Kdysi dávno, v pradávném věku, byl svět šedý a zahalený mlhou. Jediný, kdo svět obýval, byli velcí kamenní draci. Jejich skalnaté šupiny jim dodávaly nesmrtelnost. Svět byl stálý a nic se v něm nedělo. Žily ale vůbec tyto bytosti, když nikdy nepoznaly lásku, strach či zlost?

Pak se ale zjevil První Plamen a s ním se začala šeď světa vybarvovat. Přišlo teplo a chlad, život a smrt, a samozřejmě i světlo a tma. Z nitra země přišli Prázdní, tvorové bez duše, prázdné schránky, a přikradli se k Plamenu jako můry k plápolající svíci. V něm nalezli své nové duše. Čtyři z nich našli duše nejmocnější, a proto jsou nazýváni lordy. Nito, první z mrtvých a lord Duše Smrti. Čarodějka Izalit, matka ohnivých kouzel a paní Duše Života. Gwyn, vládce bohů a lord Duše Světla. A nakonec pán Temné Duše, jehož jméno tak lehce upadlo v zapomnění.

Lordi se rozhodli, že svět se musí změnit a vyhlásili kamenným drakům válku. Nevyhráli však jedinou bitvu, nevěděli totiž, jak draky zbavit jejich kouzelných šupin. Mezi draky byl ale jeden, který mezi ně nezapadal. Seath, který se narodil chromý a bez šupin. Zbylým drakům záviděl nesmrtelnost tak moc, že se rozhodl je zradit. Lordům prozradil jedinou slabinu draků. Blesky. Gwynovy bleskové kopí odlouply kamenné šupiny. Nito vypustil nákazu moru a smrti. Izalit spálila jejich hnízda na uhel. A Seath zradil své druhy, a to byl konec draků.

Tak započal věk Ohně. Věk bohů, života a rozmanitosti. První Plamen ale slábne a svět pomalu pohlcuje věčná noc. Už teď zbývají pouhé uhlíky. Pán bohů Gwyn zmizel a zbylí lordi se schovávají ve svých říších. A mezi lidmi začali chodit prokletí nemrtví.

Pokaždé, co padnou, znovu vstanou a žijí dál. Část jejich duše ale přitom zmizí. Tak dlouho umírají a povstávají, dokud se jejich duše dočista nevytratí a nestanou se z nich Prázdní, jako na počátku. Tvorové bez duše, bez vzpomínek, kteří nerozeznají přítele od nepřítele. Traduje se ale pověst, že
jeden vyvolený se stane vládcem svého osudu a všechny nemrtvé spasí.

Proto se skupina nemrtvých válečníků, zločinců, čarodějů a paladinů, kteří si říkají apolloni, vydala do země bohů stát se vyvolenými. Tam, kde Gwyn a jeho rodina
usedla na trůn. Kde poprvé zaplál Oheň. Vydali se hledat poslední záchranu před věčnou temnotou. Do země Lordran.

V Lordranu je uvítá Ohnivec, strážce ohňů v tomto kraji a poradí jim, aby se vydali do blízkého města nemrtvých. Tam potkávají veselého válečníka Siegmeyera. Ten si neláme hlavu nad tím, že je prokletý, vidí to jako šanci na dobrodružství. Slyšel, že Vyvolený nemrtvý musí zazvonit na dva Zvony Probuzení. Neví ale, kde ty zvony jsou. Jeho to však netrápí a určitě si nějak poradí. Apollonům pomůže vyrobit si zbraně, ať se mají čím bránit. "A opovažte se stát Prázdnými! Chachacha!"

Další, koho potkají, je bludný rytíř Gael. Kdysi sloužil svému pánovi, zbaběle však utekl z boje a od té doby smutně bloudí krajem. V proroctví nevěří a už teď se cítí bez duše. V nic nemá víru a pravděpodobně se z něj po příští smrti stane Prázdný. Apolloni jsou ale odhodlaní, tak je aspoň naučí, jak v tomhle prokletém světě přežít.

