Dark Souls

- Dark Souls III
  - Кольца Dark Souls III
  - Жесты Dark Souls III
  - Чудеса Dark Souls III
  - Пиромантия Dark Souls III
  - Чары Dark Souls III
  - Ковенанты Dark Souls III
  - Квестовые цепочки ключевых персонажей

Dark Souls III

помощь в прохождении и поиске предметов в игре Dark Souls III.

Кольца Dark Souls III



Кольцо жизни (Life Ring)
Эффект: увеличивает максимальное здоровье на 7%.
+1: 8%
+2: 9%
+3: 10%
Заполучить его можно сразу же после создания персонажа, но для этого необходимо его выбрать. Кроме того, есть возможность приобрести у служанки в Храме огня за 1500 душ.
+1 Версия: расположено в Поселении нежити (Undead Settlement). Кольцо будет находиться рядом с ожидающим Сигвардом из Катарины (Siegward of Catarina).
+2 Версия: Замок Лотрика, костер Драконьи казармы. От драконьей лапы поверните налево. Поднимитесь по лестнице и вновь пройдите налево. Справа вы найдете труп. Аккуратно спрыгивайте на уровень ниже. Там вы найдете труп с кольцом.
+3 Версия: Заброшенные могилы. Находится за самым высоким троном.



Кольцо принцессы Солнца (Sun Princess Ring)
Эффект: восстанавливает два очка здоровья в секунду.
Лежит в комнате Гвиневер. Найти её можно наверху после победы над Олдриком.



Кольцо эстуса (Estus Ring)
Эффект: увеличивает восстановление от фляг эстуса на 20%.
От Храма огня идите налево и найдете башню. Перед этим не забудьте приобрести ключ у служанки за 20000 душ. Внутри на нижних этажах вы найдете кольцо.



Пепельное кольцо эстуса (Ashen Estus Ring)
Эффект: увеличивает восстановление от пепельных фляг эстуса
Заброшенные могилы. От первого костра идем налево. Кольцо будет охраняться группой опустошенными.



Кольцо с зеленоцветом (Chloranthy Ring)
Эффект: увеличивает восстановление выносливости на 7%.
+1: 8%
+2: 9%
Заполучить его можно в Поселении нежити. Сразу после победы над огненным демоном с Сигвардом идите к левому дому. Поднимитесь на крышу. Если вы все сделали правильно, то увидите белую башню. Спрыгивайте на неё. Теперь нужно спуститься на самый низ. Делайте это аккуратно, чтобы не разбиться. Разбейте ящики и заберите кольцо.
+1 Версия: Иритилл Холодной долины. За пьедесталом с Кольцом Первенца Солнца.
+2 Версия: От костра Путь жертв пройдите чуть вперед, проходя мимо опрокинутой повозки. Спрыгните на небольшой уступ чуть левее монстра.



Кольцо Хавела (Havel's ring)
Эффект: увеличивает максимальную нагрузку на 15%
+1: 17%
+2: 18%
Создается за душу Лудлета Курляндского.
+1 Версия: Пик Древних Драконов. От алтаря, который дает вам туловище дракона, вернитесь по ступенькам. Кольцо будет справа от проема.
+2 Версия: от костра Тюремная башня спрыгивайте аккуратно вниз.



Кольцо благосклонности (Ring of Favor)
Эффект: Увеличивает максимальный запас здоровья на 3%, выносливости на 10% и максимальный переносимый вес на 5%
+1: Увеличивает максимальный запас здоровья на 4%, выносливости на 11% и максимальный переносимый вес на 6%
+2: Увеличивает максимальный запас здоровья на 5%, выносливости на 12% и максимальный переносимый вес на 7%
В локации Иритилл Холодной долины от костра Понтифик Саливан проходим во внутренний двор, пробегаем аллею с мертвыми великанами и входим в башню. Слева после входа в башню есть иллюзорная стена, а за ней спуск вниз на арену с двумя Саливанскими Чудищами. Убиваем обоих и получаем кольцо.
Кольцо +1 в NG+ находится после убийства Понтифика Саливана. Подниметесь на лифте, слева за колонной будет кольцо.
Кольцо +2 в NG++ находится в Храме глубин. От костра Часовня очищения левая дверь. Бежим к лифту лезем на самый верх по лесенке, спрыгиваем на узкую крышу, идём прямо. В конце крыши слева в закутке рядом с большим прихожанином лежит кольцо.



Цепь заключенного (Prisoner's Chain)
Эффект: Увеличивает жизненную силу, стойкость и физическую мощь на 5 единиц, но увеличивает получаемый урон на 10%
Создается за душу чемпиона Гундира.



Кольцо стальной защиты (Ring of Steel Protection)
Эффект: Увеличивает поглощение физического урона на 10%
+1: 13%
+2: 15%
Можно найти на арене для сражения с Древней Виверной. Поднимитесь по лестнице и найдете колокол. Теперь поверните направо. Внизу лежит три предмета. Двигайтесь направо и в скором времени найдете кольцо.
+1 Версия: Заброшенные могилы. Сразу за древом гигантов.

+2 Версия: Катакомбы Картуса. Идем налево до тех пор, пока мост не окажется справа. Если вы посмотрите налево и вниз, то заметите кольцо на столбе. Заполучить его можно аккуратным перекатом.



Кольцо с магическим камнем (Magic Stoneplate Ring)
Эффект: Увеличивает поглощение магического урона на 13%
+1: 17%
+2: 20%
Кольцо выпадет с противников, которые встретятся вам перед боссом Оцейрос, Снедаемый король.
+1 Версия: Цитадель Фаррона. Перед болтом сворачиваем направо и идем вдоль. Вы сразу поймете где кольцо, так как его будут охранять ядовитые ящерицы.
+2 Версия: Осквернённая столица. Идем на левую лестницу и проходим через дыру в стене. Теперь поворачиваем направо и спускаемся по лестнице. В конце, слева за колонной вы найдете кольцо.



Кольцо с огненным камнем (Flame Stoneplate Ring)
Эффект: Увеличивает сопротивление к огню на 13%
+1: 17%
+2: 20%
Поселении Нежити. Можно найти на трупе, который висит на дереве (легко узнать по открывающемуся виду на башню с гигантом). Прежде чем сбить труп, раскачайте его. В тот момент, когда он окажется над землей, сбрасывайте.
+1 Версия: Осквернённая столица. В районе, где находится токсичное болото, поднимитесь по лестнице и дойдите до входа в комнату с Ручным Огром. Найдите небольшой козырек и аккуратно на него спрыгните. Заберите кольцо с трупа.
+2 Версия: Руины демонов. Спускайтесь по лестнице и идите прямо до тех пор, пока не наткнетесь на развилку. Слева будет иллюзорная стена с Черным рыцарем. Пройдите в комнату и заберите кольцо с трупа.



Кольцо с громовым камнем (Thunder Stoneplate Ring)
Эффект: Увеличивает сопротивление к молниям на 13%
+1: 17%
+2: 20%
Пик Древних Драконов. От второго костра идем до тех пор, пока не выйдем на улицу. У деревянного моста вы найдете лестницу, которая и приведёт вас к кольцу.
+1 Версия: Катакомбы Картуса. Лежит неподалеку от Молочного кольца Картуса.
+2 Версия: Замок Лотрика. Не доходя до места сражения с Доспехами драконоборца, поверните налево и пробегите немного по крышам. Чуть внизу справа вы найдете кольцо.



Кольцо с темным камнем (Dark Stoneplate Ring)
Эффект: Увеличивает поглощение урона от тьмы на 13%
+1: 17%
+2: 20%
Понтифик Саливан. Выходим на площадь с великанами и поворачиваем налево, а после направо. Если вы всё сделали правильно, то найдете труп с кольцом.
+1 Версия: Замок Лотрика. Перед туманным входом в область сражения с Доспехами драконоборца поверните налево и спуститесь вниз. Там вам поджидает Виверна. В следующей комнате вы найдете Мимика и выход на балкон, где на правой стороне лежит кольцо.
+2 Версия: Руины цитадели. Выйдите из комнаты. На мосту вы найдете трех мозгляков. Пересекаем мост и слева находим полуразрушенную стену. Идем вдоль стены, расправляемся с пламенем и находим Цитадель Фаррона. Кольцо лежит за стеной, поэтому вам будет нужно её обойти.



Кольцо с пестрым камнем (Speckled Stoneplate Ring)
Эффект: Увеличивает сопротивление урона от магии, огня, молнии и тьмы на 5%
+1: 7%
Тлеющее озеро. Можно найти позади одной из стен, которую необходимо разрушить.
+1 Версия: Кладбище пепла. Кольцо находится в той же области, где вы впервые встречаетесь с Большой кристальной ящерицей.



Кольцо кровавого укуса (Bloodbite Ring)
Эффект: Увеличивает сопротивляемость кровотечению на 90 очков
+1: 140
Обветшалый мост. В катакомбах с крысами необходимо разобраться с Большой крысой. С неё выпадает данное кольцо.
+1 Версия: Тлеющее озеро. Необходимо добраться до баллисты, которая стреляет по вам. Кольцо будет лежать рядом.



Кольцо ядовитого укуса (Poisonbite Ring)
Эффект: увеличивает сопротивление к яду на 90 очков
+1: 140
Храм глубин. Лежит на трупе позади Гигантской кристальной ящерицы.
+1 Версия: Поселение нежити. На кладбище (там где гигант кидал копья в вас и врагов) вы найдете скрытый переулок с колодцем. Позади него лежит труп с кольцом.



Кольцо проклятого укуса (Cursebite Ring)
Эффект: Повышает сопротивление проклятьям на 150 очков
Оскверненная столица. В пещере необходимо спуститься в токсичное болото под деревянным мостом.



Кольцо глубокого укуса (Fleshbite Ring)
Эффект: Повышает сопротивляемость яду, кровотечению, проклятию и морозу на 40 очков
+1: 60
Великий архив. Недалеко от самого верха на этаже-балконе пройдите в дальнюю левую дверь. Поднимитесь по лестнице и поверните направо к книжным шкафам. Кольцо лежит в

углу неподалеку от когтей.
+1 Версия: Высокая стена Лотрика. Необходимо немного пробежаться по крышам. Бежим до деревянной лестницы. Теперь нужно прыгнуть на противоположную крышу с ограждением.



Кольцо рыцаря (Knight's Ring)
Эффект: Увеличивает силу на 5 очков
Замок Лотрика. Перед сражением с Доспехами драконоборца поворачивайте налево до тех пор, пока не найдете деревянную лестницу. Поднявшись наверх, поверните направо и пройдите по крыше через окна. Внизу вы будет лежать кольцо.



Кольцо охотника (Hunter's Ring)
Эффект: Увеличивает ловкость на 5 очков
Великий архив. Нужно забраться на самый верх архива. Убиваем трех золотых рыцарей и поднимаемся по лестнице на башенку.



Кольцо ученого (Scholar's Ring)
Эффект: Увеличивает интеллект на 5 очков
Великий архив. Для начала нужно отыскать большой деревянный мост. Нужно встать так, чтобы вы видели мини босса в конце моста. Убиваем его и активируем рычаг у перил. Забираем кольцо.



Кольцо молитвы (Priestess Ring)
Эффект: Увеличивает веру на 5 очков
Заброшенные могилы. Можно приобрести у служанки в Храме огня или убить её и забрать кольцо.



Золотое кольцо жадного змея (Covetous Gold Serpent Ring)
Эффект: Увеличивает шанс выпадение предметов на 50 очков
+1: 75
+2: 100
Подземелье Иритилла. Лежит рядом с плененным Сигвардом из Катарины.
+1 Версия: Иритилл Холодной долины. От костра Церковь Йоршки бежим прямо на улицу и проходим через дом. Теперь поворачиваем направо и спрыгиваем на небольшой уступ.
+2 Версия: Пик Древних Драконов. На большой площади, которая появляется после битвы с Безымянным королем. Если идти от костра, то будет лежать за четвертым столбом справа.



