IL MONDO

Myr’Khalis

A Myr’Khalis anche la realtà può incrinarsi. Ci sono luoghi in cui la natura cambia, la magia diventa instabile e ciò che sembrava familiare smette di esserlo.

Ordine e Chaos

Alle fondamenta di questo mondo ci sono due divinità, due fratelli: Ætherion, legato all’Ordine, e Geduvyr, legato al Chaos. La loro coesistenza manteneva l’equilibrio di Myr’Khalis.

Da oltre duemila anni, però, il mondo vive sotto il dominio di Geduvyr. Il Chaos ne attraversa la storia e si manifesta nelle fratture: anomalie che, con il passare del tempo, sono diventate sempre più numerose.

Il nome di Ætherion appartiene a quell’antico equilibrio. Per comprendere ciò che Myr’Khalis è diventato bisogna guardare anche al suo passato, a un tempo in cui le due forze convivevano. Quanto di quel passato sia sopravvissuto è una delle domande che accompagnano il viaggio.

Vivere accanto all’incertezza

Le fratture rendono il pericolo difficile da riconoscere. Un bosco può avere ancora l’aspetto di un bosco, mentre al suo interno qualcosa ha già cominciato a cambiare. Gli animali possono diventare aggressivi, i fenomeni naturali assumere un carattere inquietante.

È in questa distanza fra ciò che si vede e ciò che sta accadendo che prende forma Broken Oath. Per chi attraversa Myr’Khalis, osservare, dubitare e scegliere di chi fidarsi può essere decisivo quanto saper impugnare un’arma.

LE FERITE DEL MONDO

Le fratture

Una frattura può coinvolgere un luogo intero. Al suo interno, le regole che tengono insieme il mondo diventano instabili.

Dove la realtà cede

Pensare alle fratture come a semplici spaccature nel terreno significa sottovalutarle. La loro presenza può alterare l’ambiente, sconvolgere il comportamento delle creature e trasformare un territorio in qualcosa che sfugge all’esperienza di chi lo attraversa.

Da queste anomalie emergono anche mostri ed entità estranee a Myr’Khalis. Affrontare ciò che ne proviene è soltanto una parte del problema: la frattura rimane, e con essa la possibilità che il pericolo si ripresenti.

Il Chaos rende ogni situazione meno prevedibile. Una circostanza può cambiare mentre si cerca di comprenderla; un vantaggio può durare troppo poco per sentirsi al sicuro. Chi entra in un’area alterata deve imparare a reagire anche quando le proprie certezze non bastano più.

I bastioni

Il culto di Geduvyr interviene per contenere le fratture, innalzando bastioni attorno alle zone colpite. Individuare una nuova anomalia e valutarne l’evoluzione è parte di questo compito.

I bastioni rappresentano la risposta a una minaccia persistente. Permettono di arginarla, mentre la ferita del mondo resta aperta. Il loro stesso scopo racconta la condizione di Myr’Khalis: un mondo che ha dovuto imparare a convivere con ciò che non riesce a guarire.

Dietro ogni nuova frattura torna così una domanda: quanto a lungo sarà possibile limitarsi a contenerle?

UN’ANTICA LEGGENDA

I Sette Frammenti

Fra le storie che attraversano Myr’Khalis, quella dei Sette Frammenti custodisce la promessa di un potere capace di cambiare il destino del mondo.

Presenze antiche

Le leggende parlano di sette forze primordiali, capaci di legarsi a un essere vivente. A queste presenze vengono attribuiti un potere antico e una volontà propria, ancora difficile da comprendere.

Nei racconti, il legame con un Frammento coinvolge chi lo porta nel profondo. La sua influenza cresce insieme al portatore, intrecciandosi alla sua storia e alle sue decisioni. Quanto può cambiare una persona? E quanto di quella persona può cambiare il potere che le è accanto?

Per molti, i Frammenti appartengono al mito. Che cosa possa destarli e quale influenza possano avere sul mondo sono domande ancora aperte.

Il peso di un giuramento

In Broken Oath, il potere si intreccia alle scelte. La paura, la fiducia e gli impegni presi con gli altri possono acquistare un peso diverso quando il mondo stesso perde stabilità.

Un giuramento dà una direzione: proteggere qualcuno, mantenere la parola, restare fedeli a ciò in cui si crede. La difficoltà arriva quando quella promessa incontra il pericolo e mantenerla richiede un prezzo.

La saga segue questi legami mentre si rafforzano o si incrinano. Ogni decisione contribuisce a definire chi stanno diventando i personaggi. La leggenda dei Frammenti accompagna il viaggio, lasciando alla storia il compito di svelarne il significato.

L’INIZIO DEL VIAGGIO

The First Crack

Una strada secondaria. Un carro con una ruota spezzata. Due sconosciuti in difficoltà, poco lontano da un bosco.

Un incontro lungo la strada

I vostri personaggi si incontrano per la prima volta. Non hanno ancora una storia comune, né una ragione per fidarsi gli uni degli altri. A unirli è una sosta imprevista lungo il cammino.

Poi qualcosa, ai margini del bosco, comincia a rendere inquietante quell’incontro. La natura mostra segni di un’alterazione e ciò che sembrava un semplice contrattempo apre domande sempre più difficili da ignorare.

The First Crack vi porta sulla soglia di questo mistero. Dovrete osservare, affrontare il pericolo e decidere di chi fidarvi. Il Chaos può anche assumere forme assurde: incontri bizzarri e imprevisti possono strapparvi una risata quando meno ve l’aspettate.

Dentro la saga di Broken Oath

Questa avventura è il prequel e il punto d’ingresso nella saga: una storia con un proprio arco narrativo, che lascia intravedere un mondo e conflitti più ampi.

Broken Oath racconta destini che si intrecciano in una realtà instabile. I personaggi crescono, i rapporti cambiano e le scelte portano conseguenze. The First Crack ne offre un primo assaggio, con percorsi alternativi per esplorare aspetti diversi dell’avventura.

In The First Crack il viaggio si vive insieme, senza Game Master. Le decisioni del gruppo e gli interventi del Chaos danno movimento alla storia; ciascuno contribuisce con la voce e le azioni del proprio personaggio.

La prima scelta vi aspetta accanto a quel carro.