

## داستان Bloodborne



توجه: قبل از شروع داستان ذکر دو نکته ضروری است:

۱. داستان بازی تأثیرات بسیاری (هم در فرم و هم در کلیت و چرایی بازی) از داستان های نویسنده فقید آمریکایی H.P Lovecraft گرفته و از این روی از یکی از ویژگیهای بارز بسیاری از کارهای او، یعنی پایان نامشخص نیز که تفسیر برخی از اتفاقات مهم آن بر عهده خواننده می باشد، استفاده کرده است. فقدان درک و فهم جهان(جهان های) اطراف در چهارچوب درک انسانی و عدم توانایی مغز در درک جهان اطراف(به دلیل حقیر بودن انسان) بزرگ ترین شاخصه آثار اوست که در جای جای بازی به صورت زیرکانه ای بدان پرداخته شده است.

۲. ابتدا پیش زمینه داستان و اتفاقات آن توضیح داده شده و سپس داستان پیشرفت بازی توسط گیمر در ۳ قسمت : **بازی اصلی/ معابد و ملکه یارنام / DLC** به همراه توضیحات آورده خواهد شد.

### پیش زمینه :

سالها پیش مردم شهری که بعدها Yharnam نام گرفت، متوجه شدند که در زیر زمین و زیر پاهایشان معابد و دخمه هایی وجود دارند که مربوط به تمدنی تکامل یافته به نام Pthumerian بوده است، معابد خدایانی بزرگ و پر از رازهای کشف نشده. تیمی از محققین به این معابد رفته و در آنجا با بقایای بسیاری از این تمدن برخورد کردند و با به سطح زمین آوردن این غنایم و بررسی آنها در شهر، دانشگاهی به نام Byrgenwerth را تأسیس کردند که بر روی غنایم بدست آمده از این معابد تمرکز کرده و آنها را بررسی کند.

*The old labyrinth was carved out by the Pthumerians, superhuman beings that are said to have unlocked the wisdom of the eldritch Truth.*

اشاره به افراد تمدن Pthumerian که به دانش باستان دست یافته بودند.

آنها در این معابد، دریافتند که افراد تمدن از بین رفته Pthumerian، توانسته اند با Great One ها یا خدایان(یا خدایان باستانی) ارتباط برقرار کنند.

## Great One ها کیستند ؟

فلسفه وجودی Great One ها در این بازی از داستانهای Lovecraft الهام گرفته شده است که در آن Great Old One ها به عنوان خدایان باستانی در نظر گرفته شده اند. خدایانی که جسم فیزیکی داشته و بر کیهان و کائنات سیطره دارند. (قیافه بسیاری از آنها نیز شبیه توصیفات موجود در نوشته های Lovecraft می باشد).

در Bloodborne نیز این خدایان، با افزایش بینش (Insight) در انسان معمولی قابل دیدن بوده، در رویا یا کابوس زندگی می کنند، دعاها را مردم عادی را اجابت می کنند، اکثراً دارای جسمی تغییر یافته (به شکلی نامتعارف مانند عنکبوت عظیم الجثه یا حتی گاهی هیبتی زشت) هستند، بر کائنات سیطره داشته، در صورت تمایل می توانند از خود فرزند داشته باشند و البته چون اکثراً جسم فیزیکی دارند قابل کشتن و از بین بردن هستند. دو نکته مهم در مورد Great One ها قابل ذکر است :

- طبق گفته بازی آنها می توانند صاحب فرزند شوند (از رابطه با انسان و یا بصورت خدایی) ولی فقدان توانایی در نگهداری بچه ها به بزرگترین نقطه ضعف آنها بدل شده (به نظر از زمانهای قبل نیز اینگونه بوده چون در معابد زیر شهر نیز جنینهای مرده بسیاری پیدا شده بود) و به همین دلیل همه آنها به داشتن وارث بسیار مشتاق هستند.

*Stillborn infants born of a creature of unknown origin, of the type found in some corners of the old labyrinth.*

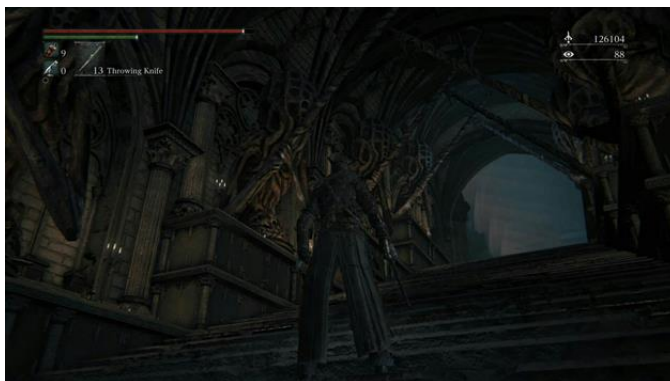
به همین دلیل در زمان تمدن Pthumerian ها نیز که آنها ارتباط نزدیکی با مردمان آن زمان داشتند، تنها جهت رابطه برای داشتن فرزند با آنها ازدواج و رابطه خونی برقرار می کردند.

- در بازی لزوماً از یک Great One یک عدد وجود ندارد، برای مثال Amygdala ها تعداد زیادی هستند که در توضیح آیتم های یکی از سلاحها نیز به این اشاره شده است که این سلاح مربوط به یکی از پاهای Amygdala ی جوان است.

*The arm of a small Amygdala Great One.*

توضیح آیتم اسلحه Amygdalan Arm که به جوان بودن Amygdala ای که سلاح از آن شده دلالت دارد

Great One هایی که در بازی با آنها روبرو خواهیم شد یا اسمشان را خواهیم شد به ترتیب: Amygdala (که شبیه عنکبوتی عظیم الجثه بوده و در رویا یا کابوس زندگی می کند و در جای جای یارنام نیز تعدادی از آنها قابل مشاهده هستند و توسط طیفی از مردم دیده شده اند که در قسمتهای مختلفی از شهر مجسمه آنها وجود دارد).



مجسمه های Amygdala در ورودی Grand Cathedral نشان از درک او بین برخی از طبقه مردم شهر بوده

Oedon، خدایی بدون فرم فیزیکی که تنها در بعد صدا وجود داشته و جزو قدرتمندترین خداهای بازی(احتمال زیاد قدرتمندترین خدای بازی) است و بسیاری از اتفاقات بازی زیر نظر اوست(اودن با نوشتاری اندک متفاوت در فرهنگ اسکاندیناوی به معنی خدای خدایان می باشد)).

خون و طنین تراوش خون، ماهیت اصلی اودن را تشکیل می دهد و او و پرستش کنندگان او به دنبال خون هستند.

*Human or no, the oozing blood is a medium of the highest grade, and the essence of the formless Great One, Oedon. Both Oedon, and Those who memorize it enjoy his inadvertent worshippers, a larger supply of Quicksilver surreptitiously seek the precious blood.*

*The Great One Oedon, lacking form, exists only in voice, and is symbolized by this rune. One, Oedon. Both Oedon, and Those who memorize it enjoy his inadvertent worshippers, a larger supply of Quicksilver surreptitiously seek the Bullets.*

اودن و پرستش کنندگان آن بیش از همه به دنبال خون هستند.

Orphan Of KOS(فرزند خدای Kos که در شکم مادر خود کشته می شود).

Mergo's Wet Nurse (پرستاری که از Mergo فرزند Oedon و ملکه یارنام مراقبت کرده یا قصد شومی نسبت به او دارد)  
Mergo(فرزند Oedon و ملکه یارنام. دلیل اینکه او به عنوان فرزند اودن تلقی می شود، بدون فرم بودن او و شنیدن صدای او در بسیاری از مناطق تحت نظر اودن می باشد).

Ebrietas, Daughter Of Cosmos(Great One ای که توسط کلیسا در معابد زیر زمین پیدا شد و به دلخواه به کمک به انسانها پرداخته است).

Celestial Emissary(به نظر او نیز یکی از Great One هایی بوده که کلیسا از طریق او توانسته در آزمایشاتش کودکان در یتیم خانه را به شکل او در بیاورد(اینکه او با میل همکاری کرده یا پیدا شده یا نتیجه تکامل فردی به مرحله Great One ای است مشخص نیست)  
Rom, The Vacuous Spider(فردی که به طور نامشخصی توسط KOS یا دیگر خدایان به مقام Great One ای رسیده است و حافظ رازهای بسیاری است).

Moon Presence(در بازی از او مستقیماً به عنوان Great One یاد نمی شود ولی حضور او در چنین سطح بالایی از موقعیت و مقام، این نظر را تقویت می کند).

نکته بسیار حایز اهمیت در مورد Great One ها، اصالتاً Great One بودن یا Kin (خویشاوند بودن) با آنهاست. Kin Of The Cosmos یا خویشاوندان کیهان(خدایان کیهان) یا برادران خدایان(Brethren Of Great Ones) بهترین تعریف برای آنهاست که نشان می دهد آنها از طرف نیرویی فراتر خدایی شده اند که این مورد، اطلاعات خوبی در مورد تمایز و داستان این موجودات به ما می دهد. Great One هایی مانند Orphan Of KOS، Ebrietas، ROM و Celestial Emissary خدایانی هستند که Kin می باشند.(در مورد اودن این مساله مشخص نیست چون با او روبرو نمی شویم).

رنگ خود خدایان نیز قرمز تیره، رنگ خود Kin ها سفید مانند و رنگ انسانها و موجودات عادی به رنگ قرمز معمولی می باشد.

*Coldblood of inhuman kin of the cosmos, brethren of the Great Ones.*

تعریف Kin ها در بازی به عنوان برادران Great One ها

Yharnam آنها در معابد باقیمانده از Pthumerian ها در حال مطالعه و بررسی بودند و روز به روز بر عطششان بر یافتن ابزاری جهت پی بردن به اینکه چگونه با Great One ها ارتباط برقرار کنند افزوده می شد که در یکی از این بررسی ها، آنها به گفته یکی از NPC های بازی به Holy Medium (وسیله یا واسطه ای مقدس) ای دست پیدا می کنند که اوضاع را تغییر داده و باعث ایجاد چندگانگی در بین محققان Byrgenwerth می شود.



الفرد کسی است که قضایای ریشه ای شهر یارنام را برای گیمر تعریف می کند.

اینکه این Holy Medium چه بوده، به طور کامل در بازی به آن اشاره نمی شود، ولی میتوان آن را مربوط به خون باستانی (خون مربوط به خدایان) و یا فرزند ملکه یارنام (یا خودش یا فرزندش) تصور کرد که در اعماق معابد Pthumerian پیدا شده و احتمالاً شهر نیز به نام او نامگذاری شده است. زنی با لباس عروس که در قسمتهای مختلفی از بازی با دست های بسته و البته شکمی که خونریزی کرده دیده می شود و به ما از دست رفتن کودکش را در هنگام تولد یاد آور می شود. (در بخش داستان بازی اصلی و معابد به ملکه یارنام پرداخته خواهد شد). بهر حال پیدا کردن این Holy Medium که دریچه و روشی جدید به سمت تکامل انسانی و ارتباط با Great One ها است، به سرعت مورد توجه قشری از محققان Byrgenwerth قرار گرفته و باعث چند دستگی بین آنها می شود.

## دانشگاه Byrgenwerth

این دانشگاه که در اصل عمدتاً جهت مطالعه و بررسی بر روی غنایم بدست آمده از معابد زیر شهر و چگونگی تکامل یافتن و ارتباط با Great One ها تأسیس شده بود، استادانی داشت که یکی از مشهورترین آنها که بین بسیاری از افراد در یارنام نیز مورد احترام بوده و الگو پذیری بسیاری از او صورت گرفته، استاد ویلیم یا Master Willem بوده است. او شاگردانی داشته است که از جمله معروفترین آنها می توان به لاورنس (Laurence) و کرل (Caryl) اشاره کرد. لاورنس کسی بود که بر خلاف استاد ویلیم که بر بینش از درون جهت ارتباط با خدایان و تعالی انسانی عقیده داشت، به استفاده از خون باستانی برای تکامل انسانی معتقد بود و استفاده از خون را برای رسیدن به این هدف جایز می دانست.

استاد ویلیم، خود به نگرش از درون جهت ارتباط با خدایان و تکامل انسانی عقیده داشت و همین آغاز اختلاف نظر بین استاد و شاگرد شد.

At Byrgenwerth, Master Willem had an epiphany: "We are thinking on the basest of planes. What we need, are more eyes."

طلب کردن چشم بیشتر توسط استاد ویلیم جهت دست یابی به بینش بیشتر

در دیالوگی که در کات سین بازی بین این دو رد و بدل می شود، لاورنس این عقیده متفاوت را ابراز و از استاد ویلیم خداحافظی می کند، ولی استاد ویلیم او را خاین نامیده و از او می خواهد که به سمت استفاده از خون باستانی نرود.



استاد ویلیم

کرل نیز یکی از محبوب ترین شاگردان استاد ویلیم بوده که با استعداد خاص خود میتوانسته صدای Great One ها را شنیده و حرفها و گفته های آن ها را بنویسد(بیشتر، او این ارتباط را با خدای Oedon برقرار کرده بود). استاد ویلیم نیز به خاطر دوری جستن از خون برای ارتباط با خدایان و برقراری ارتباط از نوع درونی به او افتخار می کرده است.(در بازی از این نوشته ها به عنوان آیتم های Caryll runes استفاده می شود)

در داستانهای Lovecraft نیز به این نوع ارتباط با خدایان اشاره شده است. در کتاب In Call Of Cthulhu بیان شده است که زبان گفتاری Great Old One قابل شنیدن نیست و در عوض به زبانی مرموز باز نویسی میشود.

*Runesmith Caryll, student of Byrgenwerth, transcribed the inhuman utterings of the Great Ones into what are now called Caryll Runes.*

توضیح تبدیل گفتار Great One ها به زبانی گفتاری توسط Caryll

## جدایی راه ها

لاورنس راه خود را از استاد ویلیم جدا کرده و به تأسیس Healing Church (کلیسای شفا بخشی) همت می گمارد که بسیاری از اعضای آن پزشکانی مبتدی یا راهبه بوده و با خون آشنایی نسبی داشتند. لاورنس با آگاهی از تأثیر شگفت انگیز درمانی خون باستانی، درصدد درمان مردم و تکامل انسانی می افتد. او Blood Ministration یا وزارت خون را نیز تأسیس می کند که کارش تصفیه خون اعلا و سلامتی دادن به مردم و شفا بخشی به بیماران لاعلاج و درماندگان می شود، چنانچه در بازی بارها با NPC هایی برخورد می کنیم که جهت سلامتی یافتن به این شهر آمده اند.(خود کرکتر بازی نیز در یکی از تریلرهای قبل از انتشار بازی به عنوان کسی که به قصد درمان و استفاده از خون شفابخش به شهر می آید، معرفی می شود).

حتی این سازمان پا را از این نیز فراتر گذاشته و انواع مختلف خون را کشف و برخی از آنها را ممنوع و برخی دیگر را جایز می کند که در ادامه بدان پرداخته خواهد شد.

اما منبع این خون خدایی که همواره به مانند ماده ای اعتیاد آور و نوشیدنی بین مردم شهر رایج شده بود و بسیاری را دایرالخمر کرده بود، چه بوده است. مگر کشف این نوع خون در معابد زیر شهر کفاف این همه اعتیاد مردم شهر را که بدان نیز اشاره شده است را می داد؟

Once a patient has had their blood ministered, a unique but common treatment in Yharnam, successive infusions recall the first, and are all the more invigorating for it.

No surprise that most Yharnamites are heavy users of blood.

توضیح اعتیاد مردم یارنام به خون

هم Healing Church و هم Byrgenwerth بعد از جدایی راهشان به مانند سابق همواره افرادی را به معابد زیر شهر می فرستادند تا کشف ها و غنائیم جدیدی پیدا کرده و از آن در راه رسیدن به هدفشان استفاده کنند. اعضای Healing Church در یکی از این سفرهای اکتشافی خود در یکی از معابد بسیار قدیمی و باستانی به Great One ای برخورد می کنند به نام Ebrietas, Daughter Of Cosmos که به نظر جدای از Great One های دیگر افتاده. او طبق گفته بازی با میل خود با انسانها همکاری کرده و در نتیجه او را به قسمت محرمانه ای از شهر به نام Upper Cathedral Ward برده و جمعی از کشیشان محقق نخبه Healing Church تحت نام سازمانی به نام Choir مطالعه بر روی او و دیگر زوایای Great One ها را آغاز می کنند.

It was also the first Great Chalice brought back to the surface since the time of Byrgenwerth, and allowed the Choir to have audience with Ebrietas.

اشاره به دست یابی کلیسا به Ebrietas

(همانطور که از اسم او بر می آید، Ebrietas در زبان لاتین به معنای مستی است که نشان از منشأ استفاده زیاد خون شهر بصورت مستقیم یا غیر مستقیم از او است. علاوه بر آن، توضیح فرزند کیهان در ادامه اسم او نیز دلالت بر کیهانی و آسمانی بودن Great One ها و مقام این خدا می کند).

اعضای این نهاد با وجود اینکه از کلیسا مشتق شده و جزو افراد کلیسا بودند، ولی به خاطر احترام زیادی که به استاد ویلیم و طریقت او داشتند چشمان خود را می بستند تا از درون ببینند. (البته مطالعات و تحقیقهای دیگری نیز در Choir انجام می گرفته که در داستان بازی اصلی به آن پرداخته خواهد شد).



بستن حتی چشم مجسمه ها در Choir در الهام از استاد ویلیم

علاوه بر Choir، تشکیلات دیگری نیز به نام Mensis نیز از کلیسا جدا شد که کابوس را به عنوان راه ارتباطی با خدایان انتخاب کرده بودند و در کنار آن نیز به انجام آزمایشات دیگری نیز می پرداختند که کم کم روال انسانی و خیرخواهانه خود را از دست دادند. در قسمت داستان بازی اصلی بیشتر به کارهای این گروه پرداخته خواهد شد. استاد ویلم نیز در این مدت افرادی را به معابد زیر شهر می فرستاده که ماحصل آن کشف عظیمی به نام استفاده از بند ناف کودکان خدایان بوده و همینطور که در ادامه خواهیم دید تاثیر زیادی بر سرنوشت یارنام خواهد گذاشت.