Серебряное кольцо жадного змея (Covetous Silver Serpent Ring)
Эффект: Павшие враги приносят на 10% больше душ
+1: 20%
+2: 30%
Храм огня. Под крышей храма за Птенцом находится иллюзорная стена. Спрыгиваем и забираем кольцо из сундука.
+1 Версия: Иритилл Холодной долины. Во время прохождения данной локации вы найдете лифт для быстрого перемещения. С него нужно аккуратно спрыгнуть на выступ и забрать кольцо.
+2 Версия: Поселение нежити. Заберитесь на самую высокую крышу в месте, где сражались с Огненным демоном. Посмотрите вниз и найдите труп на одной из крыш. Это и есть наше кольцо.



Кольцо святого (Saint's Ring)
Эффект: Добавляет 1 слот для заклинаний
Можно купить у Ирины из Карима за 300 душ.



Кольцо глубин (Deep Ring)
Эффект: Добавляет 1 слот для заклинаний
Выпадает из Дьякона в башне, которая расположена вне Храма глубин.



Кольцо Темной Луны (Darkmoon Ring)
Эффект: Добавляет 2 слота для заклинаний.
Награда за достижение перового уровня в ковенанте Клинки Темной луны.



Кольцо с молодым драконом (Bellowing Dragoncrest Ring)
Эффект: Усиливает чары на 12%.
Орбек из Винхейма может отдать вам это кольцо, если вы купите у него три заклинания или дадите ему любой свиток чар, играя любым классом, кроме чародея. После этого обязательно нажмите опцию "поговорить" и прослушайте все его доступные монологи до конца.



Кольцо с яростным драконом (Bellowing Dragoncrest Ring)
Эффект: Усиливает чары на 20%
Подземелье Иритилла. От костра идем прямо в сторону большой комнаты и поворачиваем направо. Открываем дверь с помощью Ключа беглого преступника.



Кольцо Великой топи (Great Swamp Ring)
Эффект: Усиливает пиромантию на 12%
Входит в стартовую экипировку Пироманта.
Путь Жертв. В болоте находятся два гигантских краба. Один из них содержит кольцо.



Кольцо ведьмы (Witch's ring)
Эффект: Усиливает пиромантию на 20%
Катакомбы Картуса. Лежит неподалеку от костра Покинутая могила.



Кольцо Морна (Morne's Ring)
Эффект: Усиливает чудеса на 12%
Путь жертв. Под мостом между первым и вторым костром.



Кольцо солнечного первенца (Ring of the Sun's Firstborn)
Эффект: Усиливает чудеса на 20%
Иритилл Холодной долины. Неподалеку от костра Церковь Йоршки. Можно получить, если повернуться спиной к туманным воротам перед сражением с Понтификом, пройти вперед и спрыгнуть вниз.



Кольцо с медлящим драконом (Lingering Dragoncrest Ring)
Эффект: Увеличивает продолжительность действия заклинаний на 30%
+1: 35%
+2: 40%
Путь жертв. От костра «Руины цитадели» передвигайтесь по болоту до стены, там вы заметите белое дерево, а рядом с ним находится гигантский краб. Именно с него выпадает кольцо.
+1 Версия: Лес мучений. Выпадает со ближайшего гигантского краба.
+2 Версия: Великий архив. Расположено рядом с Кольцом охотника. Поднимитесь на самый верх, но не поднимайтесь по деревянной лестнице на башенку, а обойдите её.



Кольцо мудреца (Sage Ring)
Эффект: Ускоряет использование заклинания как при +30 ловкости
+1: 35
+2: 40
Путь жертв. Если идти по левой стороне болота, то в скором времени вы найдете затопленную комнатку с кольцом.
+1 Версия: Великий архив. Поднимитесь на крышу. Теперь необходимо подняться к башенке и спуститься через отверстие в полу. Так вы окажетесь на потолке архива. Необходимо пройти сначала по деревянной балке до конца и спрыгнуть на каменную. Пройдя налево вы найдете кольцо.
+2 Версия: Сад Снедаемого короля. Спускаемся на лифте и поворачиваем налево. Спрыгиваем на небольшой мостик. Если вы посмотрите налево, то найдете второй мостик, на котором лежит кольцо.



Кольцо "Корона Зари" (Dusk Crown Ring)
Эффект:
Снижает на 20-25% расход ОК на использование большинства
заклинаний Чар, Пиромантии и Чудес.
Уменьшает количество очков здоровья на 15%.
Подземелье Иритилла. Кольцо можно найти в крайней тюремной камере в большой комнате с тюремщиками. Проще всего пройти от локации Осквернённая столица по дороге до Подземелья Иритилла, кольцо будет в правой камере.



Кольцо со львом (Leo Ring)
Эффект: Усиливает контрвыпады колющим оружием на 15%
Иритилл Холодной долины. Можно найти в сундуке на втором этаже в комнате с картиной, после места, где происходила встреча с Сигвардом.



Кольцо с волком (Wolf Ring)
Эффект: Увеличивает баланс на 12.5%
+1: 17.5%
+2: 20%
Награда за достижение второго уровня в ковенанте Сторожевые псы Фаррона.
+1 Версия: Руины цитадели. Можно найти если обойти здание с косром.
+2 Версия: Храм Огня. После сражения с боссом Судия Гундир поверните налево.



Кольцо с ястребом (Hawk Ring)
Эффект: Увеличивает дальность полета стрел
Поселение нежити. Выпадает из лучника-гиганта



Кольцо с шершнем (Hornet Ring)
Эффект: Усиливает критические атаки на 30%
Заброшенные могилы. Идём к Храму огня и держимся всё время правой стороны. В скором времени вы наткнетесь на надгробие с кольцом.



Кольцо убийцы рыцарей (Knight Slayer's Ring)
Эффект: Враги тратят 10% выносливости при блоке атак
В Катакомбах Картуса. Убейте фантома Цорига.
Тлеющее озеро. Выбивается с убийцы рыцарей Цорига.



Кольцо злого глаза (Ring of the Evil Eye)
Эффект: Поглощает 30 здоровья каждого побежденного врага
+1: 33
+2: 35
Катакомбы Картуса. Награда за квест Анри из Асторы.
+1 Версия: Храм глубин. Можно найти за колонной перед сражением с боссом Дьякон Глубин.
+2 Версия: Высокая стена Лотрика. Опять бежим через крыши и спускаемся вниз. Проходим через проем и идем прямо. Оказавшись в комнате с бочками, идите в дальний левый угол.



Кольцо Фаррона (Farron Ring)
Эффект: Снижает потребление ОК навыками на 30%
Храм огня. Награда за победу над Хранителями Бездны. Выдает Хоквуд.



Кольцо с чешуйкой дракона (Dragonscale Ring)
Эффект: Снижает урон от ударов в спину на 30%
Сад Снедаемого короля. Во время спуска на лифте необходимо спрыгнуть в пробел между этажами.



Кольцо с копытом (Horsehoof Ring)
Эффект: Противники теряют на 30% больше выносливости, когда защищаются от вашего пинка
Неразрывный Лоскутик. Покупается у Лоскутика в Храме Огня после того, как вы поговорите с ним о Серокрысе. Серокрыс в свою очередь тоже должен быть в Храме Огня



Кольцо с древесным узором (Wood Grain Ring)
Эффект: Замедляет износ снаряжения на 20%
+1: 30%
+2: 40%
Храм огня. Покупается у служанки после передачи ей Пепла жителя востока.
+1 Версия: Сад Снедаемого короля. После спуска на лифте, заберите кольцо с трупа в воде.
+2 Версия: Иритилл Холодной долины. Пробегаем комнату с картиной и идем прямо до упора и направо. Кольцо будет лежать в углу.



Кольцо Флинна (Flynn's Ring)
Эффект: Снижение веса снаряжения усиливает физ. атаку на 15%
Поселение нежити. На месте сражения с огненным демоном с Сигвардом необходимо забраться на самую высокую крышу. Кольцо будет лежать на деревянной платформе.



Кольцо власти над магией (Magic Clutch Ring)
Эффект: Увеличивает магическую атаку на 15%, но увеличивает входящий физический урон на 10%.
Иритилл Холодной долины. От третьего костра возвращайтесь обратно. Как только достигните полукруглой площади, посмотрите направо. Вы увидите иллюзорную стену, за

которой спрятано кольцо.



Кольцо власти над молнией (Lightning Clutch Ring)
Эффект: Увеличивает атаку молнией на 15%, но увеличивает входящий физический урон на 10%.
Пик Древних Драконов. Перед сражением с Виверной повернуть налево.



Кольцо власти над огнем (Fire Clutch Ring)
Эффект: Увеличивает атаку огнем на 15%, но увеличивает входящий физический урон на 10%.
Поселение нежити. Лежит на виселицей на деревянном мосту. Неподалеку находится костер Подножие утёса.



Кольцо власти над тьмой (Dark Clutch Ring)
Эффект: Увеличивает атаку тьмой на 15%, но увеличивает входящий физический урон на 10%.
Осквернённая столица. Выпадает из Мимика.



Кольцо с красным слезным камнем (Red Tearstone Ring)
Эффект: Повышает физическую атаку на 20%, когда здоровье падает ниже 20%
Замок Лотрика. Перед боссом Доспехи драконоборца поверните направо. Перед лифтом поверните налево и увидите балкон. Опять поворачиваем направо.



Кольцо с синим слезным камнем (Blue Tearstone Ring)
Эффект: Усиливает защиту на 20% когда количество жизни менее 20%
Выдается за выполнение квеста Серокрыса.



Кольцо меча Ллойда (Lloyd's sword Ring)
Эффект: Усиливает атаку на 10%, если ваше здоровье больше 99%
Храм глубин. От второго костра идем налево. После поднимаемся на лифте. Вы окажетесь в помещении с гигантом. Идем по правой стороне. Кольцо лежит на одном из двух трупов.



Кольцо щита Ллойда (Lloyd's Shield Ring)
Эффект: Увеличивает поглощение урона на 25%, если ваше здоровье больше 99%
Храм огня. Можно купить у служанки после передачи Пепла паладина за 2500 душ.



Молочное кольцо Картуса (Carthus Milkring)
Эффект: Делает владельца невидимым при перекате и добавляет владельцу 3 единицы к показателю ловкости
Катакомбы Картуса. Находится от первого костра в следующей комнате с вазами.



Кровавое кольцо Картуса (Carthus Bloodring)
Эффект: Увеличивает неуязвимость при перекатах, но уменьшает защиту на 15%

Катакомбы Картуса. Лежит недалеко от скелетов-колес, если идти от второго костра.



Правый глаз понтифика (Pontiff's Right Eye)
Эффект: Усиливает атаку на 15%, пока она продолжается
Выдается за убийство Саливанского Чудища.



Левый глаз понтифика (Pontiff's Left Eye)
Эффект: Восстанавливает 60 ОЗ при успешных атаках
Создается за душу Вордта из Холодной долины у Лудлета Курляндского.



Рубин Олдрика (Oldrick's Rubin)
Эффект: Восстанавливает 85 ОЗ при критических ударах
Выпадает из мини босса Проклятый из глубин в коридоре перед сражением с Олдриком.



Сапфир Олдрика (Aldrich's Sapphire)
Эффект: Восстанавливает 15 ОК при критических ударах
Храм глубин. Выпадает из мини босса Проклятый из глубин.



Кольцо серебряной кошки (Silvercat Ring)
Эффект: Отсутствует урон от падения
Иритилл Холодной долины. Выдается Сиррис из бессолнечных земель за победу над фантомом Крейтона Скитальца.



Кольцо с дремлющим драконом (Slumbering Dragoncrest Ring)
Эффект: Скрывает звуки, производимые владельцем
Храм огня. Выдается Орбеком из Винхейма за покупку 15 чар и жеста Тихий союзник.



Кольцо тумана (Obscuring Ring)
Эффект: Делает владельца плохо видным издалека
Храм глубин. Выдается за достижение первого уровня в ковенанте Пальцы Розарии.