Nakonec potkají paladina Solaira. Ten si svou minulost nepamatuje, ale nijak ho to netrápí. Od prázdnoty má daleko, neb pomáhat pocestným nemrtvým ho naplňuje veškerou vůlí, kterou potřebuje. Vydal se ale sem do Lordranu ne kvůli proroctví, ale kvůli slunci. I když to zní bláznivě, hledá své slunce tady na zemi. A věří, že ho najde zde, v tomto kraji bohů. Než ho ale najde, tak bude pomáhat ostatním nemrtvým v jejich posláních. Apollonům poradí, aby od zbylých obyvatel Města nemrtvých, kteří ještě nejsou prázdní, zjistili, kde se ty dva Zvony Probuzení nachází. Apolloni tedy prochází městem a zjišťují informace o jeho obyvatelích.

Během procházení města narazí na vězněného zločince Lotreka. Prosí je, aby ho vysvobodili. Kdysi ho chytli při kradení, ale že už si dávno odpykal svůj trest, jenže všichni žalářníci jsou už Prázdní a on tu pořád čeká v cele na své propuštění. Apolloni ho osvobodí a on jim na důkaz vděku poví, že jeden Zvon Probuzení je na nejvyšším místě města, tedy na vrcholu katedrály Zlaté Stezky, a druhý na nejnižším místě, tedy v bažinách pod stokami města.

Apolloni se vydávají k prvnímu Zvonu Probuzení na vrcholu katedrály Zlaté Stezky. Celá katedrála je ale prolezlá Prázdnými věřícími. Potkají ale řádovou sestru Rheu, která je nemrtvá, ale její nehynoucí víra v Pána světla Gwyna ji těsně drží od Prázdnoty. Rhea je křehká bytost a drží se od prázdnoty jen tak tak. Katedrálu ale dobře zná a apollonům poradí jak se prosmýknout jejími chodbami okolo Prázdných kleriků a paladinů.

Na vrcholu katedrály potkají světoznámou čarodějku Ranni, jedna ze zakladatelů Vilhelmské akdemie magických umění. Její kouzelnické schopnosti z ní dělají živoucí legendu. K apollonům se chová mile a vysvětlí jim, že když se stala nemrtvou, bylo to pro ni spíše osvobození. Šance opustit akademii a poznávat nová kouzla. Chtěla by se dostat do archívů největšího mága všech dob, bezšupinatého draka Seatha. Cesta to ale bude ještě dlouhá, a tak zatím získává vědění od klášterních mnichů. Prozradí apollonům, že na střeše katedrály je přístup ke zvonici, hlídají ji ale kamenní chrliči. Přemoct v boji je nelze, jsou bohy obdařeni nesmírnou silou. Zkouška to totiž není síly, ale mysli. Chrliči vás pustí, když odpovíte správně na jejich otázky. S pomocí čarodějky Ranni apolloni přechytračí chrliče a zazvoní na první Zvon Probuzení a vydávají se za druhým.

Pod stokami města kdysi býval důl. Mezi horníky se ale rychle šířilo Prokletí, a tak obyvatelé města všechny šachty zavalili, aby šíření zastavili. To samozřejmě nepomohlo a dnes už jsou všichni obyvatelé města nemrtví nebo dokonce Prázdní. Jsou ale zvěsti, že horníci v zatopených bažinatých dolech přežili a vytvořili vlastní ohyzdnou páchnoucí osadu Hnilob. Apolloni tedy prokopají zavalený vstup do podzemí a vydají se do dolů. Zločinec Lotrek apollonům pomůže se prodrat drsným bahenním prostředím a nakonec stanou tváří v tvář se zmutovanými monstry Hnilobu. Po bitvě se apolloni dostávají ke druhému Zvonu Probuzení a zazvoní na něj.

