



Two WORLDS

WILLKOMMEN IN EINER WELT, DIE PHANTASIE ZUM LEBEN ERWECKT!

Story

Die Schlacht der Götter vor Urzeiten erschütterte die Welt in ihren Grundfesten. Der mächtige Kriegsgott Aziraal plante damals, mit seinen dunklen Anhängern die Macht an sich zu reißen. Aber die übrigen Götter konnten den finsternen Plänen Einhalt gebieten und verbannten Aziraal an einen geheimen Ort. Die riesigen Armeen der Orks irrten ohne ihren göttlichen Führer

kopfflos umher und zogen sich schließlich in das südliche Ödland zurück. Ein trügerischer Frieden brach an. Selbst jetzt, tausende von Jahren später, kennt kein menschliches Wesen die Stelle, an der Aziraal begraben liegt. Die Götter hüten dieses Geheimnis gut. Zu groß ist die Gefahr, dass dunkle Machenschaften Aziraal wieder auf diese Welt verhelfen.

Aber das labile Gleichgewicht zwischen den zivilisierten Reichen und den wilden Horden

des Ödlands ist bedroht. Einige Zwerges sind bei ihren Expeditionen in die Tiefen der Berge von Thalamont zufällig auf den Tempel einer unbekanntenen Gottheit aus uralten Zeiten gestoßen. Rasch verbreiten sich Gerüchte, dass sich die gefundenen Artefakte und Schriftrollen auf keinen Geringeren als Aziraal selbst beziehen und zudem Hinweise auf die Lage seine Grabstätte liefern.

Die Jagd auf die sagenumwobenen Fundstücke beginnt, und auch die Orks haben Wind von der Neuigkeit bekommen. Angespornt von einer neuen Spur ihrer Gottheit flammen die Vorbereitungen für eine neue Invasion der dunklen Horden auf. Aber die eigentliche Gefahr für die Welt lauert in einer anderen Sphäre: Hinter den Kulissen hat bereits ein stiller Krieg begonnen. Urkräfte wirken im Hintergrund und wollen das Schicksal der Welt nach ihrem Gutdünken gestalten. Eine Welt mit oder ohne Aziraal. Eine Welt des Guten oder des Bösen. Nur eine der zwei Welten kann existieren....

Die Geschichte von „Two Worlds“ beginnt kurz nach der Aufsehen erregenden Entdeckung des Tempels. Eine Bande kampfprober Kopfgeldjäger, die keine Ahnung von der aktuellen Entwicklung hat, ist durch das Thalamont-Gebirge

zur Minenstadt Tharbakin im hohen Norden unterwegs. Mit dabei auch unser junger Held und dessen Schwester. Als die Gruppe sich entscheidet, die Nacht in dem Dorf zu verbringen, weiß noch niemand, dass keine irdische Macht der Welt sie vor dem Horror retten kann, der hinter der Stadtmauer lauert. Nur ein Mitglied der Gruppe schafft es mit unerwarteter Hilfe, die Stadt wieder zu verlassen und beginnt ein völlig neues Leben....

Die Rettung vor dem sicheren Tod erfolgt in Person eines geheimnisvollen Magiers. Der Held startet, unterstützt von seinem Retter, seinen ganz persönlichen Rachezug. Er will diejenigen zur Rechenschaft zu ziehen, die die tödliche Falle im Dorf gestellt haben, der auch seine Schwester zum Opfer fiel. Jetzt geht es darum, die mächtigen Kräfte, die im Spiel sind, zu verstehen und nutzen zu lernen. Nur so kann der Held überleben und die Antworten auf viele brennende Fragen bekommen: Wer steckt hinter dem geheimnisvollen Attentat? Wird er seine Schwester je wieder sehen? Wo ist die Grabstätte Aziraals? Und bei alledem wird der Held immer mehr in einen Wettkampf um das Wohl der Welt verstrickt. Führt der Weg ins Dunkel oder ins Licht? Welche der zwei Welten wählt er am Ende?

Spielbeschreibung

Die Götter haben dich auserwählt, die entscheidende Rolle in einem seit Urzeiten schwelenden Konflikt zu spielen. Aziraal erwacht aus seinem tiefen Schlaf und alle Mächte der Welt wollen ihn zuerst finden, um sich seiner Kräfte zu bedienen. Wirst Du den richtigen Platz in diesem Ränkespiel