Темное кольцо лжи (Untrue Dark Ring)
Эффект: Позволяет опустошенному принять облик человека
Покупается у Юрии из Лондора за 5000 душ.



Белое кольцо лжи (Untrue White Ring)
Эффект: Позволяет принять облик фантома
Покупается у Юрии из Лондора за 5000 душ.



Кольцо перемен (Reversal Ring)
Эффект: Персонажи мужского пола могут совершать женские действия и наоборот
Анор Лондо. Спускаемся на подъемнике. Проходим через иллюзорную стену впереди. Бежим прямо и в скором времени окажемся в комнате с алтарем. Держимся здесь правой стороны. Кольцо лежит в сундуке.



Кольцо черепа (Skull Ring)
Эффект: Врагам проще вас заметить
Кладбище пепла. Выпадет после смерти Лудлета Курляндского.



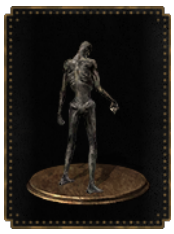
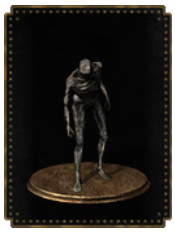
Кольцо бедствий (Calamity Ring)
Эффект: Удваивает получаемый урон
Пик Древних Драконов. Возрождаемся на костре Мавзолей драконьего рода. Заходим в помещение и используем жест «Путь дракона» перед столом между двумя маленькими статуями.



Жертвенное кольцо (Ring of Sacrifice)
Эффект: Его владелец ничего не теряет после смерти, но кольцо после этого ломается
Самый простой способ приобрести данное кольцо. Три штуки продаются у Юрии из Лондора за 5000 душ, ещё десять у Освальда из Карима за 5000 душ.

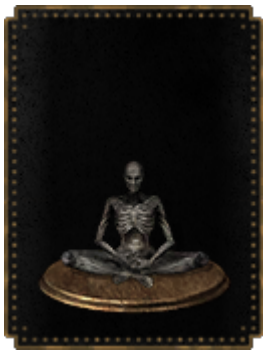
Жесты Dark Souls III

Семь доступно в начале игры:

 **Указать вперёд**	 **Указать вверх**	 **Указать Вниз**	 **Помахать**	 **Восторг**	 **Радость**	 **Поклон**

По мере прохождения игры:

 **Отдых**	**Отдыхаем у костра**

 **Путь дракона**	**После босса Оцейрос, Снедаемый король. На трупе в соседней комнате.**
 **Позвать**	**Наверху Храма Огня есть гнездо, положите туда косточку возвращения. Взамен получите эмоцию от персонажа Птенец.**
 **Распластаться**	**Локация Осквернённая Столица. С трупа около первого костра.**

 **Этикет Легиона**	**помолиться у статуи Старого Волка (ковенант Псы Фаррона)**
 **Восславь Солнце!**	**Помолиться у алтаря солнца (ковенант Солнца)**
 **Спасибо!**	**За убийство нпс Убийца рыцарей Цориг в локации с Королем Демонов.**

 **Клянусь своим мечом**	**За призыв нпс Чернорук Готтард. Призвать его можно на битву с Хранителями Бездны/Понтификом Саливаном.**
 **Низкий поклон**	**За призыв нпс Хейзел Жёлтый Палец на битву с Хранителями Бездны. Для этого нужно сначала её убить в этой локации, затем отнести полученный язык Розарии. Надпись появится справа от костра, который расположен на мосту.**
 **Дуэльный поклон**	**За призыв нпс Бледная тень из Лондора, около костра Граница цитадели Фаррона или перед битвой с Понтификом Саливаном. Что бы этот персонаж стал доступен, нужно иметь 5 тёмных меток (нужно 5 раз поднять уровень у Йоэля из Лондора).**

Дают НПС:

 **Ура!**	**Поговорите с кузнецом Андрэ.**
 **Рухнуть**	**Поговорите с дезертиром Хоквудом (сидит в Храме Огня).**
 **Мольба**	**После того, как освободите Ирину из Карима из заточения и поговорите с ней в Храме Огня (локация Деревня Нежити).**

 **Верность Темной луне**	**По ходу квеста "Сиррис из Бессолнечных земель".** **Квест Сиррис.**
 **Апплодисменты**	**По ходу квеста Леонхарда Безымянный Палец. По его поручению победите тёмного духа, запертого в темнице в локации Высокая стена Лотрика.** **Квест Леонхарда.**
 **Свернуться в клубок**	**Дает Серокрыс, после того, как освободите его из камеры и принесете ему кость Лоретты.**

 **Призвать**	**Дает Йоэль из Лондора после того, как отправите его в храм из Деревне Нежити и поговорите с ним.**
 **Благородный поклон**	**Дает Юрия из Лондора после разговора с ней. Она появится в Храме после того, как 5 раз поднимите навыки (5 темных меток) у Йоэля из Лондора.**
 **Добро пожаловать**	**Дает пиромант Корникс из Великой топи, когда вы его находите сидящим в клетке в Деревне Нежити.**
 **Упасть ниц**	**Дает Неразрывный Лоскутик после того, как обойдете его ловушку в башне Храма. Сначала ответьте - нет, когда он попросит о прощении. Затем, когда он сядет, то даст вторую эмоцию.**

 **Присесть на корточки**	**Дает Неразрывный Лоскутик.**
 **Тост**	**Дает Сигвард из Катарины после победы над Демоном.**
 **Сон**	**Дает Сигвард из Катарины после победы над Демоном.**
 **Одобрение**	**Дает Сигвард из Катарины после передачи ему комплекта его брони.**

 **Молчаливая решимость**	**Дает Анри из Асторы, по ходу её/его квеста, когда говорите с ней/ним в Церкви Ёршки.**
 **Молчаливый союзник**	**Дает Орбек из Винхейма, после появления в Храме.**

Чудеса Dark Souls III



Священный фолиант из Карима (светлый) - Находится в локации Путь жертв, под мостом в небольшом углублении.



Священный фолиант из Лотрика (светлый) - Находится около костра Доспехи Драконоборца (идём назад, сворачиваем направо и прыгаем в небольшой проём, где располагался белый дракон, алее заходим в комнату с сундуком-мимиком, поднимаемся по лестнице где на трупе и лежит фолиант).



Лондорский священный фолиант (тёмный) - Продает Юрия из Лондора после смерти Йоэль из Лондора за символическую цену в 50 душ.



Глубинный священный фолиант (тёмный) - Находится в Храме глубин, при прохождении, когда видите первый раз гиганта, пробегаете дугу и спускаетесь вниз, в одной из комнат стоит мимик, в котором и спрятан данный фолиант.

Image not found or type unknown

Помощь в лечении - Стартовое заклинание у Глашатая. Продает Служанка при храме за 500 душ.

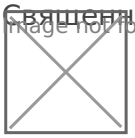
Image not found or type unknown

Лечение - Стартовое заклинание у Клирика. Продаёт Ирина из Карима за 1, 000

душ.0



Среднее лечение - Продаёт Ирина из Карима за 3, 500 душ после передачи ей Священного фолианта из Карима.



Мощное лечение - Лежит на трупе слизня в озере Иритилла Холодной долины.



Успокаивающее Солнце -Обмен Души Танцовщицы у Лудлета.



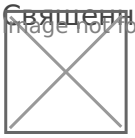
Священный обет - Ковенант Воины Солнца - награда за достижение 1 ранга.



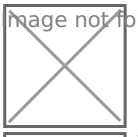
Восполнение - Продаёт Ирина из Карима за 1, 000 душ.



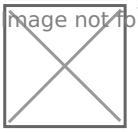
Изобильный свет - Продаёт Ирина из Карима за 5, 000 душ после передачи ей Священного фолианта из Лотрика.



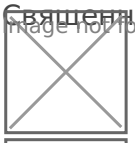
- **Изобильное солнце** - Обмен Души Розарии у Лудлета.



Утешительные слезы - Продаёт Ирина из Карима за 1, 500 душ.



Слезы отрицания - Продаёт Ирина из Карима за 10, 000 душ после передачи ей Священного фолианта из Карима.



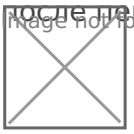
Возвращение - Продаёт Ирина из Карима за 3, 000 душ.



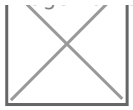
Найти указания - На трупе в Храме Глубин. Труп выглядит как один из рабов (наверху от сундука с мимикрией).



Сила - Стартовое заклинание у Клирика. Продаёт Ирина из Карима за 1, 000 душ после передачи ей Священного фолианта из Карима.



Силовая волна - Даёт Сигвард из Катарины. Он будет находиться около камина в Иритилле Холодной долины.



Гнев богов - Можно найти в Осквернённой столице, неподалеку от придворного чародея. Нужно спрыгнуть на высокий постамент в комнате с монстром, чудо на трупе.



Громовое копье - локация с Бродячим Демоном. Попасть можно на лифте от костра Старший Волк Фаррона.



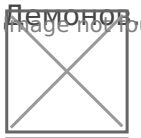
Большое громовое копье - Награда за 2 ранг в ковенанте Воины Солнца.



Копье Солнца - Обмен Души повелителей у Лудлета.



Громовой кол - Выпадает с гигантского червя прямо перед Старым Королем Демонов.



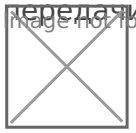
Буря молний - Обмен Души Безымянного Короля у Лудлета.



Божественные столпы света - Вершина Великих Архивов. На трупе, в клетке с лезьями.



Благословенное оружие - Продаёт Ирина из Карима за 8, 000 душ после передачи ей Священного фолианта из Лотрика.



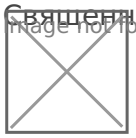
Громовой клинок - Подземелье Иритилла. Спуск на лифте (спрыгнуть не доезжая до низа).



Клинок темной Луны - Награда за 2 ранг в ковенанте Клинки Темной Луны.



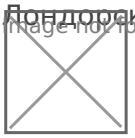
Магический барьер - Продаёт Ирина из Карима за 5, 000 душ после передачи ей Священного фолианта из Лотрика.



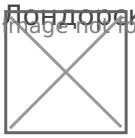
Большой магический барьер - Пик Древних Драконов. Недалеко от места боя с Хавелом.



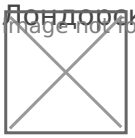
Темный клинок - Продаёт Ирина из Карима за 15, 000 душ после передачи ей Лондорского священного фолианта.



Обет молчания - Продаёт Ирина из Карима за 15, 000 душ после передачи ей Лондорского священного фолианта.



Повторная смерть - Продаёт Ирина из Карима за 5, 000 душ после передачи ей Лондорского священного фолианта.



Искупление - В локации Цитадель Фаррона. Костёр Граница цитадели Фаррона, выходим наружу в проем в стене.



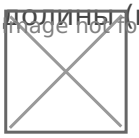
Глубинная защита - Продаёт Ирина из Карима или Карла за 4, 000 душ после передачи Глубинного священного фолианта.



Саранча - Продаёт Ирина из Карима или Карла за 2, 000 душ после передачи Глубинного священного фолианта.



Саранча Доррис - Выпадает с кричащего монстра в локации Иритилле Холодной долины (после первого пироманта идем налево, разбиваем перила и спускаемся вниз).



Коса охоты на жизнь - Обмен Души Олдрика у Лудлета.

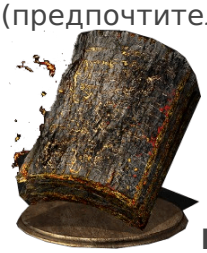
Пиромантия Dark Souls III



Книга о пиромантии Великой топи - Путь жертв. От костра Лес мучений нужно пройти вперед до трупа около внешней стены, который под деревом, вместе с сетом знахаря. Рекомендуется быстро бежать и перекатываться, так как сокровища охраняются гигантским крабом.