Ten večer se sejdou u ohně s Ohnivcem. Řekne jim, že zazvonit na oba dva Zvony se ještě nikomu nepovedlo. Sám neví, co se bude dít dál. Má ale víru v bohy a jistě jim ukážou cestu, kterou se mají vydat dál. K ohni se najednou připojí postava v kápi. Představí se jako blízký přítel a důvěrník krále králů Gwyna. Je to Věčný posel Boros, starší než první sluneční paprsek. Gratuluje jim k jejich úspěchu, ale jestli skutečně jsou vyvolení nemrtví, musí se vydat na pouť do města bohů, Anor Londo, a pokleknout před Gwynovou dcerou, princeznou

Gwynvírou. Ta jim řekne, jaký je úděl Vyvoleného nemrtvého. Cesta do Anor Londo je ale zrádná stezka divočinou. Místo plné různých stvůr a příšer. Pokud skutečně jsou Vyvolení nemrtví, tuto zkoušku jistě zvládnou. Pak záhadný posel znovu zmizí do tmy. Apolloni tedy dají na Borosova slova a vydají se na dlouhou pouť do Anor Londo se svými spřátelenými nemrtvými.

Cesta je dlouhá a strastiplná, ale povede se jim skrz divočinu probít a stanout před branami Anor Londa. Večer čekají u ohně na ohnivce, ten ale nepřichází. Když se ho vydají hledat najdou ho mrtvého a bez duše. Kdo mu ji ale mohl vzít?

Město bohů Anor Londo pro Apollony a jejich druhy otevřelo své brány. Věčný posel Boros jim řekl, aby šli za princeznou Gwynvírou. Kde ji ale mají hledat? A kde jsou všichni ti bohové? Proč je tu takové ticho a prázdno? Apolloni si tyto otázky ani nestihnou položit a už je nahání královští stříbrní rytíři. Utečou jim a znovu narazí na bludného rytíře Gaela. Vypadá mnohem lépe než minule. Říká, že už není bludný, protože si našel paní, které se oddal a přísahal jí věrnost. Ta zmíněná paní je stará křehká šlechtična nesoucí jméno Jitřenka. Ta jim prozradí, že v celém městě se nemrtvých bojí a vyhání je pryč. Se slábnoucí mocí ohně slábne i moc bohů a poslední bohyně Gwynvíra, která zůstala, už zde nezvládá udržovat pořádek. Pro vstup do jejího paláce musí apolloni nasbírat pro Gwynvíru sluneční paprsky a nenechat se při tom chytit stříbrnými rytíři.

V Anor Londo zažívají apolloni se svými druhy různá malá dobrodružství. Solaire učí apollony, jak pomáhat ostatním. "Sláva Slunci!". Siegmeyer se dostává do průšvihů, ze kterých ho vždycky dostanou a on jim slibuje, že příště pomůže on jim. "Vy máte odvahy jako rytíř Artotias z legend! Chachacha!". Lotrek apollonům pomáhá s různými špinavými prácičkami. Ranni jim pomáhá z knih získat informace o Lordranu. Rhea je nadšená, že vstoupila na svatou půdu svatého města a nabádá apollony k modlitbám. Celou dobu ale zůstává ve vzduchu otázka, kdo vzal Ohnivcovu duši?

Vyšetřování dovede apollony k Lotrekovi. Ten vybuchne vzteky, že Zlatá Stezka vzývá falešné bohy a lháře. To Rhea nemůže vystát a vypukne souboj mezi Rheiným ochráncem Horácem a Lotrekem, který skončí Lotrekovou smrtí. Předtím ale, než umře, apollonům prozradí, že Ohnivcovi jeho duši nevzal ze sobectví či touze po moci. Nevěří v Proroctví a myslí si, že to je ze strany bohů jen přetvářka a lež. Vždyť tu ani žádní nejsou, všichni z téhle prokleté země utekli. Zabil Ohnivce, protože s Ohnivcem mimo hru by bohové a Zlatá Stezka už nemohli lákat do Lordranu další nemrtví a posílat je jako prasata na porážku. Lotrek umírá a apolloni získávají zpátky Ohnivcovu duši.

