

داندو



شهر زدجا

هوپا
Hoopa





شهر دزدان

نویسنده:
ایان لیوینگستن

مترجم:
مریم رفیعی

سرشناسه: لیوینگستون، ایان، ۱۹۴۹-م.
Livingstone, Ian, 1949-
عنوان و نام پدیدآور: شهر دزدها/نویسنده یان لیوینگ استون؛
تصویرگر ولادو کریزان و رابرت بال؛ مترجم مریم رفیعی.
مشخصات نشر: تهران: نشر هوپا، ۱۳۹۹.
مشخصات ظاهری: ۲۲۴ ص.
شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۲۰۴-۳۰۶-۳
وضعیت فهرست نویسی: فیبا
یادداشت: عنوان اصلی: City of thieves. c2017.
موضوع: داستان‌های نوجوانان انگلیسی-- قرن ۲۱ م.
موضوع: Young adult fiction, English-- 21st century
شناسه افزوده: رفیعی، مریم، ۱۳۶۴ -، مترجم
شناسه افزوده: کریزان، ولادو، تصویرگر
شناسه افزوده: Krizan, Vlado
شناسه افزوده: بال، رابرت، تصویرگر
شناسه افزوده: Ball, Robert
رده‌بندی کنگره: PZ ۷/۱
رده‌بندی دیویی: ۸۲۳/۹۲ [ج]
شماره کتاب‌شناسی ملی: ۶۲۳۶۸۴۹

شهر دزدها

نویسنده: ایان لیوینگستن

تصویرگران: ولادو کریزان، رابرت بال، لئو هارتاس

مترجم: مریم رفیعی

ویراستار: الهه رضمانعلی

مدیر هنری: علی بخشی

طراح گرافیک متن: بهار یزدان‌سپاس

ناظر چاپ: سینا برازوان

نوبت چاپ: اول، ۱۴۰۲

تیراژ: ۵۰۰ نسخه

قیمت: ۱۷۵۰۰۰ تومان

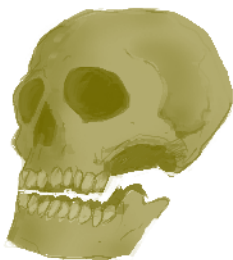
شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۲۰۴-۳۰۶-۳



آدرس: تهران، میدان فاطمی، خیابان بیستون، کوچه‌ی دوم الف، پلاک ۳/۱، واحد دوم غربی.
صندوق پستی: ۱۴۳۱۶۵۳۷۶۵ | تلفن: ۸۸۹۹۸۶۳۰ | info@hoopa.ir | www.hoopa.ir

همه‌ی حقوق چاپ و نشر انحصاراً برای نشر هوپا محفوظ است.

استفاده از متن این کتاب، فقط برای نقد و معرفی و در قالب بخش‌هایی از آن مجاز است.



Fighting Fantasy: City of Thieves

Text © Ian Livingstone, 1983

Cover, inside and map illustrations © Ian Livingstone, 2017

Cover illustration by Robert Ball, 2017

Inside illustrations by Vlado Krizan, 2017

Map illustration by Leo Hartas, 2017

Persian Translation © Houpa Publication, 2023

"The right of Ian Livingstone to be identified as the Author of this Work has been asserted in accordance with the Copyright, Designs and Patents Act 1988"

نشر هوپا با همکاری آژانس ادبی کیا در چارچوب قانون بین‌المللی
حق انحصاری نشر اثر (Copyright) امتیاز انتشار ترجمه‌ی فارسی
این کتاب را در سراسر دنیا با بستن قرارداد از ناشر آن، Scholastic،
خریداری کرده است.



رعایت «کپی‌رایت» یعنی چه؟

یعنی نشر هوپا از نویسنده کتاب، ایان لیوینگستن و ناشر خارجی
آن، اسکولاستیک، برای چاپ این کتاب به زبان فارسی در ایران و
همه جای دنیا اجازه گرفته و بابت انتشارش، سهم نویسنده، یعنی
صاحب واقعی کتاب را پرداخت کرده است.