Книга о пиромантии Картуса - От костра **Хранители Бездны** спуститесь вниз и идите прямо по мосту, затем слева поднимитесь по лестнице. Следуйте по коридору налево, вы наткнётесь на лестницу ведущую вниз. Спустившись туда пройдите вперёд, вы попадёте в длинную комнату. Справа от вас будет призрачная стена, ударьте по ней. Идите прямо по коридору, справа от вас будет лежать книга. Более короткий и безопасный путь: дойдя до середины моста после костра Хранителей, под мостом можно увидеть выступ с двумя колоннами, спрыгивайте на сам выступ или сначала на одну из колонн (предпочтительнее) и убейте двух скелетов. Том будет прямо перед вами в конце коридора.



Книга о пиромантии Изалита - Тлеющее озеро. От второго костра локации, "Прихожая старого короля", повернуть налево в узкий коридор, по которому вы попали к этому костру, если вы разрушали пол с помощью баллисты. Сразу напротив выхода в коридор будет комната с тремя противниками. Здесь и лежит данный том пиромантии.



Книга о пиромантии Квиланы - Книга находится в катакомбах под Тлеющим озером в одноимённой локации. Путь к ней преграждает иллюзорная стена, расположенная в комнате с тремя крысами.

 **Книга о пиромантии хранителя могил -** Катакомбы Картуса. Когда вы прикоснетесь к чаше, находящейся в большом зале в конце катакомб, вас перенесёт на арену с боссом. Книга находится на трупе, который лежит перед боссом. В случае, если вы не подобрали книгу на арене с боссом, она будет лежать на трупе в левом верхнем углу комнаты, где находится костер Верховный повелитель Вольнир.

 **Огненный шар** - по умолчанию есть у класса "пиромант" также можно купить у "Корникса".

 **Огненная сфера** - приобретается у "Корникса" за 3000 душ после того, как отдадите ему "фолиант великой топи".

 **Разрывной огненный шар** - по умолчанию есть у "Корникса", приобретается за 5000 душ.

 **Большая огненная сфера хаоса** - покупается у "Корникса" за 10000 душ, после того как он получит от вас "Книгу о пиромантии Изалита".

 **Прах Ложа хаоса** - обменивается у "Лудлета" на душу "Старого Короля Демонов" за 5000 душ.

 **Огненная струя** - продаётся у "Корникса" за 1000 душ.

 **Огненный кнут** - покупается у ведьмы "Карлы", после того, ка вы передадите ей "Книгу о пиромантии Квиланы", за 10000 душ.

 **Огненный шторм** - покупается у "Карлы" за 15000 душ, после передачи ей "Книга о пиромантии Квиланы".

 **Шторм хаоса** - покупается у "Корникса" за 12000 душ, после того как он получил от вас "Книга о пиромантии Изалита".

 **Мощный поджог** - по умолчанию продаётся у "Корникса из Великой Топи" за 3000 душ.

 **Священное пламя** - локация "Тлеющее Озеро". Лежит в лаве на левом трупе, в комнате с "Убийцей рыцарей Цоригом". Также с этого рыцаря падает "Гигантский Дымный Меч".

 **Осквернённое пламя** - локация "Подземелье Иритилла". Лежит на одном из трупов в яме с Гигантом и крысами.

 **Отравляющий туман** - покупается у "Корникса" за 3000 душ, после того как принесёте ему "Книга о пиромантии Великой Топи".

 **Ядовитый туман** - локация "Тлеющее Озеро". Лежит на трупе в лаве, в одной из комнат в подземелье.

 **Кислотная струя** - покупается у "Корникса" за 6000 душ, после того как он получит "фолиант о Пиромантии Картуса".

 **Мгновенный пот** - по умолчанию продаётся у "Корникса" за 1500 душ.

 **Обильный пот** - можно приобрести у "Корникса" за 2000 душ, после вручения ему "Книга о пиромантии Великой Топи".

 **Железная плоть** - костёр "цитадель Фаррона". Лежит на трупе, непосредственно справа от костра.

 **Внутренняя сила** - локация "Великий Архив". На первом этаже, идём до бассейна с воском и поворачиваем на право в неосвещенную комнату. Используем факел. Слева от лестницы с ящерицей есть рычаг - активируем его. На стене слева от рычага откроется потайная дверь, пиромантия лежит на трупе.

 **Маяк Картуса** - появляется у "Корникса" ценой в 8000 душ, после передачи ему "книга о пиромантии Картуса".

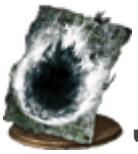
 **Огненная дуга Картуса** - продаёт "Корникс", после того как получит "фолиант о пиромантии Картуса". Цена 10000 душ.

 **Теплота** - награда за достижение 2 ранга в ковенанте "Мародеры".

 **Гармония** - по умолчанию можно купить у ведьмы "Карлы" за 7000 душ.

 **Бросок булыжника** - обменивается у "Лудлета" на душу босса "заблудший демон".

 **Чёрное пламя** - можно приобрести у "Карлы" за 10000 душ, после того как вы вручите ей "книга о пиромантии Хранителя могил".

 **Чёрная огненная сфера** - приобретается у ведьмы "Карлы" ценой в 10000 душ, после вручения ей "книга о пиромантии Хранителя могил".

 **Чёрный змей** - обменивается у "Лудлета" на душу босса "Верховный повелитель Вольнир".

Чары Dark Souls III



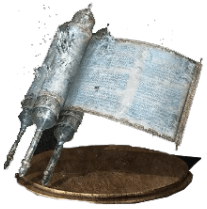
Свиток Знатока - Цитадель Фаррона. Находится слева от костра **Руины цитадели**, после краба с белым деревом, вы увидите пятачок земли с тремя мозгляками, которые стоят посреди трупов грибов.



Золотой свиток - Цитадель Фаррона, костер **Руины цитадели**. При выходе от костра, дойти до двери с тремя кострами (которую открываем по сюжету) и двигаться направо вдоль стены до группы василисков. Далее обнаружите небольшую пещеру, рядом с открытым сундуком будет лежать свиток.



Свиток Логана - Выпадает из мага, который находится на крыше в локации Осквернённая столица.



Кристальный свиток - Великий архив. Выдается сразу в ваш инвентарь после убийства мини-босса Знаток кристальных чар.



Стрела души (Йоэль из Лондора/ Орбек из Винхейма)

 **Большая стрела души** (Орбек из Винхейма)

 **Тяжелая стрела души** (Йоэль из Лондора/ Орбек из Винхейма)

 **Большая тяжелая стрела души** (Орбек из Винхейма)

 **Дротик Фаррона** (Служанка при храме/ Орбек из Винхейма)

 **Большой дротик Фаррона** (Орбек из Винхейма, нужен Свиток знатока)

 **Град Фаррона** (Орбек из Винхейма, нужен Свиток знатока)

 **Наводящийся сгусток души** (Орбек из Винхейма, нужен Свиток Логана)

 **Кристаллический наводящийся сгусток души** (Орбек из Винхейма, нужен Кристальный свиток)

 **Град кристаллов** (Транспозиция Души знатока кристальных чар у Лудлета)

 **Копье души** (Орбек из Винхейма, нужен Свиток Логана)

 **Кристаллическое копье души** (Орбек из Винхейма, нужен Кристальный свиток)

 **Дыхание белого дракона** (Транспозиция Души снедаемого Оцейроса у Лудлета)

 **Поток души** (Великий архив)

 **Двуручный меч душ** (Йоэль из Лондора/ Орбек из Винхейма)

 **Быстрый меч Фаррона** (Орбек из Винхейма)

 **Волшебное оружие** (Йоэль из Лондора Орбек из Винхейма)

 **Большое волшебное оружие** (Цитадель Фаррона)

 **Кристаллическое волшебное оружие** (Орбек из Винхейма, нужен Кристальный свиток)

 **Волшебный щит** (Йоэль из Лондора Орбек из Винхейма)

 **Большой волшебный щит** (Подземелье Иритилла)

 **Шпион** (Орбек из Винхейма)

 **Звуковая ловушка** (Орбек из Винхейма)

 **Заклинание света** (Орбек из Винхейма, нужен Золотой свиток)

 **Починить** (Орбек из Винхейма, нужен Золотой свиток)

 **Невидимое оружие** (Орбек из Винхейма, нужен Золотой свиток)

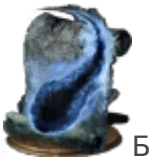
 **Невидимое тело** (Орбек из Винхейма, нужен Золотой свиток)

 **Хамелеон** (Иритилл Холодной долины)

 **Искривленная стена света** (Орбек из Винхейма, нужен Золотой свиток)

 **Ядовитые миазмы** (Орбек из Винхейма)

 Глубинная душа (Транспозиция Души дьяконов глубин у Лудлета)

 Большая глубинная душа (Даёт Архидьякон МакДоннелл за 1 ранг ковенанта Верные Олдрику)

 **Сродство** (Карла)



Кромка тьмы (Карла)

Ковенанты Dark Souls III



Лазурный путь (Way of Blue)

В чём суть: этот ковенант направлен на помощь новичкам в серии Dark Souls. Когда недоброжелательно настроенные игроки, или красные фантомы, вторгаются в мир к участнику этой группировки, ему на помощь может прийти либо **Синий страж**, либо **клинок Темной Луны**, речь о которых пойдет дальше.

Как вступить: от костра **Вордт из холодной долины (Vordt of the Boreal Valley)** вернитесь к величественному собору с большим голубым окном. Внутри будет сидеть пожилая женщина, **Эмма (Emma)**, поговорив с которой вы получите **маленький флаг Лотрика (Small Lothric Banner)** и **эмблему** «Лазурного пути».

Награды: данный ковенант не предполагает никаких наград.

Эффект от вступления: если в вашу игру вторгся агрессор, к вам на помощь может прийти член соответствующего защитного ковенанта.



Воины Солнца (Warriors of Sunlight)

В чём суть: движущей силой этого дружелюбного ковенанта является желание помочь другим. Самоотверженные члены солнечной (во всех смыслах) братской дружины используют **белый мелок (White Sign Soapstone)**, чтобы предложить свои услуги нуждающимся в них игрокам.

Как вступить:

1. От костра **«Поселение Нежити» (Undead Settlement)** проследуйте до большого горящего дерева, окруженного группой неприятелей.
2. Обойдя костер слева, вы попадете в дом, по правую сторону от входа в который располагается дыра в полу, в которую вам необходимо спрыгнуть.
3. Приземлившись, вы обнаружите неподалеку котелок с супом, восстанавливающим здоровье, и нужную эмблему.

Награды: солнечные воины получают необходимые для повышения вовлеченности в этот ковенант **медали Солнца (Sunlight Medals)** за три вида активности:

1. Убийство красноглазых рыцарей (небольшой шанс) в локации «**Замок Лотрика» (Lothric Castle)**.
2. Успешную помощь другим игрокам в сражении с боссами.
3. Убийство других игроков либо после вторжения к ним, либо после использования **красного мелка (Red Sign Soapstone)**.

От костра **«Доспехи драконоборца» (Dragonslayer Armor)** вернитесь ко входу в арену, после чего обойдите здание напротив с правой стороны, чтобы обнаружить лестницу. Поднимитесь по ней и через крыши доберитесь до окна другого строения. Спуститесь по лестнице и приготовьтесь к бою с красноглазым рыцарем. Разобравшись с ним, откройте дверь в конце коридора, чтобы существенно сократить себе путь к **алтарю Света (Sunlight Altar)**.

- **10 медалей** — чудо «Священный обет» (Sacred Oath), на некоторое время увеличивающее наносимый вами урон на 10%;
- **30 медалей** — чудо «Большое громовое копье» (Great Lightning Spear).

Эффект от вступления:

- Цвет знака призыва становится золотым вместо белого;
- Цвет фантома, которого призывают с помощью золотого знака, также меняется на солнечный;
- Цвет вторгающегося в мир другого игрока участника данного ковенанта, помимо красного, приобретает желтоватый оттенок.