### ویرانی آغاز می شود

کارها به خوبی برای لاورنس پیش میرود. مردم هر روز دیوانه وار خون می نوشند و دردها شفا پیدا می کند و مطالعاتی محرمانه بروی Great One کشف شده و تلاش برای ارتباط با کیهان ادامه دارد تا اینکه به یک باره همه چیز از هم می پاشد. بیماری خونی بین مردم شهر شایع می شود. بر طبق شواهد، انتقال بیماری از طریق بو نیز جزو شایع ترین انواع انتقال بوده(برای همین در جلوی برخی خانه ها رایحه هایی روشن است و یا اینکه در کلیسای اودن کوزه های بسیاری را می بینیم که بر اساس ادعاها پر از رایحه های معطر بوده و هیولا ها را از ورود به آن باز میدارد)



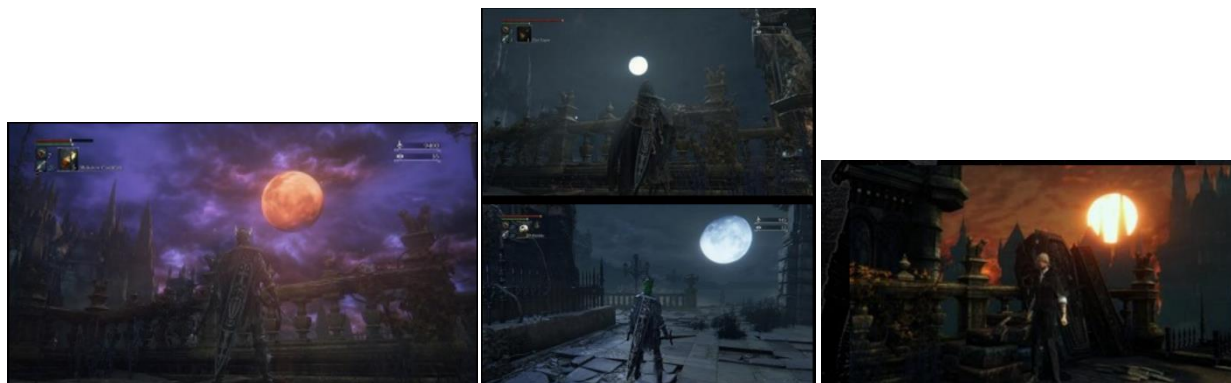
کوزه های پر از رایحه در کلیسای اودن



رایحه ها جلوی در

مردم کم کم به هیولا تبدیل می شوند و هر کس از خون بیشتر استفاده کرده باشد، به هیولای بزرگتر و درنده تری مبدل می گردد. کلیسا کم کم اوضاع را خطرناک دیده و به صورت مخفیانه شروع به استخدام Hunter یا شکارچی برای کشتن این هیولاها می کند. برای اینکه ترس بین عموم مردم شایع نشود، کلیسا از شکارچی ها میخواهد تا به صورت مخفی و با لباسهای شخصی و نامتمایز از افراد عادی به شکار هیولا بپردازند.

در نوشته های بازی به این مطلب اشاره می شود که هر گاه ماه قرمز شده و به زمین نزدیک می شود انسانهای آلوده به هیولا تبدیل شده و در این شبها شکار شروع می شود که به آن "شب شکار" گفته می شود. (ماه در این بازی به عنوان یکی از رازهای سر به مهر بازی است و اشاره مستقیمی به اینکه بیانگر چه چیزی است نشده، ولی آن را می توان به عنوان بزرگترین Great One و ناظر کاینات و یا احتمالا یکی از قویترین Great One های ذکر شده در بازی مانند Oedon در نظر گرفت. (در مورد ماه بیشتر بحث خواهد شد))



از راست به چپ : حالت ماه در شب شکار و ابتدای بازی - حالت ماه بعد از کشتن املیا و حمله نکردن بسیاری از موجودات و حالت رایج ماه در کابوسها - حالت ماه بعد از کشتن ROM که به نام آسمان Paleblood معروف بوده و باعث وحشی تر شدن و حیوانی تر شدن هر چه بیشتر مردم و آشکار شدن مراسم آیینی Mensis می شود.

اینجاست که Gherman یکی از مهمترین شخصیت های بازی وارد می شود. او به عنوان اولین هانتز یا شکارچی کار بر روی ساخت سلاحهایی سریع و لباسهایی سبک را برای مقابله با هیولاها شروع می کند، زیرا او عقیده داشت که در مقابل هیولاها باید حرکاتی سریع و چابک داشت. او به عنوان اولین شکارچی چندین شاگرد را در کنار خود تربیت کرده، کارگاهی را در منطقه Healing Church Workshop به راه می اندازد و مشغول به شکار مخفیانه هیولاها می شوند.



گرمن پیر

*The hunter's emphasis on engaging beasts with speed, and therefore selecting lightweight attire, no doubt traces back to Gehrman's own combat style."*

استایل گرمن در مبارزه با هیولاها به عنوان الگویی بین شکارچیان پذیرفته شد

ولی این کافی نیست و اشتهای سیری ناپذیر مردم برای خون طبیعتاً هیولاهای بیشتری را نیز تولید می کند و تعداد هیولاها کم کم بیشتر شده و اوضاع رو به وخامت می گذارد. اولین منطقه ای که خطر به حد هشدار میرسد Old Yharnam بوده که کم کم همه چیز از دست شکارچیان مخفی خارج شده و هیولاها و خبر حضورشان کل یارنام را به وحشت می اندازد و کلیسا را مجبور به واکنش سریع کرده و آنجا را قرنطینه می کنند.



چشمها و بینی های بسته حتی در طراحی مجسمه های شهر هم مشهود است.

در بازی به انواع مختلفی خون اشاره می شود ولی تفاوت و مبدأ آنها به طور واضح بیان نمی شود:

- Paleblood (خونی که گیمر به طلب آن به یارنام آمده)
- Forbidden Blood (خونی که توسط کلیسا ممنوع اعلام شده و طبق نوشته ها با خیانت یکی از محققان Byrgennwerth به قلعه Cainhurst برده شد و مبدأ خون شیطانی و کثیف برای فرقه Vileblood شد که به دنبال Bloodreg یا رسوبات خون در شکارچیها هستند. همچنین در DLC نیز با خونی که Vermin یا حشره ای در داخل آن است مواجه می شویم که آن نیز خون مورد علاقه یک گروه بوده و به نظر ممنوع میرسد.)

"Once, a scholar betrayed his fellows at Byrgenwerth, and brought forbidden blood back with him to Cainhurst Castle. It was there that the first of the inhuman Vilebloods was born. The Vilebloods are fiendish creatures who threaten the purity of the Church's blood healing. The Ruler of the Vilebloods is still alive today."



Vermin

محققی که خون ممنوعه را به Cainhurst برد

- Old blood (خون خدایان باستانی)
- Ashenblood (خون خاکستری که به نظر خون آلوده باشد)

که در این منطقه Ashenblood باعث شیوع بیماری شده است.

Used to treat ashen blood, the baffling sickness that ravaged Old Yharnam long ago.

آیتم Antidote ابتدا برای درمان Ashenblood مورد استفاده قرار می گرفته ولی کافی نبوده

در این حین گروهی از شکارچی ها به نام Powder Kegs که برای مقابله با هیولاها به مخفی کاری و سلاحهای سرد اعتقاد چندانی نداشتند، با دیدن درماندگی هانترهای مخفی و اولیه کلیسا فرصت را غنیمت شمرده، پا به عرصه می گذارند و با اختراع سلاحهای گرمی که انفجارهای شدیدی در پی دارند شروع به قتل عام هیولا و همینطور مردم منطقه Old Yhanram می کنند. فاجعه ای رخ می دهد و سلاخی تمام عیار صورت می گیرد. کلیسا این دسته از شکارچیان را مجازات و منطقه را برای همیشه می بندد، ولی دیگر ماجرای هیولاها و شکار مسأله ای پنهانی نبوده و به امری رایج در خیابان های یارنام تبدیل می شود. شکارچیان دیگر نیازی نیست مخفی شوند و شکار به پیشه ای رایج در یارنام تبدیل می شود و کلیسا از پزشکانی نیز در تشخیص بیماری بین مردم کمک می گیرد. با علنی شدن دلیل و فلسفه شکار، برای اینکه شکارچیان از شکار خود قویتر باشند نیز کلیسا نوعی خون قویتر به آنها می خوراند و اینگونه میشود که هانترها خود حامل خونی قویتر از مردم عادی شده و جذابیت خاصی برای شکار شدن می یابند.

ولی مصیبت بزرگتر این است که خود شکارچیها نیز رفته رفته دچار این بیماری شده و به هیولاهایی قویتر(چون خود خون قویتری استفاده کرده و بیشتر از مردم عادی با خون سر و کار دارند) می شوند و به همین دلیل کلیسا شروع به استخدام افرادی به نام "شکارچی شکارچیان" می کند تا فقط شکارچیان هیولا شده و معتاد به لذت خون راه، بکشند. اکثر آنها نیز طبق گفته بازی از خارج شهر آمده و مشغول به این کار می شوند.

بیماری فقط برای مردم عادی نیست و اعضای Healing Church را نیز درگیر خود میکند و هر چه در این تشکیلات بلند مرتبه تر باشید و خون بیشتری استفاده کرده باشید، به هیولای بزرگتری تبدیل خواهید شد.

پس خود شکارچیان و افراد کلیسا نیز رفته رفته به بزرگترین تهدیدات شهر تبدیل می شوند. کلیسا نیز در ابتدا برای ترور اعضای هیولا شده کلیسا و درز نکردن خبر آن به بیرون از ترور کنندگانی کمک می گیرد که در DLC گیمر با آن آشنا می شود و نیز Ludwig را به عنوان اولین شکارچی رسمی و علنی کلیسا معرفی و با اعطای اختیارات تام، او را مسیول نجات شهر می کند.

A unique trick weapon  
contrived by Archibald, the  
infamous eccentric of the  
Healing Church workshop.

Archibald جزو محققان کلیسا در اختراع سلاحهای برقی بوده است.

اولین کاری که لودویگ طبق گفته بازی انجام می دهد استفاده از سلاحهای کندتر ولی در عوض بزرگتر و مرگبارتر نسبت به هانترهای اولیه به دلیل بزرگتر شدن هیولا ها است. او مدتی به همین منوال به مبارزه با هیولاها می پردازد و از افراد قوی هیکل زنگوله به گردن کلیسا نیز برای کشتن افراد آلوده(یا گاهی بی گناه) استفاده می کند(که بعد از مبتلا شدن بسیار عظیم الجثه شده و در بازی از دشمنان نفس گیر بازی به شمار می روند) تا اینکه او نیز اوضاع را خارج از کنترل دیده و این بار از مردم عادی شهر برای مبارزه با هیولا ها کمک می طلبد و این چنین است که شهر غرق در خون و وحشت می شود.

Church Giants are servants of the  
Healing Church in Yhanram. Since  
the Church is responsible for the  
treatment of the scourge plague,  
they send these large servants to  
hunt the citizens who have been  
infected with the disease. It is  
said that, when the inhabitants of  
Yhanram hear a ringing bell, they  
close their doors and stay within.

توضیح استفاده از خدمتگزاران قوی هیکل در مبارزه با هیولاها

Ludwig's Rifle exhibits several  
departures from the  
workshop's design,  
suggesting that the Church  
anticipated much larger  
inhuman beasts.

استفاده از مردم عادی در بارزه با هیولاها

But not nearly enough to allow  
an ordinary man to stand any  
real chance against the  
beasts.

استفاده از سلاحهای بزرگ و سنگین در زمان لودویگ

در گیر و دار بیماری خونی(و شاید قبل تر)، استاد ویلیم با استفاده از بند نافی که از Great one های نوزاد بدست می آورد( در معابد Isz که کلیسا Ebrietas را پیدا کرده بود، نوزادان Great One زیادی قابل مشاهده هستند که به احتمال زیاد از آنجا بدست آمده اند و در دانشگاه نیز گیمبر بر روی میز با جنین های تشریح شده بسیاری مواجه می شود)، درصدد برقراری ارتباط با خدایان بر میاد. اتصال مغز خود به چشم ها و رسیدن به آگاهی درون جزوی از این تحقیق بود.

*A great relic, also known as the Cord of the Eye. Every infant Great One has this precursor to the umbilical cord.*

متمایز بودن بند ناف هر نوزاد خدایی

*Provost Willem sought the Cord in order to elevate his being and thoughts to those of a Great One, by lining his brain with eyes. The only choice, he knew, if man were to ever match Their greatness.*

استفاده استاد ویلیم از بند ناف با وصل کردن چشمان به مغز برای تکامل و ارتباط با خدایان

فارغ از اینکه اینکه محصول کار او چه بوده، ولی نتیجه این عمل بروی خود او را می توان گوشه نشینی و نا خود آگاهی(یا دیوانگی حاصل از رسیدن به بینش بالا) و رشد ماده هایی بر روی بدنش که نشان از شروع تغییراتی در او جهت ارتباط یا تبدیل شدن به Great One هاست، دانست. و نتیجه تحقیق را نیز به احتمال بسیار زیاد ارتقا انسان(یا نوزادی) به مرتبه Great One ای به نام ROM یا ارتباط با او دانست که در دریاچه روبروی دانشگاه مستقر است. (بعدا در قسمت داستان بازی اصلی بطور مفصل به این موضوع پرداخته خواهد شد). در توضیحات نیز از ROM به عنوان راز استاد ویلیم یاد می شود که نشان از آگاهی خود او در خلق یا سیانت از ROM دارد.

*In his final years, Master Willem was fond of the lookout, and the rocking chair that he kept there for meditation. In the end, it is said, he left his secret with the lake.*

توضیح از چشم دور شدن استاد ویلیم در سالهای اخیر و نگهداری از رازش



رشد مواد خاص روی گردن استاد ویلیم

شاگردان باقیمانده در دانشگاه نیز کم کم به پیروی از استاد خود به بینش درون روی آورده و دیوانگی و تغییر ماهیت فیزیکی به سرنوشت آنها تبدیل می شود و یا سرنوشت نامعلومی پیدا می کنند (برخی نیز از آنجا به مکانهای دیگری مانند کلیسای اودن می روند که در بازی محل کار و نوشته هایشان بر این امر صحنه می گذارد).

**Three third cords.**

در دانشگاه در نوشته ای به استفاده از ۳ بند ناف اشاره شده است که مشخص نیست ایده چه کسی بوده و آیا از آن استفاده شد یا خیر.

بعدها نیز خود استاد ویلیم راه ورود به آنجا را محدود می کند و سپس کلیسا نیز راه ورود به آنجا را به کل ممنوع می کند که در داستان بازی به دلایل و جزئیات آن پرداخته خواهد شد.

این نوع از ارتباط با خدایان کم کم بین تمام فرقه ها رایج شده و توسط دیگر فرقه های درگیر نیز مورد استفاده قرار می گیرد.

## منبع بیماری خونی چه بوده است؟

نوشته های دقیق و مطالعه مکانهای بازی و همچنین گفته های ساکنین بازی به نفرینی دلالت می کند که توضیح داده می شود: نفرینی که سالهاست یارنام را به خاطر انجام اعمالی قبیح در بر گرفته و از طرف خدایان برای تنبیه مردم است. دلیل نفرین و این بیماری را میتوان در معابد Loran در زیر شهر جستجو کرد. طبق گفته های مهمی که در معابد زیر شهر Loran یافت می شود، برانگیختن خشم Great One ها در تخطی از استفاده از خون تنها برای استفاده جهت تولد نوزاد برای Great One ها و استفاده عمومی از خون باستانی خدایان، باعث شیوع بیماری مشابه بیماری هیولا در این مناطق شده و با وجود درمان و پیشگیری ها، آن مناطق به ویرانه ای تبدیل شده و هیولاها بر آن حکمرانی می کنند. در قسمتی نیز نقل قول شده است که برخی در زمان شروع بیماری در یارنام، یارنام را Loran ای جدید قلمداد می کردند.

*Curses are caused by inciting the anger of the Great Ones, and used to hex others. Special materials are required to complete the ritual.*

*There are trace remains of medical procedures in parts of ailing Loran. Whether these were attempts to control the scourge of the beast, or the cause of the outbreak, is unknown.*

*The inhuman beings known as the Great Ones imbued this Ring of Betrothal with some special meaning.*

*In the age of the Great Ones, wedlock was a blood contract, only permitted to those slated to bear a special child.*

*The tragedy that struck this ailing land of Loran is said to have its roots in the source of the beast.*

*Some have made the dreaded extrapolation that Yharnam may be next.*

ترس مردم از تبدیل یارنام به لوران جدید / توضیح رابطه خدایان با زنان تنها برای داشتن وارث / تلاش برای کنترل بیماری خونی در معابد لوران / خشمگین کردن خدایان و نزول نفرین بر مردم

نفرینی که مردم Fishing Hamlet در DLC نسبت به مردم یارنام و هانترها بر زبان می رانند هم، مصیبت دیگری است که علاوه بر نفرین اولیه بیشتر گریبان هانترها را گرفت. (این نفرین را به قطع یقین نمی توان به بیماری خونی مرتبط دانست) قضیه به قرار زیر بوده است: در یکی از نوشته هایی که در دانشگاه Byrgenwerth قابل مشاهده است به این مطلب که " Great One ها را شکار کنید." و همچنین این مطلب که "تکامل بدون شجاعت امکان پذیر نیست" اشاره می شود.

