

Затем Келлибел увидела группу эльфов, которые говорили друг другу:

— Давайте выйдем; не обращайте внимания на хозяина магазина.

Эльфы вышли на улицу и продолжили кружиться и прыгать.

Затем мистер Фан увидел эльфийку изгоя, которая сказала, что её зовут Келли, с безнадёжным выражением лица.

...

В Dark Souls, в отличие от других игр, игроки изучали и использовали боевые навыки и приемы владения мечом с помощью соответствующего оружия. Они изучали заклинания с помощью специальных свитков заклинаний.

С помощью талантов главного героя игроки могли использовать соответствующую технику меча после того, как брали в руки Фарронский меч.

Хотя все они были безымянными людьми, как главные герои, они всё же обладали некоторыми талантами, такими как рост боевых техник и использование боевых навыков и заклинаний, упомянутых выше.

Эти таланты снимали некоторое давление с игроков. Иначе они не смогли бы пройти этап за всю свою жизнь.

...

— Будь то повелитель или легенда, проклятие не знает пощады. Что за притворство!

Мечи и доспехи Легиона нежити Фаррона, которые содержали их силу перед смертью, были помещены на их трон. Увидев эту сцену, воин, который подсказал главному герою, как пройти через Фаррон Кип, расстроился.

Да, такова была судьба Владык Синдера.

...

Следует отметить, что на протяжении всей игры каждая битва была для игроков испытанием на пределе возможностей.

После просмотра трансляции новые игроки 9-го уровня и святые мастера начали

корректировать свое состояние и получили немало вдохновения.

Кроме того, во время процесса некоторые их привычки подверглись влиянию и изменились.

Например, после того, как Налань Хуну убил Темным мечом одного из Легиона нежити Фаррона, смущенный собакоголовый почувствовал, что Темный меч действительно силен, и даже изменил название своей трансляции с [Dark Souls 3] на [Dark Sword 3].

Сейчас он находился на [Dark Sword 3. Эпизод 10]

Тем временем эльфы усердно работали в игре, чтобы получить «Великий меч».

Великий меч, содержащий технику меча Легиона нежити Фаррона, господин Фан в шутку называл «Мечом брекданса» (Breakdance Greatsword), но в игре он обладал большими возможностями. Например, когда игроки сражались с кошмарным черным рыцарем, они могли легко уклоняться от атак противника и контратаковать, используя эту технику меча и соответствующие движения.

Поэтому, когда вы видите, что кто-то неловко танцует перед вами, никогда не недооценивайте своего противника. Иначе велика вероятность трагической гибели.

Однако настоящие мастера могли использовать любое оружие, которое им нравилось, если они им владели.

...

Когда игроки вернулись с остатками легиона нежити Фаррона и открыли катакомбы Картуса, который был народом, поглощенным бездной, они отправились в путешествие, чтобы вернуть останки второго лорда Синдера.

Вся вторая часть игры принадлежала понтифику Суливану.

Это, возможно, самый могущественный и самый страшный враг, с которым игрокам предстоит столкнуться до сих пор.

Суливан пришел из нарисованного мира Ариандал, который был местом, покрытым льдом, и приютом для блуждающих и отчаявшихся людей из реального мира.

Этот мир был полон беженцев, у которых ничего не было с собой.

Этим людям было комфортно в конформизме, и их разъедал этот удобный образ жизни.

Именно поэтому амбициозный молодой колдун не вписывался в этот мир.

Поэтому этот амбициозный колдун покинул нарисованный мир.

Он пришел к руинам ранее процветающего королевства великанов. Единственное, что там осталось, — это горящее Оскверненное пламя.

[Пламя осквернено, поскольку его вечное горение нарушает законы природы. Пламя содержит великую силу бездны, которая может разъедать разум людей и вызывать зло своей великой силой.]

[Примечание анлейта: Это должно быть описание, найденное в игре, но я нигде не могу его найти.]

Согласно описанию на предмете, Суливан случайно откопал руины Профанированной столицы.

Когда Суливан покинул Профанированную столицу, он уже не был тем юношей, который только что вышел из нарисованного мира.

Его неугасающие амбиции теперь пылали, как Профанированное пламя.

С мечом, охваченным Профанированным пламенем, и амбициями, запятнанными бездной, он обратил свой взор к Иритилл.

Судя по некоторым сведениям и подсказкам, Иритилл, вероятно, был королевским городом древнего владыки Синдер Гвина Анора Лондо.

Несомненно, здесь жили потомки Гвина, в том числе Солнечная принцесса Гвиневра и её Серебряные рыцари, Тёмное солнце Гвиндолин и его Клинки темной Луны, а также их сестра Йоршка.

В древние времена рыцари Гвина и члены королевской семьи жили на этой земле королей, и она была одним из самых процветающих городов в мире.

Серебряные рыцари охраняли собор, а Смау, один из четырех рыцарей Гвина, также находился здесь.

Однако после прибытия Суливана в этом великом городе произошли большие перемены.

Никто не ожидал, что этот колдун, прибывший из далеких краев, подорвет всю династию.

Таинственная болезнь Гвиндолина заставила его потерять контроль над заветом Клинка тёмной Луны, а жрецы Пути Белого не смогли выйти из-под контроля Суливана.

Кроме того, архидьякон МакДонелл открыл заклинание Глубины, и это помогло ему высвободить странную магию из человеческих отбросов и медленно уничтожить жрецов. Постепенно истинные намерения Суливана стали раскрываться.

В Иритилле было полно жителей, превращенных в порабощенную нежить, а ещё хуже — в диких зверей. Некоторые даже превратились в паукообразных существ со скелетными телами и едва различимыми человеческими лицами.

Трагически закончили свою жизнь и рыцари-аутсайдеры Гвиндолина.

Например, танцор Бореальной долины был королевским потомком Иритилла, как и Вордт из Бореальной долины, который сопровождал танцора круглый год.

В конце концов, Смау, один из четырех рыцарей Гвина, и второй сын Гвина, Гвиндолин, тоже стали пищей для пожирания.

Так Олдрич, пожиратель богов, получил своё имя.

Войдя в глубокий собор, игроки увидели верхнюю часть тела Гвиндолина, подпертую похожей на грязь нижней частью тела.

Это были враги, с которыми игрокам предстояло столкнуться: Понтифик Суливан и Олдрич, Пожиратель Богов.

Несомненно, сражение с такими врагами само по себе было похоже на миф и легенду!

По мере прохождения игры игроки прошли через бесчисленные трудности и смерти, путешествовали по катакомбам Картуса и попали в Иритилл.

Под лунным светом, глядя на холодный город, который когда-то был чрезвычайно процветающим и могущественным, даже святые мастера начали тяжело дышать, сами того не зная.