Синие Стражи (Blue Sentinels)

В чём суть: Синие стражи гордятся своим статусом защитников

«Лазурного пути». Когда в мир его участника вторгается враждебный дух, члена «Синих Стражей» могут **автоматически** призвать на помощь попавшему в беду игроку.

Как вступить: велики шансы, что в этот ковенант вы попадете и сами. Всё, что нужно сделать — это поговорить с **Анри (Anri)** и **Горацием (Horace)** возле костра **«Недостроенная крепость» (Halfway Fortress)** в локации **«Путь Жертв» (Road of Sacrifices)**.

Награды: выполняя свой долг, Синие стражи получают **свидетельства верности (Proof of a Concord Kept)** как за **победу** над враждебным фантомом, так и за **сопровождение** приверженца «Лазурного пути» до ведущих к боссу конкретной локации туманных врат. Кроме того, заработать их можно за убийство (небольшой шанс) **серебряных рыцарей (Silver Knight)**, патрулирующих **Анор Лондо (Anor Londo)**.

Синие стражи отвечают перед **капитаном отряда Йоршкой (Company Captain Yorshka)**, которая заперта в тюремной башне в **Иритилле Холодной Долины (Irithyll of the Boreal Velley)**. Обратитесь к разделу, посвященному «**Клинкам Темной Луны**», чтобы узнать, как именно до нее добраться.

- **10 свидетельств верности** — **кольцо Темной Луны (Darkmoon Ring)**, увеличивающее количество доступных для заклинаний слотов на 2;
- **30 свидетельств верности** — чудо «Клинок Темной Луны» (Darkmoon Blade), которое добавляет вашему оружию (включая парные клинки) магический урон.

Эффект от вступления:

- Синие Стражи будут призваны на помощь участникам ковенанта «Лазурный путь» при вторжении к ним враждебного игрока;
- Цвет фантома при вступлении в этот ковенант меняется на светло-синий.



Клинки Темной Луны (Blades of the Darkmoon)

В чём суть: «Клинки Темной Луны» — это фактически оригинальная версия «Синих Стражей». Единственная по-настоящему значимая разница между ними на деле — количество получаемых душ за убийство членов ковенанта «**Верные Олдрику**». Клинки Темной Луны автоматически приходят на помощь приверженцам «Лазурного пути», когда к

ним вторгается недружелюбный дух.

Как вступить: чтобы стать рыцарем Темной Луны, вам необходимо предпринять ряд шагов, связанных с **Сиррис из Бессолнечных земель (Sirris of the Sunless Realms)**.

1. Встретившись с Анри и Горацием у недостроенной крепости, переместитесь в **Храм огня (Firelink Shrine)** и поговорите с сидящей на ступеньках возле костра Сиррис.

2. Добравшись в локации **«Цитадель Фаррона» (Farron Keep)** ко входу к костру «**Старый волк Фаррона» (Old Wolf of Farron)**, обойдите здание против часовой стрелки, чтобы подняться по лестнице.

1. Встретившись с Анри и Горацием у недостроенной крепости, переместитесь в **Храм огня (Firelink Shrine)** и поговорите с сидящей на ступеньках возле костра Сиррис.

2. Добравшись в локации **«Цитадель Фаррона» (Farron Keep)** ко входу к костру «**Старый волк Фаррона» (Old Wolf of Farron)**, обойдите здание против часовой стрелки, чтобы подняться по лестнице.

Награды: лидером ковенанта «Клинков Темной Луны» является капитан отряда Йоршка. Чтобы добраться до нее, от костра «**Анор Лондо**» вернитесь к вращающейся лестнице и спуститесь вниз. Встаньте на край платформы и взгляните направо: там будет башня с едва различимым костром. Теперь вам необходимо совершить шаг «веры»: вы наступите на невидимую тропу, по которой сможете безопасно добраться до башни. Поравнявшись с ней, просто спрыгните на балкон и зажгите костер, после чего продемонстрируйте сидящей неподалеку Йоршке новоприобретенный жест, чтобы присоединиться к «Клинкам Темной Луны».

Свидетельства верности клинкам Темной Луны выдаются за ту же деятельность, что и Синим стражам:

1. За **победу** над враждебным фантомом.

2. За **сопровождение** приверженца «Лазурного пути» до битвы с боссом.

3. За убийство **серебряных рыцарей**, патрулирующих в Анор Лондо (небольшой шанс).

Награды этого ковенанта, как и эффект от вступления в него, также идентичны с «Синими Стражами»:

- **10 свидетельств верности** — кольцо Темной Луны;
- **30 свидетельств верности** — чудо «Клинок Темной Луны».



Сторожевые псы Фаррона (Watchdogs of Farron)

В чём суть: как будто ужасов **болота** крепости Фаррона не было достаточно, входящие в эту локацию игроки могут стать жертвами ее защитников — сторожевых псов Фаррона, поклявшихся охранять неприкосновенность **Хранителей Бездны (Watchers of the Abyss)**. Как и в случае с другими ковенантами, подразумевающими автоматический призыв своих участников, ваш онлайновый опыт с этой фракцией может во многом зависеть от не подвластных вам обстоятельств.

Как вступить: от костра **«Руины цитадели» (Keep Ruins)** спуститесь к большим подсвеченным тремя факелами воротам. Повернитесь направо и проследуйте до **высокой лестницы** возле уходящей ввысь башни. Поднимитесь по ней и зажгите костер внутри. Видите огромного спящего волка рядом? Преклоните перед ним колено и получите в свое распоряжение эмблему «Сторожевых псов Фаррона».

Награды: за изгнание непрошеных гостей с болота сторожевые псы Фаррона получают **меч-траву волчьей крови (Wolf’s Blood Swordgrass)**. Заработать эти предметы можно также за убийство (небольшой шанс) **мозгляков (Ghru)**, обитающих в локации «**Крепость Фаррона**».

- **10 мечей-трав волчьей крови** — изогнутый меч старого волка (Old Wolf Curved Sword);
- **30 мечей-трав волчьей крови** — большой щит волчьего рыцаря (Wolf Knight’s Greatshield) и кольцо с волком (Wolf Ring), существенно увеличивающее значение **баланса** вашего персонажа.

Эффект от вступления:

- Сторожевые псы Фаррона могут быть автоматически призваны на защиту болот от нарушителей его границ;
- Цвет вашего фантома изменится на синий с красным оттенком.



Верные Олдрику (Aldrich Faithful)

В чём суть: в схожей со «Сторожевыми псами Фаррона» манере, участники этого ковенанта стараются обеспечить покой **Олдрику (Aldrich)**. Когда игрок в «угольной» форме заходит на территорию собора в Анор Лондо, на защиту «пожирателя богов» вызывают представителя «Верных Олдрику». Однако в отличие от других ковенантов, бывшая резиденция королевской семьи Гвина (Gwyn) — это одно из самых, если не самое популярное место для **PvP**-сражений в игре.

Как вступить:

1. От костра **«Понтифик Саливан» (Pontiff Sulyvahn)** спуститесь в обширный задний двор и, по желанию разобравшись с присутствующими в нем противниками, проследуйте в массивную башню напротив.

2. Вместо того, однако, чтобы подниматься по лестнице, обратите свое внимание на стену в дальнем левом углу комнаты. Ударьте по ней и спуститесь по длинной вертикальной лестнице в большой зал, наполненный водой.

3. Нужная вам статуя **архидьякона МакДоннелла (Archdeacon McDonnell)** находится в его дальнем левом углу, однако путь туда преграждают два **саливанских чудовища (Sulyvahn's Beast)**, разбираться с которыми мы советуем вам по одному: за их убийство вас наградят **кольцом благосклонности (Ring of Favor)**.

4. Продемонстрируйте свою преданность стоящему в углу архидьякону, чтобы получить эмблему ковенанта «Верные Олдрику».

Награды: **человеческие отбросы (Human Dregs)**, которые необходимы участникам этого ковенанта для получения дополнительных наград, зарабатываются двумя способами:

1. За победу над вторгнувшимися на территорию собора игроками.

2. За убийство **дьяконов** (небольшой шанс) возле костра «**Олдрик, Пожиратель Богов» (Aldrich, Devourer of Gods)**.

- **10 человеческих отбросов** — темное заклинание «Большая глубинная душа» (Great Deep Soul);
- **30 человеческих отбросов** — большой посох архидьякона (Archdeacon's Great Staff), который подходит для сотворения чар.

Эффект от вступления:

- Цвет фантомов этого ковенанта — темно-синий с красным оттенком;
- Верных Олдрику могут автоматически призвать на защиту собора в Анор Лондо от вторгнувшихся игроков.



Пальцы Розарии (Rosaria’s Fingers)

В чём суть: если вам по душе превращать жизнь других игроков в кошмар, то в этом ковенанте вы почувствуете себя как дома. «Пальцы Розарии» — группировка, посвятившая себя охоте на ничего не подозревающих жертв в рамках соревновательного **PvP**.

Как вступить:

Будьте внимательны: вступив в ковенант «**Пальцы Розарии**», сюжетную линию Сиррис завершить будет нельзя. Поэтому советуем вам разобраться с этой фракцией в последнюю очередь.

1. Открыв второй срез к костру **«Часовня очищения» (Cleansing Chapel)** в локации **«Храм глубин» (Cathedral of the Deep)**, пройдите через него в комнату с лифтом и поднимитесь на башню.

2. Оказавшись в ней, выйдите на балюстраду снаружи и поверните за угол, чтобы подняться по лестнице. Затем спрыгните из разрушенного угла комнаты на крышу собора и войдите в первую дверь слева.

3. Проследуйте по потолочным балкам на противоположную сторону и спрыгните на выступ, который ведет в зал, где вы могли встретить **Лоскутика (Patches)**.

4. Поднимитесь по лестнице справа, чтобы добраться до личных покоев Розарии. Поклянитесь ей в верности, чтобы получить эмблему ковенанта.

Награды: **бледные языки (Pale Tongue)**, которые необходимы для получения наград, можно заработать несколькими способами:

1. За убийство **других игроков** после вторжения в их мир либо с помощью красного мелка, либо красного ока (Red Eye Orb). За **расправу** над участниками «Синих Стражей» и «Клинков Темной Луны» участнику этого ковенанта причитается **двойная награда** в виде

бледного раздвоенного языка (Forked Pale Tongue).

2. За убийство **темных духов (Darkwraith)** в локации «Цитадель Фаррона» (небольшой шанс).

- **10 бледных языков** — **кольцо** тумана (Obscuring Ring), которое скрывает ваше присутствие на отдалении (работает и в **PvP**);
- **30 бледных языков** — посох человека-личинки (Man-Grub's Staff).

Эффект от вступления:

- У участников этого ковенанта появляется возможность «**переродиться**», т.е. перераспределить очки улучшений и изменить внешность. За эту процедуру необходимо «заплатить» 1 бледный язык (одно прохождение — максимум 5 «перерождений»);
- Цвет фантома при вступлении в этот ковенант меняется на красный.



Мародеры (Mound Makers)

В чём суть: если говорить простыми словами, то «Мародеры» — это ковенант **безумцев**, которые способны навредить как любому игроку в мире геймера, к которому они вторгаются (включая «принимающую сторону»), так и монстрам в нем. Помочь хозяину мира победить босса, однако, у них возможности нет.

Как вступить: сделать это можно двумя способами, выбор которого зависит от того, убили вы к настоящему моменту **проклятое Великое древо (Curse-Rotted Greatwood)** или нет. Если нет, то у нас для вас хорошие новости: это не займет много времени.

1. От костра **«Поселение Нежити»** в одноименной локации проследуйте до большого горящего дерева, после чего сверните направо к мосту, который приведет вас к конюшне.

2. Не заходя внутрь, **разбейте** ящики справа и воспользуйтесь открывшимся проходом. Поднимитесь по лестнице на крышу здания в дальнем конце этой секции и спрыгните с правой стороны, выходящей во дворик, где разгуливает внушительных размеров **полый слуга (Hollow Manservant)** с клеткой на спине и гигантской пилой в руках.