Nakonec se odeberou do královského zámku, kde pokleknou před princeznou Gwynvírou. Po jejích bocích stojí Ornstein a Smough, dva Gwynovi nejvěrnější rytíři. Gwynvíra pokyne apollonům, aby povstali a usedli s ní u stolu na hostinu. Pogratuluje jim a prohlásí, že jistě musí být Vyvolení nemrtví. Proto jim prozradí jejich osud. Musí se setkat s jejím otcem Gwynem. Když porazil draky se svými spojenci, zavládl na světě mír. Mír a blahobyt pro všechny v jeho Éře Ohně. Jenže První Plamen začal vyhasínat a objevilo se strašné Prokletí nemrtvých. Gwyn dělal vše pro udržení věku ohně, nic ale nemohlo zastavit jeho vyhasínání. Odebral se tedy do Výhně Prvního Plamene, místu, kde prvně plamen vzplál, a do Ohně přiložil. Doba Ohně pokračovala dál se znovu rozhořelým Plamenem. Jenže Gwyn se už nikdy nevrátil a Oheň znovu vyhasíná. Musíte proto jít a setkat se s mým otcem ve Výhni

Prvního Plamene a přiložit do Ohně a spasit tak všechny smrtelné i nemrtvé. Do Výhně Prvního Plamene se ale jen tak někdo nedostane. Vstoupit tam smí jen nejmocnější bytosti s nejsilnějšími dušemi. Proto se nyní budete muset vydat získat duše Tří pánů. Nito, první z mrtvých. Čarodějka Izalit, životadárná paní. A Seath, drak bez šupin, který zradil své druhy, za což byl králem Gwynem odměněn částí své Duše Světla. Duše těchto tří Lordů z vás udělají dostatečně silné bytosti, abyste mohli vstoupit do místa Gwynovi poslední poutě.

Po audienci s Gwynvírou se ale k apollonům ze tmy připlazí zdánlivě stejná tajemná postava jako minule. Představí se ale jako temný mudrc Oros, věčný posel starší než první stín. Prozradí jim, že bohové jim lžou. Gwyn skutečně přiložil do ohně, ale sám sebe. A je čeká stejný osud, jestli budou Gwynvířiny rozkazy plnit dál. Celá povídačka o proroctví a Vyvoleným nemrtvým je lež. Je to jen zkouška, kterou se vyberou ti nejmocnější nemrtví, jen aby tyto nejsilnější duše mohly být spáleny v Prvním Plameni a prodloužit tak vládu bohů. Přitom bohové by už dávno neměli vládnout. Přirozený koloběh života střídá světlo a tmu. Bohy a lidi. Ano, lidi jsou tvorové temna. V každém člověku se skrývá malá temná duše, malý kousek lidství. V Prvním Plameni našel jeden tvor Temnou duši a stal se tak prvním člověkem. Nebyl ale hamižný jako bohové a o svou mocnou Temnou duši se rozdělil. Tak vznikli lidé. Tvorové Temna, kteří slouží bohům, aniž by věděli, že vládnout teď mají oni. Gwyn se Temné duše a lidí bál tak moc, že je proklel. Ano, Gwyn stojí za prokletím nemrtvých. Vaše malé temné duše svázal plamenem a vždy, když umřete, část vaší duše se spálí v Ohni. Všichni lidé jsou používáni jako palivo pro Gwynův sobecký sen. Je to tyran, který pro svou dobu Ohně obětoval i sám sebe. Vše vypadá beznadějně, ale není tomu tak. Když získáte mocné duše Lordů a stanete před Gwynem a Prvním Plamenem, budete mít na výběr. Přiložit se do ohně a spálit své mocné duše pro tyranovo impérium. Nebo oheň uhasit a vést lidi do nové éry Temna s vámi v čele. Doba, kdy lidi budou prosperovat a nebudou otroky světla. Volba je na vás. Oros odejde a zmizí zpátky do tmy. Rhea tomu všemu nemůže uvěřit. Celý její svět se jí zhroutil před očima. Neví, co má dělat a Horác se o ni bojí. Apolloni každopádně vyráží porazit lordy.