*Master Willem was right.  
Evolution without courage will be the ruin of our race.  
Hunt the Great Ones. Hunt the Great Ones.*

این مطالب نوعی افراط گرایی (و یا شاید راه حلی حقیقی) را در بین برخی از مستعلمان و دانشجویان استاد ویلیم نشان می دهد که یا برگرفته از تفکر و سخنان خود استاد بوده و یا تفکر افرادی همچون لاورنس بوده است (محتمل به نظر می رسد) که البته منشأ و محل تأثیر گیری از آن چندان مشخص نیست. همین نگرش سبب می شود که برخی از هانترها به همراه اعضای از دانشگاه به منطقه Fishing Hamlet رفته و دست به فاجعه ای بزرگ بزنند. فاجعه ای که نفرینی را برای آنها و نسل شکارچی ها (و یا شاید یارنامیها) تا به پایان عمر به همراه خود می آورد.

قضیه از این قرار بوده است که آنها به این منطقه رفته و در این منطقه یکی از بزرگترین Great One ها به نام Mother KOS که از آن به عنوان KOS یاد می شود را که از قضا هم صاحب بچه ای نیز در شکم خود بوده است، یا کشته و او را تشریح کرده و آزمایشات بسیاری بر روی او انجام می دهند (بعید به نظر میرسد) و یا او از قبل مرده و تنها او و فرزندش را که سالم مانده بوده تشریح می کنند که توضیح دوم این مسأله بر اساس توضیحات بازی محتمل تر به نظر میرسد. رها شدن او در کنار ساحل به بدترین نحو ممکن و انجام آزمایشات بر روی او و مخلوط شدن خون او به آب دریا و انجام آزمایشاتی وحشیانه بر روی مردم، مردم آن منطقه را به اشکال کریهیی در آورده و به کل زندگی آن مردم را تباه می کند.



انجام اعمالی وحشیانه روی مردم منطقه برای پیدا کردن و درآوردن چشم آنها

البته در این بین، همه هانترها نیز از این عمل خود راضی نبوده و همینطور که در بازی می بینیم، ماریای شکارچی که گرمین نیز به او علاقه بسیار داشته از کار خود پشیمان شده، سلاح خود را به چاه انداخته و از شدت عذاب وجدان خود را در محل سکونتش یعنی طبقه آخر Grand Cathedral گردن می زند. حرکتی که بسیار گرمین را متأثر کرده و از او در کارگاه خود نمونه ای عروسکی میسازد تا همواره یاد او را در ذهن خود داشته باشد.



عروسک ساخته شده از روزی ماریا در کارگاه شکارچی ها

بعد از اینکه نفرینی آغاز می گردد که به گفته Simon، یکی از هانترهایی که در بازی حضور دارد، هانترهایی که مست خون شده اند را به شکار بی نهایت در کابوس ها می کشد و آنها را دیوانه وار در این کابوس گرفتار می کند. (بیش از این اشاره مستقیمی به این نفرین نمی شود ولی شاید این نفرین تنها بیماری خونی را تشدید کرده باشد).

## تأسیس رویای شکارچی

لاورنس و یاران او (احتمالاً گرمین نیز در بین یاران بوده است) نیز در ادامه با استفاده از بند ناف با Great One ساکن ماه که بی نام است و در بازی از او به عنوان حاضر در ماه یا Moon Presence یاد می شود و احتمالاً خود یک Great One است، در زمانی که دقیقاً بیان نمی شود ارتباط برقرار می کنند. (اینکه جمله آخر این توضیح یعنی Paleblood به چه چیز دلالت می کند مشخص نیست.... ولی میتوان اینگونه برداشت کرد که آنها به دنبال Paleblood بوده یا با خدای صاحب Paleblood کار داشته اند)

The nameless moon presence  
beckoned by Laurence and his associates.  
Paleblood.

توضیح مهمی که در دانشگاه بر روی میز دیده می شود.

اینکه ماه در این بازی چیست و به چه علت به اشکال مختلف در میاد مشخص نیست ولی به عقیده نگارنده می تواند مربوط به خدای پر قدرت بازی یعنی Oedon باشد که طبق تعاریف بازی تنها خدای بدون بعد فیزیکی بوده و در اساطیر اسکاندیناوی نیز از اودن به عنوان خدای خدایان یاد می شود ( نماد Great One ای بسیار قدرتمند که وجه فیزیکی نیاز ندارد) یا حتی ماه می تواند نماینده بزرگترین Great one ای که در بازی نامی از آن برده نشده باشد و یا حتی خود Moon Presence باشد.



یکی از آثار معروف Lovecraft

اینکه دلیل ایجاد رابطه لاورنس و همراهانش با او چه بوده مشخص نیست، ولی:

- می توان آن را صرفاً رسیدن به بینش بالاتر و تعالی فرا انسانی دانست (که چندان محتمل به نظر نمی رسد).
- می توان آن را بخاطر کمک خواستن از Great One ای برای پایان دادن به بیماری خونی قلمداد کرد که راه حل Moon Presence، گماشتن گرمی به عنوان ناظر یک رویا و ایجاد چرخه جمع کردن خون باستانی خدایان از رگ های هیولاها توسط هانترها و در نهایت کشتن هانتر و خارج کردن او از چرخه رویا و جمع کردن آن خون توسط Moon Presence دانست که در بازی نیز می بینیم که این Great One میزان خون بسیار بیشتری نسبت به Great One های دیگر دارد. (محتمل به نظر می رسد).
- همچنین می توان اینکار را دسیسه ای از جانب برای تأسیس دنیای رویا و فرستادن هانترها به شکار Great One های دیگر دانست. (البته در بازی نسبت به عداوت Great One ها با هم مطلبی ذکر نشده است).
- و یا می توان Oedon را به دلیل برخی موارد (همچون استفاده از صدای خون برای آپگرید - اشتیاق شدید اودن بین خداهای دیگر به خون) حاضر و سبب در رویا دانست و Moon Presence را گماشته او تصور کرد.



And so Logarius donned the crown of his own volition, determined to prevent a single soul from stumbling upon the vile secret.

What visions did he see, sitting serenely upon his new throne?

Logarius چه چیزی در ملکه دید که همه زندگیش را وقف محبوس کردن او کرد؟

This paper thin silver armor is said to deflect blood of ill-intent, and is what allows royal guards to capture prey for their beloved Queen, so that one day, she may bear a Child of Blood.

انتظار طرفداران از ملکه برای فرزند آوری

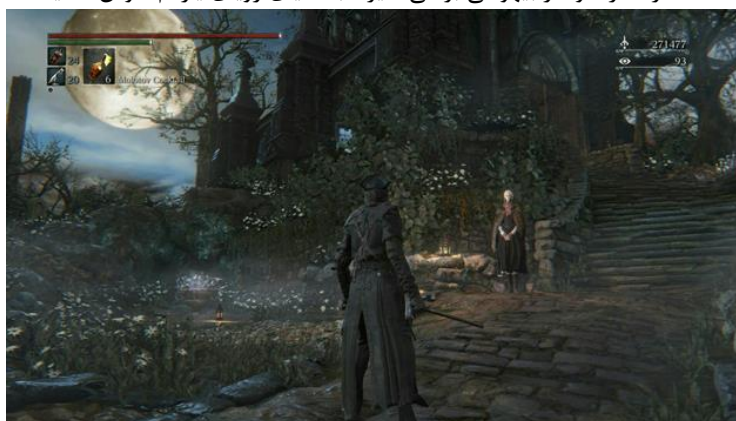
## داستان بازی اصلی:



توجه:

داستان علاوه بر روایت پیشروی بازیکن در بازی، اتفاقات و پیش زمینه های داستانی تکمیل کننده Lore بازی نیز بیان خواهد شد:

کرکتر گیمر (که از این پس تنها به عنوان گیمر از آن یاد خواهد شد) به قصد استفاده از خون شفا بخش یارنام به این شهر سفر می کند و در ابتدای بازی می بینیم که فردی که بر روی ویلچری به مانند ویلچر پزشکان Blood Ministration نشسته است، در جواب ما برای درخواست "خون پاک و سفید" یا Paleblood (احتمالا یا منظور خون پالایش شده و شفابخش بوده و یا خون باستانی اعلائی یک Great One که قدرت شفابخشی و تعالی دارد) یارنام را محل مناسبی برای دریافت آن عنوان کرده، ولی در عوض کاغذی را به امضا گیمر می رساند که حاوی قرار دادی بوده (رفتن به رویا و خدمت در مقام هانتر) و سپس به اون آمپولی تزریق می کند (کاری که به نظر روی همه افراد تازه وارد شهر انجام می دهند). چند ساعت بعد گیمر با دیدن مسنجرهایی (موجودات کوچک با چهره های اسکلت مانند که تنها در رویا قابل دیدن هستند و به هانترها کمک می کنند) در کنار خود از بیهوشی بر می خیزد. به دنیای رویای یارنام خوش آمدید.



به خانه خوش آمدی، شکارچی خوب.

گیمر بعد از بیدار شدن خود را در کلینیکی می بیند و بعد از یک بار مردن در بازی به Hunter's Dream منتقل می شود. این مکان دقیقاً برگرفته از کارگاه قدیمی اولین شکارچی هاست است با این تفاوت که در رویا بوده، تحت نظر Moon Presence کنترل می شود و عروسکی که قبلاً گرمی برای زنده داشت یاد ماریا ساخته بود، جان یافته و در خدمت گیمر(هانتر است). در این رویا گرمی پیر که یک پای چوبین دارد(نشان از آسیب دیدن او در دوران هانتری است) و بر روی یک ویلچر نشسته نیز گیمر را با فضای آن مکان آشنا می کند.



ساختمان اصلی کارگاه شکارچیه در شهر یارنام

### نکات جالب داستانی که این مکان با خود دارد:

- عروسک با استفاده از انعکاس صدای خون شما، شما را لول آپ می کند که این عمل(استفاده از صدای خون) شدیداً توجه را به سمت توانایی خدای Odeon می برد که فرم فیزیکی نداشته و با صدا ارتباط برقرار می کند و صدای خون جزو ماهیت اوست. همچنین خون عروسک نیز سفید است که دلالت بر جان یافتن او از طریق یک Great One است(یا رابطه داشتنش با Great One) که می توان این نتیجه را گرفت که او خون و صدایش را گرفته و آن را به Great One داده و در عوض گیمر را لول آپ می کند.
- در دیالوگ هایش او به ساخته شدنش توسط انسانها و همچنین متعلق بودن دهها قبر در این مکان مربوط به هانترها می کند.
- داشتن حداقل یک Insight باعث زنده دیدن عروسک توسط گیمر میشود(یعنی اینکه زنده دیدن او نیاز به بینش دارد)
- در گوشه ای، در نوشته ای از گیمر خواسته می شود، برای تمام شدن رویا، منبع بیماری هیولا شدن را بیابد و گرنه شب شکار تا ابد ادامه خواهد داشت:

To escape this dreadful Hunter's Dream, halt the source of the spreading scourge of beasts, lest the night carry on forever.

- گاهی اوقات گرمی در خواب جملات مهمی را ادا میکند که در آن از لاورنس و استاد ویلیم میخواهد که او را از این رویای طولانی نجات دهند و هم اینکه از لاورنس به این خاطر که هنوز دیر کرده و دیگر برای نگهداری رویای شکارچی پیر است گلایه می کند. این گلایه از لاورنس و توضیحی که در در تروفی پایان دوم بازی نوشته می شود، به این مساله صحنه می گذارند که او بزور به عنوان ناظر رویا انتخاب شده و مجبور است سالها در این رویا بماند.(از طرف Moon Presence به نوعی وارث بالجبار شده است).

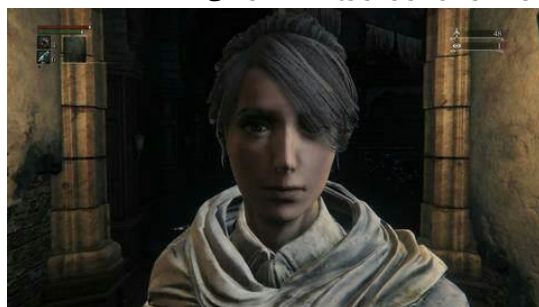
### Insight چیست؟

آیتم بینش که در بازی استفاده شده است، یکی از بهترین و زیباترین نمونه های فلسفه Lovecraft ای بازی است. بازیکن با ملاقات با باسهای بازی و دیدن مکانهای جدید به بینشش اضافه می شود و بعد از مدتی او می تواند برخی Great One های بازی را که قبلاً نمی توانست ببیند دیده، عروسک را زنده ببیند، صدای مرگو Great One کودک را شنیده و حتی باز شدن برخی درها توسط مسنجرها را ببیند که در بینش پایین دیده نمی شوند.(یعنی در کل با بالا رفتن بینش به مرتبه بالاتری میرسد). نکته جالبتر اینکه برخی دشمنان(مانند Mad Man) اگر آیتم بینش شما برابر ۰ باشد اصلاً دیده نمی شوند و حرکات برخی دشمنان در مقدار بینش بالاتر فرق می کند(مانند Church Servant) که نشان از دیدن ذات حقیقی این دشمنان در بینش بالاتر را دارد.

ولی بینش بیشتر هزینه هایی نیز در بردارد: Frenzy شدن بیشتر که در بازی مقاومت به Frenzy شدن شما را پایینتر می برد (در لغت به معنی آشفتگی است که به زیبایی "بینش بیشتر برابر با آشفتگی بیشتر" را تداعی می کند) و در عوض از شدت هیولا یا Beast بودن (یا در اصل نادانی) کمتر شما کم می کند. در نتیجه بازی با آوردن یک آیتم جالب هزینه و فایده هایی که مردم یارنام با رسیدن به بینش بالاتر را پرداخته اند نشان می دهد.

آیتم Madman's Knowledge نیز که در بازی اکثراً در مناطقی یافت می شود که مراسم آیینی بوده و مردم درصدد ارتباط با Great One ها هستند خود نشان از رسیدن به درک بالا (و گاهاً دیوانگی) در مواجهه با حقایق باستانی است.

گیمر بعد از آشنا شدن با چرخه حضور در رویا و برگشتن به شهر یارنام، با پیشروی در شهر به این نکته پی می برد که امشب شب شکار بوده و ماه در شهر قرمز رنگ شده و به جلو آمده است، در نتیجه همه در خانه خود مخفی شده و خیابانها پر از شکارچی و همچنین هیولا است. در ابتدای بازی بعد از بازگشت از Hunter's Dream می توان به همان کلینیک که گیمر از آنجا درخواستی رفت و با در بسته ای مواجه شد که دکتر لوسفکا زنی با لباس سفید در آن به درمان بیماران مشغول است. میتوان با انجام برخی کارها او را راضی به باز کردن در کلینیک و ورود به آنجا کرد ولی اگر اینکار را نکنند نیز می توان از مسیر مخفی دیگری در ادامه بازی (جنگل ممنوعه) به آنجا رسید. در حالت عادی او بخاطر ترس از هیولا بودن شما و مراقبت از بیمارانش در را بر روی شما باز نمی کند.



دکتر لوسفکا

نکته جالبی که در مورد او وجود دارد که این است که او بعد از مدتی با همان ظاهر، صدای متفاوتی خواهد داشت که نشان می دهد که خود او نیست و طبق گفته بازی لوسفکای تسخیر شده یا Imposed Losefka جای او را گرفته است.

از این مقطع به بعد او از گیمر میخواهد که اگر کسی در شب شکار جای امنی نیاز داشته باشد به اینجا مراجعه کند و بعداً که شما به آنجا میروید می بینید که او از طرف کلیسا و Choir بوده و با آزمایشاتی که بر سر مردم نگون بخت انجام داده آنها را به صورت Celestial هایی در آورده است. در نهایت نیز با بند نافی که از دانشگاه و استاد ویلیم دزدیده است سعی می کند تا به مانند دیگران با Great One ها ارتباط برقرار کرده (یا خود را از آنها باردار کند) که نتیجه مثبتی در بر نداشته و باعث جنون او می شود (او بعد از اینکار ادعا می کند که تصاویر و صداهایی که قبلاً نمی شنیده را می شنود (به بینش بالاتری رسیده است)).



دکتر لوسفکا بعد از استفاده از بند ناف به کلی دیوانه می شود

دکتر لوسفکای واقعی را نیز طبق آیتم خونی که از موجود Celestial جلوی در کلینیک از او می افتد، در آزمایشات خود به این روز در آورده است.

نکته جالب توجه در مورد این مکان این است که برروی تختی که به نظر در ابتدا شما از آن برخواسته اید نامه ای با مضمون " احضار به Cainhurst" دیده میشود که مشخص نیست چه کسی و با چه دلیلی آن را آنجا گذاشته است. ولی با بردن آن به مکانی خاص و استفاده از این دعوتنامه می توان به یکی از مهمترین قسمتهای شهر یارنام که اکنون به مکانی ویران و مرگبار تبدیل شده رفت. گیمپر در ادامه با NPC با نام گیلبرت آشنا می شود که او نیز به مانند گیمپر برای درمان به یارنام آمده و بعد از صحبت با ما، ما را برای رسیدن به Paleblood و ملاقات با کلیسا رهنمون می سازد(گیلبرت نیز به مانند ما در ابتدا هانتر شده و در خدمت کلیسا بوده است و سپس از رویا آزاد شده. استفاده از خون بیماری ناعلاج او را تا حد محسوسی درمان کرده و اکنون در خانه اش مخفی شده است). او نیز به نفرین شدن یارنام اشاره کرده و از گیمپر میخواهد که شهر را ترک کند.



گیلبرت

در ادامه با این مطلب که در شب های شکار کلیسا به مانند کاری که با Old Yharnam کرد، در مورد این منطقه هم قرنطینه اعلام کرده و پل رسیدن به منطقه Cathedral ward را مسدود می کند، مواجه می شویم.