3. Несмотря на свою внешность, данный индивид **не представляет** для вас опасности. Подойдите к нему сзади и рассмотрите вблизи его клетку: вас **транспортируют** в яму,

находящуюся под ареной, где вы будете сражаться с **проклятым Великим древом**.

4. Поговорите с рыцарем, чтобы получить эмблему ковенанта «Мародеры».

Если же проклятое Великое древо вы **победили**, то вам понадобится помощь уже упоминавшейся здесь **Сиррис из Бессолнечных земель**.

1. Следуйте инструкциям по вступлению в ковенант «**Клинков Темной Луны**» до того момента, когда Сиррис дает вам необходимый для этого **жест**.

2. Разобравшись на ведущем в **Иритилл холодной долины (Irithyll of the Boreal Valley)** мосту с саливанским чудовищем, отдохните у костра неподалеку и вернитесь обратно, чтобы обнаружить оставленный Сиррис **знак призыва**.

3. Помогите ей одолеть **скитальца Крейтона (Creighton the Wanderer)** и вернитесь в Храм огня, чтобы в очередной раз **поговорить** с ней: она даст вам освященный кинжал (Mail Breaker) и **кольцо серебряной кошки (Silvercat Ring)**, которое предотвращает получение урона от падений.

4. Победив по сюжету **Олдрика**, вернитесь к выходу на арену битвы с проклятым Великим древом, чтобы найти еще один знак призыва от Сиррис. Помогите ей убить **праведного рыцаря Годрика (Holy Knight Hodrick)**, чтобы получить заветную эмблему.

Награды: **костяные оковы (Vertebra Shackle)**, благодаря которым можно повысить вашу вовлеченность в ковенант, зарабатываются несколькими способами:

1. За убийство хозяина мира, к которому вторгся мародер, или любого другого фантома (включая членов «Мародеров»).

2. За убийство (небольшой шанс) **мечников Картуса (Carthus Swordsman)** в катакомбах.

3. Не совсем честный метод: воспользовавшись **помощью товарища**. Используя красные мелки, можно убивать друг друга по очереди, либо совершать самоубийство после призыва (для экономии времени).

«Сдавать» оковы необходимо на алтаре ковенанта в яме под местом сражения с проклятым Великим древом — костер «**Яма опустошенных» (Pit of Hollows)**:

- **10 костяных оков** — катана «Жажда крови» (Bloodlust);
- **30 костяных оков** — пиромантия «Теплота» (Warmth), которая восстанавливает здоровье всем поблизости.

Эффект от вступления:

- При использовании знака призыва по умолчанию участник этого ковенанта помещается в раздел **дружелюбных** фантомов хозяина мира;
- Мародера отправят обратно в его мир, когда хозяин **начнет** битву с боссом;
- При вторжении вы сможете навредить **только** хозяину мира и его фантомам;

- Вне зависимости от того, как именно игрок попадет в мир другого геймера (через знак призыва или вторгнувшись к нему), другие мародеры также смогут его атаковать. Единственная разница — в отношении к вам управляемых искусственным интеллектом врагов.

Квестовые цепочки ключевых персонажей

Сигвард из Катарины



Описание

Добродушный рыцарь из Катарины, который пришёл в эти земли исполнить свой долг. По своей сюжетной линии несколько раз поможет вам, а вы ему.

Сюжетная линия

Поселение нежити

Первоначально вы можете его найти в башне, находящейся в Поселении нежити, перед лифтом. Рекомендуется сначала спуститься на лифте вниз к Морозному Рыцарю, после чего Сигвард разгадает секрет подъемника и переместится. Затем вам надо съездить наверх и поговорить с гигантом-лучником. Далее можно заметить, что между средним и верхним

этажами башни есть доски, на которые можно спрыгнуть и оттуда можно попасть на балкон, где задумчивый Сигвард сидит и никак не решится напасть на Огненного Демона. Если вы сами нападете на демона, Сигвард присоединится к вам в бою. Будьте осторожны: есть вероятность, что демон сбросит вашего напарника в пропасть, и вся сюжетная линия с ним оборвется. После победы он даст вам Сигбрау и жесты: «**Тост**» и «**Сон**». Если вы забыли поговорить с ним или умерли одновременно в бою с данным мини-боссом, то Сигвард будет сидеть около ритуального костра на площади, вокруг которого ходил кругами демон.

Храм Глубин

После того, как вы откроете большую дверь на втором этаже (подъемная платформа находится слева от входа к боссу), Сигварда можно будет услышать в колодце у костра **Часовня очищения**. Но он не появится сразу после открытия двери, необходимо переместиться в другую локацию и затем обратно. Там же, на втором этаже, либо уже в храме огня вы встретите Лоскутика; у него нужно забрать украденную броню и скинуть в колодец, получив за это жест «**Одобрение**».

Иритилл Холодной долины

Сигвард будет варить эстусовый суп на кухне недалеко от костра **Дальнее поместье**. Вход на кухню находится в нижней части Иритилла через болото, куда нужно двигаться от костра **Церковь Йоршки**. Здесь он вас угостит эстусом, даст Сигбрау и Силовую волну. Внимание! Ни в коем случае не заходите в Подземелье Иритилла, если вы отправили Серокрыса на вылазку на Иритилл, он умрет, если его не спасёт Лоскутик.

Подземелье Иритилла

После его можно будет заметить в Подземелье Иритилла в одной из тюремных камер. Окошко в камеру вы найдете на нижнем уровне подземелья, у ног гиганта, среди которых копошатся полчища крыс (при разговоре опасайтесь нападения больших скоплений этих мохнатых чудовищ). Чтобы освободить его, вам потребуется сперва найти ключ, а после — пробраться ко входу в темницу. Пробраться же к нему можно будет несколько позже, попав в Осквернённую столицу. После того как достигнете костра **Осквернённая столица**, вам нужно будет спуститься в самый низ башни и найти справа от безголовой горгульи проход. Пройдя токсичное болото и забравшись на крышу здания, вы увидите открытое окно, в которое нужно будет запрыгнуть. Там вы и освободите Сигварда и получите от него Кусок титанита.

Сюжетная линия катаринского рыцаря заканчивается в столкновении с гигантом Йормом: если всё было сделано верно, то, коснувшись тумана перед входом к Йорму, вы увидите катсцену с Сигвардом. После победы над гигантом Йормом, поговорив с Сигвардом, вы получите Сигбрау, после чего он скажет, что хочет отдохнуть после праздника и уснет. После убийства босса нужно отдохнуть у костра, Сигвард умрет, а на месте его гибели будет лежать сет брони, щит и меч.

Также можно просто отойти на значительное расстояние от рыцаря, в этом случае можно разглядеть анимацию его смерти — он выполнит сэппуку с помощью Повелителя Бурь.

Если в поединке погибнете только вы, то, при возвращении к Йорму, Сигвард снова вступит в бой. Если же погибнет Сигвард, то квест на этом закончится (после победы над гигантом или перезагрузки локации, на арене можно будет найти его оружие и сет брони).

Серокрыс из поселения нежити



Местонахождение

- Первоначально находится в тюрьме, в локации Высокая стена Лотрика. Тюрьма находится в самом низу башни под вторым костром локации. Освободить его можно с помощью ключа от камеры. Этот ключ можно найти выйдя на втором этаже башни с костром, спустившись с крыши, за Рыцарем Лотрика с копьём, в комнате, где можно будет подобрать Осколок эстуса.
- Позже он переместится в Храм огня, слева от Кузнеца Андрэ, где и будет торговать с игроком.

После освобождения Серокрыс попросит вас отнести кольцо женщине по имени Лоретта в Поселение нежити. Во время исследования области, вы найдете её останки.
Принесите кость Лоретты к Серокрысу в Храм огня. Он позволит вам оставить Кольцо с синим слезным камнем.

После этого Серокрыса можно отправить на поиски новых вещей на продажу. Существует опасность, что в некоторых случаях он может умереть.

Сюжетная линия.

Первая вылазка Серокрыса

Когда вы отдадите кость Лоретты и перезагрузите Храм огня, Серокрыс попросит разрешения уйти за новыми товарами. После убийства любого босса он вернётся.

Вторая вылазка Серокрыса

После того, как вы убьёте Саливанское чудище на мосту Иритилла, он предложит вам отправить его на следующий грабёж.

Есть два персонажа, которые могут спасти Серокрыса, но им обоим необходима броня Катарины.

1. Первый персонаж, который украл броню Сигварда из Катарины — Лоскутик. Найти его можно в Храме Глубин, он притворится Сигвардом и заманит вас в ловушку, опустив мост, по которому будете бежать. Выберетесь из ловушки и снова поговорите с Лоскутиком на другой стороне моста. Затем нужно купить у служанки в Храме Огня ключ от башни и зайти туда, собрав Душу хранительницы огня на её вершине. Лоскутик запрёт выход из башни, снова заманив вас в ловушку. Если выбраться из неё, он начнет торговать с вами в Храме огня около арки, ведущей ко входу в башню. Тогда станет доступным диалог, нужный для спасения Серокрыса. После его отправки на вторую вылазку, Лоскутик спросит, куда тот пошёл. Если ответить на его вопрос правду, он гарантированно спасет Серокрыса, одевшись в доспехи Сигварда из Катарины, однако есть еще несколько условий:

- Вы должны отправить Серокрыса в Иритилл и сообщить о нём Лоскутику до того, как убьёте Понтифика Саливана. В противном случае он не станет с вами говорить (Серокрыс вернётся обратно даже если вы победили Понтифика Саливана перед отправкой его в Иритилл).
- Если вы купили броню Катарины у Лоскутика, он не сможет помочь Серокрысу и тот умрёт.
- Обязательно перезагрузите локацию Храм огня и убедитесь в том, что Лоскутик покинул его, в противном случае Серокрыс всё равно умрёт.

Чтобы Лоскутик спросил о Серокрысе, обязательно нужно встретиться с Сигвардом наверху башни в Поселении нежити и поговорить с ним у колодца в Храме глубин.

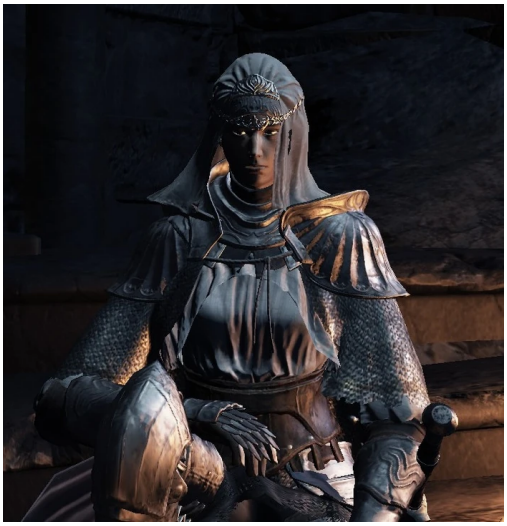
2. Второй персонаж — Сигвард из Катарины, которому нужно вернуть его броню. Столкнувшись с Лоскутиком в Храме Глубин, вы сможете найти Сигварда в **Часовне очищения**, застрявшим в колодце без брони. Купите доспехи у Лоскутика и бросьте их Сигварду в колодец (или убейте Лоскутика в Храме Глубин и заберите сет сразу). Он воспрянет духом и выберется из колодца, продолжив свой путь в Иритилл. Там он спасёт Серокрыса при условии, что вы не активируете костер в Подземельях Иритилла и не пойдёте в Подземелья Иритилла вообще до победы над Понтификом Саливаном.

Третья вылазка Серокрыса

Если вы отправите Серокрыса в третий раз доставать новые предметы, то он в любом случае умрёт в Великом архиве. Единственное, что вы можете сделать — это собрать Пепел Серокрыса и отдать его Служанке при храме. Она начнёт продавать все его предметы, а

также добавятся несколько новых, которые вор успел собрать.

Сиррис из Бессолнечных земель



Описание

Сиррис — бывшая служительница церкви, затем перешедшая в орден Клинков Темной Луны и посвятившая свою жизнь борьбе со злодеями. В ходе своей сюжетной линии она охотится на них, несмотря на то, что один из них является её родственником. Она — фехтовальщик и боевой товарищ, верная своим моральным идеалам.

