DARK SOULS™

GEORGE MANN ✦ ALAN QUAH

OS INVISÍVEIS-SQ

ANO 4 MdHQ BRAZIL • 2015

Essa é uma tradução independente sem fins lucrativos feita por fãs.
Todos os direitos são reservados à editora e às suas respectivas propriedades intelectuais. Essa cópia deve ser destruída após 24 horas caso o leitor não tenha direito de uso cedido pela editora original.

Dark Souls™ & © BANDAI NAMCO Entertainment Inc. / © FromSoftware, Inc.

DARK SOULS™

GEORGE MANN ALAN QUAH

Essa é uma tradução independente sem fins lucrativos feita por fãs.
Todos os direitos são reservados à editora e às suas respectivas propriedades intelectuais. Essa cópia deve ser destruída após 24 horas caso o leitor não tenha direito de uso cedido pela editora original.

Dark Souls™ & © BANDAI NAMCO Entertainment Inc. / © FromSoftware, Inc.

DARK SOULS™

GEORGE MANN ✦ ALAN QUAH

Essa é uma tradução independente sem fins lucrativos feita por fãs.
Todos os direitos são reservados à editora e às suas respectivas
propriedades intelectuais. Essa cópia deve ser destruída após 24 horas
caso o leitor não tenha direito de uso cedido pela editora original.

Dark Souls™ & © BANDAI NAMCO Entertainment Inc. / © FromSoftware, Inc.

OS INVISÍVEIS-SQ

ANO 4 MdHQ BRAZIL 2015

DARK SOULS™

O SUSPIRO DE ANDOLUS
EDIÇÃO 2

TITAN COMICS

SENIOR EDITOR
Andrew James
TITAN COMICS EDITORIAL
Lizzie Kaye, Jess Burton, Gabriella Houston
PRODUCTION SUPERVISORS
Jackie Flook, Maria Pearson
PRODUCTION ASSISTANT
Peter James
PRODUCTION MANAGER
Obi Onuora
STUDIO MANAGER
Emma Smith
SENIOR SALES MANAGER
Steve Tothill
SENIOR MARKETING & PRESS OFFICER
Owen Johnson
MARKETING MANAGER
Ricky Claydon
ADVERTISING MANAGER
Michelle Fairlamb
PUBLISHING MANAGER
Darryl Tothill
PUBLISHING DIRECTOR
Chris Teather
OPERATIONS DIRECTOR
Leigh Baulch

EXECUTIVE DIRECTOR
Vivian Cheung
PUBLISHER
Nick Landau

SPECIAL THANKS TO
SHUHEI HOKARI AND EVERYONE AT BANDAI NAMCO ENTERTAINMENT.

DISTRIBUTION: Direct Sales Diamond Comic Distributors
NEWSSTAND DISTRIBUTION: Total Publishers Services Inc, John Dziewiatkowski, 610-851-7683

ESCRITOR POR
George Mann

ARTE POR
Alan Quah

CORES POR
Komikaki Studio feat. Sean Lee

JOGO ORIGINAL:
PRODUZIDO POR
Bandai Namco Entertainment Inc.
DESENVOLVIDO POR
FromSoftware, Inc.

TRADUÇÃO POR
Midori

REVISÃO POR
B.Bison

LETRAS POR
Sith

OS INVISÍVEIS-SQ

COVER CHECKLIST:

COVER A
Alan Quah

COVER B
Game Cover

COVER C
Andrea Olimpieri

WWW.TITAN-COMICS.COM

Become a fan on Facebook.com/comicstitan

Follow us on Twitter @comicstitan

For information on advertising, contact adinfo@titanemail.com or call +44 20 7620 0200

Dark Souls™: The Breath of Andolus #2, June 2016. Published by Titan Comics, a division of Titan Publishing Group, Ltd., 144 Southwark Street, London SE1 OUP, UK. Dark Souls ™ & © BANDAI NAMCO Entertainment Inc. /©FromSoftware, Inc. All rights reserved. No portion of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, without the express permission of the publisher Titan Comics. TC1800

A HISTÓRIA ATÉ AGORA

Escapando da loucura do Labirinto Cristalino do Dragão Augerer, a jornada de Fira e Aldrich para se conectar com a Primeira Chama agora os leva até a Floresta Úmida – o domínio sombrio do temível Everlord – onde a segunda relíquia de Andolus aguarda...

Acorth Castle
The Pyre
The Shallow Shards
The Barren Lands
The Village of Harrowmark
The Crystalline Labyrinth
The Blackened River
Asher's Way
The Weeping Forest
The Living City

ISHRA

VOCÊ ESTÁ DEMORANDO MUITO, SCRYER.