اگر هر ناشری غیر از هوپا، این کتاب را به زبان فارسی در ایران
یا هر جای دنیا چاپ کند، بدون اجازه و رضایت ایان لیوینگستن،
این کار را کرده است.



کوهستان

کوه بانگ

تپه های ماه سنگ

سیلور تون

دشت باد گیر

دشت شازار

کراکن ارتفاعات

رود کاک

کوه آتشین قله

دشت های

استونبریج

جنگل سیاه دار

بازار ترومو

رود

لارگو

رود نقره ای

چالیس

آب ویدل و آبر

جنگل یون ها

جنگل نات اوک

گذرگاه ترول توت

جنگل یور

دره ی یید

سالا مونز

بست چلگه ها

دشت و اتوس

بازار سیاه

لغو هارتاس



آیس فینگر

پمگان

رود سرخ

مایر و اتر
کر به ماهی

بلکسند

رود سید آب

جنوبی

صحرای
جمجمه‌ها

ساحل جمجمه

خلیج صدق

جزیره آتش

جزیره سون

جزیره ماهی

سیاه بروج

چانگ مای

کاد

آب



فهرست

ماجرای جویبات را چگونه آغاز می‌کنی؟

۱۰

پیشینه

۱۳

ماجرای جویبات انتظارت را می‌کشد!

۱۹

چگونه باید با موجودات شهر دزدها بجنگی

۲۱۰

برگه‌ی ماجرای جویبات

۲۱۸



ماجراجوییات را چگونه آغاز می‌کنی؟

کتابی که در دست داری، دروازه‌ای است به دنیایی دیگر: دنیای جادوی سیاه، هیولاهای ترسناک، قصرهای مخوف، سیاه‌چال‌های خطرناک و خطرات ناگفته، جایی که تعداد انگشت‌شماری آدم شریف در برابر نقشه‌های بی‌شمار نیروهای اهریمنی ایستادگی می‌کنند.

خوش آمدی به دنیای

Fighting Fantasy

قرار است ماجراجویی خیالی دلهره‌آوری را آغاز کنی که در آن خودت قهرمانی. خودت تصمیم می‌گیری از کدام مسیر بروی، چه خطراتی را به جان بخری و با چه موجوداتی بجنگی. ولی این هشدار را آویزه‌ی گوشت کن: بر اساس عواقب کارهایت زنده می‌مانی یا می‌میری.

مراقب باش، چون برای موفقیت هیچ تضمینی وجود ندارد و ممکن است

مأموریت در همان اولین تلاش با شکست مواجه شود. ولی ترس به دلت راه نده، چون با کسب تجربه، مهارت و شانس، هر تلاش جدیدی تو را یک قدم به هدف نهاییات نزدیکتر می کند.

خودت را آماده کن، چون وقتی به صفحه‌ی بعد بروی، وارد ماجراجویی هیجان‌انگیز و پرخطر شهر دزدها می‌شوی، ماجراجویی‌ای که در آن همه‌ی تصمیمات با خودت است و قهرمانش تویی!

دوست داری ماجراجویی‌ات را چگونه آغاز کنی؟

اگر تازه با این مجموعه آشنا شده‌ای...

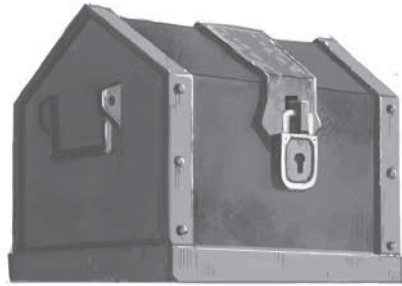
قبل از شروع بهتر است قوانین صفحات ۲۱۰ تا ۲۱۷ را بخوانی.

اگر قبلاً یکی از کتاب‌های این مجموعه را خوانده‌ای (یا شاید بهتر است بگوییم یکی از آن‌ها را بازی کرده‌ای)...