Nejdříve se vydávají do říše Nita, prvního z mrtvých. Rhea jim vysvětlí, že Duše, kterou Nito našel v Prvním Plamenu, je Duše Smrti. Umí oživovat mrtvé a vládne armádě kostlivců. Stejně jako smrt sama je ale klidný, tichý a stoický. Pomohl kdysi Gwynovi porazit draky, od té doby ho ale záležitosti okolního světa nezajímají. Do Nitový kobky se ale jen tak nedostanou. Kostlivců je v jeho katakombách mnoho a Nito je bude znovu a znovu oživovat. Proto musí splynout s davem kostlivců a to pomocí posmrtných masek. Je zvykem Zlaté Stezky mrtvým při pohřbu dávat na obličej masku. Proto si kostlivci budou myslet, že jsou jedni z mrtvých, jako oni. Apolloni si s Rheinou pomocí vyrobí posmrtné masky a vydají se za Nitem. Jejich kamufláž ale nevydrží věčně a vyběhnou na ně kostlivci. S Horácem v čele se jejich hordám apolloni ubrání.

Potkají ale Gaela, který jim prozradí, co se dozvěděl od své paní Jitřenky. Kdysi byla princezna v lidském království Oolesil. To ale bylo pohlceno temnotou včetně jejích rodičů krále a královny. Kdyby nebylo hrdiny rytíře Artoria, tak by té temnotě propadla i ona. To on princeznu Jitřenku zachránil a zastavil Temnotu, aby se nedostala dál. Apolloni mu prozradí pravdu o Temné duši, že ji každý z lidí nosí v sobě. Gael slíbí, že se pokusí zjistit víc, oni ať pokračují ve své cestě.

Apolloni dojdou do Nitový kobky, porazí ho a vezmou si jeho Duši Smrti. Rhea se cítí, že už nedokáže jít dál a její osud se naplnil. Je připravena se stát Prázdnou. Horác tomu nechce nechat dopustit, a tak zaútočí na apollony, aby si vzal jejich duše a daroval je své paní. Oba tragicky zahynou.

Apolloni poté s Ranninou pomocí vrátí Ohnivcovu duši jeho těla a nekromantskými čáry jej oživí. Zmatený Ohnivec jim poděkuje, ale veruje je, že cítí nějakou strašnou kletbu v povětří. Pána mrtvých totiž není vůbec jednoduchý zabít a tak i po své smrti apollony pronásleduje jeho duch. Jim se ale povede mu utéct a pokračují do říše dalšího Lorda.

Vydávají se do hrabství Seatha, draka bez šupin. Ranni jim vysvětlí, že Seath pochází z doby před Prvním Plamenem, doby prastarých draků. Narodil se ale bez kamenných šupin, které dávaly drakům jejich nesmrtelnost. Seath svým druhům jejich dar záviděl a pomocí magie a učení se snažil přijít na to, jak šupiny nahradit. Nikdy na to ale nepřišel. Místo toho ale přišel na to jak draky zbavit jejich nesmrtelnosti. Když se objevil První Plamen, Seath neváhal a zradil draky. Prozradil Gwynovi, že slabina všech draků jsou blesky, jen tak jim lze odloupnout jejich kamenné šupiny. Se Seathovou pomocí tedy Gwyn zvítězil a za to ho řádně odměnil. Udělil mu titul hraběte, daroval mu archívy na okraji Anor Londo a část své Duše Světla. Seath se tedy odebral do svého hrabství a začal experimentovat. Nikdo pořádně neví, co ve svých laboratořích celé věky prováděl. Ranni to ale potřebuje zjistit. Je to její sen poznat vědění otce magie Seatha.