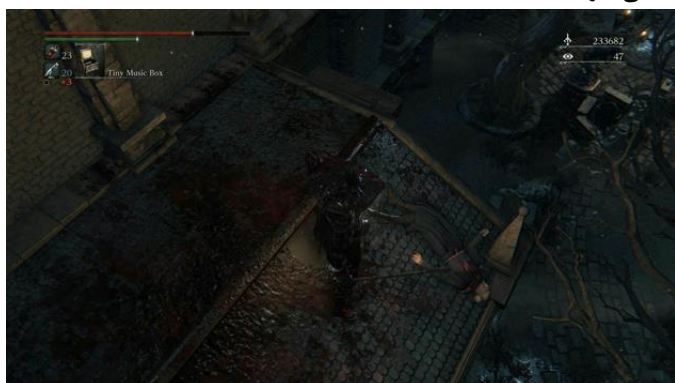
When the hunt began, the Healing Church left us,  
blocking the great bridge to Cathedral Ward, as  
Old Yharnam burned to the ground that moonlit night.

به سمت پل میرویم که در روی پل با هیولایی به نام Cleric Beast مواجه میشویم که قبلاً جزو افراد بلند پایه کلیسا و مأمور بسته نگهداشتن پل بوده ولی خود در این شب شکار به هیولایی بزرگ تبدیل شده است. در نتیجه پی به این مسأله می بریم که باید از مسیری دیگر به آن منطقه رسید و این همان عبور کردن از معبد Oedon است. در این منطقه به هانتری برمی خوریم به نام پدرگسکوین که او نیز به مانند ما از خارج شهر جهت استفاده از خون به شهر آمده و خانواده خود را نیز با خود آورده است. اما متأسفانه بیماری خونی در او اثر کرده و او را به هیولایی مخوف تبدیل کرده است و عطش سیری ناپذیرش به خون نیز باعث شده تا زنش را سلاخی کند.



پدرگسکوین

در شب های شکار وقتی زنگ کلیسا زده شود، یعنی اینکه شکارچی ها برای شکار دعوت می شوند. پدر گسکوین نیز به مانند همیشه اطاعت کرده و به شکار رفته بود، ولی سر مست شدن از خون باعث میشد او برگشت به خانه و خانواده اش را فراموش کند. در نتیجه همواره زنش با جعبه موسیقی کوچکی به راه افتاده و با نواختن صدای آن شوهرش را متوجه خود کرده و به خانه می آورد. ولی آن شب از بد حادثه، او جعبه موسیقی را فراموش کرده و همسرش را ملاقات کرده و از او خواسته بود که برگردد ولی همسرش که به هیولایی تبدیل شده بود و صدای موسیقی را نیز نمی شنویده او را کشته بود(در بازی میتوان از این جعبه برای کشتنش کمک گرفت)دو دختر او نیز که در خانه بودند در نهایت سرنوشت غم انگیزی سراغشان آمده و به تدریج در بازی کشته می شوند.



A small music box received from a young Yharnam girl. Plays a song shared by her mother and father.

Inside the lid is a small scrap of paper, perhaps an old message. Two names can be made out, however faintly.

Viola and Gascoigne.

توضیح جعبه موسیقی مربوطه گسکوین و همسرش جنازه همسر گسکوین که توسط خود او کشته شده است

قبل از برخوردن به پدر گسکوین به یکی دیگر از NPC های مهم بازی، Eileen برمیخوریم که با لباس مربوط به پزشکان دوران قرون وسطی(مانند کلاغ با منقار به سمت پایین که برای جلوگیری از انتقال بیماری از طریق تنفس و بو بوده و در مورد انتقال بیماری در این بازی نیز صدق می کند)برخورد می کنیم که خود را شکارچی شکارچی ها نامیده و به مانند ما از خارج شهر به یارنام آمده است.

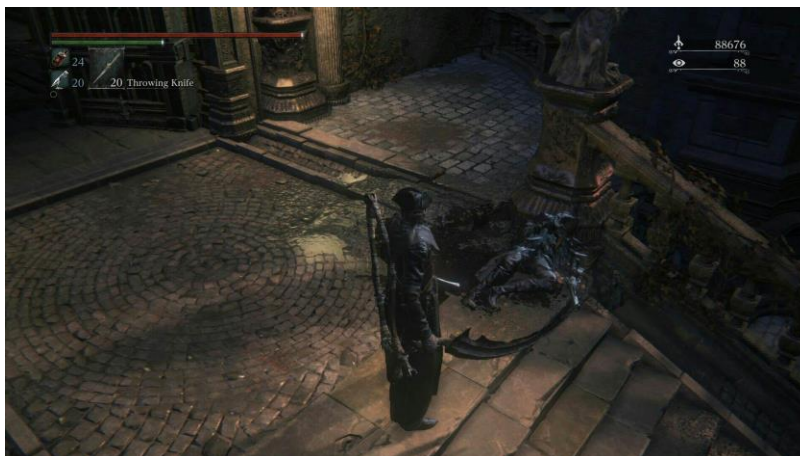
The Beak Mask is based on the masks doctors wore during the Bubonic Plague in the 14th century. These masks contained perfumes and scents to prevent the doctors from smelling the stench emitted by those infected with the disease, believed this to be one of the mechanisms of transmission of the plague.

اشاره به انتقال بیماری از طریق بو

نکات جالبی که در مورد او و دیالوگهای او وجود دارد :

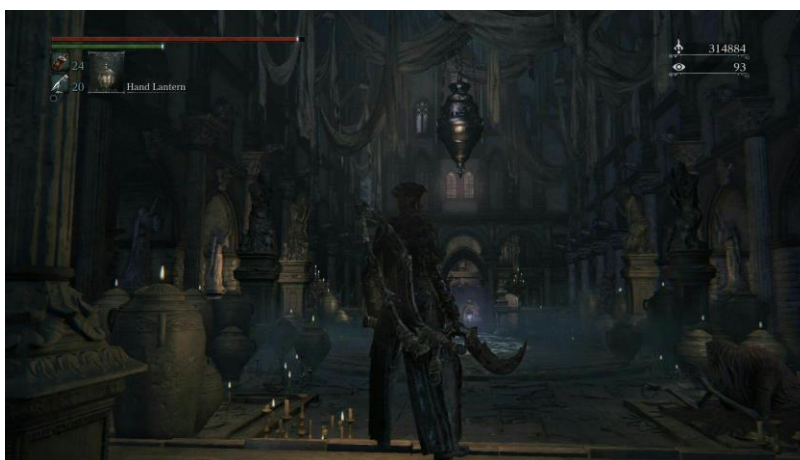
- وقتی در خط ماموریتهای او در پایان می گوید که دیگر رویا نمی بیند و این آخرین شانس زنده بودن او خواهد بود، نشان می دهد که یعنی تنها در چرخه رویا امکان مردن و زنده شدن به مانند گیمر وجود دارد.
- اگر به او کمک کنید او درصدد شکار یک شکارچی به نام Henryk است که از قضا با پدر گسکوین دوست بوده(به احتمال بسیار زیاد پدر زن اوست) و به مانند او خوی انسانی خود را از دست داده.گفتنی است او به سبب استفاده از خون عمر زیادی نیز دارد. بعد از کشتن او باز هم Eileen را در ادامه خواهید دید که اگر در کشتن هنریک به او کمک کرده باشید توسط یک شکارچی دیگر فرقه Vileboods مضروب و او را زخمی مشاهده خواهید کردش و می توانید از او دفاع کنید. وگر نه، او در محل کشتن Vicar Amelia

به شما حمله می کند و با گفتن این جمله که شما خوی انسانی خود را از دست داده و به هانتر خطرناکی تبدیل شده اید سعی در کشتن شما دارد.(به نظر خود او آلوده شده است).



Eileen زخمی شده و در حال از دست دادن خون است

بهر حال بعد از عبور از معبد اودن به کلیسای اودن میرسیم که یکی از مهمترین و کلیدی ترین نقاط بازی است. معبدی مربوط به خدای Great One، اودن که فردی گوژپشت متولی آن بوده و از گیمر میخواهد که در شب شکار هر کس را که می تواند نجات داده و به این کلیسا بیاورد چون این مکان جای امنی است و به گفته او با دهها کوزه معطر که جلوی ورود هیولا هارا می گیرد (و در اطراف کلیسا قابل مشاهده است) پر شده است.



کلیسای مرموز اودن

نکات جالب داستانی که این مکان با خود دارد:

- در ورودی کلیسا در اتاقی که به نظر مربوط به اتاق مطالعه یکی از دانشجویان Byrgenwerth است، درنامه ای به این مطلب اشاره می شود که عنکبوت واقع در Byrgenwerth (یعنی خدای Great One ساکن دریا ROM)، تمام مراسم آیینی را مخفی کرده و نیز سالهاست اجازه دیدن استادشان(ویلیم) را به کسی نمی دهند(یعنی تمام توجه استاد به ROM معطوف بوده یا او را در اختیار گرفته است).

The Byrgenwerth spider hides all manner of rituals,  
and keeps our lost master from us.  
A terrible shame. It makes my head shudder uncontrollably.

- اودن تنها خدای بازی است که برای خود کلیسا و معبدی داشته و یکی از Great One های شبیه Amygdala از دو طرف ورودی آن محافظت می کند(نشان دهنده اهمیت بالای این Great One بین بقیه آنهاست) این حد از قدرت و توجه به اودن در بازی، بسیاری از اتفاقات و جریانات بازی را به سمت او می برد.
- یکی از NPC ها که بعداً گیمر با او روبرو خواهد شد با آمدن به معبد اودن و سکنی گزیدن در آن از اودن باردار خواهد شد که می تواند نشان از حضور او در معبد باشد.(محتمل به نظر میرسد).

*Every Great One loses its child,  
and then yearns for a surrogate,  
and Oedon, the formless Great  
One, is no different. To think, it  
was corrupted blood that began  
this eldritch liaison.*

بند ناف نوزاد متولد شده در کلیسای اودن که به رابطه اودن با آن زن جهت فرزندآوری به دلیل فاسد بودن! خون زن اشاره می کند.

- برخی Dweller یا مرد کور گوژپشتی که کلیسا را اداره می کند را همان کرل، شاگرد استاد ویلیم می دانند، چون سرنوشت کرل در بازی بیان نمی شود و اینکه او با اودن رابطه نزدیکی داشته و کوری او نیز میتواند دلیلی بر بینش بالای درونی اش باشد.



Amygdala ای که از ورودیهای کلیسای اودن محافظت می کند

به هر حال گیمر بعد از رسیدن به این منطقه با یک سه راهی مواجه می شود که هر کدام مسیرهای مختلفی با خود به همراه دارد. برای مثال یک مسیر به ملاقات با زنی بدکاره به عنوان یکی از NPC های مهم بازی و مرد دیگری که در خانه روبرویی خانه اوست منتهی می شود. این زن بدکاره که Ariana نام دارد و به دنبال جای امنی برای مخفی شدن در شب شکار است، به دنبال گفته گیمر به کلیسای اودن میاد. همچنین آن مرد نیز (چون همه را دروغگو می پندارد با کمال تعجب اگر به او آدرس مخالف کلیسا را بدهید به کلیسا می آید!!!).



Ariana, زن بدکاره

در اینجاست که با برگشتن به Hunter's Dream و ملاقات گرم، او از معابد زیر شهر سخن گفته و یادآور می شود که سالهاست بسیاری از هانترها به آنجا رفته و در صدد کشف رازهای آنجا هستند. بسیاری از آنها با پیاله هایی مراسم آیینی انجام داده و به این معابد رفته اند، ولی بسیاری از آنها در مواجهه با اسرار خدایان دیوانه شده و در آنجا گم شده اند (که در بازی به دفعات می بینیم)، و بسیاری از این پیاله ها هم حال تنها در قعر این معابد و دخمه ها یافت می شوند. ولی یک از پیاله های مهم که گرم از قول شکارچی مرد قدیمی یا Old Hunter که قبر اون نیز در Hunter's Dream وجود دارد روایت می کند، در قسمتی از Old Yharnam بوده و اهمیت بسزایی برای رفتن به معابد دارد.

*Most tomb prospectors, members of the Healing Church chosen to explore the old labyrinth, are unable to withstand the weight of old knowledge, and go mad.*

*The Healing Church traces its roots to Byrgenwerth, and is therefore aware of the ruins' true importance.*

*They contain much more than mere hunter trinkets, indeed, they hide the very secrets of the Old Great Ones, sought after by those with the insight to imagine greatness.*

ارسال هانترها توسط کلیسا به معابد و

دست یافتن آنها به حقایق خدایان باستان

دیوانه شدن بسیاری از هانترها در معابد در مواجهه با حقایق خدایان

در نتیجه گیمر به سمت آن منطقه راهی شده و وقتی به آنجا می رسد با NPC به نام Djura مواجه می شود که گیمر را از ورود به این منطقه منع کرده و در صورت امتناع گیمر و ادامه پیشروی بر روی او آتش می گشاید. در این منطقه علاوه بر افراد بصورت هیولا و گرگینه در آمده، با هیولاهایی نیز مواجه می شویم که بنا بر سیرت استاد ویلیم در بستن چشم و دیدن از درون بر روی سر خود پارچه هایی کشیده و دید خود را گرفته اند (البته اینکار را در زمان انسان بودن انجام داده اند).



Djura

با پیشروی و ادامه در بازی با خود Djura مواجه میشویم که در ابتدا با ما دشمن است و اگر ما را بکشد جمله "باز هم رویا می بینی؟ پس دفعه بعد بیشتر در مورد شکار و نیتش فکر کن" را بر زبان می آورد که نشان از آگاهی او از چرخه رویا و نمردن ما در رویا و قبلاً حضور او در رویا دارد،(و اگر گیمر هیولای Dark Beast Paarl را که از قدیمی ترین هیولاهای منطقه Old Yharnam بشمار میرود را بکشد، آنگاه او با گیمر دوست می شود). او از جمله هانترهایی بوده که با هانترهای Powder Kegs دوست بوده و در قتل عام Old Yharnam شرکت داشته و بعد از آن واقعه به دلیل عذاب وجدان، از هانتر بودن دست کشیده است(به گفته بازی سالهاس که در انزوا زندگی میکند).



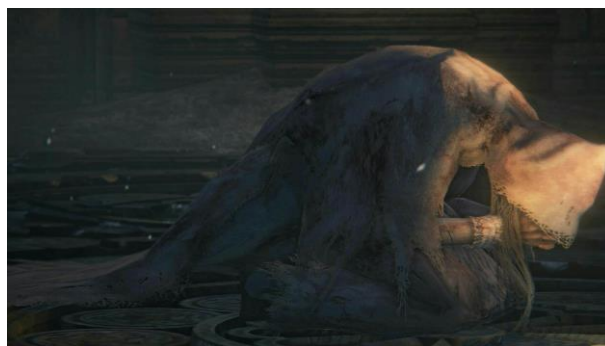
به سوی مبارزه با Blood Starved Beast

گیمر بعد از کشتن باس آن منطقه، Blood Starved Beast که فردی بوده که جهت مطالعه بیشتر کلیسا در مورد Great One ها در مراسم آیینی از آنها خون شفا بخش می گرفته (و در کلیساهای بسیاری افراد اینچنینی که به این شکل درآمدند وجود دارد). بعد از گرفتن پیاله گیمر میتواند با انجام تشریفات خاص بر روی پیاله ها به معابد زیر شهر برود که در قسمت داستان معابد به آن پرداخته شده است. بهر حال گیمر سپس بایستی به سمت جنگل ممنوعه و سپس دانشگاه Byrgenwerth برود.

It is suggested that the Blood-Starved beast was a person receiving blood healing as a part of rituals performed by Healing Church members in Old Yharnam in order to learn more about the Great Ones and the effects of blood healing. This is

منشأ هیولا شدن Blood Sterve ها

ولی طبق گفته آیتم های بازی تنها افراد خود دانشگاه از رمز ورود به جنگل و رسیدن به دانشگاه آگاه هستند و بعد ها نیز کلیسا آن منطقه را به عنوان منطقه ممنوعه اعلام کرده و تنها برخی افراد بلند پایه کلیسا رمز آن را دارند که Vicar Amelia به عنوان یکی از بلند مرتبه ترین افراد کلیسا رمز آن را با خود به همراه دارد. او در کلیسا در حال عبادت دیده می شد.



کشیش املیا

بعد از کشتن او که اکنون به هیولایی ترسناک تبدیل شده است، جمجمه لاورنس را می بینیم که بصورت هیولا بوده و نشان می دهد او نیز از نفرین خونی در امان نمانده و به هیولایی ترسناک بدل گردیده است(در DLC و در کابوس Old Hunter او را خواهیم دید که بصورت هیولایی بزرگ و آتشین در آمده است). با دست زدن به این جمجمه بازی در یک فلش بک به مکالمه لاورنس با استاد ویلیم، اخطار استاد در مورد خیانت او و استفاده از خون باستانی را نشان می دهد.

بعد از کشتن او به سمت در ورودی جنگل آمده و بعد از گفتن رمز (که همان جمله معروف Fear the Old Blood استاد ویلیم است) در باز می شود که در نمایی عجیب می بینیم که کسی که رمز را می خواهد خود سالهاست مرده.



کسی که چند ثانیه قبل رمز را خواسته بود، خود سالهاست مرده.

به گفته آیتمهای بازی، استاد ویلیم، دو فرد بسیار مورد اعتماد داشته که آنها را برای اکتشاف به معابد زیر شهر می فرستد و آنها بدلیل بردن پی بردن به دانش خدایان باستان دیوانه شده و برمی گردند. یکی از آنها از جنگل مراقبت می کند(که جسد او را در بازی می بینیم) و یکی هم جلوی در جنگل ایستاده و برای خواستن رمز عبور نگرهبانی می دهد(حتی بعد از دیوانگی هم وفاداری خود را ادامه می دهند). ولی نکته جالب اینجاست که او بعد از مرگ هم به کارش ادامه می دهد و در بازی می بینیم که او سالهاست مرده.(که این عمل را میتوان استعاره ای از وفاداری بیش از حد او و یا در رویا بودن ما فرض کرد که او می تواند در رویا و در ضمیر ناخودآگاهش نیز به این وظیفه ادامه دهد).

A watchman of Byrgenwerth guards the gate with a password, the sacred adage of the Grand Cathedral.

