

<http://www.soulblighter.net/whatismyth.htm>

## **Wat is Myth?**

Myth is een serie van real-time tactical computer spellen. De essentie van het spel is niet het uitbreiden van een land of het rekruteren van troepen, maar eerder het goed gebruik maken van puur tactische vaardigheden zoals: plannen, de eenheden op een effectieve manier gebruiken en het gebruik maken van de natuurlijke omstandigheden.

De realistische fysica, goed gebalanceerde eenheden, verscheidene moeilijkheidsgraden en veel andere factoren maken elk spel dat je speelt anders en dat is wat Myth erg verslavend maakt.

De fantastische wereld van Myth, vol helden, monsters, krachtige artefacten en adembenemende plaatsen, is de arena van de eeuwige strijd tussen de mensheid en het altijd terugkerende kwaad (meer daarover in "Geschiedenis van Myth").

Myth is niet alleen bedoeld voor solo spellen. Iedereen kan zijn of haar vaardigheden meten in gevechten tegen andere spelers van over de hele wereld (dit wordt 'multiplayer' genoemd) of zich verenigen met anderen in een coöperatief spel tegen de computerspeler op alle niveaus uit de solo campagne (dit wordt ook wel 'co-op' genoemd). Spellens voor meerdere spelers worden momenteel gehost op mariusnet.com (zie "Links").

Tot nu toe zijn er drie officiële computerspellen in de Myth-serie. Jammergenoeg is geen van deze spellen legaal gratis te downloaden van het internet, ondanks hun leeftijd. Hun prijs in online winkels en op veilingen (daar heb je de meeste kans ze te vinden) is normaal gesproken laag, en zeker laag in vergelijking met de echte waarde van de computerspellen. Op de "Links" pagina vind je een internet-adres van waar je de demoversie van Myth II kunt downloaden.

Elk van de drie spellen heeft 25 niveaus in de solo campagne en veel verschillende niveaus voor multiplayer spellen. Je zult een onvergetelijke ervaring krijgen door het diepgaande verhaal, de sfeervolle muziek and de professioneel geanimeerde filmpjes tussen sommige levels. Als aanvulling krijg je de kans om een compleet nieuwe uitdaging aan te gaan door je eigen niveaus te maken (zie "Editoren") of kant-en-klare niveaus van andere spelers te spelen.

### ***Myth: The Fallen Lords***

Dit is het eerste deel van de serie, gemaakt door Bungie Software en verschenen in oktober 1997. Het spel trok onmiddellijk de aandacht van veel fans van computerspellen, en vandaag de dag kan er zeker worden gezegd dat het een legendarische positie heeft verworven in zijn genre.

### ***Myth II: Soulblighter***

Het tweede deel uit de serie is ook gemaakt door Bungie Software en verscheen december 1998 in de winkels. Alhoewel er wat veranderingen waren in de uitstraling, animaties enz.,

was de de essentie van het spel, waar alle fans van hielden, praktisch niet veranderd, ondanks een aantal veranderingen in de interface en spelstijl.

Myth II: Soulblighter is momenteel het populairste van de drie delen. Dat is te danken aan, samen met andere dingen, het meeleveren van 2 programma's gemaakt door Bungie: Fear en Loathing. Dit zijn programma's die het mogelijk maakten een groot aantal zelfgemaakte niveaus en plug-ins (een soort uitbreidingen) voor Myth II te creëren. Het resultaat is dat er altijd iets nieuws is in de wereld van Myth zodat je opnieuw en opnieuw op het spel verliefd wordt. Het meest opmerkelijke voorbeeld is toch wel het importeren van de Myth I campagne in Myth II, zodat we de glorie van het eerste deel kunnen herbeleven. Kort samengevat is Myth II het meest veelzijdige en populairste deel van de serie en dus zullen we ons voornamelijk op dit deel focussen.

### *Myth III: The Wolf Age*

Het derde deel van de serie kwam uit nadat Microsoft Bungie opkocht in 2000. Het is ontwikkeld door Mumbo Jumbo Software en verscheen in december 2001 (door Take 2 Interactive). Het spel is anders dan de eerste 2 delen: niet alleen het ontwerp is veranderd (het spel is compleet 3D), maar ook de spelstijl voelt anders aan, alhoewel de essentie van het spel nog steeds hetzelfde is, bijv. het effectief gebruik maken van de eenheden. Toch is het het meest bekritiseerde deel van de Myth serie. Daar zijn verschillende redenen voor, en de voornaamste reden is dat, nadat Microsoft Bungie kocht, de ontwikkeling van het spel ingrijpend veranderd werd.

<http://www.soulblighter.net/history.htm>

## Geschiedenis van Myth

### Hoe het Begon

De oorsprong van de wereld is gehuld in mysteriën.

Er wordt gezegd dat de Wyrd, een god of wezen met grote kracht, de wereld heeft geschapen uit een droom. Toen hij wakker werd, werd alles dat zijn ogen zagen als in zijn droom.

Dit dramatische herschapen van de wereld maakte de godin Nyx kwaad. Ze had zojuist leven geblazen in haar nieuwe creatie, de Trow (voor een beschrijving van de Trow en andere rassen zie "Eenheden"), om het geheel van de wereld te veranderen. Trow legendes vertellen dat Nyx en Wyrd een kolossale strijd streden die de rotsen diep in de aarde deden schudden. Nyx had Wyrd een gigantische wond aangebracht, die de vulkaan Tharsis vormde, maar Wyrd viel niet in haar aanvallen. In haar woede riep ze de krachten van de Duistere Goden op om haar bij te staan. Wyrd spatte uit elkaar tot rotsachtige fragmenten die zijn krachten bevatten en die verspreiden zich over de wereld. En toch bleef de Ene Droom van Wyrd bestaan.

### De Tijd van de Trow

De Trow waren getuige van de geboorte van de wereld. Hun eeuwenoude ogen zagen de evolutie van de wezens die we vandaag de dag kennen - en van vele die nog steeds onbekend zijn.

De Trow besteedden hun tijd met het smeden van stenen monumenten voor hun geliefde godin en schaper. Geleidelijk aan begonnen de "mindere rassen" hun eigen beschavingen op te bouwen. De Forest Giants bouwden woningen in hun torenhoge bomen. De zwakke Callieach begonnen met het leren van de kunst der magie. Ook andere rassen werden machtiger, terwijl de primitieve mensen nog als wilden leefden. Tevreden met hun eenzame levens van verering, toonden de Trow geen enkele interesse in de wereld buiten hun rijk.

