌ی هندواروپایی رمه‌دزدی

بروس لینکلن

مترجم: علیرضا طبرستانی

نگارنده در مقاله‌ی پیش‌تر خود با عنوان «اسطوره‌ی هندواروپایی آفرینش»^۱ کوشید اسطوره‌ی مربوط به سرآغاز هندواروپایی [جهان] را دنبال کند و رویدادهایی را به تفصیل بیاورد که باور بوده در پی‌افکندن جهان، آنگونه که مردمان پیش-هندواروپایی می‌شناختند، بنیادی بوده است. نگارنده آنجا نشان داد که این اسطوره از دو برادر سخن می‌گوید، **Manu* «مرد» (از دیدگاه زبان‌شناسی متناظر با واژگان سانسکریت *Manu*، اوستایی **Manuš*، ژرمنی *Mannus*؛ از دیدگاه ساختاری مرتبط با واژگان نورثی باستان *Oðinn* و لاتین *Rōmulus*) و **Yemo* «جفت (دومی)» (از دیدگاه زبان‌شناسی مطابق با واژگان سانسکریت *Yama*، اوستایی *Yima* [جم]، نورثی باستان *Ymir*، و لاتین *Remus*؛ از دیدگاه معنایی مطابق با واژگان ژرمنی *Tuisco*؛ از دیدگاه ساختاری مرتبط با واژگان سانسکریت *Manāvī* و *Puruṣa*، پهلوی *Gayōmart* [گیومرد]). این اسطوره در بنیاد خود نشان می‌دهد که چگونه یک موبد **Manu* یک شاه **Yemo* را به همراه جانوری چارپا قربانی می‌کند و سپس جهان را از تن هر کدام‌شان می‌آفریند: جهان مادی و سه رده‌ی اجتماعی جامعه‌ی هندواروپایی (فرمانروایان، جنگجویان، مردمان)^۲ از تن شاه قربانی شده پدید می‌آیند درحالی که گونه‌های جانوری و گیاهی از تن چارپای قربانی شده.

نگارنده دریافت در این اسطوره چیزی از «منشور»^۳ اسطوره‌ای را می‌توان دید که مردمان پیش-هندواروپایی برای خویش بنیاد کرده بودند: تفاوت‌گذاری میان موبدان و شاهان همچون گونه‌های متفاوت از فرمانروایان؛ نقش مرد موبد در مقام متخصص برگزاری آیین، نقش شاه در مقام کسی که مرد کامل است؛ جدایی سه رده‌ی اجتماعی؛ جایگاه یگانه‌ی رمه در مقام یار نزدیک مرد *ab origine* و سرچشمه‌ی همه چیزهای خوب؛ و سرانجام اهمیت بنیادی آیین قربانی در آفرینش جهان و نگهداری سامانمندی آن.

به دید نگارنده این اسطوره‌ی آفرینش برای جامعه‌ی هندواروپایی اهمیت بنیادین داشت. آنچه نگارنده هنگام کار بر آن مقاله‌ی پیشین تشخیص نداد این حقیقت بود که اسطوره‌ی **Manu* و **Yemo* کمابیش انحصاری بر شکل دوگانه‌ی فرمانروایی تمرکز دارند: موبد و شاه، که دومی را با هم در گروه «کارکرد رده‌ی نخست» اش نهاده است.^۴ از این رو نگارنده اکنون با اندکی هیجان می‌تواند به اسطوره‌ی دیگری اشاره کند که «کامل‌کننده»ی پیدایش جهان می‌نماید: اسطوره‌ای که نخست با کارکرد رده‌ی جنگجو سروکار دارد^۵ و دوم نام خود پهلوان در این اسطوره — **Trito* «سومی» — قویا یک چرخه‌ی اسطوره‌ای هندواروپایی را

پیشنهاد می‌دهد که با هم‌گروهی این سه پهلوان کهن نمایان می‌شود، «مرد» و «جفت (دومی)» و «سومی»، که هر کدام بعنوان نمونه‌ی اسطوره‌ای برای یک گروه اجتماعی متفاوت بکار می‌رفت.

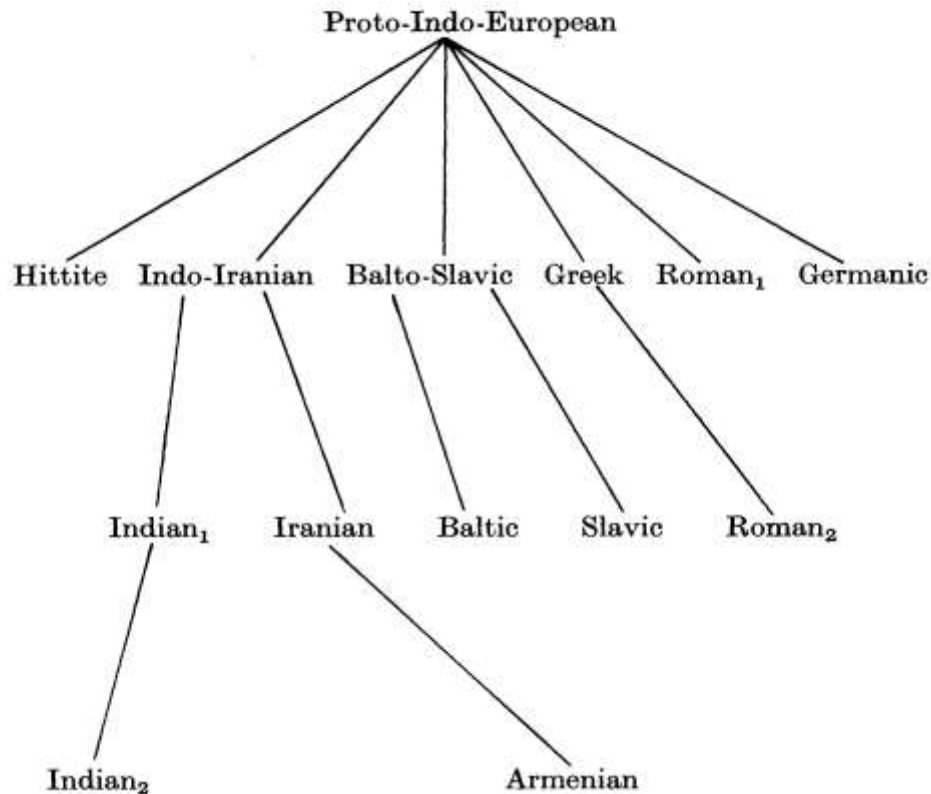
این اسطوره که ما در این مقاله با آن سروکار خواهیم داشت، در واقع اسطوره‌ای است که پژوهش‌گران برای زمانی دراز با آن آشنا بوده‌اند.^۶ در حقیقت این اسطوره دو موضوع اسطوره‌ای خوب شناخته شده را در هم می‌آمیزد: یکی کشتن مار [اژدها] یا هیولا، و دیگری مربوط به ربودن رمه‌ی همسایه. موضوع نخست که در گستردگی تقریباً جهانی است، در متن‌های شناخته شده‌ای چون داستان‌های *Beowulf* و *Grendel*، *Marduk* و *Tiamat*، *Re* و *Apophis* دیده می‌شود یا در متن‌های کمتر آشنایی چون اسطوره‌ی *Ngaju Dayak* درباره‌ی نبرد *Hornbill* و اژدهای دریا،^۷ درحالی که موضوع رمه‌دزدی در میان همه‌ی مردمانی که رمه داشتند، شناخته شده است، برای نمونه در متن‌هایی چون *Nuer* و *Masai*، *Dinka* و *Kikuyu*، یا جنگ داوود زمانی که میان فلسطینیان می‌زیست.^۸

