# 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.

---

Revision #3
Created 7 May 2023 23:48:24 by Maru
Updated 9 May 2023 02:06:26 by Maru