De meeste rassen ontweken de Trow omdat ze ze als gevaarlijke giganten zagen. Andere rassen waren niet zo verstandig. Een ras dat bekend staat onder de naam Sileh'hei begeerde de kennis en het territorium van de Trow. Gelovend dat de afstandelijkheid van de Trow een teken van zwakte was, vernietigden ze de tempels van de Trow en verklaarden ze hen de oorlog. Doordat de Trow nog nooit een oorlog hadden gevochten in hun geschiedenis waren ze geschokt door de vernielzucht en barbarij van de Sileh'hei en velen vielen in hun aanvallen. Voor het eerst zagen de Trow leden van hun onsterfelijke ras sterven.

De priesters van de Trow baden tot Nyx en ze smeekten om haar hulp. In de tempel van Rhi'anon fluisterde ze haar kinderen het geheim van ijzer in.

IJzeren wapens smedend verdedigden de Trow krachtig hun vaderland. De Sileh'hei waren niet voorbereid op de volledige kracht van de Trow-toorn. Toen ze hun aanvallen stopten en zich terugtrokken in hun bergachtige grotten achtervolgden de Trow hen. Kwaad als ze waren roeiden de Trow de Sileh'hei uit. De Trow hadden leren oorlogvoeren - en nu openden ze hun ogen voor de andere rassen die hen in de weg zouden kunnen staan.

Nyx's cadeau werd een levensstijl voor de Trow. Ze maakten hun monumenten voor haar niet langer uit steen. Complete heiligdommen en tempel-complexen werden gesmeed uit massief ijzer. En dus begonnen de Trow te delven naar meer ijzererts voor de glorie van Nyx. Toen deze mijnen leeg waren zochten ze nog meer aderen van het ijzerhoudende erts. De vuren in hun smederijen branden dag en nacht; gigantische vuren die rivaliseerden met de zon. Toen de wouden rond hun land tot de grond toe gelijk gemaakt waren zochten de Trow een nieuwe bron van brandstof.

Toen ze begonnen met het kappen van enorme bomen ten zuiden van hun territorium kwamen de Trow in contact met de Forest Giants die daar hun huizen hadden gebouwd. Voor de Enten was het kappen van een levende boom gelijk aan moord. Ze confronteerden de Trow daarmee en verboden hen de bomen in hun leefgebied te kappen. Maar, de Trow gaven geen gehoor aan de Forest Giants, en zetten hun ontbossing voort. De Enten (andere naam voor Forest Giants) hadden geen keus, ze moesten vechten. De oorlog tussen de twee gigant-rassen was hard en langdurig. Uiteindelijk waren de Forest Giants niet opgewassen tegen de macht van de Trowse ijzeren wapens. Toen ze hun ouderlijke huizen en territorium verlieten reisden de Enten tot ver van van de Trow-landen om uiteindelijk hun nieuwe huizen bouwden in Forest Heart. De Enten zouden nooit vergeten hoe de Trow "de ziel van het ijzer vergiftigden".

In dezelfde tijd, waren de Callieach meesters geworden van de magie. Ze creëerden krachtige apparaten die bergen konden verzetten, steden konden verbranden en zichzelf onsterfelijk konden maken. Ze hadden fragmenten van Wyrd gevonden, die ze Runenstenen (Runestones) noemden, en hieruit vingen ze glimpen op van zijn dromen. Deze krachtige Droom-magie kon zelfs de fundamenten van het bestaan veranderen. Het waren deze krachten waar de blik van de Trow op viel.

Toen ze de krachten van de Callieach hadden gezien verlangden de Trow ernaar deze vaardigheden te gebruiken om nog imposantere tempels voor hun god te kunnen bouwen. Meer gedisciplineerd zijnde in oorlogvoering dan in diplomatie begonnen de Trow de steden van de Callieach te belegeren, en ze namen hun kennis met brute kracht. Vele Runenstenen werden veroverd door de Trow en meegenomen naar de machtige vesting Si'anwon. Boos en niet in staat te praten met de arrogante Trow waarschuwden de Callieach hen om de aanvallen te stoppen, of er zou vergelding volgen.

De Trow gingen door met hun aanvallen, waarbij ze hele steden verwoestten om de kennis van de Callieach in bezit te krijgen. Het was in die tijd dat de Callieach hun krachtigste magie opriepen. In een groot cataclysm werd de Trowse vesting Si'anwon verzwolgen door de aarde en overstroomd door de grote zee - De Runenstenen en artefacten met grote krachten verdwenen in de ijsskoude wateren.

De Trow waren woedend op het minderwaardige ras dat hen openlijk tegenstand durfde te bieden. Jaren van systematische vernietiging volgden. Zelfs met hun krachten die de grondvesten van de aarde deden schudden werden de Callieach verpletterd door de met ijzer bepantserde voet van de Trow.

Toen de laatste overlevenden van het Callieach ras vluchtten naar hun thuisland, gevolgd door een leger van Trow, bereikten ze een hoge berg, en daar ze maakten hun laatste slag. De Callieach riepen de droom-magie van Wyrd op en ze maakten een enorm gat in de werkelijkheid; ze vernietigden zichzelf en hun Trow-achtervolgers in een apocalyptische vuurzee - ze creëerden de Great Devoid.

## De Tijd van het Kwaad

Langzaamaan begon de mensheid boven zijn primitieve staat uit te stijgen. De brute stammen vormden coalities, vervolgens naties en daarna koninkrijken en keizerrijken. Het menselijk ras voerde oorlog met zichzelf en elk ander ras dat ze dachten te kunnen verslaan.

In deze tijd van oorlogvoering en strijd werd een kwaad in de wereld wakker. Het is niet bekend of het al bestond voordat de wereld werd gecreëerd, of dat het ontstond uit de wreedheden van de oorlog, maar dit kwaadaardige wezen verlangde niets anders dan de vernietiging van de mensheid - en de hele wereld met hen. Toen de grote komeet voorbijkwam in de Oosterse hemel groeide de kracht van het wezen tot epische grootte; net zoals zijn kracht afnam bij de terugkeer van de komeet duizend jaar later. Voor duizenden jaren had dit cyclische vloeien van kracht de vernietiging en wedergeboorte van de mensheid betekend. Toch bleven zijn verschijning en betekenis onbekend onder de mensen op de wereld.

Toen de menselijke beschavingen werden gebouwd en vernietigd, begonnen een aantal geleerden een patroon te zien in hun geschiedenis. Ze geloofden, terecht, dat elke duizend jaar een krachtige krijgshoofd zou verschijnen om de beschaving te vernietigen. Na weer duizend jaar, zou de macht van het kwaad afnemen en de mensen zouden weer een beschaving oprichten. Ze begonnen deze vervloekte verschijning 'The Leveler' te noemen.