هر دوی این موضوعات نزد مردمان هندواروپایی بخوبی شناخته شده بود. *Thórr* و مار *Miðgarð*، *Herakles* و مار نه‌سر، *Kērāsāspa* [گرشاسب] و مار شاخ‌دار [سرو اژدها] تنها چندی از داستان‌های هندواروپایی هیولاکشی‌اند،^۹ درحالی که موضوع رمه‌دزدی می‌تواند در افسانه‌هایی چون *Indra* و *Paṇis*، درخواستِ ملکه *Medb* برای گاو *Gualnge*، یا داستانِ مردان *Odyseus* و رمه‌ی *Helios* دیده شود.^{۱۰} شمار زیاد این داستان‌ها و رواج گسترده‌ی آنها نشان می‌دهد که آنها موضوعاتی بسیار موردِ پسندِ مردمان هندواروپایی بوده‌اند، اما به احتمال زیاد هیچ‌کدام از روزگارِ باستان به دوره‌ی پیش-هندواروپایی نمی‌رسند که همگی آنها برداشت‌های بی‌شماری‌اند از موضوعی محبوب‌تر. آنها اسطوره‌های یونانی یا سلتی یا هندی یا ایرانی‌اند اما هیچ‌یک از آنها شایستگی نشستن در جایگاهِ بالاترِ هندواروپایی را ندارند.^{۱۱}

درباره‌ی اسطوره‌ی *Trito** همانگونه که خواهیم دید اما چنین نیست، که همزمان هم اسطوره‌ی پیروزی بر هیولایی اژدهاپیکر است و هم بچنگ آوردن رمه. این اسطوره همچنان که از مدت‌ها پیش روشن شده است در هند و ایران و یونان و روم شاهد دارد. به نمونه‌های بالتیکی و اسلاوی همسو با این اسطوره نیز اشاره رفته است^{۱۲} و نسخه‌ی هیتی آن نیز مشخص شده است اما در این مورد شماری تفاوت‌ها دیده می‌شود؛^{۱۳} نسخه‌ی

۶ ...
۷ ...
۸ ...
۹ ...
۱۰ ...
۱۱ ...
۱۲ ...
۱۳ ...

ارمنی شناخته شده است اگرچه در نهایت به نسخه‌ی ایرانی بازمی‌گردد،^{۱۴} نسخه‌ی ژرمنی این اسطوره نیز آشکار است اما پیش از این تمیز داده نشده است. پیوند میان این نسخه‌های گوناگون را می‌توان در شکل ۱ نشان داد.



شکل ۱ — نسخه‌های اسطوره. هندی_۱ = نسخه‌ی اصلی، Trita و Viśvarūpa؛ هندی_۲ = نسخه‌ی باز کالبدشده، Indra و Vṛtra؛ رومی_۱ = نسخه‌ی مستقل، Horatius و Curiatii ها؛ رومی_۲ = نسخه‌ی وابسته، Hercules و Cacus.

در این مقاله نگارنده قصد ندارد به همه‌ی این نسخه‌ها بپردازد و تنها آنهایی را برمی‌گزیند که بیشترین کمک را به بازسازی نسخه‌ی پیش-هندوایرانی خواهد نمود. با توجه به مجادلات پیرامون نسخه‌ی هیتی بهتر است در این مرحله از پژوهش کنار گذاشته شود، و آنگونه که نمونه‌های بالتیکی و اسلاوی نشان می‌دهند بیشتر در شکل داستان‌های فولکی حاضرند که در تاریخ بسیار پسین‌تر ضبط شده‌اند، تفسیر آنها چنان مشکلات زیادی پدید می‌آورد که بهتر است به کارشناسان این حوزه سپرده شوند.^{۱۵} همچنین نسخه‌ی مستقل رومی از این اسطوره — داستان Horatii ها و Curiatii ها در Livy 3. 12 — تقریباً یکسره تاریخی شده است و اینگونه بسیاری از مولفه‌هایی که نگارنده بنیادی می‌پندارد از میان رفته است. با اینکه این نسخه نمونه‌ای جالبی را از شیوه‌ای نشان می‌دهد که بمیانجی آن ذهن رومی اسطوره‌های هندواروپایی را تغییر شکل می‌داد،^{۱۶} در واقع

۱۴
...
۱۵
...
۱۶
...

این نسخه در بازسازی اسطوره‌ی اولیه کمکی به ما نمی‌کند. تحولاتِ پسینِ نسخه‌ی هندی که در آن نبردِ Indra و Vṛtra بر بنیادِ نسخه‌ی Ahi و Trita (یا Viśvarūpa) باز کالبدشده است،^{۱۷} برای ما از جنبه‌ی موادِ جدیدِ پژوهشیِ برآستی چیزِ زیادی فراهم نمی‌آورد. از این رو ما بر نسخه‌های باقی‌مانده تمرکز خواهیم کرد: نسخه‌ی هندی (Viśvarūpa/Ahi و Trita)، نسخه‌ی ایرانی (Thraētaona [فریدون] و Aži Dahāka [ضحاک])، نسخه‌ی ارمنی (Vahagn و اژدها)، نسخه‌ی یونانی (Geryon و Herakles)، نسخه‌ی وابسته‌ی رومی (Cacus و Hercules)، و نسخه‌ی ژرمنی (تنها بگونه‌ی نگاره‌شناسی). متن هندی و ایرانی آغازگرِ بحث است:

ریگ‌ودا ۹-۸،۸-۱۰

Āptya آگاه از زین‌افزارِ نیاکان و واداشته از سوی Indra نبرد کرد.
Trita چون آن سه‌سرداشته و هفت‌لگام‌شده بکشت، رمه‌ی پسرِ Tvaṣṭṛ را به‌راه افکند.
Indra سرورِ توانا آن بزرگ‌بینی را فروکوبید که نیروی فراوان جسته بود.
هنگامِ پیش‌راندنِ رمه‌ی Viśvarūpa پسرِ Tvaṣṭṛ، او آن سه سر را جدا بکرد.^{۱۸}

یشت ۲۴-۱۵،۲۳

Thraētaona [فریدون] پورِ سرای Athwya [آبتینان]، از سرایی توانا، او (Vayu) را یزش برد در Varəna ی چهارگوشه، بر تختِ زرین، بر بالشِ زرین، بر فرشِ زرین، نزدِ برسم گسترده، با دستانِ پرِ فروریزنده [ی زوهر].

از او جست: آن بهره‌ای را به من بده — ای Vayu که کردارت برافراز [است] — تا پیروز بشوم بر Aži Dahāka [ضحاک] سه پوزه، سه کله، شش چشم، دیوِ دروجِ نیرومند از هزار نیرنگ، دروندِ پلید برای مردمان، زورمندترین دروجی که Anra Mainyu [اهریمن] بیافرید در برابرِ جهان استومند، ازبهر تباهی جهان Aša [سامانمندی]، و دو زنش را برابیم: Savaṅhavāč [شهرناز] را و Arənavāč [ارنواز] را، آن دو که خود فراز بالیده‌اند با زیباترین تن ازبهر جهان، آن دو که شگفت‌ترین‌اند.^{۱۹}

هر دوی این متون کشتن هیولایی سه‌سر را توصیف می‌کنند. گذشته از آن نام پهلوان در هر دو مورد یکی است، چرا که Trita Āptya هندی کاملاً با Thraētaona Āthwya اوستایی متناظر است. نام نخست این دو در حالی که یکسان نیست اما پیوندِ نزدیکی با هم دارد، Thraētaona نسبتِ فرزندگی است از واژه‌ی Thrīta اوستایی که با Trita ی سنسکریت تطابق کامل دارد و هر دوی آنها اشتقاق یافته‌اند از

۱۷
...
۱۸
...
۱۹
...