É UMA QUESTÃO DELICADA. OS DEUSES NÃO SE APRESSAM.

NOSSA CHAMA ATRAIRÁ OS *LOBOS*.

HÁ COISAS *PIORES* DO QUE LOBOS NESSA FLORESTA ABANDONADA.

PRONTO. ESTÁ FEITO.

AGORA BUSCAREMOS O *EVERLORD* E SUA ESPADA FEITA DO OSSO DE DRAGÃO.
VOCÊ TEM CERTEZA QUE ESSE DENTE NÃO SERÁ SUFICIENTE?
SOZINHO, É UM FRAGMENTO MUITO PEQUENO. TODAS AS TRÊS RELÍQUIAS DEVEM SER REUNIDAS PARA O RITUAL TER SUCESSO.
PERDOE MINHAS PERGUNTAS, SCRYER. TEMO QUE MINHA MEMÓRIA SE VÁ NOVAMENTE. OS PENSAMENTOS SÃO DRENADOS DA MINHA MENTE COMO O SANGUE DE UMA FERIDA ABERTA.
CONTE-ME MAIS SOBRE O *RITUAL*.
PARA ENTENDER O RITUAL VOCÊ DEVE ENTENDER A LENDA. O QUE VOCÊ LEMBRA DO *BARÃO KARAMAS*?
QUE ELE JÁ FOI UM GRANDE HERÓI, UM CAMPEÃO DA MINHA ORDEM.

DE FATO, EM UMA ERA QUASE ESQUECIDA, QUANDO A CHAMA DA VIDA QUEIMAVA CHEIA DE BRILHO E O REI-WYRM, ANDOLUS – O ÚLTIMO DE SUA ESPÉCIE – SUCUMBIU EM SEU TRONO; KARAMAS ERA UM HERÓI DENTRE OS HOMENS.
FOI KARAMAS QUEM UNIU AS GRANDES LEGIÕES E EXPULSOU OS MORTOS DAS TERRAS DOS VIVOS, AFASTANDO AS HORDAS VAZIAS E ERGUEU GRANDES FORTALEZAS PARA COMBATER A PRAGA.
MAS SEUS ESFORÇOS FORAM EM VÃO E, ENQUANTO KARAMAS SENTAVA EM SEU TRONO NO CORAÇÃO DE SEU BASTIÃO, TUDO AO REDOR DELE COMEÇAVA A APODRECER.
POIS A PRAGA NÃO PODIA SER DETIDA SOMENTE PELA FORÇA, MUITO MENOS PELA VONTADE DO HOMEM.
MAS KARAMAS, AFLIGIDO PELO INÍCIO DA PRAGA, DESCOBRIU UMA VERDADE SECRETA – QUE O ÚLTIMO SUSPIRO DO REI-WYRM PODIA RESTAURAR A VIDA.
ENTÃO KARAMAS PROCUROU O DRAGÃO ANDOLUS, O MATOU E A TERRA DE ISHRA RENASCEU.

A CARCAÇA DO DRAGÃO FOI TRANSFORMADA EM MUITAS RELÍQUIAS PRECIOSAS, POIS SUA ALMA POSSUÍA UM GRANDE PODER QUE VIVIA DENTRO DE SEUS OSSOS.

E AGORA NÓS AS BUSCAMOS, PARA QUE ASSIM O DRAGÃO POSSA SER RESTAURADO.

SIM.

E HARROWMARK? NOSSA ESPÉCIE? MINHA ORDEM? ELES TAMBÉM SERÃO RESTAURADOS?

É POR *ELES* QUE ESTAMOS AQUI.

PRONTO. OS ESPÍRITOS GUIAM NOSSO CAMINHO.

GUIAM-NOS PARA UMA *ARMADILHA*. VOCÊ NÃO SENTE O PERIGO?

EU NÃO SINTO NADA. ESSA FLORESTA *EXALA* PERIGO.

ELA EXALA *ALGUMA COISA*.

SILÊNCIO!

SKRITCH

SKRITCH

ALGO ESTÁ NOS SEGUINDO PELA VEGETAÇÃO.

CREAK

ALGO MONSTRUOSO.
FIRA! ATRÁS DE VOCÊ!
SHUNK
PREPARE-SE, SCRYER. NÃO SEREMOS DERROTADOS POR ESSAS CRIATURAS.

REZO PARA QUE SUAS PALAVRAS SEJAM VERDADEIRAS, POIS ESTAMOS EM MENOR NÚMERO!
O QUE VOCÊ ESTÁ FAZENDO?!
MORRA!
SCREEE!
FIRA!