Tijdens een van deze vele eeuwen van licht en duisternis was er een krachtige magiër genaamd Bahl'al die de Callieach en hun grote krachten over leven en dood ontdekte. Verlangend naar onbekende krachten verkende hij de gezonken ruïnes van Si'anwon om de verloren gewaande Runenstenen van de Callieach te vinden. En inderdaad, na een aantal lange weken vond hij een Runenstein en uit de Runenstein leerde hij de Dream of Unlife. Met zijn sinistere kennis was Bahl'al 's werelds eerste menselijke dodenbezweerder (necromancer) geworden.

De trotse en agressieve Ogers (Oghres) van de ijskoude, onvruchtbare landen koesterden wrok tegen de Trow ten zuiden van hun territorium. Ze zagen hun ijzeren monumenten en bouwwerken voor hun godin, en ze noemden de Trow "De consorten van Nyx". De trots van de Trow werd geprikkeld. Ze pikten zo'n belediging op hun manier van leven niet. De Trow waren meesters geworden in het metaal bewerken en ze ontwierpen complexe panster pakken voor hun ras. Deze IJzeren Krijgers (Iron Warriors) marcheerden de Ogerse landen in, ongehinderd door hun magere verdedigingen. De Ogerse kastelen werden vernietigd en degenen die niet meteen de dood vonden werden geketend en naar Rhi'anon gebracht als slaven. Deze slaven werden in de mijnen aan het werk gezet, om naar de metalen te graven die zouden worden gebruikt om nog meer tempels te bouwen voor Nyx. Zo werd het hele Oger-ras tot slaaf van de Trow gemaakt.

De krachten van de Leveler bleven het lot van de mens bepalen. Zijn krachten werden elk millennium groter. Men vreesde dat de krachten van de Leveler op een keer niet meer

zouden verzwakken - en dat het de mensheid zou verslaan en zijn adem des doods uit zou blazen over de wereld. In deze wanhopige tijd zou een dichter en filosoof genaamd Tireces de ondergang van de Leveler worden.

De Leveler, in de vorm van Sorangath the Flayed, wilde graag de stad-staat Tiruth'Dannor vernietigen. Tireces verzamelde de onsamenhangende troepen en vocht terug tegen de Leveler's legioenen. Tireces had zijn weg door een grote veldslag gevochten naar Sorangath en onthoofde hem in een bloederig gevecht. De Leveler's legers moesten vluchten en werden verslagen. Sorangath's lichaam werd vernietigd met een groot vuur en de naam van Tireces verspreidde zich door de hele beschaving.

Deze overwinning op het kwaad luidde het begin in van de Tijd van de Reden en de verlichting van de mensheid. Jammergenoeg, al was de mantel van de Leveler vernietigd, bleef de kwaadaardige intelligentie erachter leven.

## **De Tijd van Wijsheid**

Ongehinderd door de destructieve krachten van de Leveler, begon de mensheid zich te ontwikkelen. Gedachten van liefdadigheid en onderwijs namen de plaats in van de gewelddadige instincten uit het verleden. Een grote krijgshoofd genaamd Clovis of the Bruig streefde naar het verenigen van de vele koninkrijken uit deze wereld. Zijn succesvolle campagne resulteerde in het Rijk van de Cath Bruig, de sterkste en meest voorspoedige samenleving in de geschiedenis van Myth.

De Cath Bruig smeedde allianties met vele andere rassen, deelde kennis en handelde koopwaar. Sommige Dwergen (Dwarves) van Myrgard werden zelfs landgenoten van de mensen. En zelfs de schuwe Skrael van de machtige stad Yer-Ks staken hun geschubde handen uit om vriendschap te sluiten.

In deze tijd droomde Mazzarin, de krachtigste menselijke Aartsmagiër, van het stichten van een school van magie; waar beoefenaars van mystieke kunsten samen konden komen om hun kennis te delen. En dus werd de citadel Illuan speciaal voor dat doel gebouwd. Tovenaars, Dromers, Oproepers en Duivelskunstenaars uit de wijde en bekende wereld kwamen er naar toe om kennis uit te wisselen met hun gelijken. Hun gecombineerde kennis evenaarde zelfs die van de Callieach. De meest geleerde Aartsmagiërs werden "Avatara" genoemd.

Toen de Trow verder gingen met het uitbreiden van hun imperium oogsten ze onverbiddelijk bomen voor hun grote ijzer smederijen. Dit bracht hen opnieuw in conflict toen ze het bosachtige thuisland van de fir'Bolg verwoestten. De natuurlievende fir'Bolg zetten een verdediging op, maar ze maakten geen enkele kans tegen de onstopbare Trow. Langzaamaan begonnen ze naar het westen te vluchten, om een nieuw bos hun thuis te kunnen noemen. Dit leidde hen naar de Downs, een immens groot en wild gebied dat tot het Cath Bruig Rijk behoorde. Het is onbekend hoe het begon, maar er volgde een veldslag tussen de verbannen fir'Bolg en de bange mensen van de Downs. De Cath Bruig zond zijn legers om de invasie van fir'Bolg uit de bossen stoppen en vernietigen. De campagne die volgde nam vele jaren in beslag en leverde niets anders op dan lijden aan beide zijden. De fir'Bolg werden uiteindelijk uit de Downs verjaagd, ze staken de Cloudspine over, en settelden zich in de Ermine, ver van de mensheid, de Trow en andere rassen. Het Rijk had uiteindelijk veel respect voor hun vijand gekregen in het conflict, en hoewel ze het

betreurden dat er wreedheden waren gepleegd door beide zijden, namen ze het gebruik van de boogschutkunst over in hun eigen legers.

De Avatara openden hun school uiteindelijk voor iedereen die de kennis der magie zocht. Een tovenaars van grote kracht voegde zich bij hen. Haar naam was Moytirra, en haar nerveuze opgewondenheid en hunkering naar kracht werden opgemerkt en zelfs gevreesd door haar gelijken. Na vele jaren van training werd ze ingewijd in de groep van de Avatara. Op dat moment werden haar duistere verlangens gezien door Mazzarin. Moytirra en vele volgelingen voerden sinistere rituelen uit. Ze riepen de Duistere Goden op met methoden die volstrekt verboden waren verklaard. Mazzarin confronteerde Moytirra met haar onheilige werk. Ze verdedigde haar acties met vurig fanatisme, gelovend dat kracht verkregen moest worden tegen elke prijs - zelfs al was die prijs de ziel. Een magisch gevecht brak uit tussen de twee Aartsmagiërs. Toen de vlammen doofden was Mazzarin de overwinnaar. Hij vertelde Moytirra om haar zoektocht naar de Duistere Kunsten te stoppen of ze moest de Avatara verlaten. Ze vervloekte zijn naam en verliet de citadel, en vele volgelingen met haar. Na een aantal jaar stichtte Moytirra haar eigen school - de Order van Scholomance.