Tri-to-ی پیش-هندواروپایی. واژه‌ی **Tri-to* بازتاب‌های بیشتر از این دارد: *Trítos* یونانی، *bridi* نورثی باستان، *tretë* آلبانیایی، *tertius* لاتین، *trydydd* ولزی، *dritto* ژرمنی باستان، و جزآن، با معنای تحت‌اللفظی «سومی».^{۲۰} نام دوم **Ātṛya* به‌نظر می‌آید که به‌سادگی نام خاندانی از پهلوانان هندوایرانی باشد^{۲۱} و به‌وارونه‌ی داوریِ عموماً پذیرفته، این واژه همانگونه که بارتلومه و واکرناگل بخوبی نشان داده‌اند با واژه‌ی آب هیچ‌گونه پیوندی ندارد.^{۲۲}

تنها دگرگونی که نیاز است آن را برشمرد، چرخش از **Trita*-ی هندوایرانی به *Thraētaona* «فرزند *Thrita*» اوستایی‌ست. چرا این گذار در نسل روی می‌دهد؟ پاسخ گویا در باور ایرانی از پرورش پهلوان نهفته است. با داوری بر متون اوستایی معینی بویژه یسنا ۹، پهلوانی برای ایرانیان چیزی از کنش دو نسل شمرده می‌شد. این بخشی از چرخه‌ی پیوسته به آیین بازسازی‌شده‌ی یزش *haoma* [هوم] است که بمیانجی آن اگر پدری آرزوی پسری پهلوان دارد نوشابه‌ی *haoma* [هوم] را برپایه‌ی آیین فراهم می‌آورد، بخشی از آن را پیشکش ایزدان می‌کند و بخشی را خود می‌نوشد. این نوشابه یکبار که درون تنش تا به بیضه‌ها پایین رفت و در تخمه‌اش چکید، چون به فرزند گذر یابد، به *xvarənah* [فره]، هاله‌ی نورانی فراگیرنده‌ی پهلوانان و پادشاهان، تحول می‌یابد.^{۲۳} این فرضیه‌ی پیچیده بخشی از تصور ویژه‌ی ایرانیان است اما در هند کسی که نوشابه‌ی *soma* را فراهم می‌آورد و می‌نوشد (= *haoma*)، هر دو اشتقاق یافته از واژه‌ی هندوایرانی **sauma* «افشره» خود او ویژگی‌های پهلوانی را پاداش می‌گیرد بدون اینکه منتظر پیدایش نسلش بماند.^{۲۴} اکنون *Thrita* و *Trita* هر دو فراهم‌آورنده‌ی نوشابه‌ی **sauma* بازشناخته می‌شوند، همانگونه که در ریگ‌ودا ۸،۱۲،۱۶، ۱،۱۸۷،۱، یا یسنا ۹،۱۰ اشاره رفته است، و از همین رو احتمالاً در نسخه‌ی اولیه‌ی هندوایرانی گویی **Trita* نوشابه‌ی **sauma* را خود فراهم آورد و نوشید تا از این راه نیروهای پهلوانی را بچنگ آورد. بنابراین تحول *Thrita* به *Thraētaona* تحولی پسینی است و *Thrita* و *Thraētaona* ی اوستایی هر دو می‌توانند بعنوان بازتاب **Trita*-ی هندوایرانی گرفته شود.

باید توجه داشت که این **Trita* شخصیتی اسطوره‌ای و پهلوانی بزرگ است اما مطمئناً ایزد بشمار نمی‌آید. در سویی‌ی ایرانی شاهی بر جایگاه آسمانی او در دست نیست^{۲۵} و در ریگ‌ودا بیشتر رخدادهای چهل‌گانه‌ی شگفتش او را مرد نشان می‌دهد^{۲۶} — [مردی] در پیوند با ایزدان که از آنها یاری می‌جوید اما خود او ایزد نیست — برای نمونه ریگ‌ودا ۵،۸۶،۱، ۱۰،۴۸،۲، ۲،۱۱،۱۹، ۹،۳۴،۴، ۲،۳۴،۱۴، ۱۰،۶۴،۳، ۸،۵۲،۱ و جزآن.

۲۰
...
۲۱
...
۲۲
...
۲۳
...
۲۴
...
۲۵
...
۲۶
...

بندهایی که در آن او گاه در جایگاه ایزدان نمایان می‌شود همچون ریگ‌ودا ۵,۴۱,۴ و ۸,۴۱,۶ یا تحول مستقل نسخه‌ی هندی این پهلوان است یا شاید حتی Trita ی دیگری باشد.^{۲۷} از همین Trita* در بنیاد همانندی که کردارش به پیکربندی جهان یاری می‌رساند و برای مردمان روزگار کنونی کارکرد خود را همچون کهن‌الگو نگه می‌دارد.

با توجه به همانندی [نسخه‌ی] هندوایرانی، به‌همراه دیگر همانندی‌های [نسخه‌های] هندواروپایی که ما در زیر می‌آوریم، بسیاری از پژوهش‌گران گرایش یافتند که Trita ی هندی را چهره‌ی اولیه‌ی اسطوره‌ی کشته‌ی مار یا اژدها بدانند و Indra را — که اغلب نقش کشته‌ی اژدها دارد — تازه‌وارد به این چرخه بگیرند.^{۲۹} به دید ایشان در نسخه‌ی کهن‌تر از اسطوره این تنها خود Trita است که هیولا را می‌کشد و Indra این نقش را فقط در نسخه‌های پسین‌تر بر خویشتن می‌گیرد. آن نسخه‌هایی که در آن این دو باهم نمایان می‌شوند، از آن گونه که ما در متن بالا آوردیم، به‌عنوان مواردی از نیمه‌چیرگی دیده می‌شود که پیش از آنکه طلایه‌داری Indra کاملاً سایه‌افکند، شکل یافته‌اند. اما گویا این فرضیه با دلیلی پشتیبانی نمی‌شود. بیشتر بجای یک فرایند آهسته‌ی سایه‌گسترده، ما پیوندی استوار از یاری‌گری و وابستگی میان Indra و Trita می‌بینیم. در این متن با ملاحظاتی کشته‌شدن دشمن به هر دو چهره نسبت می‌شود و آشکارا گفته می‌شود Trita «واداشته از سوی Indra» (índreṣita) است و در ریگ‌ودا ۱۰,۴۸,۲، ۵,۸۶,۱، ۲,۱۱,۱۹ به‌گونه‌ی همانندی از سوی Indra یاری می‌شود. Trita به Indra در پاسخ نوشابه‌ی soma می‌دهد (ریگ‌ودا ۹,۳۴,۴، ۹,۸۶,۲۰) و به نوشیدن نوشابه‌ی مستی‌بخش در کنار این ایزد در ریگ‌ودا ۸,۱۲,۱۶ اشاره می‌رود. روی هم رفته پیوند این دو باید دادوگرفت نیرو برشمرده شود که از راه آن پهلوان جنگجو قربانی sauma* را به ایزد جنگجو پیشکش می‌کند. این نوشابه ایزد را نیرو می‌بخشد و به او توان می‌دهد در پاسخ نیرو و یاری برای پهلوان بازآورد. چنین ما به چهره‌ی Trita و Indra می‌رسیم آنگونه که در اصل در نسخه‌ی هندی این اسطوره حاضرند، Trita همچون پهلوانی نمودار می‌شود که هیولا را می‌کشد و Indra ایزدی که به این کار یاری می‌رساند. شواهد نسخه‌ی ایرانی در این باره تصویر روشنی به‌دست نمی‌دهد. در متن آمده در بالا، Thraētaona ایزد Vayu را به یاری خویش می‌خواند و در فرازهای تکرارشونده در دیگر جاها او بگونه‌ی همانند Ardvi Sūra Anāhita (یشت ۳۴-۵,۳۳)، Drvāspa (یشت ۱۳-۹,۱۳) و Aśi Vanuhī (یشت ۳۴-۱۷,۳۳) را فرامی‌خواند. در ایران نیز پهلوان آشکارا از ایزدی یاری می‌گیرد، تنها پرسش این است که کدام یک ایزد اصلی بوده است. با توجه به دگرگونی‌هایی که اصلاحات دینی زردشت در جایگاه Indra* Vr̥traghna* پدید

آورد،^{۳۰} نگارنده می‌پندارد که این ایزدِ جنگجوی کهنِ هندوایرانی دراصل آن نقش را به عهده داشته است و تنها با ازدست‌دادن جایگاه‌اش از سوی زردشت دیگر ایزدان آمده‌اند تا جای خالی او را پر کنند.^{۳۱} اما نیازی نیست به پنداری بسنده کنیم چراکه متن دیگری وجود دارد که اجازه می‌دهد در این باره با اطمینان سخن بگوییم.