Společně s apollony se ponoří do studování Seathových rozsáhlých textů. V kniháh se dočtou, že ve válce s draky se jeden bůh přidal na dračí stranu. Bůh války, Gwynův prvorozený syn se sluncem ve znaku na znamení lásky ke své sestře gwynvíře, bohyni slunce. Za tuto zradu ho Gwyn nechal vyhnat, všechny záznamy o něm smazat a jemu vymazat paměť. Apollonům dojde, že to musí znamenat, že Solaire je ve skutečnosti Gwynův syn.

Není čas si ale nad tím lámat hlavu, protože s tím i zjistili, že Seathovi se povedlo vyrobit krystal, který ho dělá nesmrtelným. Pro zabití Seatha a získání fragmentu duše Světla tedy musí nejdřív zničit krystal nesmrtelnosti. I ten je ale chráněn magickou bariérou. Tu lze zničit pouze pomocí alchymie. Tak apolloni uvaří lektvar, kterým magickou bariéru poruší a zničí krystal. Následuje souboj se Seathem a získání jeho duše.

Po poražení Seatha se ale znovu setkávají s Ranni, která vypadá, jako že se úplně zbláznila. S namodralou šupinatou kůží zvolává, že konečně rozumí všemu učení, že přišla na to, o co se tu Seath celou dobu pokoušel. Stane se drakem a nikdy neumře a nikdy se nestane prázdnou. I na Ranni je Seathovo vědění moc a její hlava na to nebyla připravená. Zešílela a utekla do lesů a apolloni už ji nikdy neviděli.

Večer u ohně je znovu zastihne Gael a prozradí jim, že Temnotu, která pohltila Oolesil, si na sebe přivedli sami. Navštívil je Temný mudrc Oros a prozradil jim, že se v hlubinách pod jejich královstvím skrývá hrob Prvního muže. Skrz něj by mohli využít svůj plný potenciál a probudit svou vnitřní temnotu. Král s královnou ho poslechli a nechali vykopat hrob Prvního člověka. Okusili chuť Temnoty a zjistili, co to skutečně znamená být člověkem. Byli ale chamtivý a chtěli té moci víc. Tak začali požírat duše všech okolo. V Oolesil propukl chaos a Temnota se rozrůstala. Ten střípek lidství v každém z nás je maličký, když se ale zvětší

dokáže přinést pohromu. To je to, čeho se Gwyn bál a proč nechtěl, aby přišla doba Temna. Celý svět by dopadl jako Oolesil. Všechno by propadlo v temnotu a probudila by se Propast. Místo mimo čas a prostor, kde není světla, života a smrti. Jen tma. Musíme přijít na jinou možnost. Světlo ani tma není správná volba. Oros i Boros lžou. Kdo jsou ale ve skutečnosti zač? Musím zjistit víc a poradit se se svou paní...

Apolloni se vydávají do říše Izalit, čarodějky Chaosu. Siegmeyer jim vysvětlí, že Duše, kterou Izalit našla v Prvním Plameni, je Duše Života. Izalit kdysi pomohla Gwynovi porazit draky a užívala si doby Ohně. Když ale začal První Plamen vyhasínat, rozhodla se, že zkusí vytvořit jeho náhradu. Jenže plamen, který vznikl nebyl stejný jako První Plamen. Byl to Plamen Chaosu. Ten vzývá život v jakékoliv formě. Vzešli z něho zvláštní a pokroucení tvorové se zvířecími prvky. Izalit se do svých nových dětí zamilovala a sama se nechala svým novým výtvorem změnit. Gwynovi to přišlo zvrácené a tak prohlásil Izalitiny děti za démony a vyslal na ně křížovou výpravu svých stříbrných rytířů, neodhadl však sílu Chaosu a démonů a kárná výprava tedy skončila neúspěchem. Nakonec zakázal v Lordranu praktikovaní pyromancie, umění ovládat oheň Chaosu, a všechny pyromanty z Lordranu vyhnal. Siegmeyrův klan je jednou z těchto vyhnaných pyromantských skupin. V Siegmeyrový domovině jsou Izalit a Chaos uctívaní. Dostat se sem do domovu Izalit a veškeré pyromancie je pro něj velkou ctí.