His pale countenance mimics the labyrinth watchers. Willem kept two loyal servants back at Byrgenwerth. When they were sent into the labyrinth, they encountered the eldritch Truth, and went mad. One became the password gatekeeper, while Does became a graveguard of the forest.

مواجه دو فرد قابل اعتماد استاد ویلیم با حقایق باستانی در معابد و دیوانه شدنشان

در این فاصله گیر می تواند به منطقه Hemwick Charnel Lane رفته و با در دست داشتن نامه دعوت به Cainhurst به این قلعه ویرانه و رها شده برود. اگر در این منطقه که قبلاً جنگل و البته راه رسیدن به قلعه بوده و اکنون به قبرستان بیشمار انسانهای کشته شده از بیماری و

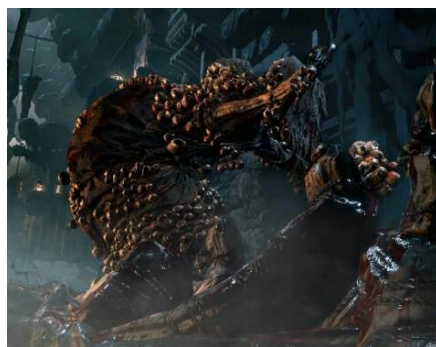
جادوگرانی که با وصل کردن چشم به تمام بدنشان قصد ارتباط با خدایان را دارند شده، نزدیک یک ستون هرمی بایستید، کالسکه ای از پل تخریب شده به سمت شما می آید.



قلعه Cainhurst



ستون هرمی



جادوگرانی که خود را با چشمان بسیاری پوشانده اند.

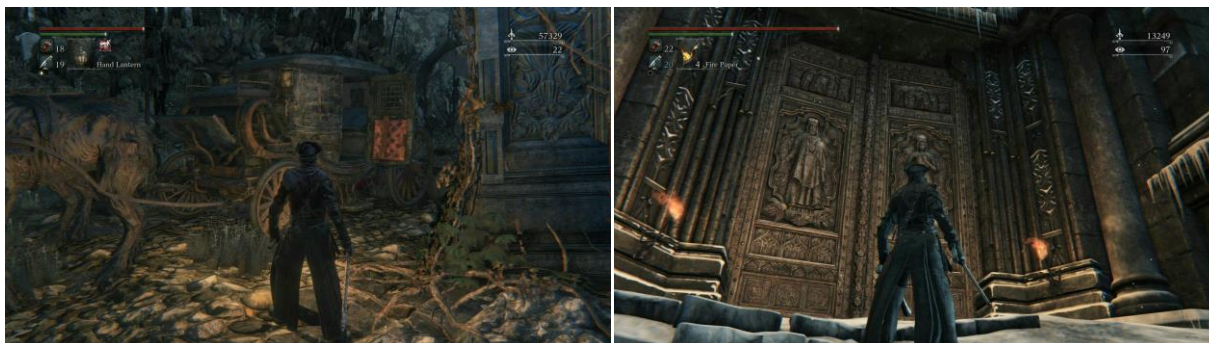
نکته جالب توجه اینکه وقتی کالسکه برای بردن شما می آید بدون راننده بوده و وقتی نیز جلوی قلعه شما را پیاده می کند نشان از این دارد که پل ورودی آن سالهاست تخریب شده و اسبها نیز از شدت سرما یخ زده اند که از متروکه بودن آن در سالیان اخیر حکایت داشته و کالسکه ای نیز که ما را به آنجا رسانده به نظر تنها در جهان رویا توجیه پذیر می باشد. گیمر بعد از ورود به آن و گشت و گذار در آنجا و مواجه شدن با خیل روح های کشته شده در قلعه به شوالیه Logarius رسیده و بعد از مبارزه با او و به سر کردن تاج توهم با ملکه Vile blood ها ملاقات می کند و از گیمر می خواهد که دنباله روی راه او شده و برای او Blood Dreg بیاورد.



باز بودن چشم مجسه های پرتعداد قلعه بر عکس شهر و کلیسا نشان از بی علاقگی Vileblood ها جهت برقراری ارتباط (حداقل بینش درونی) با خدایان

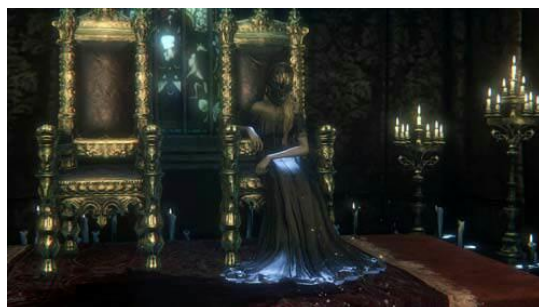
### نکات جالبی که در مورد این قلعه وجود دارد:

- کالکسه ای که شما را به آنجا می برد راننده ای ندارد، کسی که نامه احضار به قلعه را روی تخت شما می گذارد مشخص نیست و هم اینکه تنها جایی در بازی است که درها خود به خود باز می شوند.



درها در این قلعه خودبخود باز شده و کالسکه حامل شما راننده ای ندارد.

- ملکه در یک صندلی سلطنتی نشسته ولی صندلی بغل دستی او خالی است که دلالت بر وجود یک پادشاه می کند که حضور ندارد.....او کیست؟؟؟(می توان انتظار Oedon خدای بدون فرم را داشت؟؟؟ زیرا به گفته بازی اودن و پرستش کنندگانش اصلی ترین طرفدار خون و جواهره آن بودند و اودن هم بخاطر خون فاسد با Ariana رابطه برقرار می کند و چه فرقه ای در شهر یارنام بیشتر از Vilblood ها اینقدر اشتیاق به خون و مخصوصا خون ممنوع داشته اند؟)



صندلی خالی که هرگز کسی در موردش حرف نمیزند.

- طبق آیتم های بازی، این فرقه به جای خون عادی، مشتاق خون ممنوع و Blood Dreg یا ته نشین و چکیده خون بودند که ماده ای خطرناک و فاسد در خون بوده و همین دلیل باعث ترس و وحشت همگان و ممنوعیت کلیسا در مورد این ماده و حمله Executioners بود.
- ملکه نیز برای خود به دنبال جانشینی میگشته که در آن به عنوان Child Of Blood یاد میشود(حاصل رابطه ای با Great One باشد یا خیر مشخص نیست).
- بر اساس نوشته های آیتم بند ناف کودک زن بدکاره Ariana، اودن به دلیل فاسد بودن خون او قصد فرزند داشتن از او را داشته و خونی که فرقه Vileblood استفاده می کنند نیز خون ممنوع می باشد.
- با حلقه ای که در معابد مربوط به تمدن Pthumerian ها یافت می شود و مربوطه به ازدواج Great One ها با زنان این تمدن و ایجا رابطه خونی تنها جهت آوردن بچه ای برای Great One هاست، از او خواستگاری کنید جواب رد به شما می دهد.
- وقتی در معابد زیر شهر به معبدی که ملکه یارنام در آن قرار دارد برسید و سپس با او حرف بزنید، شما را تحسین کرده و می گوید که این تالار تنها متعلق به او نیست و به افتخار Cainhurst ساخته شده(با شما صمیمی تر می شود)
- ماه در هر حالتی که در شهر یارنام باشد، در این قلعه بصورت آرام و به حالت نقره ای خود است که میتوان آن را یا کابوس نامید یا مکانی که از خشم Great One نسبت به شهر یارنام در امان است.
- می توان الفرد را با نامه ای که از تالار ملکه بر میدارید(شامل دعوت نامه به این قلعه است)به آروزی دیرینه اش که کشتن ملکه است برسانید. او به قلعه آمده و ملکه را می کشد ولی چون او فنا ناپذیر است به طور کامل نمی میرد. ولی الفرد از صدمه ای که به او زده و وفاداری که نسبت به پیشوای خود داشته راضی می شود. ولی بعداً در صحنه ای عجیب می بینیم که او در یارنام خود کشی کرده است(علت خودکشی مشخص نیست).

تمام موارد ذکر شده در بالا به ارتباط خاص این ملکه با Great One ها و احتمالاً اودن جهت فرزندآوری دارد، که همین مطلب می تواند دلیل محبوس کردن او توسط Logarius و نامیرا بودن ملکه باشد.

بهرحال بعد از رسیدن به جنگل و عبور از مناطق مختلفی که در جنگل وجود دارد(مردمانی که از ترس بیماری به جنگل گریخته اند ولی خود آلوده شده اند، یا معابدی که مربوط به افراد بلند مرتبه کلیسا یا دانشگاه یا شاید فراتر بوده و حال پر از مارهای خطرناک است) و مبارزه با Shadow Of Yharnam که سه مرد بدون قیافه و با لباس سیاه هستند و در آیتم های بازی از آنها به عنوان خدمت گزاران ملکه و در جستجوی خون او یاد می شود، به دانشگاه می رسیم.



مقبره های بسیاری که در مسیر دانشگاه وجود دارد و چون دعا کنندگان بسیاری جلو آنها ایستاده و حتی جان داده اند، نشان از بزرگ بودن صاحبان قبر(شاید خدایان) دارد.

در آنجا متوجه می شویم که دانشجویان آنجا در پیروی از استادشان مغز خود را با چندین چشم متصل کرده و در پی دست یابی به بینش بالاتر و رفتن به مراتب بالا، تغییرات فیزیکی در آنها شروع به رخ دادن کرده است.

*This rune resonates with servants of the Queen, carrier of the Child of Blood, who yearn for their Queen's blood with little hope of requitement.*

خدمت گزاران ملکه

بعد از ورود به دانشگاه با یکی از هانترهای کلیسا مواجه میشویم به نام Yurie که خود محقق بوده و درصدد کشتن افراد غیر و جلوگیری از پرسه زدن گیمر در آن منطقه است که این کار، به علت سرسختی کلیسا در نگهداشتن راز موجود در دانشگاه و کشف آن توسط خود کلیسا است.

بعد از کشتن او و در حین گشتن در دانشگاه در نوشته های بین کتابها، به اینکه ROM توانسته به مقام Great One ای برسد و مورد حسادت دانشجویان بوده بر می خوریم. و بیان این مطلب که این عنکبوت تمام مراسم مذهبی را مخفی کرده است.

*The spider hides all manner of rituals, certain to reveal nothing, for true enlightenment need not be shared.*

در نوشته ای دیگر نیز به این مطلب که پایین آمدن ماه باعث هیولا شدن انسانها و همچنین نطفه گذاری Great One ها می گردد نیز اشاره شده است.

*When the red moon hangs low, the line between man and beast is blurred. And when the Great Ones descend, a womb will be blessed with child.*

وقتی ماه قرمز به پایین بیاید، مرز بین انسانیت و هیولا محو شده و وقتی خدایان نرول کنند، شکم زنی باردار خواهد شد.

به هر حال بعد از رسیدن به بالکن دانشگاه با استاد ویلیمی برخورد می کنیم که حرفی برای گفتن ندارد و تنها به دریاچه جلوی خود اشاره می کند که اگر به آن بپریم با ROM, Vacuous Spider برخورد خواهیم کرد.



تحقیقات دانشگاه که در آن چشم ها و جنین های بسیاری (جهت گرفتن بند ناف) دیده می شود

استاد ویلیم به دریا و راز درون آن چشم دوخته

*Eyes symbolize the truth Master Willem sought in his research. Disillusioned by the limits of human intellect. Master Willem looked to beings from higher planes for guidance, and sought to line his brain with eyes in order to elevate his thoughts.*

Great One ای که همانطور که از اسمش پیداست (Vacuous به معنی پوچ و تهی است و نشان از پوچ و تهی بودن این خدا و چندان قوی نبودن او و تنها استفاده از او جهت پنهان کردن مراسم آیینی خاصی دارد)، بعداً توسط خدایان به مقام Great One ای رسیده و در نتیجه جزو اقوام و Kin آنها حساب میشود. او چشمان بسیاری در سر خود داشته و به حالت عنکبوتی است که هنوز به فرم کامل خود نرسیده است (و یا شاید نوزاد بوده).

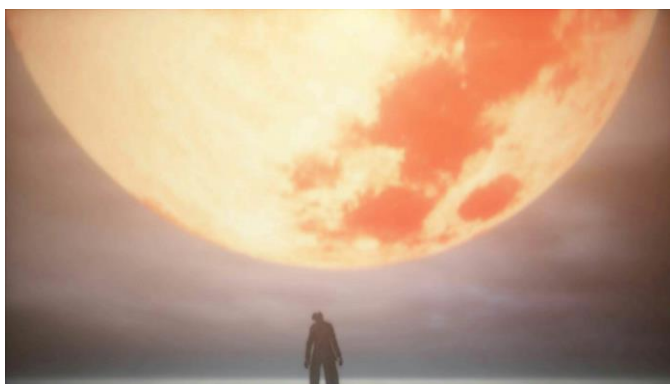


راز استاد ویلیم در دریای روبروی دانشگاه (به چشمان پرتعدادش در سر و بدن ناقص او توجه کنید)

**نکات جالبی که در مورد او وجود دارد:**

- مبارزه با او دقیقاً نقطه پیمایش داستان بازی است و باعث میشود ماهی که تا قبل از کشتن او با زمین فاصله داشته به یک باره به زمین نزدیک شود و بسیاری از اتفاقاتی که توسط ROM جلوی گرفته شده بود رخ دهد.

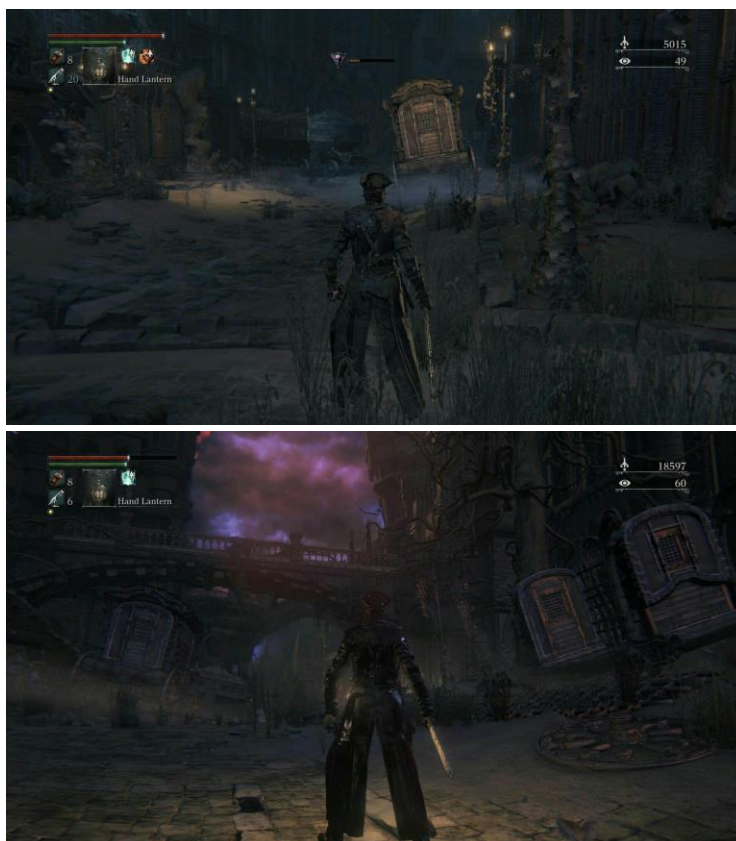
- در نوشته هایی که از کرل بجا مانده او در تماس با خدایان و شنیدن حرفایشان (بیشتر اودن) اینکه با غلبه بر صدای دریا می توان به حقایق آن رسید و همچنین سخنان میکلاش در مخفی کردن ROM در آب، می توان به این نتیجه رسید که بسیاری از مکان او آگاه بوده و برخی درصدد رسیدن به او بوده اند.
- در فرهنگ محلی آمریکا، ابزاری به شکل تار عنکبوت به نام Dreamcatcher یا گیرنده رويا، وظیفه جدا کردن و جلوگیری از ورود کابوس به روياها را داشته است که فلسفه طراحی و حضور ROM در این بازی نیز بر این اساس بوده است.



بعد از کشتن ROM، ماه بخاطر تاثیر گذاری مراسم آیینی Mensis حتی بسیار بیشتر از شبهای شکار به جلو می آید

- هر کودک خدایی بند نافش تاثیر خاص آن خدا را با خود به همراه دارد و احتمالاً ارتباطی که استاد ویلیم با ROM برقرار کرده همانطور که از اسمش پیداست، ذهنی تو خالی را با او اشتراک گذاشته و نتیجه دیوانگی استاد ویلیم در کنار رسیدن به بینش بالایش می تواند این نکته نیز باشد.
- اینکه هدف ROM از پنهان کردن مراسم چه بوده مشخص نیست (خواسته خدایان یا ....) و جالب اینکه دلیل آشکار کردن آن شاید علاوه بر خواست دانشجویان و افراد Mensis، خواست خدایی مانند اودن برای آشکار شدن مراسم Mensis و رهایی کودکش (که بعداً بیشتر بدان پرداخته خواهد شد) بوده باشد.
- در این لحظه بعد از کشتن ROM با ملکه یارنام روبرو میشویم که با غم و اندوه به ماه می نگرد و ماه بعد از دیدن او به زمین نزدیک می شود. ماه بیشتر از آنچه در شبهای شکار قبلی نزدیکتر و سرخ تر می شد، نزدیکتر و سرخ تر شده و این نوید هیولا شدن شدیدتر و تغییرات مصیبت بار بیشتری نسبت به شب های شکار قبلی را می دهد به عنوان مثال گیلبرت که در ابتدای بازی به ما کمک کرده بود به هیولا تبدیل شده و Ariana دچار حالت تهوع می شود (نشان از قرار یافتن نطفه در شکم او).
- بعد کشتن ROM عروسک در دیالوگی به گیمر می گوید که او را آرام تر دیده و صداهای باستانی زیادی را حس می کند که در رگ های او جریان یافته. (اشارات همیشه و همواره در بازی به سمت خدای اودن است).