موسی خورنی «تاریخ ارمنستان» ۱،۳۱

فرزندان او (Bab (Tigran و Tiran و Vahagn بودند: برای این فرزندِ آخری افسانه‌ها چنین می‌گویند: «آسمان و زمین را دردِ زایمان فراگرفت، دریای کبود را دردِ زایمان فراگرفت؛ نی سرخی در دریاها زاده شد، از ساقه‌های نی دود برخاست، از ساقه‌های نی آتش برخاست و از آتش مردی جوان برجهید؛ این جوان مویی نیکو داشت، نیز ریشی از آتش و دو چشمش خورشید بودند.» همه‌ی سرودها برای او را من به گوش خود شنیده‌ام؛ آنها در سرودهای همراه با ساز چنین نبرد او را با اژدها و پیروزی‌اش را برمی‌شمارند و برای او به همان گونه می‌سرایند که برای کارهای پهلوانی Hercules.^{۳۲}

اولین نکته‌ای که باید بدان توجه کرد (همانگونه از مدتها پیش شناخته شده است) اینکه نام *Vahagn* وام-واژه است در زبان ارمنی که از واژه‌ی اوستایی *Vərəθraγna* [بهرام] (برابر با واژه‌ی سنسکریت *Vṛtrahan*) اشتقاق یافته است.^{۳۳} داستان زایش او از نی فروزان در پیوند با سنت *itihāsa* هندی است که از جان دوباره بخشیدن *Indra* سخن می‌گوید.^{۳۴} از این رو کمابیش مطمئنیم که داستان *Vahagn* نسخه‌ی وابسته به اسطوره‌ی ایزدِ جنگِ هندوایرانی است که هم به *Vṛtraghna* * «درهم‌شکننده‌ی بندها»^{۳۵} شناخته شده بود و هم به *Indra* * «مردانه، پرنیرو»^{۳۶}. اینگونه نقش او بعنوان کشنده‌ی اژدها در این متن گاه نظر پژوهش‌گران را به خود جلب کرده است.^{۳۷} به دو نکته‌ی دیگر نیز باید توجه داشت. نخست *Vahagn* دارای تباری آشکارا انسانی‌ست که از یک شاه نسب می‌برد و دارای دو برادرِ انسان است. او با پهلوان *Hercules* سنجدیده می‌شود و نه با یک ایزد.^{۳۸} از این رو با اینکه نامی از ایزدی جنگجو بر خود دارد اما *Vahagn* انسان است. دوم اینکه *Vahang* سومین فرزندِ *Tigran* است. آن دو برادرِ دیگر هیچ نقش مهمی برعهده ندارند و انگار که تنها افزوده شده‌اند تا جایگاهِ *Vahagn* را سوم در رده نشان دهند.^{۳۹} اینگونه او نه تنها گویی ایزد

۳۰
...
۳۱
...
۳۲
...
۳۳
...
۳۴
...
۳۵
...
۳۶
...
۳۷
...
۳۸
...
۳۹
...

**Vrtraghna* را بلکه همچنین پهلوان **Trito* «سومی» را نمایش می‌دهد، نقش‌های ایزد و پهلوانی که در بنیاد در کشتن اژدها انباز بوده‌اند و اینک در یک چهره کالبد شده‌اند، پهلوانی که نام ایزد بر خود دارد. در نسخه‌ی ارمنی اما اسطوره در کوتاه‌ترین شکل خود روایت می‌شود. در نتیجه دشمن **Trito* بیشتر ویژگی‌هایی را که در نسخه‌ی هندی و ایرانی دارد، از دست داده است. در این نسخه‌ها نخست او همچون مار توصیف می‌شود، اوستایی *aži*، سنسکریت *ahi* (نک ریگ‌ودا ۱۰،۴۸،۲)، که هر دوی این واژگان از **ngwhi-* «مار» پیش-هندواروپایی اشتقاق یافته‌اند که در واژگان لاتین *anguis*، لیتوانی *angis*، ارمنی *auj*، یونانی *ὄφις*، ایرلندی میانه *esc-ung «eel»* (تحت اللفظی «مارِ آبها») بازتاب دارد.^{۴۰} دوم گفته می‌شود این مار سه سر دارد، اوستایی *Øri-kamərədəm*، سنسکریت *tri-śirṣāṇam*. سرانجام این مار سه سر همچنین با صفت **dāsa* خوانده می‌شود، باشنده‌ی بومی‌ای که با مهاجمان هندواروپایی دشمن است. نام ایرانی *Aži Dahāka* [ضحاک] این صفت را در خود بازتاب می‌دهد، پسوند *-ka* ظاهراً پسوند خوارداشت است،^{۴۱} همچنان که *Viśvarūpa* در ریگ‌ودا ۱۰،۹۹،۶ و ۱،۱۵۸،۴ یک *dāsa* توصیف می‌شود. در نسخه‌ی ارمنی نکته‌ای کاملاً از قلم افتاده است که به نظر نگارنده نکته‌ای بنیادی است: پاداش پیروزی در این آورد. همچنین منابع هندی و ایرانی نیز در این باره اندکی ابهام دارند، درحالی که در داستان هندی پیروزی **Trita* سخن از تاراج رمگان می‌رود،^{۴۲} نسخه‌ی ایرانی چنین می‌گوید که دو زن پیشتر ربوده شده‌ی *Yima* [جمشید] از سوی *Aži Dahāka* [ضحاک] باز بهره‌ی *Thraētaona* [فریدون] می‌شوند.^{۴۳} با توجه به این دسته از داده‌ها، برخی پژوهش‌گران به این نتیجه رسیدند که «رمگان» و «زنان» را شکل‌های سمبلیک بازبردهنده به پدیده‌ای طبیعی بنگرند، بویژه توفان یا آزادسازی آبهای فصلی.^{۴۴} اینگونه اسطوره تمثیل به‌شمار می‌آید، **Vrtraghna* و **Trita* با توفان، **Aghi* (شکل هندوایرانی > شکل هندواروپایی **ngwhi-*) با ابرها، گاوان و زنان با باران برابر گرفته می‌شوند. درحالی که این اسطوره را می‌توان در برخی نسخه‌های تحت نفوذ پندارهای پسین‌تر هندی دارای پی‌رنگ تمثیلی دانست،^{۴۵} اما جای تردید است که این معنای اولیه‌ی اسطوره باشد. شاید بتوان جایگزینی میان گاوان و زنان را در چارچوبی کاملاً متفاوت نشان داد. برای درک این موضوع سودمند خواهد بود که به واژه‌ی ویژه‌ی بکاررفته برای اشاره به زنان بهره‌ی *Thraētaona*، واژه‌ی اوستایی *vantā* نگاهی بیافکنیم، بارتلومه در دنباله‌ی پژوهش دارمستتر، این واژه را «دلدا، زن» معنا می‌کند.^{۴۶} اما اگر واژه بررسی شود همانگونه که بارتلومه نیز اشاره کرده، آشکار است این واژه

۴۰
...
۴۱
...
۴۲
...
۴۳
...
۴۴
...
۴۵
...
۴۶
...

حالتِ مادینِ وجهِ وصفی گذشته از ریشه‌ی *van-* «آرزو داشتن، خواستن» است،^{۴۷} از این رو در واقع معنای «مادینی که خواسته‌شده/آرزوشده» دارد. چنین واژه‌ای مطمئناً می‌توانسته در شرایطی ویژه برای گاو نیز بکار رود.

