Zło i dobro. Dwóch Bogów. Jeden z nich jest prawy i sprawiedliwy. Moc jego przerasta najśmielsze wyobrażenia najmądrzejszych z ludzi. Przy tworzeniu świata jego pomysły owocowały późniejszym dobrobytem. Jednak nie wszystko było idealne, miał on bowiem bliźniaczą do swojej duszę, jednak zupełnie przeciwną swoim przekonaniom. Nase był bogiem podziemi i zaświatów. Siał zniszczenie i chaos, a przynajmniej próbował, skutecznie bowiem Zain Nox mu to utrudniał. Braterska walka o panowanie nad egzystencją istot trwała długie dekady, w końcu dobro wygrało, agresor został strącony w pustkę, gdzie miał przebywać przez wieki.

Raz na siedem miliardów lat planety ustawiają się w równym rzędzie, słońce ustępuje miejsca księżycowi. Trwa to równie 3 godziny, w czasie których, dochodzi do różnych, czasami przerażających, jednak najczęściej niewyjaśnionych rzeczy. W tym właśnie czasie wszelkie pieczęcie, bariery, ochrony oraz strażnicy są znacznie osłabieni. Jest to jedyna możliwość, podczas której tyrani, potwory, oraz Nase mają możliwość wydostania się z sideł sprawiedliwości. Bóg podziemi skwapliwie wykorzystał tą szansę, przez długie stulecia przygotowywał plan zemsty nad bratem, który potraktował go w tak bestialski sposób zrzucając do pustki. Czas, który miał będąc w odosobnieniu, wykorzystał aby szkolić swe umiejętności nekromancji oraz czarnoksięstwa, a szło mu to z trudem, bowiem niewiele istot było w stanie w jakikolwiek logiczny i bezpieczny sposób dostać się do nicości.

Wypełznął. Zło się wydostało. Nase miał tak niewiele czasu aby dostać się do bram świata wysoko w chmurach. Nie tracił ani chwili, wspierał się swoimi poplecznikami, którzy nie byli zbyt wytrzymali i w drodze ginęli bardzo szybko, jednak bóg nie przejmował się nimi, bowiem miał pewną bardzo cenną cechę, potrafił wskrzeszać zmarłych.

Brama życia, ogromna, zdobiona duszami wiernych i przez patronów chroniona. Wokoło niej co jakiś czas krążą stróże, Zain Nox wiedział, że brat postanowi dostać się do niego, jednak nie wiedział że okaże się tak silnym przeciwnikiem.

Zniszczenie dotarło do podnóża wrót. Tabuny nieumarłych napierały na obrońców, walka trwała długo, zbyt długo, Bóg życia dobrze się przygotował, skutecznie jego zastępy odpierały wroga. Irytacja Nase wzmagała się. W końcu powiedział dość, sam ruszył do walki. Szał w oczach, który dostrzegły dusze zniszczenia, wzmagał agresję oraz dodawał siły.

Zan Nox popada w obłęd, stąd jest klątwa

Nase jako bóg podziemii wykorzystuje klątwę

Nase rekrutuje Janiela

Janiel werbuje nieumarłych

Janiel był widziany w okolicach Th’aaris

No dobra, na pewno będzie to związane z klątwą Zain Nox'a - głównego bóstwa - który z nieznanych przyczyn zaczął popadać w obłęd. Wykorzystał to póg podziemi i zaświatów - wstaw\_tu\_imię - Jest podstępny więc próbuje wykorzystać klątwę aby zstąpić na ziemię i aby zapanował chaos. Jeszcze mu się nie udało, ale jest coraz bliżej (w momencie rozpoczęcia gry to będzie kilka tygodni) dokonania tego. Posłał jednego ze swoich zauszników - Janiela - aby werbował nieumarłych do jego nowej Ziemskiej armii.

Dopisz też że Janiel był widziany w okolicy (w krypcie na cmentarzu, ale o tym nie ma być info) przez miejscowych oraz jego zombie sieją spustoszenie w pobliskiej wiosce - Th'aaris.

Główny bohater póki co bezimienny, gracz

Th'aaris - wiocha startowa, Thoriana - miasto zakażonych

Y'beria - ta wiocha z "koprem"

Ważne postaci: Janiel, Zain Nox, Camille (laska w której zakocha sie główny boheter, póki co nie wymysliłem okoliczności, prawdopodobnie gdzieś w Thorianie, może bd zakażona albo coś a gracz jej pomoże.)

Bhaal - Pajęczy boss o którym wspominałem.

----------------------------------------------------------------------------------------------------------------

SZKOLENIE / SAMOUCZEK

Na początku był haos

Spawnujesz się w pomieszczeniu, w którym spisane są zasady obowiązujące na mapie.

Za Tobą znajduje się guzik rozpoczynający szkolenie/samouczek. Wciskasz go.

Następuje teleportacja na szkolenie/samouczek.

Etap #1 - Wybór poziomu trudności.

Etap #2 - Sprawdzenie działania paczki tekstur dołączonej do mapy.

Etap #3 - Walka z testowym zombie - "Zombie-Test".

Teleportacja na mapę.

----------------------------------------------------------------------------------------------------------------

START MAPY

Budzisz się na środku drogi. Obok Ciebie jest zniszczony wóz a w nim skrzynia z wyposażeniem.

Udajesz się ścieżką do wioski, po drodze atakują Cię zombie, pokonujesz je.

Po drodze jest jaskinia, możesz tam wejść i zdobyć dobre przedmioty, chronione przez kilka Ciężkich Zombie.

W końcu docierasz do wioski.

Idziesz do Dozorcy, zdziwiony tym że spotkałeś tyle zombie na ścieżce. Dozorca mówi Ci, że to może mieć

coś wspólnego z dziwną aktywnością kilku osób w krypcie nieopodal, o czym wie od Maltorna. Mówi Ci także, że

dostaniesz ekwipunek jeśli pomożesz mu uporać się z pająkami, które zadomowiły się u niego [Dozorcy] w piwnicy.

Dostajesz klucz i idziesz do piwnicy. Otwierasz drzwi kluczem i wybijasz wszystkie pająki, łącznie jest ich 6.

Wracasz do dozorcy, mówisz mu, że pokonałeś wszystkie pająki.

W zamian za pomoc, dozorca daje Ci wyposażenie i sugeruje pójście do Maltorna, który jest kapłanem.

Idziesz do Maltorna, po drodze zabijasz wszystkie stwory, które Ci przeszkadzają.

Mówi Ci że nieumarli, których spotkałeś to sługusy Zain Nox'a, złego bóstwa,

które próbuje przejąć władzę nad światem, wykorzystując tajemniczą klątwę Uzbora (głównego bóstwa).

Mówi Ci również o krypcie w okolicy, której nekromanci Zain Nox'a używają do pozyskiwania nowych sługów.

To najprawdopodobniej stamtąd pochodzą zombie, które napadły na okolicę.

Chce, żebyś tam poszedł i zobaczył co tam się dzieje, martwi się, że to coś poważnego i może być za późno.

Mówi ci, że jak spotkasz nekromantów to powinieneś spróbować ich osłabić, zabić ich raczej nie dasz rady.

Udajesz się do krypty. Po drodze mijasz 3 zrujnowane chaty, najprawdopodobniej to także sprawka plagi zombie.

W środku jest kilka przedmiotów, nic specjalnego, resztę pewnie zabrali nieumarli.

Idziesz dalej, w końcu docierasz do niedużego cmentarza, na którym znajduje się wspomniana krypta.

Widzisz mnóstwo Zombie i Szkieletów, część jest w zbroji, część bez, widocznie szykują się do ataku.

W krypcie znajdujesz Nekromantę. Ale nigdzie nie ma Janiela.

Walczysz z Nekromantą, pokonujesz go i postanawiasz wrócić do Maltorna, ale po drodze łapie Cię Janiel, który

został ostrzeżony przez umierającego nekromantę.

Zostajesz ogłuszony i przeniesiony do krypty, wewnątrz której Janiel ma więzienie.

----------------------------------------------------------------------------------------------------------------

WIĘZIENIE

Budzisz się, jesteś sam w ciemnej, kamiennej celi, rozglądasz się, postanawiasz uciec. Nie masz jednak klucza.

W celi znajduje się "toaleta", bez dna (przejście), wskakujesz do środka i przedostajesz się do innej celi.

Spotykasz w niej brata Maltorna - Tomasza, którego Maltorn wysłał do krypty kilka dni wcześniej.

Dziwisz się czemu Maltorn nic o nim [Tomaszu] nie wspomniał, jak również o tym że nie wrócił.

Tomasz pyta się jak tu dotarłeś, odpowiadasz mu, że przez ścieki, ale nie znalazłeś tam innych korytarzy.

Tomasz mówi Ci, że niedawno, jak jeden ze strażników przechodził koło niego to zabrał mu klucz.

Jednak nie uciekł, wiedział, że mu się nie uda. Daje ci ten klucz i mówi, że możesz otworzyć drzwi.

Ale strażnicy zapewne od razu się na ciebie rzucą z bronią.

Idziesz korytarzem do końca, znajduje się tam pokój straży, nikogo nie ma w środku.

Zabierasz klucze i uzbrojenie z pomieszczenia straży i zaczynasz przeszukiwać cele.

W jednej z cel natyksz się na zombie w żelaznej zbroji. Rzuca się na Ciebie, ale pokonujesz go.

Koło zombie jest NPC, który woła o pomoc, ale nie zdążasz, ginie od raz zadanych przez tego żelaznego zombie.

Miał przy sobie notkę jednego z strażników, która mówi Ci trochę o uniwersum Cryporu i planach Janiela.

Okazuje się, że jesteś jedną z niewielu osób, które mogą go pokonać <TODO>.

Mówi o Tobie, jako kimś, kogo Janiel bardzo się obawia, ale jesteś sceptyczny co do tego.

Musisz powstrzymać go za wszelką cenę, ale najpierw trzeba go znaleźć...

Przechodzisz przez drzwi do sektora straży, przeszukujesz kilka pomieszczeń i wychodzisz poziomie poniżej.

Znajduje się tu kilku strażników, ale dajesz sobie z nimi radę.

Szukasz pomieszczenia straży, w którym jest miniboss - "Miniboss Straż Janiela".

Pokonujesz go i dropi z niego klucz do Kwatery Janiela i Schowka Janiela.

Szukasz jeszcze troche po więzieniu, zabijasz kilka ochroniarzy i idziesz do kwatery Janiela.

W środku spotkasz wyżej wymienionego, wywiązuje się trudna walka, lecz gdy już wydaje się, że wygrasz,

Ciężko ranny Janiel, razem z Melganem ucieka do jaskiń... Gubi swój klucz, oraz zaklętą obsydianową broń.

----------------------------------------------------------------------------------------------------------------

JASKINIE

Pędzisz za nim aby go dobić. Po kilkunastu minutach błądzenia w jaskiniach, udaje Ci się.

Świat może odetchnąć, przynajmniej na chwilę.

Jedno z głównych ogniw napędzających plagę w tym rejonie jest zniszczone.

Idziesz na górę, przez drzwi, które otworzysz kluczem wydropionym z Janiela. Napotykasz tam rannego NPC,

który mówi Ci, że musisz iść do miasta, pomóc mieszkańcom uporać się z zarazą.

Mówi Ci o przystani, której Janiel używał do transportu zaopatrzenia. Niedawno zadokował tam statek,

może uda Ci się znaleźć kogoś żywego na pokładzie.

Na pokładzie jest kapitan, transportuje Cię do przystani nieopodal miasta.

----------------------------------------------------------------------------------------------------------------

MIASTO

W mieście okazuje się, że są kłopoty. Ludność od długiego czasu zmaga się z tajemniczą mroczną klątwą.

Obywatele miasta powoli i w cierpieniu zmieniają się w krwiożercze bestie.

W mieście będzie portal, do którego dostep uzyskasz po wykonaniu kilku misji dla Burmistrza.

Idziesz do portalu, teleportuje cie do "netheru" - custom built.

---

Alchemikowi brakuje jednego składnika do stworzenia potężnego wywaru. Wywar ten może osłabić zdolności pajeczego bossa.

Składnikiem tym jest Koper. Niestety nie rośnie nigdzie w pobliżu, będziesz musiał/a udać się do sąsiedniej wioski aby go zdobyć.

Eliksir odwołania - Po rzuceniu nim w pajęczego bossa sprawia, że jego umiejętności spadną a zachowanie stanie się bardziej chaotyczne. Uniemożliwia go do przyzywania sługów z zaświatów.

Na pokładzie jest kapitan, transportuje Cię do przystani nieopodal miasta.

W mieście okazuje się, że są kłopoty. Ludność od długiego czasu zmaga się z tajemniczą mroczną klątwą.

Obywatele miasta powoli i w cierpieniu zmieniają się w krwiożercze bestie.

W mieście będzie portal, do którego dostep uzyskasz po wykonaniu kilku misji dla Burmistrza.

Idziesz do portalu, teleportuje cie do "netheru" - custom built.