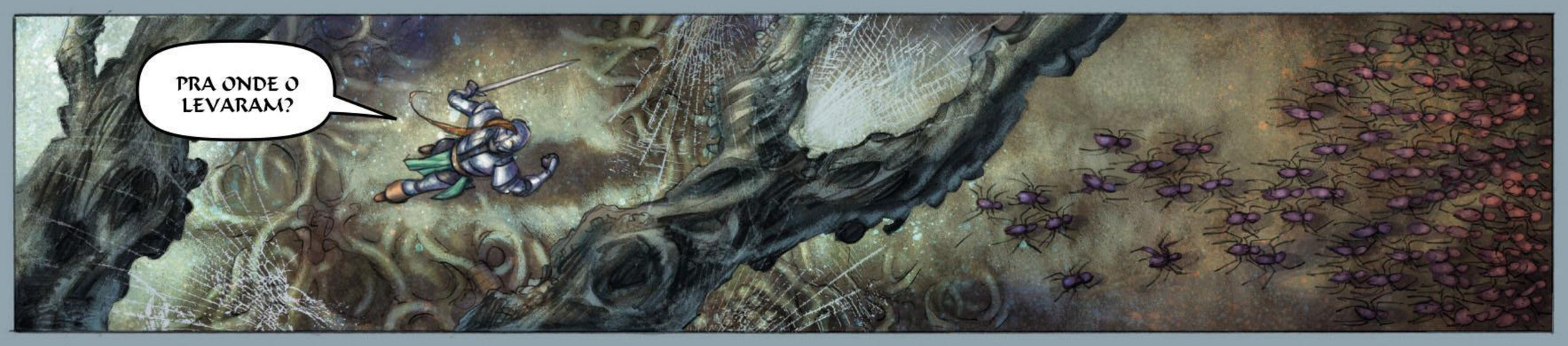
ESTOU INDO, SCRYER!

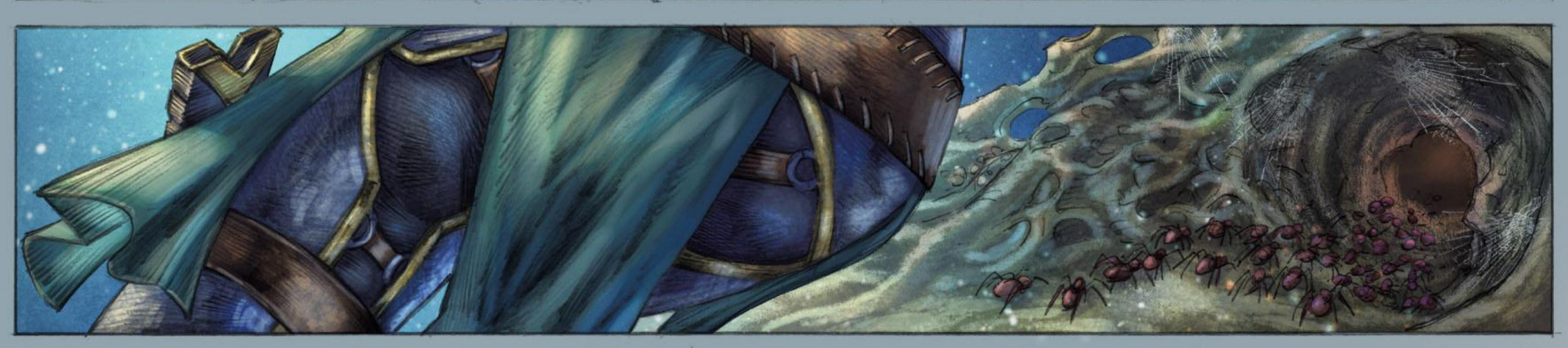
SCHWIP

OU ASSIM ESTAVA...

PRA TRÁS, ABOMINAÇÃO!

VOLTE PARA O LEITO DE CAOS DE ONDE VOCÊ SE ARRASTOU!





ORA, ISSO PARECE... ACOLHEDOR.

É MELHOR VOCÊ AINDA ESTAR *VIVO* DENTRO DELE, SCRYER.

SCREEEE!

SHRACK

ARGH!
SHRIIIP
CRACK
SE ESTAVA COM FOME...
... SÓ PRECISAVA PEDIR.
SHRUCK

VAMOS, VAMOS...
ALDRICH?
NÃO...
ACORDE, SCRYER. POIS É IMPORTANTE DEMAIS PARA MORRER. APENAS VOCÊ CONHECE OS SEGREDOS DO MALDITO RITUAL.
MAIS IMPORTANTE, ESTOU CEGA SEM VOCÊ.
É MINHA ÚNICA MEMÓRIA.
FIRA? O QU... O QUE VOCÊ DISSE?
NADA. LEVANTE-SE. ESTAMOS PARTINDO.
GRAUUGH

EU FALEI CEDO DEMAIS...