یکی از پرکاربردترین واژگان برای «گاو» واژه‌ی **dhainu-* هندوایرانی است (سنسکریت *-dhenu =* اوستایی *-daēnu*). اما همانگونه که بنویست نشان داد این واژه معنای «آنچه شیر می‌دهد» دارد و از ریشه‌ی «شیر دادن، پروردن» (سنسکریت *√dhai*) اشتقاق یافته است.^{۴۸} بگونه‌ی همانند این واژه نیز می‌تواند برای هر مادینی از هر گونه‌ای از جمله انسان بکار رود،^{۴۹} و در فرازی بسیار مهم از ریگ‌ودا (۵,۳۰,۹) واژه‌ی همسوی *dhenā* که معمولاً «گاو» ترجمه می‌شود، برای اشاره به دو زنی بکار می‌رود که گرفتار *Dāsa* شده‌اند.^{۵۰} نسخه‌ی ایرانی این اسطوره همانگونه که از متن بالا آمده پیداست، پرداخته‌تر است. در آن آشکارا گرایش به تاریخی‌سازی دیده می‌شود اینگونه که نبرد میان پهلوان و مار ستیز بر سر دودمان شاهی شده است و هیولا به انسان — اگرچه سه‌سر — غاصب دگرگون گشته است.^{۵۱} گویی که به احتمال زیاد ابهام در واژگان اوستایی *vantā* و *daēnu* به خردپذیر کردن آن پروانه داده باشد، اسطوره‌ی رمه‌دزدی به اسطوره‌ی دست‌یابی بر شهبانوهای ربوده‌شده دگرگون گشته است.

نشان از چنین پیکربندی‌ای در نسخه‌های یونانی-رومی این اسطوره نیز دیده می‌شود. این نسخه‌ها و پیوندشان با روایت *Indra-Trita* هندی از جمله‌ی نخستین متونی بودند که پژوهش‌گران هندواروپایی-شناس سده‌ی نوزدهم در مکتب «اسطوره‌شناسی تطبیقی» به آنها پرداختند. اغلب این متون دچار بدفهمی شدند و بر همه‌ی جزئیات آنها تمثیلی از طبیعت تحمیل شد.^{۵۲} در نتیجه این نسخه‌هایی که بیشتر شناسایی شده بودند، به فراموشی سپرده می‌شود بی‌آنکه هیچ‌گاه صحت همانندی آنها با سنت‌های هندی و ایرانی درست کاویده شود (کار برجسته‌ی دومزیل نشان داد منبع رومی‌ای که انتظارش نمی‌رفت، بازتاب مستقل و بسیار متفاوتی از این اسطوره بود).^{۵۳} این نسخه‌ها برای پژوهش ما بسیار مهم‌اند چرا که آشکارا و بی‌ابهام این حقیقت را نشان می‌دهند که در نبرد اسطوره‌ای میان پهلوان و هیولای سه‌سر، رمگان‌اند آن پاداشی که پهلوان می‌جوید و به چنگ می‌آورد.

هزیود THEOGONY 11.287-94

و پدر *Khrysaor* *Geryon* سه‌سر شد،

۴۷
...
۴۸
...
۴۹
...
۵۰
...
۵۱
...
۵۲
...
۵۳
...

در ازدواج با Kallirhoe دختر Okeanos نامی.

اینک نیروی Herakles او را بکشت

در کنارِ رمگانِ پراگنده در محاصره‌ی دریای Erytheia

درست در همان روزی که او رمگانِ پهن‌چهر را پیش می‌راند

سوی Tirynt پاک، هنگامی که از گذرِ رودِ Okeanos گذشته بود،

و Orthos را و Eurytion شبانِ رمگان را کشته بود

در خانه‌ی تاریکِ مردِ شبانِ آنسوی رودِ Okeanos نامی.^{۵۴}

ELEGIES 4. 9. 1-20 پروپرتیوس

در آن فصلی که پسرِ Amphitryon بیرون کشید

گاوانِ جوان را از آخورهای ای Erythea،

او بیامد به بلندیِ Palatine که مردی بر آن چیره نشود،

و او خود خسته، رمگانِ خسته‌اش را سرپناهی داد

جایی که دره‌ی Velabrum رودش را فرومی‌ریزد و جایی که

کشتی‌بان بر آبهای درون شهر می‌راند.

اما آنها به‌زینهارِ Cacus نبودند، آن میزبانِ پیمان‌شکن:

او که Jove [ژوپیتر] را با دزدی بدنام کرد.

Cacus بومی [incola] بود، دزدی از غاری ترسناک،

او که از سه دهان جداگانه [tria partitos ... ora] بانگ می‌کرد،

این کس برای اینکه هیچ نشانِ آشکاری نباشد که دزدی را نمایان کند،

رمگان را به‌پشت با دُم به درونِ غارش کشید

اما نه به دور از چشمِ آن خدا: گاوانِ جوان با بانگ‌شان دزد را رسوا کردند،

و خشم دروازه‌های استوارِ این دزد را درهم شکست.

Cacus مرده افتاد، سه بار از ترکه‌ی Maenalia زخم خورد،

و Alcides چنین گفت: شما رمگان بروید،

شما رمگان Hercules بروید، فرجامین چرخش گرز ما!

دوبار از سوی من طلب‌شده، و دوبار تاراجِ من، شما رمگان —

چراگاه‌ها و باشگاهِ رمگان را با بانگِ بلندتان پاک کنید.

میدانِ رومِ باشکوه چراگاهِ شما خواهد بود.^{۵۵}

اینها نسخه‌های کاملاً مستقل این اسطوره نیستند. نسخه‌ی یونانیِ هزیود ظاهراً مستقل است اما پروپرتیوس و دیگر رومیانی که این داستان را گفته‌اند گویا همگی تا اندازه‌ی زیادی بر منابع یونانی تکیه داشتند.^{۵۶} متن یونانی درحالی که کم جزئیات است اما بویژه در این ترجمه برخی اطلاعات ارزشمند در اختیارمان می‌گذارد. برای درک آن کافی است توجه شود که به‌وارونه‌ی باور عمومی از روزگار باستان،^{۵۷} هزیود Herakles را کشنده‌ی Orthos و Eurytion معرفی نمی‌کند بلکه این نقش به Geryon داده می‌شود. مسئله به این پرسش مربوط می‌شود که چه کسی فاعل فراز بند ۲۹۱ متن است. به لحاظ دستوری فعل ἤλασεν تنها فاعلی ضمنی دارد که می‌تواند به Geryon (در حالت رایجی در بند ۲۸۷ و مرجع ضمیر τὸν در بند ۲۸۹) یا Herakles (در حالت رایجی در بند ۲۸۹) بازبرد دهد. اما چون Herakles تنها در حالت غیر صریح (βίη) فاعل بند ۲۸۹ است) می‌آید، کمتر محتمل است که او اینجا فاعل باشد. اما آنچه در ذهن نگارنده پذیرفتنی‌تر است حضور ادات تأکید περ در بند ۲۹۱ است در فراز ἡματι τῷ ὅτε περ با معنای «درست در همان روزی که». اگر این تفسیر درست باشد انگیزه‌ی پشت این فراز تلاش برای نشان دادن این امر است که درست در یک روز دو کنش جداگانه روی داده است؛ یعنی در همان روزی که Geryon هم Orthos و هم Eurytion را می‌کشد، هنگامی که با رمگان آنها رهسپار است خودش بدست Herakles می‌کشته می‌شود. که رمگان را برای خویش برمی‌دارد. به لحاظ دستوری دلیلی در دست نیست که این خوانش کنار گذاشته شود. وانگهی این بیشتر با پس‌زمینه‌ی هندواروپایی از این اسطوره تطابق دارد چرا که در این صورت دیده خواهد شد که الف) Herakles سومین هم‌اوردی‌ست که با Geryon رویارو می‌شود و ب) Geryon خود دزد اولیه-ی رمگانی‌ست که آنها را در نبردی پیش‌تر ربوده است، همانگونه که Aži Dahāka [ضحاک] دو زن از Yima [جمشید] ربوده بود پیش از آنکه Thraētaona [فریدون] آنها را به چنگ بیاورد. ما در داستان رومی ماجرا از این موضوع سوم‌بودن و دزدی اولیه بیشتر می‌بینیم و اینجا شاید حتی بتوان دریافت که نام اولیه-ی پهلوان در این کار نه Herakles که به احتمال زیاد τρίτος «سومی» بوده است.^{۵۸}