می‌دانی که برای داشتن شانس موفقیت باید ویژگی‌های قهرمانت را کشف کنی. می‌توانی با دنبال کردن دستورهای صفحات ۲۱۰-۲۱۱ شخصیت خودت را خلق کنی. یادت نرود که جزئیات شخصیتت را در «برگه‌ی ماجراجویی» صفحه‌ی ۲۱۸ وارد کنی.

تاس جایگزین

اگر یک جفت تاس نداری، عکس اعداد مختلف تاس‌ها پایین همه‌ی صفحات کتاب چاپ شده است. کتاب را سریع ورق بزن و روی یک صفحه توقف کن تا عدد تاس را تصادفی انتخاب کنی. اگر لازم است که فقط یک تاس «بیندازی»، فقط عکس تاس اول را بخوان: اگر دو تا لازم است، مجموع هر دو تاس را حساب کن.



پیشینه

تو ماجراجویی هستی در دنیایی پر از هیولا و جادو و با تیزهوشی‌ات و مهارت شمشیرزنی‌ات زندگی می‌کنی. طلاهایت را با کارکردن به‌عنوان جنگجویی مزدور به دست می‌آوری و معمولاً اشراف‌زادگان و بارون‌های ثروتمند استخدامت می‌کنند و به مأموریت‌هایی می‌رویی که برای افراد خودشان بیش‌ازحد خطرناک یا دشوار است. کشتن هیولاها و جانوران ترسناک برای یافتن گنج‌های افسانه‌ای در خونت است. چون شمشیرزنی مجرب و بسیار متبحری، اجازه نمی‌دهی چیزی سد راهت شود. موفقیت در مأموریت‌ها همیشه امری مسلم است و شهرت در سراسر قلمرو پخش شده. هرگاه وارد روستا یا شهری می‌شوی، خبر آمدنت به‌سرعت برق و باد در بین اهالی‌اش می‌پیچد، چون تعداد کمی از آن‌ها قبلاً یک ازدهاگوش را دیده‌اند.

عصر یک روز، پس از پیاده‌روی‌ای طولانی در دشت‌ها، به سیلورتون می‌رسی که در تقاطع مسیرهای تجاری اصلی این نواحی قرار دارد. واگن‌های چوبی بزرگی که چند رأس گاو نر آن‌ها را می‌کشند و بارشان

گیاهان دارویی، ادویه، وسایل فلزی و غذاهای کم نظیر سرزمین‌های دوردست است، اغلب آهسته و تلو تلوکنان از این شهر عبور می‌کنند.

سیلورتون در سال‌های اخیر به لطف بازرگانان و تاجران ثروتمندی که در مسیر بازارهای دوردست در آنجا توقف کرده‌اند رونق گرفته. ثروت این شهر آشکار است و ساختمان‌هایی پرنقش‌ونگار و مردمی با جامه‌های زربفت و فاخر دارد. ولی وقتی از دروازه‌ی شهر می‌گذری، حس می‌کنی یک جای کار می‌لنگد. مردم مضطرب و عصبی‌اند. بعد متوجه می‌شوی توری‌های آهنی بزرگی پشت پنجره‌های خانه‌ها نصب شده و درها هم تقویت شده‌اند. با اینکه مصاحبت خودت را به بقیه ترجیح می‌دهی، تصمیم می‌گیری شب را در سیلورتون بمانی تا بفهمی چه کسی یا چه چیزی مردم را نگران کرده.

