Главный герой – «Алмаз негранёный» Просыпается в мире (в джунглях), где находится храм Ацтоакль. Попал туда путем «жертвоприношение родственников ради спасения всей семьи».

По пути встречает флору и фауну, подбирание «неких предметов» накладывает дебафф.

Встречается с псевдо-лидером территории – шайкой мародеров (воительниц).

----------

Идет столкновение с группой горных магов. (подземные локации, склянки, руны, магия, кольца)

Становится свидетелем прибытия одной из «посланниц плохих вестей» - горничной храма Ацтоакль. (Возможен сюжетный выбор)

----------

Выбор магической профессии. Знакомство с обитателями близ храма – сиренами, русалками, вампирами. Возможен бой насмерть.

Возвращение в пещеры (скорее всего, будет свой дом в «трущобах»)

Потихоньку выдавать информацию об устройстве мира. Пояснить про взаимодействия миров между собой, назначить мотивацию основным/ближайшим сущностям.

Промежуточная цель – стать сильнее, дабы пробраться к храму Ацтоакль, в котором, по слухам, проживает существо, способное открыть портал обратно в «общий мир».

Возможно, здесь будет конец игры.

По сюжету дальше (следующая часть серии игр):

«Алмаза негранёного» превосходящей силой останавливают. Он, видя такую колоссальную разницу в силе, просится в ученики.