Первоначально с подозрением относится к игроку, но по мере становления игрока на светлый путь, отношения улучшатся. Она начнёт помогать игроку в битве со многими боссами и называть его своим другом, а затем поклянётся ему в верности. Может помочь игроку вступить в Клинки Темной Луны. В своём квесте вы можете вместе с ней охотиться на злодеев.

Но если игрок встанет на тёмный путь Пальцев Розарии, она разочаруется в нём и скажет, что, к сожалению, в следующий раз они встретятся врагами.

Сюжетная линия

Первый раз появится на ступеньках в Храме огня после того, как вы зажжёте костёр **Недостроенная крепость**.

Второй раз она вернется в Храм огня, если вы отдадите пепел Мечтателя Служанке при храме. В этом разговоре она обучит жесту **"Верность Темной луне"** при условии, что вы не состоите в ковенанте Пальцы Розарии (при разговоре не должен быть
надет предмет ковенанта, а также нельзя повышать его уровень языком, но пользоваться самим перерождением можно). Жест необходим для вступления в ковенант Клинки Темной луны. Пепел мечтателя находится за скрытой стеной рядом с главой ковенанта Сторожевые

псы Фаррона.

Теперь вы сможете призвать её для битвы с боссами Дьяконы глубин и Хранители Бездны. Призыв на бой с боссами не является обязательным условием для выполнения цепочки квестов Сиррис.

Далее нужно получить Маленькую куклу, чтобы пройти ко второму костру в Иритилле. Сядьте у костра, а затем вернитесь обратно на мост: рядом со входом на мост, недалеко от костра в Иритилл Холодной долины, будет ее знак призыва. Активировав знак, вы будете призваны в мир Сиррис для помощи в победе над темным духом Крейтоном Скитальцем, который является членом ковенанта Пальцы Розарии.

После победы над Крейтоном, она снова будет сидеть в Храме огня. Сиррис поблагодарит вас и даст Освященный панцербрехер и Кольцо серебряной кошки. После этого нужно добраться до костра Церкви Йоршки, повернуть налево от костра и спуститься вниз по лестнице, далее повернуть направо и идти к надгробию, у которого сидит Демон-ворон. Крейтон вторгнется в ваш мир (босс локации должен быть жив). После победы над ним вы сможете найти броню Крейтона на мосту, где помогали Сиррис. Если же прийти на могилу после победы над боссом локации, фантом не вторгнется в ваш мир и этот этап прохождения можно будет пропустить (проверено).

Последняя встреча произойдет после победы над Олдриком на месте битвы с боссом Проклятое Великое древо. Перед входом на арену босса вы найдете её знак призыва (при условии, что древо повержено и вы приобрели у Служанки при храме особый предмет — Цветущий зеленоцвет) и вместе с ней убьёте Праведного рыцаря Годрика, её деда. На этом же месте в яме в вашем мире будет лежать его сет, а позднее вы сможете подобрать принадлежащий ему щит — снаружи храма огня, на уступе с пассивным полым, смотрящим вдаль.

На этом её квест заканчивается, она присягнет вам на верность в Храме огня, и её можно будет призвать на бой Доспехами драконоборца и Принцами-близнецами. После убийства Принцев, девушка погибает. Труп с её талисманом будет лежать около храма огня, рядом с могилой деда; а её сет появится в продаже у служанки независимо от того, призывалась ли она как союзный фантом для какого-либо сражения или нет.

Если не принимать её клятву, то после убийства любого босса Сиррис становится полой. Найти её можно перед алтарём в Яме Опустошённых. При приближении игрока сразу атакует, а после убийства с неё выпадает Талисман Затмения.

Йоэль из Лондора



Описание

Бывший чародей Лондора, ныне же паломник, выживший, в отличие от своих собратьев.

Местонахождение

Его можно найти на краю разрушенного моста, среди пары десятков мертвых пилигримов. Он попросит игрока принять его на службу. Если игрок согласится, то он появится в Храме огня. Также перед началом диалога важно зачистить всех собак, так как Йоэль имеет мало здоровья и, в случае нападения на вас, есть вероятность, что его тоже могут задеть. Чтобы он погиб достаточно 3-4 укусов от собак.

Примечания

- Йоэль — мужчина.
- Является обязательным NPC для секретной концовки.
- В Храме огня он продает заклинания волшебства, а также может повысить уровень персонажа взамен на темную метку (появляется в инвентаре в разделе ключей), которая повышает уровень опустошения персонажа после каждой смерти. Сделать это он может 5 раз: при уровнях опустошения 0, 2, 6, 12 и 15, после чего умирает.
- Заклинание Двуручный меч душ появится в продаже **ТОЛЬКО** после принятия темной метки.
- Повышая уровень 5 раз и становясь полым, вы помогаете Йоэлю исполнить его долг.
- Также он умирает, когда игрок доходит до Катакомб Картуса, причём можно убить Хранителей Бездны и возжечь одноименный костер. Если в инвентаре будет 5 темных меток, то после смерти Йоэля рядом появляется Юрия из Лондора.
- Если убрать метку с помощью хранительницы до смерти Йоэля, то предлагать новых он больше не будет.

- Если получив все 5 меток сразу же собственноручно убить Йоэля, то это никак не повлияет на дальнейшее развитие квеста — Юрия всё равно появится в храме совершенно не враждебная к игроку.
- Если вы начали NG+ и оставили опустошение, то вы сразу можете взять 5 меток.
- В русской локализации, когда он произносит «Темная Метка», в английской версии используется «Darksign» (Знак тьмы).
- Также, когда он прощается, при наличии 5 тёмных меток в русских субтитрах содержится неполная фраза: «береги себя…» На самом деле можно услышать, как он прямо говорит: «*береги себя, наш повелитель*».
- Обучает жесту «Призвать» при первом разговоре в Храме огня.
- Если вы намерены остановить прокачку, например, для повышения уровней в PvP-ковенантах, тогда необходимо заранее озаботиться получением меток: без повышения уровней их не получить.

Юрия из Лондора



Описание

Вторая по старшинству из основательниц Чёрной Церкви Лондора, Юрия действует во благо людей (полых). Желает, чтобы протагонист занял трон Повелителя полых, и является ключевым персонажем в получении концовки Узурпация огня. Одета в черный сет, использует Тёмную руку и Тёмное течение. Достаточно серьёзный противник если напасть на неё, так как она использует все преимущества тёмной силы.

Местонахождение

- Появляется в Храме огня после получения пяти тёмных меток у Йоэля из Лондора и его смерти.
- Можно призвать на битву с финальным боссом. Её знак призыва находится на дороге по пути восхождения к туманным вратам.

Примечания

- Продаёт все товары Йоэля из Лондора, а также свои.
- Перестаёт говорить с вами после убийства пилигрима в Церкви Йоршки.
- Если попытаться убить её после ритуального убийства Анри, то она не будет сопротивляться, а перед смертью скажет вам исполнить предначертанное и забрать пламя.
- После снятия Темной метки Юрия перестает торговать с игроком, так что если хотите купить у неё вещи, сделайте это до снятия метки.
- Не появится в Храме огня, если снять метку при живом Йоэле.
- Предлагает убить Орбека из Винхейма, а в обмен на его пепел выдаёт Морионовый меч. При этом у служанки появляется в продаже покров тайны. Убивать Орбека необязательно, достаточно выполнить его квестовую линию и подобрать его пепел в Великих Архивах.
- Не появится, если вы не успели набрать 5 меток, а Йоэль из Лондора уже умер.
- Её сет можно получить двумя способами: 1) Убить её, передать пепел служанке и выкупить сет; 2) Дойти до концовки, не снимая меток, вызвать её на финальную битву (при этом она должна выжить). В этом случае, её сет будет лежать на том месте, где она обычно стояла в Храме огня.
- Из описания чуда Темный клинок мы можем узнать, что две другие основательницы Чёрной Церкви Лондора являются сестрами Юрии. Сама Юрия вторая по старшинству, её младшую сестру зовут Лилиан, а старшую — Эльфриде (сокращенно, Фриде).
- После разговора с Фриде в Нарисованном мире Арианделя, у Юрии появится новый диалог.
- Юрию и её сестер называют девами изначальных первозмеев, среди которых самые известные — это Фрампт и Каас.
- Если с помощью Камня очищения вы временно снимите опустошение, она все равно продолжит с вами торговать.
- Пропадает, если убить Анри и Горация при первой встрече. И также пропадает, если вы убьете Анри в Церкви Йоршки в Иритилле Холодной долины.
- После победы над Фриде в Нарисованном мире Арианделя в разговоре с Юрией появится новый диалог. Также новые реплики будут, если подойти к ней с оружием, созданным из души Фриде.

Анри из Асторы



Описание

Негорящий и добрый рыцарь из Асторы, путешествующий по этим землям со своим спутником Горацием, чтобы уничтожить Святого из Глубин.
Персонаж будет противоположного пола по отношению к протагонисту.

Сюжетная линия

- Впервые мы встречаем этого персонажа вместе с Горацием в локации Путь Жертв, рядом с костром **Недостроенная крепость**. Там он/она расскажет, что является негорящим, как и протагонист, и сейчас они идут в Храм глубин, чтобы найти Олдрика. Если поговорить с Горацием, он даст предмет Синие Стражи.
- После победы над Дьяконами Глубин Анри с Горацием появятся в Храме огня и в разговоре скажет, что они направляются в Иритилл, куда по слухам ушёл Пожиратель богов.
- Далее Анри перемещается в Катакомбы Картуса, где может быть встречен(а) дважды. Первый раз в проходе, недалеко от длинной лестницы, по которой катается шар из нежити (поднимитесь по этой лестнице, далее поверните направо, в коридор, где лежат 4 оживающих скелета, поверните ещё раз направо и внизу увидите NPC), Анри будет стоять один/одна и скажет, что они с Горацием разлучились и он(а) не может его найти. Спросит не видели ли вы его. *Примечание:* эта встреча не является обязательной. Если вы пройдёте локацию и найдёте Горация, Анри сразу переместится в следующее место.
- В следующий раз он(а) будет стоять на скалистом выступе в пещере с ветхим подвесным мостом, на возвышенности с правой стороны. После разговора с Анри

перейдите мост, ударьте по нему и дождавшись окончания анимации разрушения моста, используйте его как лестницу и спускайтесь вниз. Убейте Огненного демона и переходите в локацию Тлеющее озеро. Придерживайтесь правой стороны, пока не увидите проход в скале, в конце прохода вы встретите Горация, настроен он будет враждебно.