بعد از این واقعه گیمر در Yahargul، روستای دیده نشده بیدار می شود. از این به بعد بینش بالا برای دیدن برخی نادیدنی ها مانند Amygdala ها نیاز نیست و این به دلیل کشته شدن ROM توسط گیمر است.



وضعیت روستای Yahargul قبل و بعد از کشتن ROM (به آسمان توجه کنید)

قبل از کشتن ROM در نقاط مختلف شهر مردان قد بلندی را می بینیم که گونی در دست دارند و اگر گیر را بکشند او را به زندانی مخوف می برند. این زندان همان زندان روستای Yahargul است که قبل از کشتن ROM به نام Hypogean Gaol نامیده می شود. آدم ربایانی مثل او و برخی افراد دیگر که خود را هانتز معرفی میکنند (و در اطراف ورودی روستا هستند) در اصل دزد بوده و با آدم ربایی و بردن انسانها به این زندان از آنها جهت انجام مراسم خاص خود استفاده می کنند که گیر از آنجا گریخته و به یارنام بر می گردد. (در این منطقه صدای دعاهایی را می شنوید که طنین انداز است و با نزدیک شدن به قسمتهای خاصی از منطقه این صداها بلندتر می شود که به نظر مربوط به انجام مراسم مدرسه Mensis و استادشان میکلاش برای رویا یا سایر مراسم آیینی است).

*The hunters of Yahargul answers to the village's founders, the School of Mensis. Hunters in name only, these kidnappers wear their black hoods low to shadow their eyes.*

آدم ربایان Mensis

بعد از کشتن ROM خواهیم دید که تغییراتی که در افراد روستا صورت گرفته و آن ها را به هیولاهایی قدرتمند تبدیل کرده، باعث کشته شدن این آدم ربایان قد بلند توسط آنها می شود.



آدم ربایان Mensis آیا Pthumerian ای هستند؟

(نکته جالب توجهی که در مورد این روستا وجود دارد این است که آدم ربایان قد بلند قبل از زمان کشتن ROM و زنان زنگوله بدست بعد از کشتن ROM، بسیار شبیه به Pthumerian ها و زنانی می مانند که در معابد Loran مربوطه به Pthumerian ها جهت درمان بیماری خونی وجود داشتند. بسیاری از وسایل مراسم آیینی نیز که توسط مدرسه Mensis استفاده می شود و در جای جای روستا نیز پیدا می شوند دلالت بر انجام مراسم آیینی مرتبط به پیاله ها برای رفتن به معابد زیر شهر را دارد که این نظریه را که احتمالاً میکلاش و منسیسیها با عده ای از Pthumerian های باقیمانده همکاری داشتند را تقویت می کند).



چه بلایایی که مدرسه Mensis بر سر مردم بینوای روستا و شهر نیاورده است.

در این روستاس که به این نکته پی می بریم که مدرسه Mensis که از کلیسا جدا شده است و جداگانه بر روی کابوس به عنوان منبع ارتباط با خدایان و انجام مراسم آیینی خاص برای ایجاد Great One ای از انسانها تلاش می کند، چه بلایی بر ساکنین روستا و همچنین خودشان آورده اند. کشتن صدها مردم بدبخت روستا و شهر یارنام و انجام مراسم مذهبی با آنها و استفاده بند نافی برای ارتباط با Great One مرگو که خود آگاهی در کابوس وجود دارد و استفاده از کلاههای قفس مانند توسط شاگردان مدرسه (که برخیشان لباس دانشگاه Byrgenwerth را بر تن دارند و نشان از سابقه حضورشان در آنجاست) و گیر افتادن در داخل کابوس و کشته شدنشان در جهان واقع (مدهای مدیدی است بدون آب و غذا بر روی صندلی به کابوسی تلخ رفته و مرده اند) از نتایج مصیبت بار اعمال این مرکز پژوهشی است. آنها حتی برای انجام مراسم آیینی خود ماه را نیز احضار کرده اند و باعث نزدیکی بیشتر آن و تبدیل بسیاری از انسانها به هیولاهای کریه المنظری شده اند که تنها ROM جلوی تاثیر و نمود آن را گرفته بود.

Madmen toil surreptitiously in rituals to beckon the moon.  
Uncover their secrets.

سعی بسیار مدرسه منسیس بصورت مخفیانه در احضار ماه در مراسم آیینی اشان.

Ritual secret broken.  
Seek the nightmare newborn.

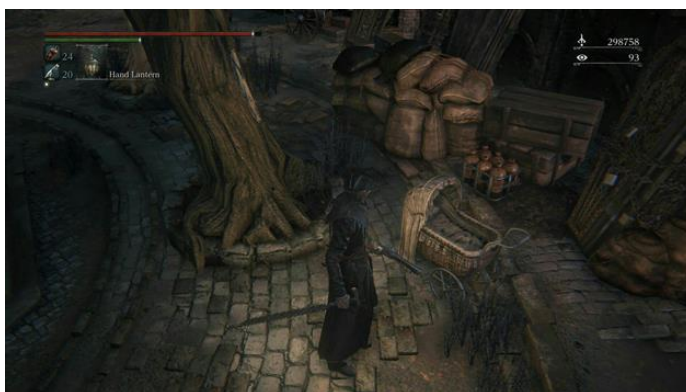
گشوده شدن راز مراسم آیینی و جستجوی کابوس جدید تولید شده توسط میکلاش

The Mensis ritual must be stopped,  
lest we all become beasts.

اشاره به تبدیل شدن به هیولا در صورت ادامه یافتن مراسم منسیس در نزدیک کردن ماه و شکنجه و کشتن مردم

نکته جالب توجه این است که برای رفتن به تشکیلات Choir در Upper Cathedral Ward با در بسته ای مواجه می شوید که کلید آن را می توانید از جسد یکی از اعضای Choir در روستای Yahargul بدست آورید. این موضوع نشان می دهد که میکلاش و یارانش حتی به اعضای Choir نیز که از کلیسا جدا شده اند هم رحم نکرده اند و می توان از اعضای مدرسه Mensis به عنوان سیاهترین فرقه بازی نام برد(بقیه تفکرات یا فرقه ها حالت خاکستری دارند) که با کلیسا نیز عداوت و دشمنی داشته اند. با برداشتن کلید و برگشتن به Upper Cathedral Ward میتوان به مقر Choir رفت. جایی که با حقایق بسیاری در مورد آزمایشات آنها و آنچه که بدست آورده و بر سر شهر آورده اند آشنا می شویم.

در شهر یارنام با وجود بیماری وحشتناک و دریایی از تابوتها هیچ تابوت کودکی در بازی وجود ندارد و تمام کالسکه های بچه ها نیز خالی است که نشان از دزدیدن یا تقدیم کودکان به کلیسا و البته Choir است تا با آنها آزمایشات مخصوص تبدیل کردن این کودکان به Great One ها را انجام دهند.



کالسکه بچه ها در کل شهر خالی است.

به همین دلیل در این منطقه با کودکان بسیاری به فرم نوزادان Great One روبرو می شویم که حاصل تغییرات بر روی آنها جهت تبدیل به بچه Great One هستند.

The Orphanage, shadowed by the Grand Cathedral, was a place of scholarship and experimentation, where young orphans became potent unseen thinkers for the Healing Church.

The Choir, that would later split the Healing Church, was a creation of the Orphanage.

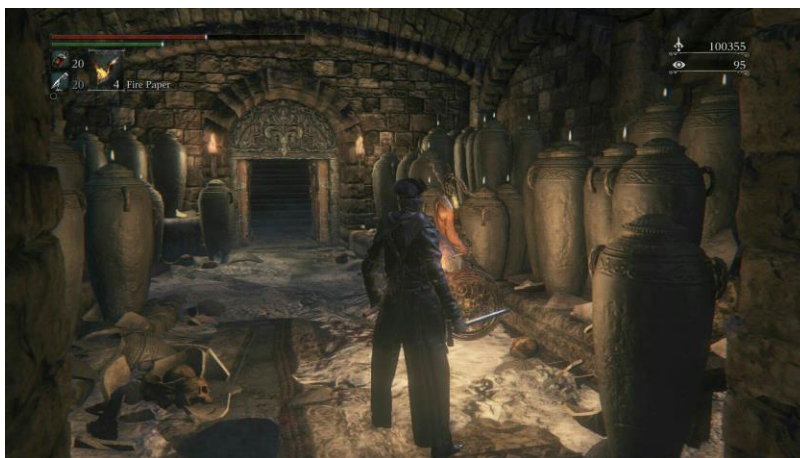
Long ago, the Healing church used phantasms to reach a lofty plane of darkness, but failed to make contact with the outer reaches of the cosmos.

Remnant of the eldritch truth encountered at Byrgenwerth.

Use phantasms, the invertebrates known to be augurs of the Great Ones, to partially summon abandoned Ebrietas.

The initial encounter marked the start of an inquiry into the cosmos from within the old labyrinth, and led to the establishment of the Choir.

حلزون ها و موجودات کوچکی که کلیسا در معابد زیر شهر پیدا کرد و مرتبط با Great One ها یا خود آنها بود ابزار های آزمایش بسیاری در اختیار آنها قرار داد.



ورودی Choir

در این محل نیز تمام اعضا به سرنوشت شومی دچار شده و به هیولاهایی درنده تبدیل شده اند. ولی Celestial Essimmary به عنوان یک Great One تحت آزمایش آنها، Celestial Minion های بسیاری در منطقه Lumanflower Gardens دارد که نشان می دهد Choir به این پیشرفت در تبدیل کودکان دست پیدا کرده است. (همانطور که دکتر لوسفکای تسخیر شده در کلینیک نیز همه بیماران نگون بخت را به این شکل در می آورد).



خدای Celestial Essimmary

*The Choir stumbled upon an epiphany, very suddenly and quite by accident. Here we stand, feet planted in the earth, but might the cosmos be very near us, only just above our heads?*

Choir رفته رفته با پیشرفت تحقیقاتشان به این نتیجه رسیدند که کیهان همان آسمان است (و شاید ماه نیز جزو کیهانی ها)

بعد از کشتن آنها با راز Choir که در قسمت مخفی Alter Of Despair این منطقه وجود دارد روبرو می شویم: Ebrietas, Daughter Of Cosmos. خدایی که از اعماق معابد توسط اعضای کلیسا پیدا شده و با میل خود با آنها همکاری می کند. او Great One ای است که به مانند بسیاری از آنها تا زمانی که به او حمله ای نشود با گیمر کاری ندارد. کشتن او به مانند از بین رفتن منبع لایزال آزمایشات و خونهای کلیساست.



Ebrietas در سوگ عزیز از دست رفته

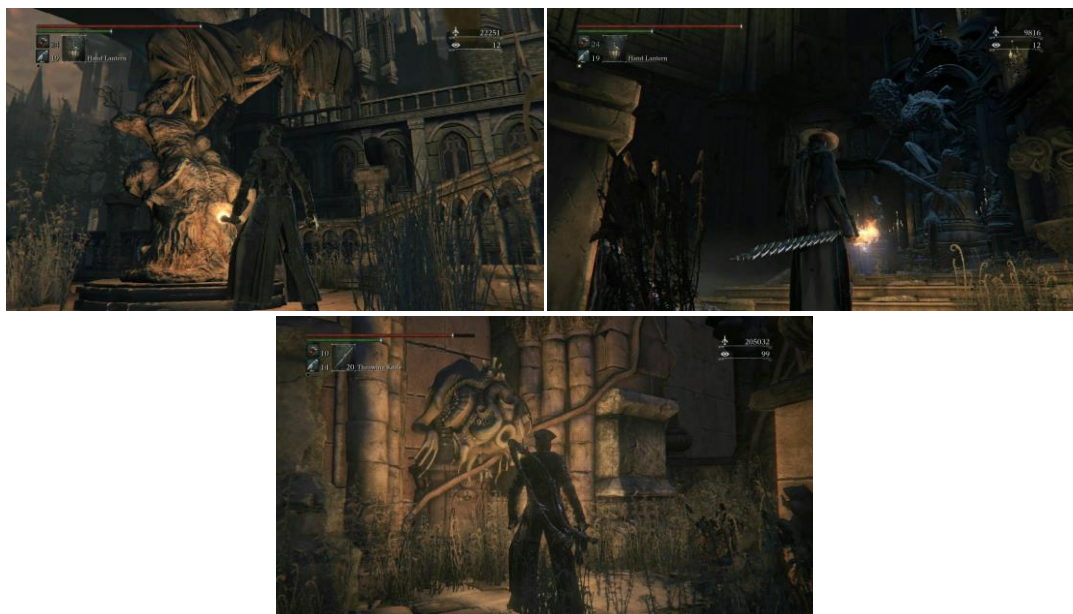
او به نظر غمگین می رسد. در پشت سر او نیز جسد موجود عنکبوت ماندنی را می بینیم که یادبودی برای او گرفته شده است. این امکان که او یک Great one دیگر باشد یا چیزی شبیه ROM معلوم نیست، ولی مطمئناً خدایی بوده است که کسی در مقام Ebrietas برای او غمگین است و نکته جالب توجه این که با آوردن تکه گوشتی به جا مانده از ملکه Vileblood بعد از کشته شدنش توسط الفرد و قرار دادن در مقابل این پیکر، ملکه دوباره زنده می شود که بسیار سوال برانگیز است (با توجه به نام این مکان و وضعی که دارد (تخریب شده) می توان انتظار داشت که اتفاقی یا رخدادی باعث کشته شدن این عنکبوت و ناراحتی Ebrietas شده است).

بعد از برگشتن به روستای Yahargul، بر روی زمین نوشته بسیار مهمی وجود دارد که آسمان قرمز و ماه قرمز رنگ را Paleblood خطاب میکند. همان نوع خونی که گیمر در ابتدای بازی به خاطر آن به شهر آمده و لاورنس و یارانش نیز به همین دلیل با Moon Presence ارتباط برقرار کرده بودند.

**Behold! A Paleblood sky!**

آسمان قرمز رنگ و ماه نزدیک به زمین، آسمان Paleblood نام دارد.

پس می توان این نوع خون را مربوط به خدای باستانی دانست که خونی تمیز و بدون نفرین ارایه می کند و این خون و این آسمان راه حل نجات است. (ولی اینکه گیمر که از خارج شهر به این شهر آمده و این منطقه مخفی شده را نیز ندیده بوده است چطور به این مسأله پی برده و از چه کسی شنیده و خواهان چنین خون و ماده ای است، مشخص نیست).



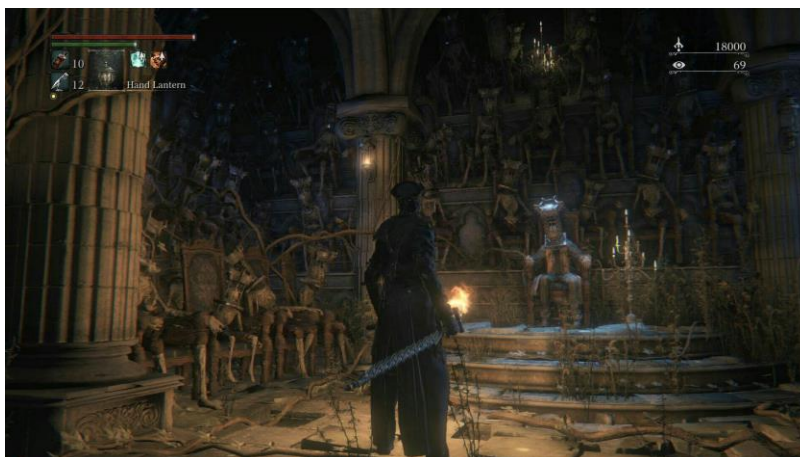
مجسمه های Amagydala و Ebrietat کوچک، نشان از رسیدن بینش در افراد Mensis در مشاهده و ارتباط یافتن با آنها بوده و مجسمه One Reborn هم نشان از پرستش کردن مخلوق خودشان (یا قبولاندن مردم به پرستش) است.

گیمر بعد از مواجه شدن با وضعیتی که روستا به آن دچار شده است با موجودی به نام One Reborn مواجه می شود که به نظر محصول ناموفق Mensis در ساخت یک Great One از انسانهای نگون بخت بوده و توسط صدای زنگ ها (که او را توسط مراسمی از جهان دیگری به اینجا می آورند) و تاریک کردن ماه و گرفتن جلوی ماه پدید می آید.



احضار OneReborn

گیمر بعد از کشتن او (که به نوعی مراقب ورود فرد غیر به داخل اتاق حضور اعضای مدرسه و مراسم کابوس بوده) با دهها دانشجوی مرده و قفسهای شش ضلعی به سر مواجه می شود که همگی مرده اند ولی در کابوس هنوز بیدارند.



میکلاش و افراد مدرسه Mensis که به کابوسی ابدی رفته اند.

گیمر به سمت جنازه مؤسس این مدرسه یعنی میکلاش رفته و با دست زدن به او وارد کابوس Mensis که ساخته دست آنها برای ارتباط با خدایان بوده است، می شود.

The cage is a device that  
restrains the will of the self,  
allowing one to see the  
profane world for what it is.  
  
It also serves as an antenna  
that facilitates contact with  
the Great Ones of the dream.

قفس های شش ضلعی تسهیل کننده حضور در کابوس و ارتباط با خدایان هستند.

گیمر به داخل کابوس Mensis رفته و آنجا با موجوداتی شبیه کودک به نام مراقبان Mergo و برخی شاگردان مدرسه که در کابوس از آن محافظت می کنند، مواجه می شوند. (قسمتهای مختلف این کابوس همگی به نام مرگو نامگذاری شده اند که نشان از این دارد که منبع کابوس اوست، چون جهت ارتباط با او به کابوس وصل شده اند). نکات جالبی که در این کابوس وجود دارد:

- Mensis به زبان انگلیسی به معنای ماه و در زبان اسپانیایی به معنی قاعدگی زنان می باشد که این نیز بسیار مربوطه به ماه و البته فرزندآوری در بازی است، که در دوران بارداری قاعدگی اتفاق نمی افتد. نقش پررنگ زنان در این بازی و تاکید داستان بر فرزندآوری همه آنها (Ariana ی بدکاره – ملکه یارنام – ملکه Annelise و احتمالا دکتر لوسفکا) و خون دادن تنها زنان به گیمر (Ariana – لوسفکا و زن راهبه) معنی لاتین Mensis را موجه می کند.
- به این علت که میکلاش و دوستانش از طریق بند ناف با مرگو ارتباط کرده اند، او به عنوان منبع کابوس بوده و بسیاری از دشمنان یا مکانها با او ارتباط دارند.
- مواجهه با موجوداتی نامتعارف و عجیب و غریب مانند کلاغی با سر سگ یا سگی یا سر کلاغ و عنکبوتی یا سر انسان به دلیل حضور در کابوس است.