ESPADA, ESPERO QUE TENHA UM APETITE GRANDE PELA MATANÇA.

VOCÊ ESTÁ FERIDA.

UM MERO ARRANHÃO.

UMA MORDIDA DE ARANHA! TOME CUIDADO, FIRA. O *VENENO* VAI DEIXÁ-LA LENTA.

PRECISA...

... MAIS DO QUE....

... UMA MORDIDINHA DE ARANHA...

... PARA DETER MINHA ESPADA.

THUD!

ISSO *PARECE*...

... O EVERLORD VINDO.

ELE VEM ATÉ *NÓS?*

O EVERLORD É UM AVATAR DE TODAS AS COISAS RASTEJANTES QUE ASSOMBRAM ESSA REGIÃO DESOLADA... A CORRUPÇÃO DOENTIA DA TERRA ONDE PISAMOS.

ENQUANTO A FLORESTA SUCUMBE PELA PRAGA DA MORTE, ASSIM É SEU GUARDIÃO. AS ARANHAS ERAM SEUS OLHOS AQUI. MATÁ-LAS PODE TER ATRAÍDO A ATENÇÃO DELE.

PELA GRANDE LANÇA DE ORNSTEIN...

... VEJA ISSO!

THUD

MEXA-SE!

UNGH!

CHING

RENDA-SE A MIM OU MORRA, CRIATURA. EU NÃO MORREREI HOJE.

UNGH!
THUNK
SHUNK
DEVO DIZER, ESPERAVA MAIS DE UM SEMIDEUS.
FIRA! CUIDADO!
VOCÊ FALA COM O ARAUTO DA MORTE.

SHRIIIP
GRRAAA!
HAHAHAHA!
RIA ENQUANTO PODE, CRIATURA...
... SEM SUA CABEÇA NÃO SERÁ TÃO FÁCIL.
CRACK
FIRA?
FIRA?

NÃO!

A FLORESTA ÚMIDA

Galante sebe de Ishra em uma época,
Um bosque abundante em seu primor,
Antes de a praça começar sua escalada,
E nascer a Floresta Úmida.

Com raízes podres, e ramos afiados,
O próprio ar é um miasma ferido,
Uma entrada será lamentada,
Abandone a Floresta Úmida.

Pois aqueles que se aventura devem estar atentos,
Não hesite, não desvie o caminho,
Pois horrores trabalham dentro desse covil,
Que eles chamam de Floresta Úmida.

Agora o caos clama esse débil brejo,
Um ninho medonho com dentes famintos,
Tenha certeza de manter sua espada desembainhada,
Dentro da Floresta Úmida.

É o domínio do Everlord,
Um espírito sobrenatural da natureza,
Pervertido agora pelo terreno condenado,
Onde jaz a Floresta úmida.

THE MAKING OF A MONSTER

Here's just a little glimpse into the collaborative effort required to bring Dark Souls to the page.

THE SCRIPT

It takes a writer with a keen skillset to successfully capture the unnerving atmosphere of a video game series like Dark Souls and fantasy stalwart George Mann was the perfect candidate. Here's his description for page 16 of *Dark Souls: The Breath of Andolus* issue #2.

Page 16
(Splash page)

This is a full-page shot of the EVERLORD, standing in the forest glade.

The EVERLORD is like a ten-foot tall 'Green Man', an avatar of the forest, formed from living branches, leaves and vines. He has immense antlers erupting from his brow, and looks wild and untamed. In happier times he'd be celebrated as the spirit of nature, but now, as the land itself has become polluted by the undead curse, he too has taken on this aspect to reflect it. He's rotting, mould and spores dripping from his leaf-like lips, fungus growing on his body. He's the raw spirit of a dying land, and he's angry. He carries a weapon of incredible power – a blade hewn from the rib of the dragon Andolus, hilt and all. The blade is engraved with ancient runes and wards. He's preparing to attack.

1. FIRA (CAPTION)
…**look** at it!

THE BREAKDOWNS

These are the rough thumbnails Alan provides for the writer and editor as reference; these allow a first look at the storytelling elements and page layout, allowing the editor to make any tweaks that may arise from seeing the page visually.

INTO DARKNESS

Once everyone is happy, Alan meticulously hand pencils the completed pages. While many artists would require digital aids in order to work, Alan prefers the old school approach… with tremendous results!

COLORING OUR THINKING

Due to the detailed nature of the linework, an inking stage is not required on Dark Souls, allowing the colouring team to work straight off Alan's gorgeous pencils.

Once everyone is happy, the strip is ready for the next stage: lettering. But that's a whole other story…