Eeuwen later was de kennis die door de Avatara verzameld was verspreid geraakt in de gewone samenleving. Zelfs het kleinste dorpje had een tovenaars die verklaarde enige kennis van het mystieke te hebben. Bahl'al en zijn krachten om de doden te bezweren kwamen vaak in conflict met de Cath Bruig en de Avatara. Nadat hij en zijn ondode hordes waren verslagen leek hij te verdwijnen voor tientallen jaren, alleen om terug te komen met een leger van doden dat twee maal zo sterk was als eerst. De Avatara waren de eerste die hem de naam "The Watcher" gaven.

Deze afschuwelijke veldslagen met de ondode legers begonnen uiteindelijk zijn tol te eisen van de gewone man. Een groep edelen begon de slechte kanten van de magie in te zien en verkondigden die. Ze geloofden dat alle krachten die verder gingen dan men kon zien afkomstig moesten zijn van kwaadaardige bronnen - degenen die de kunst van de magie beoefende waren een gevaar voor het Rijk.

De Grote Reiniging (The Great Cleansing) was begonnen. Iedereen die magie beoefende werd verbannen, verbrand of erger. Dodenbezweerders waren het belangrijkste doel, en de kennis van veel helende en leven-gevende spreuken stierf met hen. De Reinigers werden fanatiek, en ze vielen zelfs de Avatara in Illuan aan. Het kostte vele jaren en officiële, publieke orders om een einde te maken aan De Grote Reiniging, en uiteindelijk waren beheersers van de magie een zeldzaam ding geworden.

Na duizend jaar, bracht de komeet opnieuw licht in de Oosterse hemel, en een oude vijand begon zich weer te bewegen.

De Leveler was teruggekeerd. Met zijn verraderlijke krachten, blies het verschrikkelijk leven in het lichaam van Tireces en gebruikte het lichaam van zijn reeds lang dode vijand als de voorbode van de doem die hij zou brengen. Zichzelf Moagim noemend gebruikte de Leveler Tireces' grote kennis om de ondergang van de mensheid te plannen.

Zelfs de Avatara die van het komen van de Leveler afwisten waren niet voorbereid of de furie van zijn offensief. Reusachtige legioenen van de dood vielen het rijk aan terwijl duistere magie de aarde deed schudden. Moagim commandeerde zijn legers met meesterlijkheid - gebruik makend van zwart-hartige tactieken en wreedheden.

De epische strijd nam jaren in beslag. Moagim's legers zwollen op met de lijken van degenen die waren verdwenen. Toch, met de gefocuste kracht van de Cath Bruig legers, begon Moagim terrein te verliezen. Toen de oorlog verderging, zag Moagim dat hem niet veel tijd restte.

Met verschrikkelijke magie creëerde Moagim een opening naar een verre wereld van nachtmerries. Daar vond hij loerende schepsels verborgen in de schaduwen die zelfs hem een vleug van angst aanjaagden. Met brute kracht trok hij hun aandacht en wenkte hen naar zijn wereld...

Snel na zijn duistere ritueel werd Moagim gevangen genomen door de Avatara; zijn legers werden totaal vernietigd door de keizerlijke soldaten. Moagim werd naar de citadel Illuan geslept, zijn lichaam werd opengereten, zijn ingewanden er uit gehaald en hij werd gevierendeeld. Voor zijn lichaam uiteen werd gescheurd lachte hij naar de verzamelde Avatara, wetend dat zelfs in zijn dood, hij wraak nam.

De overwinning op Moagim was kort. Verhalen over verschrikkelijke beesten die aanvielen in het donker begonnen zich te verspreiden. Spoedig werden deze verhalen veel te werkelijk. De Myrkridia waren losgelaten op de wereld. De grootte van hun leger leek eindeloos, en hun begeertes oneindig. De Myrkridia vernietigden de naties van de mens in slechts een paar jaar. De Tijd van Wijsheid was geëindigd, en samenleving werd stof op de wind.

## De Wind Tijd

Alleen de indrukwekkende stad Llancarfan weerstond de aanvallen van de hordes Myrkridia. De weinige overlevenden vormden samen protectoraten, die na eeuwen van uitputtende gevechten uiteenvielen tot barbaarse clans en stammen.

De Myrkridia gingen door met het naar bijna-uitsterven van de mens jagen in deze Tijd, maar andere rassen leden net zo veel onder de verwoestingen uit deze tijd. Het Skrael koninkrijk van Yer-Ks stortte in in de zee tijdens een cataclysmische en magische aardbeving. De armzalige overlevenden maakten hun nieuwe huizen in de moerassen ten zuiden van hun Verzonken Koninkrijk (Drowned Kingdom). De Dwerger van Myrgard begonnen een oorlog tegen de rondtrekkende Ghôls, die hun stenen monumenten aanvielen en hun heiligdommen probeerden te ontheiligen. De Ogers bleven slaven van de Trow, die nog steeds in de aarde groeven op zoek naar meer ijzer voor hun tempels.

Veel mensen waren hun huizen ontvlucht om aan de Myrkridia te ontsnappen. Vele settelden in het gebied ten noorden van de Cloudspine, en integreerden met de mensen daar. De dorpen aan de kustlijn werden de prooi van aanvallers die via de zee reisden. Maar toen de Myrkridia weer verschenen, vormden de dorpen en de overvallers een protectoraat tegen hun gemeenschappelijke vijand. En zo werden de Twelve Duns geboren.

Het grondgebied van Gower was een onherbergzame plaats met een rotsachtige bodem en strenge winters. Toch spreidde de vloed van vluchtelingen zich uit in dit onvergefelijke land om aan de Myrkridia-nachtmerrie te ontsnappen.

Na een aantal eeuwen begon het aantal Myrkridia af te nemen, maar ze heersten nog steeds over de nacht. Veel werden dik van de makkelijke prooien, maar ze behielden hun wilde instincten.



Het Cath Bruig Rijk was alles behalve gevallen. Schuilend achter de muren van Llancarfan, was het rijk echter maar een schaduw van zijn vroegere zelf. Alleen de Downs bleven nog door hen beschermd.

## De Wolf Tijd

Duizend jaar na hun invasie waren de Myrkridia nog steeds onverslagen en hun aantallen leken weer te groeien. De dwergen voerden een hopeloze strijd tegen hun gehate vijanden - de Ghôls. Toen de steeds terugkerende komeet weer verscheen, stond er een krachtige dodenbezweerder op, die niemand minder was dan Moagim Herboren.

Maar twee regio's waren in staat zichzelf te beschermen tegen de Myrkridia. Dat waren de hoofdstad van het Rijk, de stad Llancarfan, en een land, dat volgens sommige verhalen aan de rand van de wereld lag - Gower. Een grote held, Connacht de Wolf, werd daar geboren. Onder zijn commando versloeg en verjaagde het leger van Gower de Myrkridia. Verhalen over deze heroïsche daad van Connacht verspreidden zich over het Oosten. Hij werd naar Llancarfan gebracht en als leider aangewezen voor een elite leger van het Rijk.