در ادامه گیمر با میکلاش مواجه می شود که از آن به عنوان میزبان کابوس یاد می شود و به طور کامل دیوانه شده و طی جملات مهمی که در عالم دیوانگی می گوید از یکی از Great One های بزرگ به نام KOS یا Cosmos (کیهان) طلب استجابت دعاها و درخواست بینش بالاتر و چشمان بسیار روی مغزشان می کند و می گوید همانطور که به ROM این لطف را اعطا کردی به ما نیز این لطف را بکن (که در اینجا به یقین می شود به این نتیجه رسید که ROM از اول Great One نبوده و سپس توسط خدایان در ازای از دست دادن فرم انسانی و فیزیکی خود و تبدیل شدن به یک جانور ناقص به این مقام والا رسیده است).



میکلاش

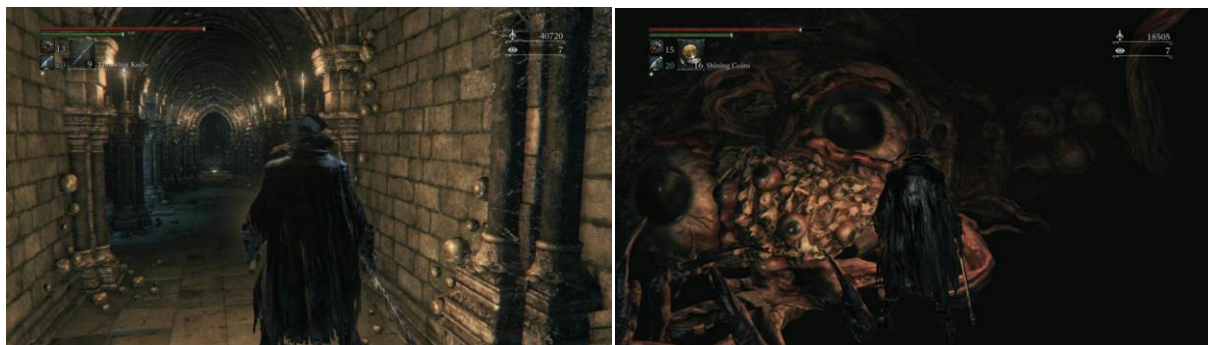
وقتی او توسط گیمر کشته می شود، اینکه همه چیز را فراموش کرده و بیدار خواهد شد را بر زبان می آورد که منظور بیدار شدن از رویا و کابوس است. ولی او از این مطلب که در جهان واقعی مدتهاست مرده خبر ندارد و این بیداری برای او مساوی با مرگ ابدی خواهد بود. بعد از کشتن میکلاش در صورت برگشتن به کلیسای اودن، با Ariana همان زن بدکاره مواجه خواهیم شد (که بعد از کشتن ROM ناله می کرد) او را در حالی که بچه ای را به دنیا آورده و شبیه بچه های Great One هاست می بینیم. او در حال گریه و زاری بوده و این امر را غیر ممکن می داند (با کشتن نوزاد او، بند نافی بدست می آید که در نوشته های آن به این مطلب که اودن نیز نمی تواند به مانند سایر Great One ها بچه خود را نگه دارد و این رابطه بدلیل خون ناپاک او بوده اشاره می شود و این یعنی اینکه این بچه حاصل رابطه اودن با Ariana بوده است).



آریانا و کودکی که از رابطه با اودن بدست آمده.

بهر حال بعد از کشتن میکلاش، با Brain Of Mensis برخورد می کنیم Great One ای به شکل مغز با چشمان بسیار متصل شده که توسط میکلاش صاحب رویا و رییس مدرسه Mensis، برای حضور آنها در رویا فراهم شده بود (به همین دلیل در این کابوس میزبان Frenzy

بودن و احتمال مردن گیمر بخاطر دیوانگی و حضور Brain Of Mensis بالاس). او عکس العملی به گیمر نشان نمی دهد و فقط با دهها چشمش او را دنبال می کند و به آسانی میتوان او را اکشت.



حتی دیوارها نیز در کابوس Mensis پر از چشم هستند.

Brain Of Mensis

*The immense brain that Mensis retrieved from the nightmare was indeed lined with eyes on the inside, but they were of an evil sort, and the brain itself was terribly rotten.*

*But even still, it was a legitimate Great One, and left a relic. A living relic, at that, which is a precious thing indeed.*

Great one عظیم الجثه ای که Mensis در کابوسشان برای ارتباط با مرگو تولید کردند.

بعد از او، گیمر بعد از طی کردن مسیری و مبارزه با خدمتگزاران ملکه یارنام(که در جنگل ممنوعه به صورت باس بودند) و دیدن خود ملکه که از صدای گریه های مرگو سخت نگران است، به سمت کودک رفته و با Mergo's Wet Nurse مواجه می شود که بدون فرم بوده و مانند Amygdala ها چندین دست و پا دارد. در مورد او و نقشش در این قسمت از داستان پرسش ها و ابهامات بسیاری وجود دارد.



ملکه یارنام نگران از وضعیت فرزند خود در کابوس Mensis

بسته به تفسیری که از چهارچوب داستان می شود میتوان او را Great One ای با نیت شوم یا نیت خیر نسبت به مرگو قلمداد کرد. ولی مساله ای که در مورد او حتمی است اینکه بعد از کشتن او هم خود مرگو به آرامش می رسد و سپس عبارت Nightmare Slain بر روی تصویر ظاهر می شود(که سکوت و یا مردن مرگو به معنی از بین رفتن کابوس است) و هم اینکه ملکه یارنام در خارج از محوطه مبارزه از شما تشکر کرده و سپس محو میشود( که به نوعی آزادی مرگو از بند پرستار را برای شما تداعی می کند) به نظر کشتن او به Hunter's Dream گیمر پایان می دهد و به این معنی است که همانطور که در ابتدای بازی راه رهایی از Hunter's Dream را توقف منبع شیوع بیماری معرفی می کند، کشتن پرستار و نجات مرگو از دست او به همین منبع تلقی شده و مأموریت گیمر در رویا پایان می یابد.



کابوس Frontier که Amygdala در آن زندگی می کند

(به جز کابوس Mensis، کابوس Frontier نیز در بازی وجود دارد که از اوایل بازی می توان به آن از طریق خدای Amygdala رفته و در آن به مکاشفه پرداخت. در این کابوس نیز یک Amygdala ی دیگر زندگی کرده و با از بین بردن او می توان کابوس را از بین برد. نکته حایز اهمیت در مورد این کابوس این است که اگر به مناظر دور دست در این کابوس نگاه کنید، بادبانهای شکسته کشتی های منطقه Fishing Hamlet و ساختمانهای کابوس Mensis قابل مشاهده هستند و این پیغام را که کابوس ها و رویاها فضاها و دنیاهایی در بالا و پایین و کنار دنیاهای واقعی هستند و نیاز به بینشی بالا برای دیدن و دسترسی به آنها دارند، می رساند).



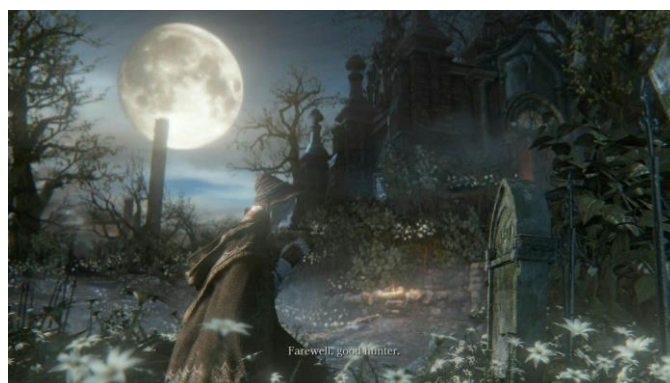
ساختمان های به نظر کابوس Mensis در سمت راست و بادبانهای شکسته Fishing Hamlet در سمت چپ نشان از قرار گرفتن کابوس Frontier در طرفین کابوس Mensis و Fishing Hamlet دارد.

بعد از کشتن Mergo's Wet Nurse در کابوس منسیس، محوطه Hunter's Dream آتش می گیرد که به منزله اتمام مأموریت در رویا و زمان رها شدن و به دنیای بیداری برگشتن گیمر است.



از این رو عروسک به گیمر می گوید که رویا و شب شکار به زودی به اتمام خواهد رسید و گرمی پای درخت بزرگ منتظر اوست. وقتی گیمر پیش او می رود، با سه روش می توان بازی را به پایان رساند:

- اگر فرمان او مبنی بر رهایی و خروج از رویا را قبول کنید، توسط گرمی کشته شده تمام خونهایتان را به رویا (Great One) حاضر در رویا) بخشیده، همه چیز را در رویا فرواش کرده و در صبحی عادی در دنیای بیداری در یارنام بر می خیزید، دیگر رویا دیدنی در کار نیست، اگر بمیرید مرده اید و می توانید در شهر بدون رویا دیدن بگردید (همچون پدر گسکویین، Eileen و ....) ولی اگر بمیرید یا دیوانه شود یا در شب شکار بعدی به هیولا تبدیل شوید، دیگر راه برگشتی در کار نیست.



بعد از رهایی شما از رویای شکارچی، عروسک بر سر مزار شما حاضر میشود

- اگر فرمان او مبنی بر رهایی و خروج از رویا را قبول نکنید، گرمی بالاجبار و طی مبارزه ای زیبا (که محیط و فضای آن بی شباهت به پایان بازی متال گیر ۳ نیست) با شما به نبرد می پردازد و گیمر در صورت کشتن او، او را از رویا خارج کرده (در هنگام مرگ به این نکته که رویا برایش بسیار طولانی بوده اشاره می کند) و در کات سینی مشاهده می کند که Moon Presence از ماه حاضر

شده(رنگ ماه به دلیل کشتن گرمین به رنگ اخطار قرمز در میاد) و گیرم را به جای گرمین ناظر رویا و مسیول آموزش هانترها می کند.



Gherman از سر خیرخواهی رودرروی شما می ایستد

- در پایان سوم که می توان آن را نهایی ترین و کاملترین پایان بازی دانست، تبدیل شدن خود گیرم به یک نوزاد Great One است. اگر گرمین را بکشید و در لحظه مواجهه با Moon Presence حداقل ۳ بند ناف از چهار بند ناف (از نوزاد Ariana در کلیسای اودن- از لوسفکای تسخیر شده- از کارگاه هانترهای قدیمی در Healing Church Workshop و خدای کودک Mergo) را مصرف کنید، Moon Presence به عنوان تهدیدی به گیرم نگرسته و وارد مبارزه با او می شود، ولی کشتن او که بیشترین میزان Blood Echo را در بازی دارد(به دلیل گرفتن تمام Blood Echo های هانترهایی که کشته شده و از رویا خارج می شوند) گیرم را به نوزاد یک Great One تبدیل می کند. ولی هنوز Hunter's Dream وجود دارد و افراد بسیاری باید این رویا را بگذرانند.



Moon Presence از ماه خشمگین به سمت شما فرود می آید

## داستان معابد و ملکه یار نام:



شکارچی ها در Hunter's Dream از طریق پیاله های خاص در طی مراسم آیینی می توانند به معابد زیر شهر رفته و با گشت و گذار در آن مناطق به حقایق باستانی بیشتری در مورد Great One ها دست پیدا کنند. گیمر به این معابد نیز در رویا سفر می کند، و در معابد بیشتر هیولاهایی که از زمان Pthumerian ها و به دلیل بیماری یا قدرتی که از خدایان گرفته اند (به دلیل رابطه نزدیک Pthumerian ها با خدایان) به جای مانده اند یا برخی محافظان معابد و بزرگان Pthumerian را می بیند که اکثراً اسکلت وار بوده و احتمالاً یا به دلیل تکامل انسانی اشان و ارتباط با خدایان به چنین عمری دست پیدا کرده اند و یا بیشتر حاصل یک رویا هستند. هانترهای دیوانه و سرگردان زیادی نیز در این معابد وجود دارند و حتی دفعات اندکی نیز با افراد معمولی Pthumerian ها نیز برخورد خواهد شد.

*Great old bell discovered in the underground labyrinth.*

*Its ring resonates across worlds, and the first hunter used it as a special signal to call hunters from other worlds to cross the gap and cooperate.*

*A human must use insight to ring this uncanny bell, but the benefits of cross-world cooperation are many.*

زنگوله ها در رویاها برای ایجاد رابطه بین رویاهای متفاوت شکارچی ها و رفتن به رویای یکدیگر استفاده می شود.

معابد بر چهار نوع هستند که همه آنها به دست تمدن Pthumerian ساخته شده اند:



- معابد Pthumeru که توسط Pthumerian ها ساخته شدند، آغاز پنجره ای به سوی ارتباط با خدایان باستانی بوده و بینش این تمدن را بسیار بالا برد و آنها را به تمدن و انسانهایی تکامل یافته تبدیل کرد. در زیرین ترین طبقه این معابد با ملکه یارنام مواجه خواهیم شد که بصورت دشمنی سرسخت در مقابل گیمر می ایستد. نزدیک شدن و ضربه زدن به او هر بار فریاد نوزادش را بیشتر می کند، نوزادی که اینبار بررسی می کنیم که کیست. کشتن او با بدست آوردن آیتمی به نام سنگ یارنام همراه هست که در آن به این مطلب مهم که او قبلا مرده است ولی هوشیاری او وجود دارد اشاره میکند (اگر به قیافه او نیز نگاه کنید اسکت است).



منظره ای از معابد Pthumeru



از جنگجویان Pthumerian



به نظر فردی از تمدن Pthumerian که همه اشان قد بلند هستند

*Of the all the strange lifeforms  
that reside in the nooks and  
crannies of the old labyrinth,  
the slugs are clear signs of  
the left-behind Great Ones.*

موجودات کوچک و عجیبی که در جای جای معابد هستند Great One های کوچک و جامانده هستند

## ملکه یارنام کیست؟



این زن، جزو افراد تمدن Pthumerian ها بوده که از خدای باستانی (اودن) باردار شده و فرزند در شکم او مرده است. نکته بسیار جالب در مورد او این است که او را در بازی همواره با شکمی خونین و دستانی بسته می بینیم که نشان از سقط بچه دارد، ولی وقتی با او در مراحل پیاله مواجه می شویم (که آخرین مرحله پیاله Pthumeru است) شکم او کاملاً سالم می باشد و تنها کلون هایی که از خود تولید می کند و بعد از یک ضربه محو می شوند شکمی خونین دارند. پس میتوان به قطع یقین به این نتیجه رسید که وقتی با او در قسمت داستان بازی اصلی مواجه می شویم نه با خود او بلکه با کلونهایی از او مواجه هستیم. نکته بسیار جالب دیگر در مورد او این است که وقتی او را در مراحل پیاله می کشیم (و تنها باسی است که تروفی طلا به او تعلق می گیرد و این نشان از اهمیت او در داستان و ساختار بازی دارد)، از او آیتمی به نام Yharnam Stone یا سنگ یارنام برمی داریم که همان مرگو است که در مراحل رشد درون شکم ملکه بر اساس پدیده Lithopedion رشد نیافته و بصورت آهکی مانده است (این پدیده، پدیده نادری است که در علم پزشکی رخ می دهد و گاهی کودک مرده تا سالها در بطن مادر می ماند). در مورد توضیح سنگ نیز نوشته می شود که "مکله یارنام مرده، ولی خودگاهی او هنوز وجود دارد".



سمت راست: آیتم Yharnam Stone که مشخصاً به فرم یک بچه است. سمت چپ: کودک سنگ شده و مرده در جنین مادر بر اساس پدیده

Lithopedion در واقعیت

اینکه او مرده و هنوز نگران فرزندش که در شکمش سالهاست بر اثر پدیده Lithopedion به حالت سنگ در آمده را تنها به معنی بی قراری او در رویا برای نجات فرزند مرده اش تلقی کرد. فرزند او Mergo نیز در واقعیت وجود خارجی ندارد و ما در رویاس که صدای او را می شنویم.

مهمترین و جذابترین نکته در مورد او وقتی است که میتوان کلیت داستان را در چهارچوب سرنوشت او معنی کرد. وقتی Mergo آرامش پیدا می کند و از دست پرستارش خلاص می شود، و مادرش از شما تشکر می کند، رویای شکارچی به اتمام می رسد و شما وظیفه خود را انجام داده اید. ولی وظیفه شما چه بود؟ طبق نوشته ای در اتاق رویای شکارچی (که قبلا توضیح داده شد) متوقف کردن منبع بیماری خونی هیولا. آیا آسوده کردن خیال مادر دیوانه شده و پدر عصبانی ( اودن) رویای شکارچی و بیماری را متوقف کرده است؟؟ این سوالی است که هرگز جواب آن را نخواهیم دانست.



- معابد Loran که قبلا نیز بدان اشاره شد، به طور ترازدیکبی به دلیل شکستن عهد در استفاده از خون باستانی به جز برای ادامه نسل خدایان مانند یارنام، دچار نفرین خونی شده و درمانهای پزشکی در آنجا کارساز نبوده و تبدیل شدن و نابود شدن همه مردمان این معابد به هیولاهایی ترسناک و تبدیل معابد به شنزاری خشک را به دنبال داشته.(طراحی و گرافیک محیط نیز دلالت بر گرد و خاک و نابودی محیط دارد).