البته Herakles چهره‌ای بسیار پیچیده دارد و نگارنده به هیچ عنوان ادعا نمی‌کند که او در کلیت‌اش از پهلوانی پیش-هندواروپایی با نام *Trito برآمده است. آنچه نگارنده ادعا می‌کند این است که پهلوان اولیه‌ای که Geryon را می‌کشد «سومی» نام داشت و از چهره‌ای پیش-هندواروپایی برخاسته بود. خود Herakles شخصیتی جداگانه دارد، پهلوانی که به بهانه‌ای محبوب‌ترین چهره‌ی جهان یونانی شده بود و در این فرایند

کارهای بسیاری از پهلوانان دیگر را بر خود بسته بود، کارهایی که در داستان‌های بسیار پسین‌تر و پرداخته‌ی دوازده خان سامان یافته‌اند.^{۵۹}

داستان Hercules-Cacus رومی که برپایه‌ی داستان Herakles-Geryon آراسته شده، چیزهایی را هنوز در خود نگه داشته است که به نام اولیه‌ی پهلوان اشاره می‌کنند، همانگونه که روایت هزیود این حقیقت را بازتاب می‌دهد که Herakles سومین هماوردِ Geryon بوده است. منابعی که ما را به این برداشت می‌رسانند چنین‌اند:

الف) پروپرتیوس 15. 9. 4. *Elegies* (آمده در بالا): Cacus سه بار (*tria tempora*) با گرز Maenalia زخم می‌خورد.

ب) اووید Fasti 1. 575: گفته می‌شود گزری که Hercules با آن Cacus را می‌کشد، دارای سه گره بود (*trinodis*).

پ) ویرژیل Aeneid 8. 230 ff: Hercules پس از یافتن غارِ Cacus سه بار (*ter ... lustrat*) گردِ کوه می‌گردد، سه بار (*ter ... temptat*) بر دروازه فرومی‌کوبد و سه بار (*ter ... resedit*) از خستگی می‌نشیند پیش از آنکه سرانجام دروازه شکسته شود.

در همه‌ی این نسخه‌ها عدد سه بکار می‌رود و در هر کدام بگونه‌ای متفاوت از دیگری. اووید و ویرژیل و پروپرتیوس سخنی از یکدیگر یا از منبعی مشترک نقل نمی‌کنند اما هنوز گویا در داستان خود به معرفی این جزء عددی گرایش دارند. افزون بر آن در هر مورد این جزء می‌تواند بیان این حقیقت باشد که این سوم بودن در ردیفی از چیزها (زخم، گره، گردش به دور کوه، فروکوفتن دروازه) است که مایه‌ی مرگ هیولا می‌شود. هر نویسنده به شیوه‌ی خود این حقیقت را حفظ کرده است که این «سومی» بود که هیولا را کشته است.

شمار دیگری از چیزها در متون یونانی-رومی همانندی دارند با نسخه‌هایی که ما پیش‌تر به آنها اشاره کردیم. دشمن پهلوان سه‌سر (*τρικέφαλος*; *tria partitos ... ora*) دارد و طبیعت مارگونه‌اش می‌تواند در تبارِ Geryon شناسایی شود، مادر بزرگِ پدری او Medusa است، گورگونی با گیسوانی از مار.^{۶۰} Cacus همچون Aži Dahāka [ضحاک] و Viśvarūpa باشنده‌ی بومی غیر-هندواروپایی (*incola*) و دشمن یونان و هم روم شناسایی می‌شود.^{۶۱} وانگهی در اسطوره گفته می‌شود که نخست Cacus رمگانی را می‌رباید که قانونا از آن Hercules است: کنش‌های پسین‌تر تنها کین‌خواهی داوری می‌شوند، شرایطی متناظر با داده‌های نسخه‌ی ایرانی و یونانی که متجاوزِ اولیه غیر-هندواروپایی است.

از جنبه‌ی نقش ایزدِ جنگجو و برگزاریِ آیینِ زوهر شکافی آشکار میان نسخه‌های هندوایرانی و یونانی-رومی از این اسطوره دیده می‌شود. برای مردمان هندوایرانی یاری **Vṛtraghna *Indra* در فراهم کردن پیروزی

۵۹
...
۶۰
...
۶۱
...

برای **Trito*** ارزشمند است و پهلوان آماده بود پیش از نبرد زوهر **Sauma*** را فروبریزد تا به ایزدی توان بخشد که می‌باید نیرومندش می‌کرد. اما در نسخه‌های یونانی-رومی پهلوان به‌تنهایی کنش می‌ورزد و به یاری ایزدان نیاز ندارد.^{۶۲} اینگونه گویا این باور مشترک اروپایی باشد چرا که نسخه‌ی ژرمنی نیز ایزدی را شامل نمی‌شود.

این نسخه‌ی [ژرمنی] که برپایه‌ی دانش نگارنده تاکنون هیچ‌گاه شناسایی نشده است، در نقش برجسته‌ای بر شاخ زرین **Gallehus** از سده‌ی پنجم میلادی دیده می‌شود. در شکل ۲ برگرفته از این نقش برجسته، مردی سه‌سر که تبر یا پتکی در دست راست دارد جانوری شاخ‌دار (بز؟) را با دست چپ پیش می‌راند. در کنارش سه مار مرده افتاده‌اند (شکل ۲). همچون همیشه تفسیر نگاره‌ها با بسیاری از دشواری‌ها همراه است. مرد سه‌سر تبر در دست شاید که پهلوان **Trito*** باشد (نگارنده به این تفسیر گرایش دارد) یا شاید که او جفت سه‌مار باشد. نمی‌توان مطمئن بود. اما آنچه بدون هیچ شکی می‌توان گفت این است که این نقش برجسته بازتاب مستقل ژرمنی از اسطوره است که موضوعات سه‌گان‌سازی و ماران دشمن و با زور به‌چنگ آوردن چارپا را دربرمی‌گیرد.