Korte tijd later hielpen Connacht en zijn soldaten de Dwergen de Ghôls te bevechten. In een cruciale strijd sloeg een gemengd leger van mensen en Dwergen een aanval van de Ghôl af op de Dwerge hoofdstad - Myrgard. Als dank voor de ontvangen hulp maakten de Dwerge smeden een krachtige artefact, dat bedoeld was om een einde te maken aan de pest der Myrkridia. Het was "De Tain", een gevangenis zonder muren, die praktisch geen uitgang had. Met deze hulp, roeide Connacht hele hordes Myrkridia uit en in de laatste slag versloeg hij hun krachtigste magiër - Thalor de Zwarte.

Ondertussen werd Moagim, die allieerde met de Trow, een grote bedreiging voor de Cath Bruig. Woest door het verlies van de Myrkridia, die een waardevolle alliantie waren, bracht Moagim al zijn troepen samen om Llancarfan te belegeren. Na een miraculeus afgeslagen aanval, was het duidelijk dat het Rijk zou vallen als het nog tegen de ijzeren Trow moest vechten. Daarom, om hen bezig te houden, startte Connacht's leger een Oger rebellie en na die dag waren de Oggers geen slaven meer in de Trowse mijnen.

De rebellie werd echter in korte tijd gewelddadig onderdrukt. Wat nog erger was, was dat de Trow realiseerden dat de mensen de rebellie hadden gestart. Maar toen ze hun slaven doden, beroofden ze zichzelf van handen om te werken. Er was niemand meer om ertsen te delven en het om te smelten naar ijzer voor ze. Tezamen met het eind van de rebellie moesten de Trow hun ijzeren pantsers afdoen. Dit zorgde er voor dat hun haat tegen de mensen nog meer groeide.

De enige oplossing voor het rijk was om het eeuwig levende ras te verslaan, dat de geboorte van de wereld had aanschouwen. Dit werd mogelijk met behulp van een krachtig artefact - de ZonHamer (SunHammer). Het kon hele steden smelten met behulp van de energie van de Zon. Gesteund door Myrdred, Damas en al zijn loyale troepen versloeg Connacht het onkwetsbare ras van de gigantische Trow.

Toch had Moagim nog een krachtige bondgenoot, een dodenbezweerder die Bahl'al heette. Hij kon hele legioenen van ondoden oproepen met een enkele beweging van zijn hand. In een groots Droom duel versloeg Myrdred, de meest belovende tovenaars van de Cath Bruig, de Watcher (Bahl'al). De verslagen dodenbezweerder vluchtte met de overblijfselen van zijn leger naar Silvermines. Sinds dat moment stond Moagim alleen in zijn strijd.

Tijdens de laatste achtervolging van zijn leger door de troepen van het Rijk lukte het Moagim om keizer Leitrim te vermoorden. Maar snel daarna werd hij door Connacht in een grootse slag betrokken en verslagen. Het gevaar was geweken en deze hele periode werd de 'De Wolf Tijd' genoemd, in ere van zijn grootse held, Connacht de Wolf.

## **De Gevallen Lords (gebeurtenissen uit Myth: The Fallen Lords vonden plaats in deze periode)**

De grote komeet was teruggekeerd naar de oosterse hemel - als heraut van zijn duistere profetie.

De Leveler, vernietiging gehuld in vlees, was teruggekeerd in de vorm van Balor, een angstaanjagende krijger die fenomenale krachten bezat. Balor had onheilge allianties met vele kwaadaardige rassen, en met de hulp van zijn opnieuw tot leven gebrachte generaals, De Gevallen Lords (The Fallen Lords), belegerden ze het grote Cath Bruig rijk.

Slagen vonden jarenlang onverminderd plaats, maar uiteindelijk trok het Cath Bruig rijk terug tot de stad Muirthemne. Met cataclysmische magie vernietigde Balor de stad totaal - waarmee hij bijna 3000 jaar van de stad zijn heerschappij beëindigde.

Balor's kwaadaardige ogen vielen daarna op de steden in de Province, ten westen van de Cloudspine. Zijn duistere legers vielen Covenant binnen en vernietigden de stad. De menselijke legers trokken snel terug na het begin van de aanval. Als het leiderschap van de Negen (the Nine) - krachtige magiërs die Avatara werden genoemd - er niet was geweest, dan was Balor's leger ongehinderd verder gegaan.

De Negen smeden een alliantie met de Fir'Bolg en de Dwergen om hen te helpen met hun zaak, en het leger van het Licht was gevormd. Dit gemengde zootje was alles dat opstond tegen de Gevallen Lords en hun legioenen van ondoden.

In het binnenste van een donkere berg was iets dat de balans in de oorlog zou keren. Een afgehakt hoofd werd gevonden - een hoofd dat zijn leven en kennis had behouden. Het wist vele dingen die waren vergeten door de moderne mens. Het claimde een oude tegenstander van Balor te zijn, en zou het Licht helpen hem te verslaan.

Geholpen door de grote kennis van het hoofd, versloeg een van de Negen de Gevallen Lord Shiver toen haar legers Madrigal wilden vernietigen. De Total Codex werd teruggevonden in de ruïnes van Covenant, precies waar het hoofd zei dat het zou zijn.

Toen de winter eindigde vonden veldslagen plaats in de besneeuwde passen van de Cloudspine. Toen kwam men erachter dat de Trow bevrijd waren uit hun gesmolten gevangenis en marcheerden met Balor. Toen de vulkaan Tharsis uitbarstte, kwam het nieuws dat de leider van de Negen, Alric, was gevangen door Balor en zijn legers waren vernietigd.

Toen drie van de Negen Forest Heart binnen gingen om hulp te vragen aan de Forest Giants daar, zette de Gevallen Lord Soulbrighter hun strijdkrachten gevangen in een magisch artefact genaamd "De Tain". De strijdkrachten ontsnapten, de Tain vernietigend tot kleine stukjes, waarvoor ze als prijs alle behalve een Avatara moesten betalen.

Een kleine groep helden ondernam een tocht naar de Great Barrier en redde Alric. Hij vertelde hen dat het hoofd verraad had gepleegd. In de Province was het hoofd een burgeroorlog begonnen die bloedig werd beëindigd ten koste van vele levens.

Alric, de leider van de Negen, plande een wanhopige aanval. De overblijfselen van het legioen marcheerden de Barrier door en gingen verder naar de Dire Marsh, terwijl Alric de bedoeling had een slag te vechten met Balor, die gestationeerd was in de Trowse stad Rhi'anon. Met twee Gevallen Lords die zich tegen hen opstelden lukte het het legioen toch om de Watcher te verslaan, met behulp van magische pijlen, en daarna marcheerden ze de Trow landen in.