- معابد HinterTomb که شامل دخمه ها و قبوری است که Pthumerian برای مردمان معابد که از بیماری میمردند تهیه دیده اند. یکی از هانترها نیز که به این منطقه جهت اکتشاف فرستاده شده بود دیوانه شده و به عنوان باس به نام Forgotten Madman با گیمر مقابله خواهد کرد.



Forgotten Madman



- معابد Isz که مهمترین معابد Pthumerian ها بشمار می روند، معابدی است که حضور Great One و بچه Great One های بسیار، باعث شد تا هم کلیسا خدای Ebrietas را پیدا کند و هم افرادی مانند استاد ویلیم جریان بند ناف و استفاده از آن را توسط بچه Great One ها کشف کند. فضای روحانی و آسمانی معابد نیز خبر از حضور بالای خدایان در این معابد دارند.(سراسر معابد را گیاهانی که از خون باستانی نشات گرفته اند را می توان دید)



Acquire the Great Chalice of Isz that seals the home of the cosmic kin.

معابد Isz به عنوان خانه خدایان و خویشاوندان کیهانی شان

معابد Isz

#### داستان DLC :



داستان DLC کابوسی را روایت می کند که مربوط به دوره ای از اتفاقات زمان Old Hunter ها و پس از آن است. البته همانطور که قبلاً نیز توضیح داده شد کابوس در این بازی لزوماً منطبق بر عین واقعیات نیست و همانطور که از اسم آن مشخص است، در زمان و شرایطی نامعلوم بر بستر واقعیات رخ میدهد(مثل کابوس دیدن ما در خواب که لزوماً عین واقعیت نبوده و ۱۰۰ درصد منطبق بر واقعیات نیست ولی نمود واقعیات اطراف در آن پررنگ است).

در Cathedral Ward و در نزدیکی کلیسای اودن Amygdala ای هست که نزدیک شدن به او شما را به کابوسی می برد که در آن به نفرین شدن هانترها(یا مردم یارنام) و فرزندان نسل های بعد آن اشاره می کند.

بهرحال بعد از رفتن به کابوس با معبد اودنی متفاوت در زمانی متفاوت روبرو میشویم، با ماهی که حالتی مشوش و پریشان دارد. گیمز با ادامه در بازی و پیشروی در مناطق مختلف یارنام که قبلا در زمان حال پیموده است، با آشفتگی و دیوانگی حاکم بر شهر مواجه می شود. در Hunter's Dream هم میتوان از طریق قبر Old Hunter به این کابوس دسترسی داشت که نشان از این دارد که خود این هانتر جزو میزبانان و عاملان کابوس بوده است.



وضعیت ماه در این کابوس



وضعیت آشفته و خونبار کابوس

هانترهایی که بی وقفه در حال مبارزه با هیولاها هستند، همگی تشنه خون شده و دیوانه شده اند. بهر حال گیمز بعد از پیشروی در بازی و ملاقات با NPC به نام Simon که زمانی از بزرگترین شکارچیان کلیسا بوده با این حقیقت که این کابوس هانترهایی را که معتاد و تشنه به خون شده اند را به سوی خود می کشد تا در آن به شکار بی نهایت بپردازند،(عمر خود را در این نفرین بی پایان هدر دهند) گیمز را از پیشروی در آن منع میکند و در صورت اصرار گیمز به ادامه به رازی که در این کابوس است اشاره می کند.



Simon

گیمر در ادامه با لودویگ بزرگ آشنا می شود. شکارچی قهرمان که روزی قرار بود منجی یارنام شود، ولی خون به او هم رحم نکرده بود و او نیز به هیولایی درنده تبدیل شده بود. بعد از مبارزه ای نفس گیر و دشوار با او (که در آن از شمشیر خود نیز استفاده می کند، شمشیری که به گفته آیتم بازی راه راست را به او نشان میداد) و شکست او، او از شما سوالی در مورد عاقبت بخیر شدن شکارچیان کلیسا می پرسد که در صورت شنیدن جواب مثبت از گیمر آسوده خیال شده و در صورت شنیدن جواب منفی افسوس می خورد. (توجه شود که لودویگ در جهان واقعی مرده است و در کابوس هنوز زنده بوده و حضور دارد).



لودویگ، قهرمانی بزرگ که اکنون به هیولایی بدبخت تبدیل شده



هزاران جسد در محل اقامت لودویگ (انعکاس سالها تلاش لودویگ خروارها جنازه بوده؟)

گیمر بعد از شکست او از زندانی می گذرد که زمانی زندان شکارچیان کلیسا بوده و در آن دو هانتر در سلول خود هستند که یکی از هانترها به نام Yamamura که دیوانه شده است و دیگری نیز که بارها قصد جان شما را می کند با نام Brador می باشد. Brador زمانی به عنوان ترور کننده کلیسا بوده و کشیشهایی را که به هیولا تبدیل شده بودند را در خفا ترور می کرد تا مردم عادی به آلوده شدن افراد کلیسا به بیماری خونی پی نبرند (احتمالا او افراد بزرگی حتی همچون لاورنس را ترور کرده است که بازی او را حامل رازهای بزرگی می داند). او حالا نیز با نواختن زنگ خود شکارچیان را که در این کابوس گیر افتاده اند را هدف قرار داده و از بین می برد.

*Hunters are held within the underground cell, so that things better left unseen, better left unknown, will decay quietly in the fallow darkness"*



Brador ای که Simon را هم می کشد

بعد از رسیدن به کلیسا، با Vicar Amelia در زمانی که هنوز به حیوانی درنده تبدیل نشده مواجه میشویم و بعد از کشتن او (توجه شود که این یک کابوس است و بعد از کشتن او در زمان حال رخ می دهد). جمجمه ای را بر می داریم که طبق تعریف مجموعه لاورنس بزرگ در حالت انسانی بوده و تنها در کابوس می توان جمجمه او را به شکل انسانی دید (در واقعیت و در Grand Cathedral جمجمه او به حالت هیولا در آمده بود) که این نکته خود به جدا بودن زمانهای کابوس با واقعیت دارد. بهر حال با برگشتن به Grand Cathedral زمان کابوس میتوانید لاورنس را که First Vicar نام گرفته و احتمالا جزو اولین هیولاها بوده را مشاهده کنید، هیولایی نگون بخت که با تخطی از نصیحت استاد خود در مورد استفاده از خون باستانی سرنوشت شومی برای خود رقم زد.



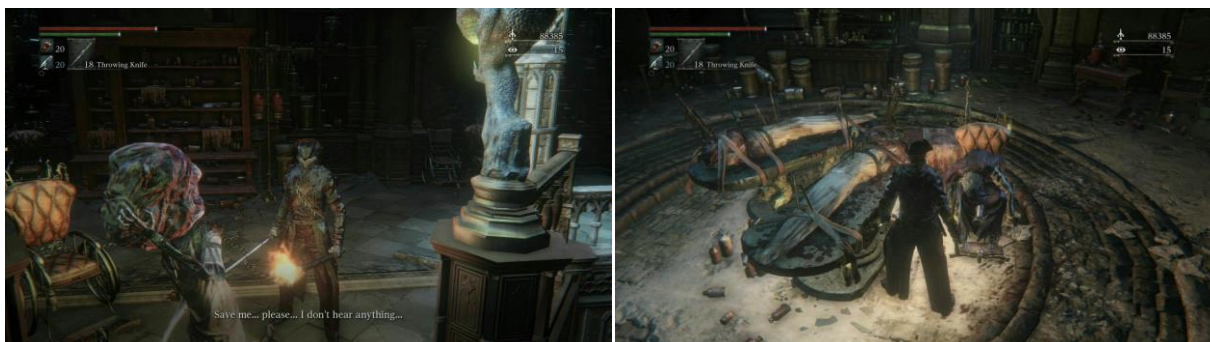
جنازه لاورنس

*"Skull of Laurence, first vicar of the Healing Church. In reality he became the first cleric beast, and his human skull only exists within the Nightmare."*



جمجمه اولین هیولای کلیسا، لاورنس بزرگ

بعد از کشتن او(که او هم در واقعیت مرده و تنها در کابوسی که طی می کنیم زنده جلوه می کند) به آزمایشگاه کلیسا یعنی Research Hall رفته و با چشمان خود پرده از اسرار آزمایشات آنها برمیداریم. آنها راهبه ها و اعضای کلیسا(یا افرادی عادی) را در آزمایشهایی غیر انسانی جهت Great One کردنشان به هیبت های زشت و معلول در می آورند.



نکته جالب توجه اینجاست که همه آنها از لیدی ماریا برای درمان خود کمک می گیرند ولی او حاضر نیست و به گفته سیمون دست یافتن به راز کابوس در گرو کشتن اوست. بهر حال بعد از رفتن به آخرین طبقه و باز کردن دری عظیم، با موجوداتی مواجه می شویم که طبق گفته بازی، تلاشهایی شکست خورده برای تبدیل انسانها و یا نوزادانشان برای Great One شدن بوده اند.



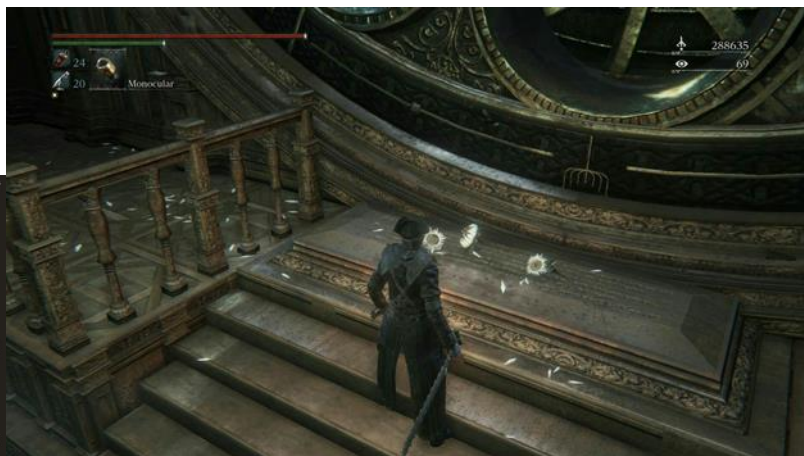
وجود گل ها در این منطقه طبق توضیح دو آیتم، برای رشد دادن آیتم Phantasm که مربوط به خدایان بوده، جهت اکتشافات بیشتر با آسمان و خدایان است.(می توان این منطقه را نسخه ناموفق مشابهش در Lumenflower در Choir دانست که ارتباط با خدایان در آنجا بهتر نتیجه داده و نتیجه تولید یا ارتباط با Great One ای مانند Celestial Emissary شده است) و این موجودات با وجود Great One نشدن می توانند با کاینات ارتباط برقرار کرده و در مبارزه از آنها کمک طلب کنند که نشان از پیشرفت در تکامل آنها بوده ولی به نظر این تکامل تا حد کمال صورت نگرفته است.

بهر حال بعد از کشتن آنها، به ماریا میرسیم که میتوان از او به عنوان مهمترین فرد در این کابوس و از شکارچیان جریان ساز یارنام نام برد. همانطور که در توضیح پیشینه داستان نیز گفته شد، او از شاگردان گرمین بوده و گرمین مهارتهای او را می ستود و به او علاقه عاطفی نیز داشت.



برجی که در نزدیکی کلیسا است و آخرین طبقه اش محل سکونت ماریاست.

او جزو گروه Vilebloods بوده و به همین دلیل نیز برخی مهارتهایش در استفاده از خون در حین نبرد و صورت کاملاً سفیدش یادآور آنهاست. بعدها او به همراه گرمین در ماجرای Fishing Hamlet حاضر بود و در پایان نیز پشیمان از کاری که کرده احتمالاً خودکشی کرده است و عروسک نیز توسط گرمین از روی او درسته شده (صدا پیشگی هر دو آنها یک نفر است) حتی گرمین سنجاق سر او را نیز بعد از سالها در کمدی در کارگاه هانترهای قدیمی نگهداشته بوده است.



"Key to the Astral Clocktower at the top of the Grand Cathedral.

The caretaker of the tower's numerous patients, known to them only as Lady Maria, made her home behind the giant star-interpreting clock."

محل سکونت Lady Maria

قبری در محل سکونت ماریا که به نظر قبر خود اوست.

او به خون و استفاده از آن علاقه چندانی نداشت (احتمال دارد به خاطر استفاده Vileblood ها از خون آلوده یا Forbidden Blood باشد) ولی به دلیل اینکه همه در آزمایشگاه کلیسا جویای او می شوند، در آزمایشات کلیسا نقش موثری داشته است که می تواند بخاطر سابقه حضور او در Cainhurst و آشنایی با استفاده از خون باشد همانطور که سلاح خود را متفاوت با آنچه گیرم استفاده می کند خونی می نماید. بر خور با او کمی عجیب است. با فردی مواجه می شویم که بر روی صندلی نشسته، گردنش بریده شده و خونی که از گردنش رفته کف اتاق را خونی کرده است. وقتی میخواستیم به او دست بزنیم به یک باره بیدار شده و این جمله را که "باید جسد دست نخورده باقی بماند" اشاره می کند.



ماریایی که به نظر رگ گردن خود را زده و مرده است.

این جمله به احتمال زیاد از سر پشیمانی توسط او گفته می شود که چرا به جنازه Kos که کشته شده و فرزند درشکم کشته شده اش تعرض کرده و مورد آزمایش قرار داده (و یا شاید Kos را کشته اند) و باعث نفرینی اینچنین بد برای خود و شکنجه و درد مردم Fishing Hamlet شده اند. (البته می تواند بصورت استعاره به خود او نیز مربوط باشد که نباید به جسد مرده او دست بزنیم) بهر حال او نیز به مانند سایر باس های و شخصیت های این کابوس قبلاً مرده و ما در کابوس با او مواجه می شویم. کشتن او باعث میشود تا عروسک در دیالوگی بگوید " که چیزی تغییر کرده و از اعماق وجودش احساس آزاد شدن نسبت به مانعی بزرگ را دارد " که نشانگر رابطه او و ماریا و رهایی ماریاست.

کشتن او ما را به Fishing Hamlet می رساند. روستایی که Byrgenwerth ها با کشتی به آنجا رفته و اعمال دهشتناک خود را انجام داده اند. یکی از اهالی منطقه نیز Byrgenwerth ها و شکارچی ها را نفرین کرده و دردی ابدی را برای آنها طلب می کند.



قبری که به نظر به پاس بزرگداشت یاد Kos بوده ماهیهایی که مرده اند و بسیاری از اهالی روستا که تغییراتی بر رویشان انجام گرفته است

با پیشروی در آنجا و دیدن فجایعی که رخ داده، به نقطه اوج داستان می رسیم. ملاقات با Kos که مرده است و پرستش کنندگان بسیاری که سجده کنان در کنار جسدش ایستاده اند.



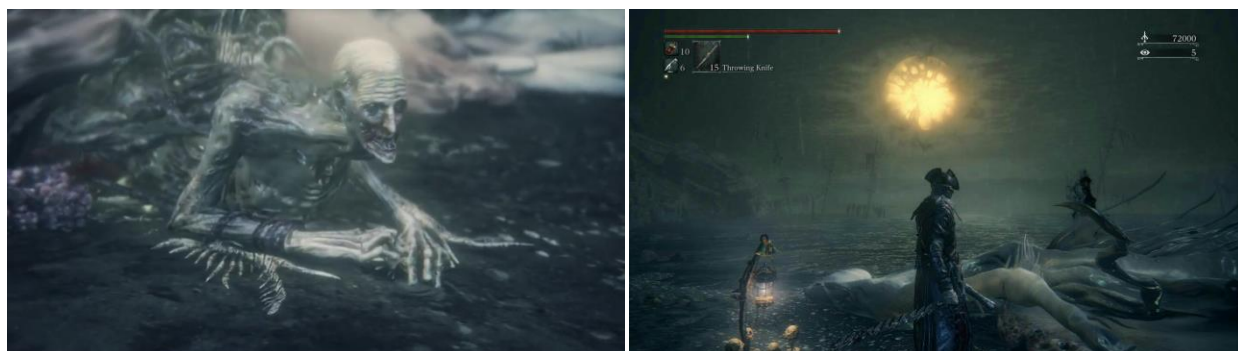
دهها نفر بر جنازه Kos سجده می کنند.

(نکته جالب توجه در ابتدای ورود به این منطقه دیده شدن نوک ساختمانهای یارنام از بین ابرها در این منطقه است و نشان می دهد که یارنام جهان و دنیایی زیر این کابوس است و به مانند دیده شدن بادبانههای شکسته Fishing Hamlet در زیر کابوس Frontier این مطلب را به ما یاد آوری می کند که این رویاها و کابوسها و در بالا و پایین و ورای یکدیگر بوده و تنها نیاز به بینشی بالا برای درک کردن و دیدنشان هست).



ساختمانهای یارنام که از Fishing Hamlet قابل دیدن هستند

بعد از چند لحظه با کودک در شکم کشته شده او به نام orphan of Kos (بچه یتیم Kos) مواجه می شویم که وقتی از شکم مادرش خارج میشود گریه کنان به ماه خیره میشود (دلیل آن مشخص نیست. ماه به عنوان پدر اوست؟ بزرگترین Great One است؟ اودن است؟ یا Moon Presence؟)



Orphan Of Kos

لاشه جنازه Kos و روح سیاه رنگی که روح Orphan Of Kos است



ماه بعد از کشتن Orphan Of Kos از بین رفته و آسمان تیره نیز روشن می شود.

مبارزه نفس گیر با او در نهایت به از بین رفتن کابوس و آسوده شدن روح او می شود. و وقتی هم که به Hunter's dream برگردیم، عروسک به "آسوده خوابیدن گرمی بعد از مدت‌ها و اینکه چیزی درد و رنجش را آسان کرده" اشاره می کند که میتواند به دلیل عذاب وجدان کاری که هانترهایی همچون او در Fishing Hamlet بر روی Kos و مردم انجام داده اند، باشد.

## پایان

نویسنده : مراد حلیمی (Halflife G)