- **Если Гораций не убит персонажем:** после убийства Верховного повелителя Вольнира, вернитесь туда где вы оставили Горация, вы найдёте тело Анри и меч Анри. Гораций так же будет агрессивно настроен. Это будет завершением квестовой линии (*если вы не находили Горация или не рассказывали Анри о его местонахождении, то Анри выживет и переместится в следующую локацию*).
- **Если Гораций убит персонажем:** после убийства Верховного повелителя Вольнира, Анри может быть найден(а) возле костра **Церковь Йоршки** в локации Иритилл Холодной долины (*Неважно скажете вы Анри о смерти Горация или нет, он(а) всё равно появится здесь*). Он(а) даст кольцо злого глаза и обучит жесту "Молчаливая решимость".
- В Церкви Йоршки в углу есть замаскированный пилигрим. Его можно убить, чтобы спасти Анри, или оставить для получения секретной концовки. **Важно**: Убийство пилигрима поссорит вас с Юрией, что лишит вас секретной концовки.
- **Если пилигрим убит:** В следующий раз вы встретитесь с Анри в Анор Лондо. Знак призыва и радужный камешек будут у главных ворот, которые открываются рычагом (**ВАЖНО:** Гораций должен быть убит, иначе знак призыва не появится, но будет лежать радужный камешек). Использовав знак, персонаж будет призван в качестве фантома для помощи в убийстве Олдрика, Пожирателя Богов (*помогая Анри в убийстве Олдрика, вы побеждаете его только в мире Анри, но не в своём*). *Примечание:* если к этому времени вы уже убили Олдрика, знака призыва не будет, и вы не сможете завершить его/её квестовую цепочку этим путём.
- После помощи Анри поговорите с Лудлетом, чтобы получить меч Анри. После чего можно встретиться с сошедшим(ей) с ума Анри либо в том же месте где был Гораций, в локации Тлеющее озеро (*в том случае если вы рассказали Анри что случилось с Горацием*), либо наверху холма, рядом с самым первым костром в локации Храм Глубин (там, где длинная лестница) (*в том случае если вы не рассказали Анри что случилось с Горацием*).
- **Если вы не убили пилигрима,** поговорите с Юрией после достижения костра **Анор Лондо** (если этого не сделать, ни пилигрим, ни Анри не появятся). После чего Анри будет убит(а) пилигримом (Анри — полый, поэтому он/она, возможно, не мёртв) и перенесен(а) в Анор Лондо, где будет лежать за иллюзорной статуей Гвина. Там пилигрим вручит вам меч признания, после чего вы сможете провести ритуал обручения, укрепив свою тёмную метку и завершив квест для получения концовки Тёмного Лорда.
- В случае, если вы разругались с Юрией (к примеру, сняв тёмные метки) или она и вовсе не появлялась в Храме Огня, то пилигрим будет мёртв, а на трупе Анри будет лежать его/её меч. Его/её сет теперь можно приобрести у служанки.

Если после убийства Дьяконов Глубин не поговорить с Анри в Храме огня, а пройти вплоть до костра **Церковь Йоршки**, то нужно будет сделать следующие действия, дабы Анри появился в Церкви Йоршки корректно:

- Говорим с Анри в Храме огня.
- Перемещаемся к костру **Верховный повелитель Вольнир**.
- Выбегаем и смотрим, появился ли внизу Гораций. Если нет перемещаемся в Храм огня и обратно, снова смотрим. Появился бежим и убиваем его.
- Перемещаемся снова к костру **Верховный повелитель Вольнир**.
- Выбегаем и смотрим, появился ли Анри. Если нет перемещаемся в Храм огня и обратно, снова смотрим. Появился разговариваем с ним.
- Перемещаемся в Храм Огня и обратно к костру Вольнира. Выбегаем и смотрим, появился ли внизу монумент Горацию.
- Перемещаемся в **Церковь Йоршки** и наконец видим Анри. Если пропустить хотя бы один пункт при данных обстоятельствах, то Анри в **Церкви Йоршки** не появится!

Неразрывный Лоскутик



Местонахождение

Храм Глубин

Первый раз мы встречаем Лоскутика в локации Храм Глубин. Важно, чтобы до этого вы не посещали область под крышей Храма, ведущую к Розарии, иначе Лоскутика уже не будет в локации.

Слева от босса есть проход и лифт; поднявшись так на второй этаж, вы увидите огромную дверь; как только вы её откроете, появится Лоскутик в катаринских доспехах, он будет стоять внутри здания, немного дальше и левее от двери (если его нет, попробуйте перезайти в игру).

Притворившись Сигвардом, он предложит пройти по поднятому мосту за сокровищем. Когда вы дойдёте до середины моста, запустится катсцена; в зависимости от вашего пола, являетесь ли вы клириком и жив ли первый гигант, его речь будет отличаться. Мост опустится и вы окажетесь на нижних просторах храма. Впрочем, если не переходить по мосту, а вместо этого спуститься и поговорить с Сигвардом в колодце, то Лоскутик покинет область, не трогая мост, и следующая встреча произойдет как обычно в Храме Огня.

Если вы хотите помочь Сигварду выбраться из колодца, но не хотите покупать броню, то после разговора с ним, можно убить Лоскутика и получить броню, которую нужно скинуть в колодец с Сигвардом. Но, помимо того, что вы потеряете торговца, Лоскутик уже не поможет Серокрысу во втором путешествии (но помочь может Сигвард).

Следующая встреча произойдёт также в Храме Глубин, но по другую сторону от опущенного моста. За одной из дверей у костра **Часовня очищения** будет лифт на крышу храма, через которую вы сможете попасть на другое крыло 2-го этажа (поднявшись на лифте, вы увидите "стрелка"), где также есть проход к Розарии. Лоскутик будет стоять уже без брони у рычага для моста. Если вы скажете, что узнали его, получите жест "Упасть ниц" и ржавую монетку. Вы можете здесь же купить катаринский сет, но, опять же, спасти Серокрыса сможет теперь только Сигвард.

Если вы попали в это место ещё до первого разговора и сами подняли мост, Лоскутика в Храме глубин вы уже не встретите. Также этой встречи не будет, если вы уже общались с Лоскутиком в Храме огня. Но способ снова встретиться с этим проходимцем есть!

Если вы всё-таки приобрели ключ от башни у Служанки при храме огня, поднялись на башню и в башне хранительниц огня с лифтом уже были заперты Лоскутиком до Храма Глубин, при этом открыли центральную дверь в храм глубин со стороны кладбища, зажгли костер у Розарии и подняли мост рычагом до победы над Хранителями Бездны и последующей встречей Сигварда в к колодце и разговора с ним, а теперь не можете встретить Лоскутика ни в Храме огня, ни в Храме Глубин в доспехах Сигварда, вам необходимо сделать следующее: снова подняться к башне хранительниц огня и прокатиться вверх, а затем вниз на лифте, опустившись вниз, снова увидите Лоскутика, закрывшего решетку в башню, во второй раз. Снова вернетесь в Храм Огня и выслушаете мольбы о пощаде этого персонажа, он снова будет с вами торговать, но на этот раз в его ассортименте будет полный комплект брони из Катарины, который вы можете оставить, или купить и сбросить Сигварду в колодец, причем достаточно лишь брони без его щита.

Храм огня

Данное событие произойдет вне зависимости от того, была ли встреча в Храме глубин или нет.

Вам нужно купить у Служанки при храме ключ от башни за 20,000 душ. Как только вы начнёте подниматься на платформе, ведущей к душе хранительницы огня, Лоскутик закроет решётку. Отсюда можно выбраться либо с помощью косточки возвращения или знака тьмы, аккуратно спрыгнув по гробам до низа башни, использовав чудо Возвращение, либо же при помощи заклинания Шпион. Если вы ходили в башню в

начале игры и не встретили его тут, поднимитесь ещё раз, после прохождения Храма глубин (возможно, нужно найти Розарию и поднять мост).

С этого момента Лоскутик будет торговать в коридоре Храма, где можно выйти к башне хранительниц. Он попросит прощения, за которое вы получите жест "На корточках" (получите, когда торговец будет сам сидеть так, как вариант телепортироваться в другую локацию и обратно). Можно отказать ему, и Лоскутик отдаст ржавую монету и жест "Упасть ниц" — сработает, даже если предыдущие встречи были пропущены.

Если вы не покупали катаринский сет, он перестанет торговать во время второй и третьей вылазки Серокрыса. Если вы скажете Лоскутику, где тот находится, он уйдёт на помощь Серокрысу. В первый раз Лоскутик и Серокрыс вернутся после убийства Понтифика. В Замке Лотрика Лоскутик уже не сможет ему помочь, и вернётся после убийства босса (в продаже появится Скрытое благословение).

Примечания

- Во всей серии Dark Souls, а также в Bloodborne и Demon's Souls, данный персонаж встречается под разными именами, но всегда старается напакостить игроку.
- Непонятно, как Лоскутик смог опустить стену, находясь на противоположном уступе от рычага.
- Если отправить Серокрыса грабить в Замок Лотрика (летальный исход), после — убить всех боссов в игре и, до того как нашли пепел Серокрыса, сказать **Лоскутику** , куда ушёл Серокрыс, Лоскутик исчезнет из Храма огня до NG+. Однако его можно вернуть, воскресив и заново убив босса Копье церкви.
- Если убить Серокрыса в Храме огня, Лоскутик переместится к дереву гигантов и станет враждебным, при этом его дружелюбие вернуть будет невозможно, так как ни Статуя Велки, ни Монолит очищения не считают вас грешником после содеянного. Если убить **Лоскутика** при данных обстоятельствах, его предсмертный диалог никак не изменится.
- Даже если Лоскутик был убит до похода в DLC, Лапп всё равно появится.
- Лоскутика можно будет призвать на битву с боссом Копье церкви после прохождения сюжетной линии Лаппа. Знак призыва появится даже в том случае, если убить Лоскутика в Храме огня.
- Единственный персонаж всей серии Dark Souls, который имеет две собственные сюжетные линии.
- Если купить у Лоскутика кольцо с копытом, а после — убить, из него выпадет еще одно кольцо.
- Лоскутик продает два шотела и дагу — оружие Лотрека из Карима из Dark Souls, с которым у Лоскутика была обоюдная вражда.
- Некоторые диалоги Лоскутика немного изменятся, если выбрать в качестве стартового персонажа клирика. Это своеобразная отсылка к поведению Лоскутика в первой части.
- Существует баг: если купить у него катаринский сет и поднять прах Серокрыса после второй вылазки, Лоскутик все равно может спросить о Серокрысе и уйти до убийства какого-либо босса.

- Если попытаться убить Лаппа в DLC до последней встречи с ним, то он будет иметь имя "Лапп, утративший память". Если его бить на последней встрече, то над его полоской жизни будет написано "Неразрывный Лоскутик". Также изменятся его диалоги при нападении.

Леонхард Безымянный Палец



Местонахождение

После достижения костра «Башня на стене» Леонхард появится в Храме огня и при встрече даст вам пять треснувших красных очей. Повторно его можно встретить после зажжения костра «Подножие утеса» и при наличии у игрока бледного языка, на том же месте, возле трона Лотрика. При второй встрече Леонхард даст ключ от зала с подъемником (при наличии бледного языка), что находится под вторым костром локации Высокая стена Лотрика. Нужно отпереть дверь, спуститься на лифте вниз и победить темного духа. После его убийства вы получите Красное око. При третьей встрече Леонхард научит игрока жесту «Аплодисменты». После этого он будет ждать в Храме огня, пока вы не найдёте Розарию и не передадите ей хотя бы один бледный язык, а затем переместится в Храм Глубин, в спальню Розарии. После последней встречи с ним там и зажжения костра в Осквернённой столице Леонхард убивает Розарию, с которой выпадает Черное око. Отомстить ему можно с помощью ока в локации Анор Лондо после убийства босса Олдрика, Пожирателя Богов (костер «Олдрик, Пожиратель Богов»), поднявшись на любом из лифтов по обе стороны костра и зайдя в комнату, где лежала Гвиневер.

Примечания

- Его лицо обезображено ожогами, и поэтому он носит маску.
- Как и все Пальцы Розарии, использует кольцо тумана, маскирующее его на большой дистанции.
- В Храме огня и в Храме Глубин вооружен шотелом, а в Анор Лондо — мечом-полумесяцом.
- После победы над ним в Анор Лондо, выпадает его маска и клинок. Остальной сет продаётся у служанки.
- Персонаж одет в тот же самый сет, который носили маги в сетевом тестировании Dark Souls III.
- До самой смерти остается верен Розарии, считая протагониста недостойным её внимания.
- Его титул (Безымянный Палец) — говорящий: «Ringfinger» буквально — «Палец для (обручального) кольца», что является намеком на его чувства к Розарии и то, что он решил забрать её душу из ревности к Чемпиону Пепла.
- Возможно, является аналогом Лотрека из Карима из первой части. Схожие особенности: используемое оружие, верность госпоже, предательство в середине игры с последующим вторжением к ним через черное око в соборе Анор Лондо.
- Диалог на получение ключа в любом случае появится после победы над Проклятым Великим древом, однако если не говорить с ним до битвы, потребуется сначала пройти весь первый диалог и после заново переместиться в локацию Храма огня и снова с ним поговорить.