De verzamelde legers van het Licht en Duister stonden klaar voor een veldslag. In de Tain was een Myrkridia standaard gevonden, die Alric neerzette bij het slagveld. Balor, woedend door de eeuwenoude zwakte, verscheen persoonlijk om het legioen te vernietigen. Maar dit was allemaal volgens Alric's plan. Met de kracht van een Eblis steen immobiliseerde Alric Balor net lang genoeg om zijn hoofd van zijn lichaam af te klieven.

Balor's hoofd werd snel naar een World Knot gebracht, waar een kleine gevechtsgroep het ding naar de Great Devoid bracht. Soulblihter's strijdkrachten ontwijkend werd het hoofd in de Great Devoid gegooid, waarmee het leven van Balor en de ziel van de Leveler eindigden.

Tegen alle verwachtingen in, had het leger van het Licht de oorlog gewonnen.

## **Soulblihter (gebeurtenissen uit Myth II: Soulblihter vonden plaats in deze periode)**

Zestig jaar na de Grote Oorlog (Great War) waren de steden van de Province herbouwd en weinigen herinnerden zich de gruwelijkheden van die epische strijd. Alric was nu koning, regerend vanaf zijn troon in Madrigal.

Maar, in de schaduwen loerde Balor's luitenant, Soulblihter. Zwerend af te maken wat Balor begonnen was kreeg Soulblihter vele geheime volgelingen met de belofte van duistere kennis. Deze volgelingen begonnen hun nieuw geleerde dodenbezweerders krachten te gebruiken om een leger van doden op te bouwen in de Province zelf.

Een kleine groep soldaten vrijdelde de duistere praktijken van een lokale baron, waarbij ze Soulblihter's dodelijke plan ontdekte. Hij was op zoek naar de Summoner - een man die geprofeteerd was om de Myrkridia opnieuw naar de wereld te brengen.

Toen dit nieuws Alric bereikte verzamelde hij snel strijdkrachten om de natie te verdedigen tegen Soulblihter's kwaadaardige bedoelingen. De stad Tyr was gevallen, en de rapporten vertelden dat het leger was aangevoerd door Shiver, een Gevallen Lord waarvan gedacht werd dat ze was gedood in de Grote Oorlog. Toen Alric en zijn strijdkrachten de stad Tandem verlieten zagen ze tot hun verschrikking dat Soulblihter succesvol was geweest in zijn zoektocht naar de Summoner en de Myrkridia had losgelaten op de wereld. In een hopeloze strijd trokken zij terug, terwijl het afschrikwekkende leger marcheerde naar Madrigal.

Om met Soulblihter te kunnen strijden hoopte Alric de Gevallen Lord de Deceiver te vinden die was begraven onder het ijs van de Stair of Grief. Alric hoopte dat de Deceiver

hem zou helpen in zijn nieuwe plannen om het duister te stoppen. Een klein leger maakte hun weg door de besneeuwde pas, vond en wekte de Deceiver opnieuw tot leven, die inderdaad zweerde het leger van het Licht te helpen, en met hem kwam de hulp van de Warlocks van Scholomance.

Shiver, Soulblihter en de Myrkridia gingen verder met hun vernietiging van de Province, terwijl Alric zijn leger verplaatste over de Cloudspine naar de ruïnes van Muirthemne. Daar kondigde hij zijn bedoelingen om het Cath Bruig Rijk tot zijn oorspronkelijke glorie te herstellen aan, met zichzelf als Keizer. Het leger vond de Ibis Crown terug en Alric werd gekroond tot Keizer van het Cath Bruig. De boetedoening van de Journeymen was over, en ze gooiden hun zware gewaden af om de zware pantsers en dubbele zwaarden van de oude Heron Guard te kunnen dragen. Muirthemne werd hernoemd naar tot zijn eeuwenoude titel: Llancarfan.

De Deceiver leidde zijn troepen naar Forest Heart, om te zoeken naar een scherf van de vernietigde Tain. Toen ze er een gevonden hadden, gingen ze de Tain binnen. Daar confronteerden ze de Summoner en maakten ze een eind aan zijn kwaadaardige magie. Op hun terugkeer werd dit leger gevangen genomen door Soulblihter's troepen. Maar dit was allemaal volgens het plan van de Deceiver; toen ze hun cellen waren ontsnapt overmeesterden ze het kampement. In een gevecht doodde de Deceiver een van Soulblihter's raven, waardoor hij nooit meer kon vliegen.

Alric keerde terug naar de Province en leidde een leger om Soulblihter te confronteren bij Silvermines. Daar ontmoetten Shiver en haar leger het legioen en een bloedig strijd volgde. Alric stuurde de Deceiver en een groep helpen om Shiver op te sporen en haar leven te beëindigen. In de botsing die volgde, vochten de twee Gevallen Lords met elkaar, en uiteindelijk werden zij beiden verslagen door elkaars magie.

Soulblihter ontvluchtte Alric's achtervolgende legers, en ging op weg naar het binnenste van de Berg Tharsis. Daar begon hij een duister ritueel dat de Cloudspine zou splijten en de hele wereld uit elkaar zou doen spatten. In de laatste momenten confronteerden Alric en zijn leger de demon en maakten ze een eind aan zijn dodelijke bezwering. De berg werd vernietigd en Soulblihter met hem. Alric, nu Keizer van de Cath Bruig, verhuisde de hoofdstad naar Madrigal en begon opnieuw met het lange proces van herbouwen.

## De Toekomst

Van Balor's Gevallen Lords zijn er nog maar twee over, maar hun verblijfplaatsen zijn onbekend.

Vele sagen en scholieren kijken naar de toekomst met onzekerheid. De cyclus van Licht en Duister, die het gezicht van de wereld veranderen, is gebroken. Net zoals Connacht een einde bracht aan de kwaden van de Wind Tijd, zo bracht Balor een einde aan de glorie van de Wolf Tijd. En toch, in deze nieuwe tijd, is het licht triomfantelijk gebleven.

Velen geloven dat met de vernietiging van de Leveler, de mensheid nu zijn eigen pad kan smeden op het aambeeld van het lot.

Maar de toekomst is nooit zeker.

Het grootste gedeelte van deze tekst is overgenomen uit de Myth III Handleiding en vertaald.

<http://www.soulblighter.net/mythworldmap.htm>

## **Kaart van de wereld van Myth**

De rode lijnen op de kaarten van “Myth: De Gevallen Lords” en “Myth II: Soulblighter” stellen de route van het leger van de speler voor.