Cesta k Izalit a její Duši Života ale nebude jednoduchá. Celá její říše je plná lávy a démonů. Solaire je nešťastný, že nemůže najít své slunce. Už procestovali skoro celý Lordran a jediné slunce, které vidí, je to na obloze. Apolloni mu prozradí pravdu o jeho minulosti, Solaire však jen mávne rukou a povídá, že jeho minulý život ho nezajímá. On potřebuje vůli a naději v tomhle. Přesto se ale ještě nevzdává a pomáhá apollonům dostat se přes lávové jezero.

Siegmeyer je v obklíčení démonů a děti ho zachrání. Zase. On slíbí, že příště pomůže on jim. Vede s nimi bitvu proti démonům a na jejím konci se chce obětovat pro apollony, ale oni ho stejně zase zachrání. Siegmeyer děkuje, ale nemůže skrýt svoje zklamání. Nakonec se jim povede dostat až k Izalit a porazit ji. Získávají Duši Života, poslední z duší lordů. Po poražení Izalit se ale setkávají se Siegmeyerem, který tak moc toužil po dobrodružství a hrdinských činech, že když mu apolloni všechny hrdinské možnosti odepřeli, tak ztratil vůli pokračovat ve svém dobrodružství. Stal se z něho Prázdný a apollonům nezbývá, než ukončit jeho trápení.

Večer u ohně se ale znovu setkávají s Gaelem. Vysvětlí jim, že Boros a Oros jsou jeden a tentýž tvor. Jsou dvě hlavy hada Urobora, který se zakousává do vlastního ocasu. Jsou samotným zosobněním cyklu světla a tmy. Jsou to zrádní lživí hadi, kteří manipulují všechny okolo sebe, jen aby vyhrála jejich strana mince. Boros by chtěl svět světla, kde je řád a mír, ale není svoboda pro lidi. Kaaf by chtěl svět, kde je svoboda pro lidi, ale svět je plný anarchie a násilí. Had Uroboros by chtěl střídat světlo a tmu a neexistuje pro něj nic mezi. K ohni se připojí i Jitřenka, Gaelova paní. V její domovině Oolesil existovalo umění kreslit kouzelné obrazy. Tyto obrazy ale nebyly obyčejné, dalo se jimi projít na druhou stranu do onoho nakresleného světa. Tyto světy vždy mohly existovat pouze chvíli a pak shnili a rozpadli se. Kdybychom ale spojili všechny čtyři duše Lordů, mohli bychom pomocí nich nakreslit nový svět, který by nikdy neshnil a nikdy se nerozpadl. Nakreslili bychom svět, kde světlo a tma mohou existovat pospolu a ne jako protipóly. Pokud se chcete vydat touto

cestou a obelstit věčného hada Urobora, budete muset získat čtvrtou velkou duši. Temnou duši.

Apolloni se pokusí získat Čirou Temnou duši. Musí pro ni jít do Propasti, která se skrývá v každém z nás. V každém malém střípku lidství. Apolloni s Gaelem a Solairem se proto připraví na cestu do Propasti meditací. Meditují se zavřenýma očima a snaží se v sobě najít onu Propast. Podcení ale sílu Propasti a ta je odmítne. Když otevřou oči, Gael a Solaire už s nimi nejsou a je jím jasné, že je něco špatně. Vydají se po cestě a potkávají různé úkazy. Domy pohlcené temnotou, temné přízraky dychtící po duších...

Nakonec jim dojde, že Propast je vyhodila na jiném místě a do minulosti. Konkrétně do místa, kde byla již dříve probuzena. Do Oolesil. Apolloni pokračují dál v cestě, během které se setkají se zadýchaným ustrašeným rytířem. Poví jim, že je jedním ze čtyř Gwynových nejvěrnějších rytířů a že spolu s Artoriem byli posláni Temnotu zastavit. On se ale tak bál, že svého druha Artoria opustil a apollonům radí to samé. Plný strachu rytíř zmizí a apolloni mu už nestihnou říct, že v budoucnu svou zbabělost napraví a že to on byl ten, kdo sem apollony dostal. Gwynův třetí rytíř Gael.

Na slova mladého Gaela ale apolloni nedají a střetnou se s králem a královnou Oolesil, legendárním rytířem Artoriem a dokonce i probuzeným Prvním člověkem. Podaří se jim tedy v Oolesil Temnotu zastavit. Nakonec se dostanou do epicentra Propasti, odkud Temnota v Oolesil přišla a pokusí se získat Čirou Temnou duši. Když ale Stojí tváří v tvář s propastí, spatří Gaela a mladou Jitřenku. Neprozradil jim předtím, že pro získání Čiré Temné Duše musí člověk obětovat tu svou.

Gael tedy neváhá, sfoukne svíci za své tři muže ve zbrani, Ornsteina, Smougha a Artoria a nekonec sfoukne i čtvrtou za sebe, a obětuje se pro nový svět a napraví své černé svědomí. Apolloni si Čirou Temnou Duši vezmou, mladou Jitřenku nechávají dále spát a skrz Propast projdou se Solairem zpátky do současnosti. Jitřenka jim po jejich návratu prozradí, že když její rodiče propadli Temnotě, chtěli její duši v Propasti obětovat. Pak ji ale někdo zachránil. Vždycky věděla, že to nebyl rytíř Artorias, kdo ji zachránil ale nějaká skupina dobrodruhů. Nikdo by jí to ale nevěřil a legenda o Artoriovi lidi ponouká konat dobré činy. Nemá smysl ji tedy zapírat, když v lidech probouzí dobro. Třeba jako v Gaelovi. Nebo Solairovi, který tvrdí, že už našel své slunce a to je on sám. Nemusel se pro něj nikam trmácet, je to jeho ochota pomáhat ostatním. To je jeho posláním a pomůže apollonům naplnit to jejich. Těm už nyní zbývá jen získat Gwynovu duši Světla a budou mít všechny potřebné barvy k namalování nového světa.

Apolloni se vydají za Gwynem do Výhně Prvního Plamene. Tam je ale čeká labyrint plný Gwynových nejvěrnějších válečníků, kteří se vydali s ním na jeho poslední pouť. Po jejich poražení se apolloni vydávají do komnaty Gwynova posledního odpočinku. Tu ale hlídají poslední dva z Gwynových čtyř nejvěrnějších rytířů, Gwynovo kopí Ornstein a Gwynovo kladivo Smough, Gaelovi staří druzi. I s nimi si poradí a tak je čeká už jen jeden posledni nepřítel. Pán světla a popela Gwyn.

Z Výhně Prvního Plamene odchází apolloni jako vítězové s duší světla v rukou. Podařilo se jim tak hada Urobora přelstít. Ten se domníval, že ať vyberou cokoliv, on vždy vyhraje a vždy bude na straně vítěze. V podobě Borose našeptával do ucha Gwynovi. V podobě Orose

našeptával do ucha králi a královně Oolesil. A do ucha by chtěl našeptávat i apollonům. To ale netuší, že apolloni mají svůj plán.

Solečně s Jitřenkou nakreslí apolloni nový svět. Svět, kde člověk může přijmout svou světlou i temnou stránku a nemusí si mezi nimi vybírat, kde světlo a tma i smrt a život mohou žít v harmonii, kde se každému dostane svobody, ale nikdy ne na úkor druhých, kde každý je strůjcem svého osudu a nenechá za sebe rozhodovat druhé.

Se Solairem a jitřenkou se apolloni vydávají do nového světa, Ohnivec ale zůstává. Všechny duše ještě spárům hada Urobora neunikly a někdo je musí navést na správnou cestu k obrazu. Na cestu pryč z této magické a tajemné země Lordran.