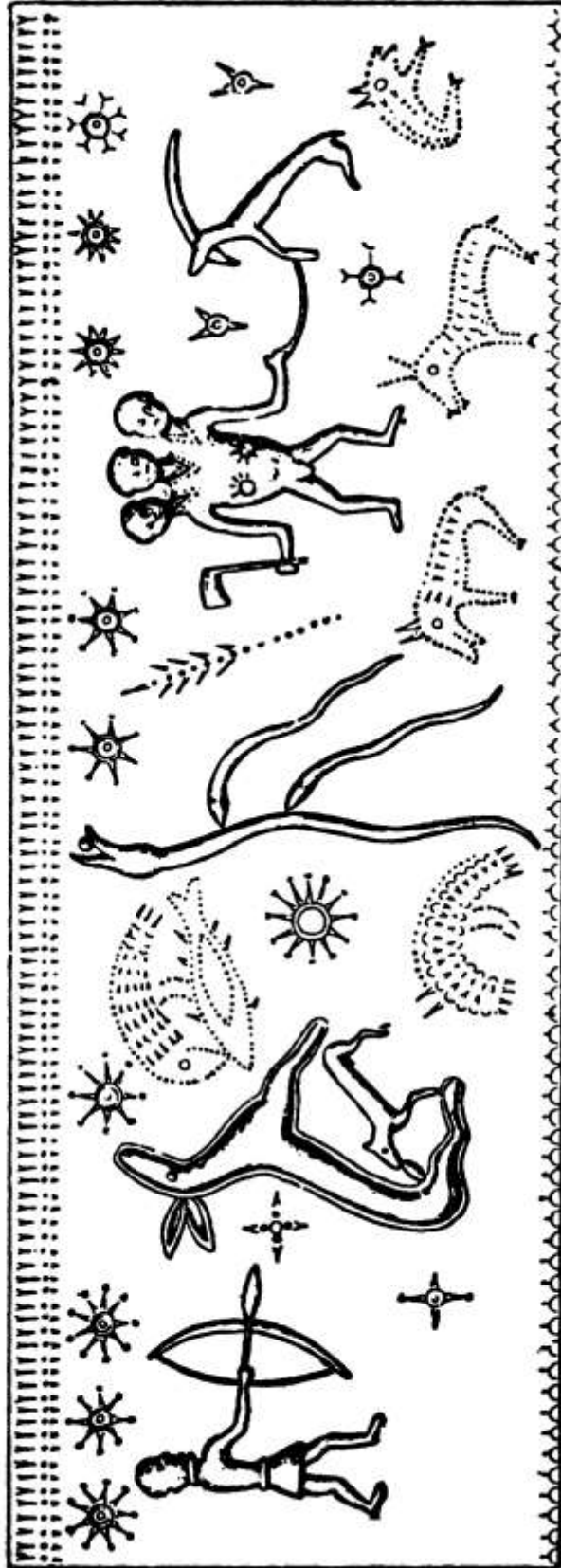
اینگونه ما به بازسازی اسطوره‌ای می‌رسیم که در آن پهلوانی هندواروپایی که **Trito*** «سومی» نام دارد از چهره‌ای هیولوار ستم می‌بیند، ماری سه‌سر که آشکارا با باشندگان بومی آن سرزمینی برابر گرفته می‌شود که در آن اسطوره گفته می‌شود. در نخستین رویارویی این مار رمگانی از آن پهلوان یا کسی نزدیک به او را می‌رباید اما در رویارویی دوم (زمانی که — برپایه‌ی نسخه‌ی هندوایرانی — پهلوان از ایزد جنگ یاری می‌گیرد و با نوشابه‌ی مستی‌بخش نیرومند می‌شود) هیولا را شکست می‌دهد و رمه را به چنگ می‌آورد. جزییاتی که در این بازسازی گرد آمده‌اند در جدول ۱ و ۲ نمایش داده می‌شوند.

تنها این پرسش باقی می‌ماند که چنین اسطوره‌ای چه معنایی دارد. پژوهش‌گران اغلب این متون را تمثیلی از باران^{۶۳} یا پیروزی بر نیروهای مرگ تفسیر کرده‌اند.^{۶۴} همچنین شاید پیشنهاد خوانش این اسطوره بدین گونه نیز وسوسه‌انگیز باشد که آن را در کالبد ستیز قلمروهای کیهانی ببینیم که پهلوان از فراز و مار از فرود رویاروی هم می‌آیند.^{۶۵} تلاش‌هایی برای تفسیر روانشناختی از این اسطوره نیز شده است.^{۶۶} چنین تفسیرهایی در داوری کردن بر مضمون اسطوره آنگونه که ما آن را بازسازی کرده‌ایم به دید نگارنده ناکام‌اند، چراکه وظیفه‌ی اصلی تفسیر روشن‌سازی داده‌هاست.

همانگونه که دیده شد اسطوره‌ی هندواروپایی **Trito*** دربرگیرنده‌ی دو جزء بنیادی‌ست. همزمان اسطوره‌ای درباره‌ی کشتن هیولا و اسطوره‌ی نخستین رمه‌دزدی است. با توجه به موضوع نخست نگارنده کوشید در شناسایی این هیولا بر بیگانه و غیر-هندواروپایی و دزد و غاصب بودنش تاکید کند. وانگهی پیکر مارگونه‌اش او

۶۲
...
۶۳
...
۶۴
...
۶۵
...
۶۶
...

شکل ۲:



جدول ۱:

ژرمنی	رومی ۲	یونانی	ارمنی	ایرانی	هندی ۱	پیش-هندواروپایی
مرد با تبر (?)	Hercules	Herakles	Vahagn	Thraētaona	Trita	*Trito
افتادگی	افتادگی	افتادگی	(Vahagn)	وچران Vayu	Indra	ایزد
سه مار	Cacus	Geryon	ازدها	Aži Dahāka	Viśvarūpa	دشمن
سه پیکر	tria partitos ... ora	τρι-κεφάλος	افتادگی	Θρι-kaməredəm	Tri-sīrṣāṇam	سه سر
مارها	افتادگی	Medusa	افتادگی	Aži	Ahi	مار- ^w hi*
افتادگی	incola	افتادگی	افتادگی	Dahāka	Dāsa	ساکن بومی
افتادگی	Hercules رمه از دزدیدن رمه از	Eurytion و Orthos	افتادگی	رهون زان جم و پادشاهی	افتادگی	روباروئی نخست
افتادگی	افتادگی	افتادگی	افتادگی	زوهر (هوم)	Soma	نوشابه آیینی
جانور شایخدار	رمه گاو	رمه گاو	افتادگی	زان و پادشاهی	رمه گاو	پاداش

جدول ۲:

ژرمنی	رومی ۲	یونانی	ارمنی	ایرانی	هندی ۱	پیش-هندواروپایی
نگاره شناسی	ملی گرایی	تبارشناسی	باستانی	تاریخی شدگی	اسطوره‌ای	گرایش اصلی متن
سه سر شده (۶)	وام گرفته از یونان	چهرگی شخصیت یونانی پهلوان	درهم آمیختگی با ایزد	تاریخی شده، گذار در نسل	آشکار	دگرگونی های ویژه: پهلوان
افنادگی	افنادگی	افنادگی	درهم آمیختگی با پهلوان	جانشینی دیگران با کناررفتن ایزد از انجمن	آشکار	ایزد (هندوایرانی)
سه مار جداگانه	حذف ذات مارگونه	گذار ذات مارگونه در نسل	از دست دادن ویژگی	تاریخی شده	آشکار	دشمن
افنادگی	آشکار	آشکار	افنادگی	تاریخی شده	افنادگی	روپارویی نخست
افنادگی	افنادگی	افنادگی	افنادگی	آشکار	آشکار	نوشابه آیینی (هندوایرانی)
دگرگونی گونه جانوری	آشکار	آشکار	افنادگی	تاریخی شده	آشکار	پاداش

را باشنده‌ای در پیوندِ نزدیک با زمین نشان می‌دهد. او ساکن بومی و وحشی و وابسته به سرزمین‌اش است، کسی که برپایه مهاجمِ هندواروپایی است و به دست او تباه می‌شود. سه سر او شاید هنوز راه دیگری برای نشان-

دادنِ چهره‌ی بیگانه‌اش باشد همانگونه که ویلیبالد کیرفل در کتاب جامع‌اش *Die Dreiköpfige*

Gottheit اشاره کرده است،^{۶۷} خدای سه‌سر در انجمن خدایان مردم ماقبل هندواروپایی در هند و مدیترانه چهره‌ای اساسی شمرده می‌شد اما هیچ‌گاه در انجمن مردمان هندواروپایی نبوده است. از این رو توصیف شکست هیولای سه‌سر توصیف پیروزی هندواروپایی است.^{۶۸}

همچون بسیاری دیگر از اسطوره‌های کشتن هیولا، برای این اسطوره نیز معنای تشریف آیینی وجود دارد،^{۶۹} چرا که آیین تشریف جنگجویان هندواروپایی گویا اغلب دربرگیرنده‌ی نبردی با هیولایی خیالی در پیکری سه‌گانه بوده است همانگونه که پیشتر دومیژیل در کتابش اشاره کرده است.^{۷۰} جنگجوی جوان در پیروزی بر این هیولا رویدادهایی را از روزگار بسیار کهن تکرار می‌کند که به این اسطوره پیوند دارند. او دوباره *Trito**^{۷۱} نخستین جنگجوی هندواروپایی می‌شود و خویش را با تازشی کاملاً هندواروپایی همراه می‌کند تا دشمنان بومی را در هر گوشه از سرزمین برافکند.

نمودِ رمه‌دزدی در این اسطوره نیز باید بگونه‌ی همانند دریافت شود. به این منظور ما باید دوباره به اهمیت فراوان رمه برای مردمان هندواروپایی اشاره کنیم. رمه در اقتصاد هندواروپایی نقش بنیادینی داشت که میزان دارایی و وسیله‌ی مبادله را شکل می‌داد. چارپایان شیر و گوشت بنیادهای اصلی تامین خوراک را فراهم می‌آوردند؛ همچنین پشم برای جامه و روانداز و جوال و سپر؛ استخوان برای ساخت ابزارها؛ سرگین برای سوخت و ادراک برای آیین پاک‌گردانی.^{۷۱} آنها همچنین برای نظم اجتماعی بنیادی بوده‌اند و بعنوان مهریه و دینه بکار می‌رفتند. خود جامعه گردهم‌آیی نه تنها مردان که «مردان و رمگان» یا «جانور دو پا و چهار پا» دریافت می‌شد.^{۷۲} با توجه به اهمیت بسیار رمه در نظم اجتماعی-اقتصادی جای شگفتی نیست که مردمان هندواروپایی همواره

به نگهداری رمگان خود و بیشتر از آن به ربودنش از دیگری دلبستگی داشتند. نیایش‌هاشان پر است از درخواست برای رمه،^{۷۳} و رمه‌دزدی گویا یکی از مهمترین کارهای جنگجویان به شمار می‌آمد. از همین ادبیات حماسی پر است از داستان‌هایی از چنین دزدی‌هایی. تنها برای اشاره به برخی از آنها می‌توان حماسه‌ی ایرلندی *Tain Bó Cualnge* «رمه‌دزدی از جزیره‌ی کولی» را خواند و نیز یازده داستان دیگر ایرلندی که عنوان *Tain Bó* دارند؛^{۷۴} رمه‌دزدی نستور (*Iliad* 11. 669-761) و دزدیدن رمگان هلیوس (*Odyssey*)

۶۷
...
۶۸
...
۶۹
...
۷۰
...
۷۱
...
۷۲
...
۷۳
...
۷۴
...

96-339.12):^{۷۵} رمه‌دزدیِ سالیانه‌ی سنت جرجِ ارمنی؛^{۷۶} و رمه‌دزدی‌های بیشمار آمده در ریگ‌ودا (ریگ‌ودا ۱۰-۱، ۱۰، ۶؛ ۱۳-۳، ۳۱، ۴؛ ۱۴-۳، ۵۳، ۹؛ ۳-۳، ۶۰، ۱؛ حتی داستان مشهور «تبرد ده پادشاه» گویا داستان رمه‌دزدی باشد در ریگ‌ودا ۱، ۸۳، ۷).

اسطوره‌ی *Trito یکی از چنین دزدی‌هایی را بازگو می‌کند: بسیار مهم‌تر اینکه نخستین چنین دزدی‌هایی را از این رو همچون نمونه یا کهن‌الگو برای همه‌ی رمه‌دزدی‌های پسین‌تر به کار می‌آید. پهلوانِ اسطوره‌ای *Trito شکلِ شایسته‌ی ربایش را برای فرزندانِ هندواروپایی پی می‌افکند و درمیانِ مردمانِ هندوایرانی او آیینی را بنیاد می‌نهد تا پیروزی را تضمین کند: نیایشِ ایزدِ جنگ و فروریزیِ زوهر و نوشیدنِ نوشابه‌ی مستی-بخش. در هند شماری از متون جنگجویانی را نشان می‌دهند که خود را با Trita یکی می‌شمارند (ریگ‌ودا ۲، ۱۱، ۱۹؛ ۲، ۳۴، ۱۴؛ ۹، ۸۶، ۲۰؛ ۵، ۸۶، ۱) و همین نیز در ایران برای نام‌های Thraētaona (یشت ۹۶-۱۹، ۹۲)^{۷۷} و Thrīta معتبر است همانگونه که از نام سردارِ خشایارشا در Herodotus 7. 82 برمی‌آید: *τρίτανταίχμης* «تهم (اوستایی - *taxma*) همچون Thrīta».^{۷۸} از این جنبه یکی‌پنداشتنِ امپراتور روم کومودوس خودش را با Hercules نباید آنگونه که مرسوم است نشانِ دیوانگی گرفته شود، که تنها بازنماییِ باورِ کهنِ هندواروپایی است.^{۷۹}

در پایان یک نتیجه‌گیری اخلاقی نیز در این اسطوره دیده می‌شود چراکه باید توجه شود دزدیِ *Trito تعرضی بی‌بهبانه نیست که در پی دزدیِ پیشترِ هیولای سه‌سر روی می‌دهد. از این رو برای پهلوانِ هندواروپایی تنها بازگرداندنِ آن چیزی دآوری می‌شود که به‌حق از آن مردمش است. وانگهی او برای به‌چنگ‌آوردنِ دارایی‌اش آشکارا زور بکار می‌برد به‌وارونه‌ی آنچه که باید دزدیِ پلیدِ هیولای سه‌سر در نظر گرفته شود. این درست است که اسطوره اسطوره‌ای سلطه‌جویانه به شمار می‌آید اما حتی سلطه‌جویان نیز به توجیه عقلانی کارشان نیاز دارند.^{۸۰}

همانگونه که نگارنده در آغاز آورد اسطوره‌ی *Trito «سومی» را با اسطوره‌ی *Manu و *Yemo «مرد» و «جفت (دومی)» در یک گروه می‌نهد. این چهره‌های هندوایرانی اغلب باهم گروه‌بندی می‌شوند،^{۸۱} و در Livy داستان Hercules و Cacus (1. 7. 3-12) درست در پی داستان Rōmulus و Remus (1. 7. 2-3) — چهره‌های یادآور *Manu و *Yemo — می‌آید بدون هیچ دلیلی که به‌آسانی از روی خودِ متن اصلی آشکار باشد.

۷۵
...
۷۶
...
۷۷
...
۷۸
...
۷۹
...
۸۰
...
۸۱
...

درحالی که اسطوره‌ی «مرد» و «جفت (دومی)» گویا اسطوره‌ای با کارکردِ شهریاری باشد که برای موبدان و پادشاهان بعدی نمونه‌ای را پی می‌افکند، همینگونه نیز اسطوره‌ی «سومی» گویا اسطوره‌ای با کارکردِ جنگجویی باشد که برای همه‌ی مردها و نبردها نمونه‌ای را بنیاد می‌نهد. اما نگارنده هنوز نمی‌تواند اسطوره‌ای را شناسایی کند که به شیوه‌ای همانند با «کارکردِ رده‌ی سوم» رده‌بندیِ دومزیل پیوند داشته باشد، اما این بدین معنی نیست که این اسطوره وجود ندارد. شاید که آن بعدها پیدا شود یا شاید به‌سادگی چنین باشد که این «کارکرد»ی که ناهمگون‌تر و ناروشن‌تر از دیگر کارکردها و نیز پایین‌ترین در رده است (نگارنده واژه‌ی «مردمان» را به واژگان *agriculteurs* یا *éleveurs* دومزیل ترجیح می‌دهد) شاید فاقدِ کهن‌الگوی اسطوره‌ای باشد. تنها پژوهش‌های بعدی این امر را روشن خواهد کرد.