### **Myth wereldkaart**

### **Myth: De Gevallen Lords**

### **Myth II: Soulblighter**

### **Myth III: De Wolf Tijd**

<http://www.soulblighter.net/editors.htm>

## Editors

Er bestaat geen twijfel over dat een van de dingen die Myth II zo'n geweldig spel maken het meeleveren van twee editors gemaakt door Bungie met het spel zelf is. Vandaag de dag zijn er vele programma's die je kunnen helpen met het maken van je eigen mappen voor Myth, maar de basis editors, die absoluut nodig zijn in het map-maak proces, zijn de **Fear** en **Loathing** programma's.

**Fear** is een programma waarmee je 'tags' kunt aanpassen. Elk zichtbaar onderdeel van de Myth wereld is opgebouwd uit tags. Hun structuur en attributen (die je kunt veranderen) bepalen vele kenmerken zoals hoe snel Berserkers rennen, hoe accuraat (of juist niet) Soules hun speren kunnen gooien, waarom Ghòls bruin zijn en hoe Warlocks hun dodelijke vuurballen afschieten. Met dit programma zijn we in staat om de spelbeleving (gameplay), **elke** eigenschap van alle eenheden, projectielen en aanvallen totaal te veranderen... we kunnen bijna alles doen dat binnen de limiet van de spel motor (game engine) is. Daarom is een goede artiest met een levendige fantasie en wat technische kennis in staat om ons een totaal nieuw fenomeen te laten zien, dat nog nooit eerder in het officiële spel is gezien.

**Loathing** is een programma waarmee je 'meshes' kunt aanpassen. Het is een gebruiksvriendelijk en intuïtief map-maak programma. Een 'mesh' is het terrein dat we zien in het spel. In Loathing plaats je op je map (mesh om precies te zijn) al de eenheden, decoraties, geluidseffecten, projectielen enz. Hier doe je ook al het scripten om er zeker van te zijn dat alles op het niveau werkt zoals je wilt (gedrag van eenheden, verschillende gebeurtenissen). Kort gezegd stelt Loathing je in staat om je eigen visie van de map om te zetten in werkelijkheid.

Maar het map-maak proces is niet zo makkelijk als het lijkt. Bijvoorbeeld, leren scripten kan dagen tot weken duren, omdat er vele dingen zijn die je erover moet weten. Daarom is het beter voor beginnende map-makers om niet meteen een 20-niveau's campagne te maken in hun eentje, maar Loathing op te starten en een beetje te klooiën met bestaande mappen en daarna hetzelfde te doen met Fear. Gelukkig zijn er veel handleidingen voor mapmakers te vinden en de meesten daarvan zijn te vinden op [mything.org](http://mything.org). En als je vragen hebt over map-maken, stel dan gerust je vragen op de [Project Magma forums](http://Project Magma forums). Sommige experts in het map-maken en een hele hoop andere aardige mensen hangen daar rond, dus je wordt zeker geholpen. Deze twee websites stellen elke beginnende map-maker in staat om een grootse en gerespecteerde map-maker te worden (met een beetje werk en oefening natuurlijk).

Ik wens jullie het beste met de editors en hoop dat jullie spoedig wat coole mappen met de rest van de gemeenschap zullen delen :)

- Szymon Gugula aka "gugusm"

<http://www.soulblighter.net/links.htm>

## Links

## Updates

Hier vind je alleen de nieuwste updates voor Myth, omdat die het populairste zijn en de meeste mensen ze dus gebruiken. Daarom is het downloaden en installeren van de updates **STERK AANBEVOLEN** (vooral voor Myth II).

Alles dat je nodig hebt is een Myth (DGL, SB of DWT) spel geïnstalleerd op je computer. Het downloaden van oude updates is niet nodig, de nieuwste versie voegt die automatisch toe. Je kunt de updates installeren door ze (het bestand, niet de hele map) te plaatsen in je 'plugins' folder.

### Myth: De Gevallen Lords

[Myth DGL 1.5 \(PC\)](#)

[Myth DGL 1.5 \(Mac\)](#)

### Myth II Soulblighter

[Myth II 1.7 \(Windows\)](#)

[Myth II 1.7 \(Mac PPC\)](#)

[Myth II 1.7 \(Mac OS X\)](#)

### Myth III: De Wolf Tijd

[Myth III 1.3.1 Patch \(Mac\)](#)

[Myth III 1.3.1 Patch \(Windows\)](#)

## Websites

Hieronder staan links naar de interessantste en hulpvolle sites gewijd aan Myth.



## [Project Magma](#)

- basis informatie over Myth II, downloads (zoals de Myth II demo versie); ook host van de grootste Myth forums, waar de meeste hulpzame mensen zich verzameld hebben

## [Mariusnet](#)

-de plaats waar je Myth online kunt spelen; gratis en gemakkelijk, met ranglijst, statistieken en actieve forums

## [De Tain](#)

- groot Myth bestanden archief, veel mappen, plugins, tagsets (sets met eenheden) en patches; je kunt ook je eigen projecten hier uploaden; gekoppeld aan de Project Magma forums

## [Udogs Server](#)

- server met tonnen van Myth dingen; je kunt hier ook je eigen folder maken en je projecten uploaden

## [myth.bungie.org](#)

- tonnen van interessante informatie over de Myth wereld en vele Myth game recordings

## [mything.org](#)

- interessante Myth spullen, vooral hulpvolle programma's en het grootste archief van handleidingen voor beginnende en gevorderde mapmakers

## [Myth Bag Of Tags](#)

- groot archief voor mapmakers met spullen voor mapmakers, zoals gewone en 3rd party (niet-standaard) eenheden, modellen, decoraties enz.

## [The Order Of H'Pak](#)

- OoH clan website; downloads, forums en veel links naar interessante Myth Websites

## [Myth Polska](#)

- Poolse Myth Forums

<http://www.soulblighter.net/about.htm>

## **Over deze site**

Eigenaar van de website: Tireces

Website auteurs:

Tireces, gugusm, Pamphagus en Sardonac - Engelse versie

gugusm, Tireces - Poolse versie

Killerking - Nederlandse versie

Website admins: Tireces, gugusm

Je kunt de admins bereiken via email: [gugusm@tlen.pl](mailto:gugusm@tlen.pl), op de Poolse forums of de The Nine clan forums (eigenlijk op elk Myth forum waar je ze kunt vinden, vooral de Project Magma forums).

## **Galerij**

**Myth I: De Gevallen Lords**

**Myth II: Soulblighter**

**Myth III: De Wolf Tijd**

<http://www.soulblighter.net/units.htm>

## Eenheden

Krijger (Warrior) - Myth I en Myth II

Aanval: Zwaard slag - man tot man gevechten

Beschrijving: De krijger is de meest voorkomende eenheid in Myth. Als eenvoudige 'infanterie van de lijn' is hij niet erg sterk, maar heeft een gemiddelde snelheid en kan aardig wat schade hebben. Krijgers dragen een zwaard en een schild dat af en toe gebruikt wordt om directe aanvallen te blokkeren.

fir'Bolg - Myth I

Aanval: Boogschot - lange afstand en vuistslag - korte afstand

Beschrijving: De fir'Bolgs zijn meesters met de boog. Ze zijn het bruikbaarst op de lange afstand, vooral in grote hoeveelheden, en richten aardig wat schade aan. Maar op de korte afstand zijn ze bijna weerloos aangezien ze alleen hun vuisten hebben om zichzelf te verdedigen. Alhoewel ze de grootste aanvalsafstand in het spel hebben, bewegen fir'Bolg langzaam en moeten ze dus vaak beschermd worden door infanterie.

Dwerg (Dwarf) - Myth I, Myth II

Aanval: Explosieve molotov cocktail gooi - gemiddelde afstand en explosieve ladingen (satchel charges) (speciaal vermogen) - worden neergelegd

Beschrijving: De Dwergen zijn geallieerd met de mensen en zijn in een nooit eindigend conflict verwickeld met hun gezworen vijanden, de Ghôls. Dwergse cocktails zijn extreem gevaarlijk en in staat hele squadrons ondode vijanden te doden op de korte tot middellange afstand. Maar, nog meer dan boogschutters, zijn dwergen bijna weerloos in gevechten van man tot man. Alle Dwergse eenheden bewegen langzaam, en als gevolg daarvan vallen velen van hen ten prooi aan vijandige boogschutters en ziellozen.

Berserker - Myth I, Myth II

Aanval: Zwaard slag - man tot man gevechten

Beschrijving: Berserkers zijn krijgers uit het noorden die geen angst kennen. Berserkers vechten het liefst zonder pantser, wat ze kwetsbaarder maakt maar een grotere snelheid geeft dan de meeste niet-gigant eenheden kunnen bereiken. Een vaardige berserker kan bijna elke vijand verslaan in een één op één gevecht, maar ze vallen vaak ten prooi aan de Trow of sterven door de verwondingen van de vele gevechten.

Genezer (Journeyman) - Myth I, Myth II

Aanval: Schep aanval - man tot man gevechten, genezing (speciaal vermogen) - zeer korte afstand

Beschrijving: Omdat ze de primaire helers zijn het leger van het Licht, dragen Genezers zware gewaden die ze effectieve tank-eenheden maken. Hun helende gaven zijn afhankelijk van mandragora wortels die op de meeste mappen van de solo campagne kunnen worden gevonden. Alle genezers dragen minstens zes mandragora wortels aan het begin van het niveau en hebben de capaciteit om er negen te dragen. Hoewel helen hun primaire taak is op het slagveld, kunnen Genezers ook aanvallen met het schep, wat echter maar minimale schade aanricht. Als ze ondoden bevechten kunnen Genezers hun helende gaven ook gebruiken om een ondode te 'on-helen' - waarbij de ondode wordt vernietigd.

Ent (Forest Giant) - Myth I

Aanval: Stoot - man tot man gevechten

De Enten die uit Forest Heart allieerden met de mensen tijdens de Grote Oorlog. Deze

grote, snelle en extreem sterke wezens zijn de krachtigste eenheden in man tot man gevechten die het leger van het Licht ter beschikking heeft. De meeste vijanden worden weggeveegd met één enkele klap van een Entse houten hand.

#### Boogschutter (Bowman) - Myth II

Aanval: Boog schot - lange afstand, mes - man tot man gevechten, vlammeende pijl (speciaal vermogen) - lange afstand

Beschrijving: Na de Grote Oorlog trainden de mensen hun eigen boogschutters, die hun oude bondgenoten, de fir'Bolg, vervingen als het Rijk's primaire boogschutters.

Menselijke boogschutters schieten erg accuraat op de lange afstand en hebben een sterke aanval in man tot man gevechten dan de fir'Bolg. Menselijke boogschutters dragen één vlammeende pijl bij zich op de meeste solo- en multiplayer mappen. De vlammeende pijl kan, wanneer hij op ontvlambaar terrein wordt geschoten, grote schade aanrichten aan kluiten eenheden en een effectieve barrière vormen tegen inkomende vijanden.

#### Heron Wachter (Heron Guard) - Myth II

Aanval: Zwaarden aanval - man tot man gevechten, genezing (speciaal vermogen) - zeer korte afstand

Beschrijving: Toen de Ibis Crown werd gevonden en het Keizerrijk van de Cath Bruig werd herboren, deden de Genezers hun oude gewaden af en trokken hun oude pantsers weer aan. Deze krijgers, de Heron Wachters, zijn elite krijgers op het gebied van man tot man gevechten en ze dragen mandragora wortels. Heron Wachters zijn sterk, snel, kunnen en stootje hebben en kunnen zowel zichzelf als hun vrienden (en vijanden) genezen. Ze missen alleen het schild van de Krijger en de snelheid van de berserkers, maar ze zijn zeker de beste infanterie die ter beschikking staat van een commandant.

#### Dwergse Mortier (Dwarven Mortar) - Myth II

Aanval - Mortier schot - lange afstand

Beschrijving: Na de Grote Oorlog werd de dwergse technologie verbeterd en een nieuw dwergs wapen werd geboren: de mortier. Alhoewel maar weinigen dit wapen goed kunnen gebruiken, zijn degenen die het wél kunnen extreem gevaarlijk op de middellange tot lange afstand. Maar, zoals de meeste Dwergen, zijn Dwergse Mortiermannen langzaam en bijna weerloos in man tot man gevechten.

#### Tovenaar (Warlock) - Myth II

Aanval: Vuurbal - lange afstand, verwarring - lange afstand (speciaal vermogen)

Beschrijving: Tovenaars zijn krachtige magiërs die hele horden vijanden kunnen doden met hun pyromanie. Tovenaars schieten grote en vooral dodelijke vuurballen maar kunnen maar een korte tijd aanvallen, daarna moeten ze eerst weer op krachten komen.

Jammergenoeg kunnen Tovenaars zich alleen met hun verwarring verdedigen in man tot man gevechten. Maar, in een multiplayer spel wordt verwarring vervangen door de Cirkel Van Vuur aanval die een, zoals de naam het zegt, een cirkel van vuur opwerpt rond de Tovenaar.

#### Avatar (Avatara) - Myth I

Aanval: Mes aanval - man tot man gevechten, Verspreidende Droom - lange afstand (speciaal vermogen)

Beschrijving: Avatar zijn de krachtigste eenheden in het leger van het Licht. Avatar zijn meesterlijke zwaardvechters en kunnen Droom-magie gebruiken - de krachtigste magie op het slagveld. Alric is de enige Avatar die in de gewone campagne van Myth: De Gevallen Lords en Myth II: Soulblihter te besturen is.

### Koning/Keizer Alric - Myth II

Aanval: Zwaard aanval - man tot man gevechten, