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 otchłań, gdzie miał przebywać przez wieki.

Raz na 360 milionów lat planety ustawiają się w równym rzędzie, księżyc i wszelkie ciała niebieskie ustępują miejsca nicości. Trwa to równe 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 i przez długie stulecia przygotowywał plan zemsty nad bratem, który potraktował go w tak bestialski sposób zrzucając do otchłani. 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.

Bóg zniszczenia w szale przedzierał się przez siły swego odwiecznego wroga. W gniewie i okrucieństwie rozstępował nieprzyjaciół. W końcu dotarł do bram niebios. Zerwał dwie z trzech pieczęci, przy ostatniej miał problem, bowiem chroniła jej energia życiowa Zain Nox’a. Szarpał się i męczył. W końcu użył prastarego zaklęcia, jednego z niewielu, które przez prawomocnych było zakazane oraz używane przez nieczyste serca.

Wdarł się. Był u celu swojej podróży. Pozostało mu pół godziny. Tak niewiele czasu aby urzeczywistnić swoje marzenia. W pędzie przelatywał przez kolejne opustoszałe pomieszczenia. Przy którejś z kolei większej sali zatrzymał się. Stał bowiem na przeciwko swego brata. Tak bardzo znienawidzonego.

Uniósł głowę wyżej. Z triumfem w umyśle i pewny swego ruszył. Powoli i bezszelestnie mamrotając pod nosem, niezrozumiałe słowa. Bóg życia zaniepokoił się. Ogarnęła go niepewność. Próbował wstać, podjąć walkę, jednak zrównanie planet osłabiło go tak bardzo, jak nigdy dotąd. Tego jednak nie był w stanie przewidzieć, nie spodziewał się aż tak wielkiej mocy brata. Nie potrafił się obronić. Nase mógł zrobić wszystko czego w tamtej chwili pragnął, ale chciał tylko jednego, skrzywdzić i przejąć kontrolę nad przeciwnikiem.

Dochodziła 03:00, godzina, w której wszystko wróciło by do normy. Pan śmierci śpieszył się. Dłońmi agresywnie gestykulował, jego oczy zalśniły a on sam prawie stracił przytomność. Miał nadzieję że zaklęcie, którego tak wytrwale uczył się w podziemiach i poświęcenie tysięcy istot, zadziała.

Pomieszczenie ogarnęła cisza. Przez ostatnie 5 minut nie działo się nic. Nie były dostrzegalny żaden ruch ani słyszalny żaden dźwięk. Klątwa zadziałała. Na pierwszy rzut oka wszystko było w porządku, ale Nase już wiedział że mu się udało. Osłabił swojego przeciwnika. Z chwilą wybicia godziny 3:00 wszystko wróciło do prowizorycznej normy. Zain Nox oszołomiony spojrzał na brata, na jego przebiegły wzrok i z gromami w oczach próbował strącić go ponownie w otchłań. Z wielkim trudem, bowiem Nase przeciwstawiał się. Dał radę, ale czuł, że coś było nie tak. Z niewyjaśnionych przyczyn jego umysł został zmącony a dobre serce przestało bić naturalnym rytmem.

Nase trafił w swoje legowisko. Nie było mu żal. Nie był zły. Cieszył się. Bramy jego więzienia zostały osłabione. W prawdzie nie mógł się wydostać, ale mógł kontrolować niektóre jednostki. Bardzo chciał to wykorzystać, jednak zaklęcie którego użył bardzo go osłabiło, musiał odpocząć.

Minęły dwa miesiące. Zain Nox nie poczuł się ani przez chwilę lepiej. Próbował różnych sposobów. Nie wiedział co jest nie tak, mógł jedynie się domyślać że ma to związek z bratem. Przez ten czas sporadycznie na świecie zaczęły dziać się nieprzewidywalne rzeczy, ludzie zaczęli chorować, a Bóg patrzył na to i nic nie mógł zrobić. Był bezsilny.

Nase odzyskał po części witalność. Był już na tyle silny, że mógł spróbować wykorzystać swoją moc. I próbował. Raz, drugi i trzeci. Robił to bardzo ślamazarnie. Nie poddawał się. Był wytrwały w swoich postanowieniach. Za którymś razem udało się. Zawładnął umysłem mężczyzny.

Janiel, człowiek inteligentny, zdecydowany i śmiały. Studiował naukę alchemii i ziołolecznictwa. Był osobą bardzo wykształconą i wrażliwą na otaczający go świat. Któregoś dnia, podczas zbierania składników coś się stało. Podczas pobytu w lesie napotkał zwierzę. Nie był mu znany gatunek, nigdy wcześniej nie spotkał tak cudacznego żyjątka. Z racji tego że jego serce i umysł nigdy nie zostały skrzywdzone, zbliżył się do niego. Ogarnęła go poświata, której wcześniej nie dostrzegł i momentalnie został sparaliżowany. Stworzenie odwróciło się do niego przodem i wdarło się z łatwością w jego czysty umysł. Janiel nie wiedział co się dzieje. Pierwszy raz opanował go nieprzenikniony strach i niepewność. Czuł chłód, a jedyne co widział, to błyszczące, szkarłatne oczy.

Nase wiedział co robi. Sprawiało mu to ogromna radość i satysfakcję. Bawił się przy tym niesamowicie. Władanie umysłami było jego rozrywką. Zdobycz, którą złapał, nakłonił do swoich racji. W ten sposób otumaniony Janiel zmienił swoje poglądy. Dostał od swojego władcy zadanie, które za wszelką cenę musiał wypełnić jak najlepiej.

Malutka wieś rybacka strzeżona przez tylko dwóch strażników przy bramach. Tutaj, w spokojnej okolicy rozpętywało się powoli wewnętrzne piekło mieszkańców. Th’aaris było miejscem, nieopodal którego, na cmentarzu, był widziany Janiel.

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

SZKOLENIE / SAMOUCZEK

Na początku był chaos

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.