در حال قدم‌زدن در خیابان اصلی، صدای تک‌ناقوسی از برج بلندی که کمی جلوتر است به گوش می‌رسد. بعد مردی با لحن تقریباً مستأصل فریاد می‌زند: «داره شب می‌شه! داره شب می‌شه! همه برن خونه‌هاشون!» مردمی را می‌بینی که با چهره‌هایی نگران این طرف و آن طرف می‌دوند و از دیدن تو تعجب می‌کنند. آن طرف خیابان مهمان‌خانه‌ای می‌بینی که کلمات «وزغ پیر» روی تابلویش نقش بسته. وقتی وارد آنجا می‌شوی، بومی‌هایی که تو را شناخته‌اند شروع می‌کنند به پیچ‌کردن - برخی لیوان‌هایشان را زمین می‌گذارند و به تو زل می‌زنند. از اینکه هیچ کدام جلو نمی‌آیند تا شرح ماجراجویی‌هایت را بشنوند کمی تعجب می‌کنی. به سمت پیشخان می‌روی و از مهمان‌خانه‌دار پیر یک اتاق با وان آب داغ درخواست می‌کنی، ولی او توجهی به تو نمی‌کند و لخلخ‌کنان به سمت در چوبی قطوری می‌رود و شش چفت آهنی بزرگش را می‌اندازد. بعد تازه

سمت تو برمی‌گردد و آهسته می‌گوید: «پنج سکه‌ی مسی برای اتاق و یه دونه هم برای وان، اگه اشکال نداره پیش‌پیش می‌گیرم.»

دست می‌کنی توی کیسه‌ی چرمی‌ای که از کمر بندت آویزان است و سکه‌ها را روی پیشخان می‌اندازی. مرد یک کلید آهنی به دستت می‌دهد، ولی همان لحظه ضربه‌ی محکمی به در می‌خورد و صدایی فریاد می‌زند: «درو باز کن! درو باز کن! منم، اوون کارالیف.»

مهمان‌خانه‌دار پیر دوباره لخلخ کنان به سمت در چوبی می‌رود و چفت‌ها را باز می‌کند. بعد مرد چاقی که موهایش ریخته و جامه‌ی سرخ‌رنگ فاخری به تن دارد، با عجله وارد مهمان‌خانه می‌شود و سراسیمه به اطراف نگاه می‌کند. تو را می‌بیند و هن‌هن کنان و نفس‌نفس زنان با عجله به سمت می‌آید. به‌وضوح مشخص است که آدمی است که عادت به عجله کردن ندارد؛ در نور بی‌رمق شمع‌های اتاق قطرات درشت عرق را روی پیشانی‌اش می‌بینی. به تو نزدیک می‌شود و سراسیمه صدا می‌زند: «غریبه، باید باهات حرف بزنم. لطفاً بشین. لازمه که باهات صحبت کنم.»

وقتی سمت مهمان‌خانه‌دار می‌چرخد تا با بشکنی غذا و نوشیدنی سفارش دهد، متوجه می‌شوی که مقام مهمی در شهر دارد، ولی اندوه و ناراحتی بر صورتش نشسته. چون کنجکاو شده‌ای، تصمیم می‌گیری به حرفش گوش دهی. مرد صندلی‌ای را از پشت میزی بیرون می‌کشد و از تو می‌خواهد روی آن بنشینی و مهمان‌خانه‌دار با عجله با سینی‌ای پر از سوپ داغ، گوشت‌غاز کبابی و آب‌جو می‌آید. مرد سرخ‌پوش در سکوت روبه‌رویت می‌نشیند و انگار بخواهد تو را برای هدف شخصی‌اش سبک و سنگین کند، حین غذاخوردن تماشایت می‌کند. سرانجام وقتی بشقاب را کنار

می‌زنی، به جلو خم می‌شود و آهسته، ولی نگران می‌گوید: «غریبه، من می‌شناسمت و ازت کمک می‌خوام. اسم من اوون کارالیفه و شهردار سیلورتونم. ما توی یه دردسر بزرگی افتادیم. داریم با یه نفرین زندگی می‌کنیم و منم که باید همه رو از شرش خلاص کنم. ده روز پیش دو پیغام‌رسون شرور وارد شهر شدن؛ سوار اسب‌های سیاه و گول‌پیکر بودن. اسب‌هایی با چشم‌های قرمز آتشین! نتونستیم صورت سوارها رو ببینیم، چون شنل‌های بلند سیاهی پوشیده بودن و کلاه‌هاشون رو کشیده بودن روی سرشون. لحن صداهشون سرد بود و هر کلمه‌ای که به زبون می‌آوردن به فش‌فش آزاردهنده‌ای ختم می‌شد. اسمم رو گفتن و خواستار ملاقات با من شدن. وقتی به استقبالشون رفتم، گفتن می‌خوان دختر دلبندم میرل رو ببرن پیش اربابشون زَنبار بُون! حتماً می‌دونی که اون شاهزاده‌ی شبه. مسلمه که درخواستشون رو رد کردم و اونا بدون هیچ حرفی سر اسباشون رو برگردوندن و با سرهای خمیده و شونه‌های قوزکرده آهسته شهر رو ترک کردن. اون وقت بود که فهمیدم بدن‌های اسکلتی و بی‌روح «شکارچیان ارواح» زیر اون شنل‌ها پنهان بوده. زَنبار بُون همیشه از اونا به‌عنوان پیغام‌رسون استفاده می‌کنه، چون یا مأموریتشون رو به پایان می‌رسونن، یا در این راه می‌میرن - تازه، به این راحتی‌ها هم نمی‌میرن. فقط اگه یه تیر نقره‌ای به قلب این موجودات شرور بخوره، از زندگی ابدی منحوسشون رها می‌شن. کی می‌دونه چطوری می‌شه زَنبار بُون رو کشت! به‌رحال همون شبی که شکارچیان ارواح رفتن، مشکلاتمون شروع شد. شاهزاده‌ی شب عصبانی شد و عزمش رو جزم کرد تا ما رو اذیت کنه. شش «ماه‌سگ» اومدن اینجا؛ هر کدومشون از چهار تا آدم قوی‌تر بودن و دندون‌های تیز و بَرَنده‌ای داشتن. در شهر چرخیدن و از پنجره‌های باز وارد خونه‌ها شدن و مردم بیچاره رو کشتن.

صبح که شد، دیدیم بیست و سه تا جسد روی دستمون مونده. برای همین پشت پنجره‌هامون نرده زدیم و چفت و بست درهامون رو انداختیم. ولی ماه‌سگ‌ها هر شب برمی‌گردن و ما از ترس اینکه راهی برای ورود به خونه‌هامون پیدا کنن خوابمون نمی‌بره. بعضی از اهالی شهر می‌گن باید میرل رو بفرستیم پیش زنبار بون. خائن‌های بزدل، باید شلاقشون زدن! ولی این کار چه فایده‌ای داره؟ امیدم فقط به یه نفره و اون تویی، غریبه! مردی هست به اسم نیکودموس که به دلایلی که من هرگز درک نکردم در پورت بلکسند زندگی می‌کنه. به اونجا لقب شهر دزدها رو دادن، چون تمام دزدهای دریایی، راهزن‌ها، آدم‌کش‌ها، سارق‌ها و خلاف‌کارهایی که در شعاع چندصد مایلی اینجان اونجا زندگی می‌کنن. فکر کنم نیکودموس فقط برای اینکه از دست آدمایی مثل ما در امون باشه، اونجا رو برای زندگی انتخاب کرده. یه جادوگر پیر و فرزانه‌س و قدرت‌های جادویی‌ش این قدر زیاده که بعید می‌دونم حتی در پورت بلکسند بهش سخت بگذره. فقط اون می‌تونه زنبار بون رو شکست بده. سال‌ها پیش با هم دوست بودیم. ما بهش احتیاج داریم و من ازت خواهش می‌کنم بیارش پیش ما - اینجا هیچ کس جرئت نداره وارد پورت بلکسند بشه. اگه بهمون کمک کنی، پاداش خوبی گیرت می‌آد، غریبه. این ۳۰ سکه‌ی طلا رو خرج سفرت کن؛ این شمشیر هم مال تو، ازش استفاده کن.»

اوون کارالیف بلند می‌شود، ردای قرمزش را کنار می‌زند و بهترین شمشیر لبه‌پهنی را که تابه‌حال دیده‌ای نشانت می‌دهد. شمشیر را به تو می‌دهد. وقتی به لبه‌اش دست می‌کشی، با تعجب قطره‌ی خونی را می‌بینی که از انگشتت پایین می‌چکد. بعد محو تماشای افعی‌های طلاکاری‌شده‌ی پرنقش‌ونگاری می‌شوی که دورتادور دسته‌ی شمشیر پیچیده‌اند. تابه‌حال این قدر مشتاق داشتن چیزی نبوده‌ای. بلند می‌شوی و دست راست را

به سمت اوون دراز می کنی. او با اشتیاق دستت را می فشارد و می گوید:
«به محض طلوع خورشید باید راه بیفتی - ماهسگها تا اون موقع رفته‌ن.
من هم مجبورم شب رو همین جا بمونم. امیدوارم خدایان یار و یاورمون
باشن.»

اوون در یک ساعت بعدی درباره‌ی سفر پیش‌رویت حرف می‌زند و
به دقت توضیح می‌دهد که چطور باید به پورت بلکسند بروی. پس از
آن کوله‌پشتی و خزه‌ایت را برمی‌داری و به اتاقت در طبقه‌ی بالا می‌روی.
با وجود امنیتی که شمشیر لبه‌پهن جدیدت برایت فراهم کرده، خواب
راحتی نداری، چون چند بار از صدای بوکشیدن، پنجه کشیدن و زوزه‌ی
ماهسگها که بیرون پرسه می‌زنند بیدار می‌شوی. وقتی سپیده می‌دمد،
بیداری و لباس پوشیده‌ای و مصممی هرچه سریع‌تر به پورت بلکسند
برسی تا نیکودموس را پیدا کنی. حین ترک مهمان‌خانه، گربه‌ی سیاهی
سریع از کنارت رد می‌شود و کم مانده سکندری بخوری؛ آیا این نشانه‌ی
شومی است؟

ماجرای جویبی انتظارت را می کشد!

امیدواریم هرگز از تک و تا نیفتی!

حالا به صفحه ی بعد برو...



با نگهبان قدبلندی روبه‌رو می‌شوی

برای رسیدن به پورت بلکسند پیاده حدود نیم مایل به سمت غرب پیش می‌روی و از دشت‌ها و تپه‌ها عبور می‌کنی؛ خوشبختانه حادثه‌ای برایت پیش نمی‌آید. سرانجام به ساحل می‌رسی و دیوار بلند دورتادور پورت بلکسند و چند ساختمان را می‌بینی که مانند زخمی سیاه و زشت در دل دریا پیش رفته‌اند. کشتی‌ها در بندر لنگر انداخته‌اند و دود ملایمی از دودکش‌ها به هوا بلند شده است. همه چیز آرام به نظر می‌رسد و فقط وقتی جهت وزش باد تغییر می‌کند، بوی گندیدگی همراه نسیم به مشامت می‌خورد و ماهیت شیطانی این شهر بدنام را به تو یادآوری می‌کند. همان طور که در جاده‌ی خاکی ساحلی به سمت شمال و دروازه‌های شهر می‌روی، متوجه هشدارهای مخوفی می‌شوی... مجموعه‌هایی روی نیزه‌های چوبی، مردان گرسنه‌ای که در قفس‌های آهنی از دیوار شهر آویزان‌اند و پرچم‌های سیاه در اطرافت. حین نزدیک شدن به دروازه‌ی اصلی، عرق سردی روی ستون فقرات می‌نشیند و بی‌اختیار برای اطمینان خاطر دسته‌ی شمشیر لبه‌پهنت را محکم‌تر می‌گیری. جلوی دروازه با نگهبان قدبلندی روبه‌رو می‌شوی که نیم‌تنه‌ی جوشن سیاهی به تن و کلاه‌خودی آهنی به سر دارد. نگهبان جلو می‌آید و با نیزه‌اش راهت را سد می‌کند و می‌گوید: «کیه که می‌خواد بی‌اجازه وارد پورت بلکسند بشه؟ یا بگو برای چه کاری اومدی. یا از همون راهی که اومدی برگرد.»

به او می‌گویی که قصد دیدن نیکودموس را داری؟ به ۲۰۲ برو.

به او می‌گویی که قصد فروش اجناس مسروقه را داری؟ به ۳۳ برو.

به سرعت با شمشیرت به او حمله می‌کنی؟ به ۴۹ برو.



۲

دست‌بند را از دستت باز و به سمت هیولا پرتاب می‌کنی. روی پوسته‌ی زره‌مانندش فرود می‌آید و مانند چسب به آن می‌چسبید. سپس تماشا می‌کنی که چطور دست‌بند آهسته پوسسته‌ی هزارپای غول‌پیکر را می‌سوزاند و وارد بدنش می‌شود. دود از سوراخ گرد و تمیز به هوا بلند می‌شود و درحالی‌که جای سوختگی دست‌بند عمیق‌تر می‌شود، از حرکات سراسیمه‌ی هزارپا می‌فهمی که در حال جان‌دادن است. سرانجام بی‌حرکت می‌ماند و موفق می‌شوی به‌زور از بین جسدش و سقف تونل رد شوی. در تونل پیش می‌روی و در انتهای آن به یک توری آهنی می‌رسی که فاضلاب از آن رد می‌شود. اگر می‌خواهی توری را از جا در بیاوری، به ۳۷۷ برو. اگر می‌خواهی به گودال ورودی برگردی، به ۱۷۴ برو.



۳

مرد دست از نواختن می‌کشد و می‌گوید که می‌تواند برایت خوش‌اقبالی به ارمغان آورد. در ازای ۳ سکه‌ی طلا آوازی می‌خواند که برایت خوش‌شانسی می‌آورد. اگر مایلی به نوازنده پول دهی، به ۳۷ برو. اگر حرفش را باور نمی‌کنی، می‌توانی به دکه‌ی بعدی بروی (به ۳۹۸ برو).

F-7

۴

صدای زنگ را از آن سوی در می شنوی و چند دقیقه‌ی بعد مرد لاغراندام و رنگ‌پریده‌ای با چشم‌های سیاه و بی‌روح که یونیفِرم خدمتکاران را به تن دارد، در را باز می‌کند. با صدای سرد و خشنی می‌گوید: «بله؟» اگر مایلی به او بگویی مسافری و راهت را گم کرده‌ای، به ۳۳۹ برو. اگر مایلی با شمشیرت به او حمله کنی، به ۳۵ برو.

۵

شمشیرت را بیرون می‌کشی و برای حمله به آرک انسان‌نما که با عجله تیرش را برمی‌دارد، از روی پیش‌خان می‌پری. خیلی زود متوجه می‌شوی آرک انسان‌نما قبلاً از سلاحش استفاده کرده.

اُرك انسان‌نما مهارت ۸ استقامت ۵
اگر پیروز شدی، به ۳۷۱ برو.

۶

لحنش ناخوشایند می‌شود و به تو می‌گوید از خانه‌اش بیرون بروی، چون آنجا خبری از خرده‌پارچه یا هر آت‌و‌آشغال دیگری نیست. اگر مایلی به حرفش گوش کنی، خانه را ترک کنی و در امتداد خیابان اِسْتِیْبِل به سمت شمال بروی، به ۳۳۳ برو. اگر مایلی از پرده‌ها رد شوی و ببینی چه کسی با چنین گستاخی‌ای با تو رفتار کرده، به ۸۸ برو.

۷

پاورچین‌پاورچین و بی‌سروصدا از اتاق خارج می‌شوی و در را می‌بندی.

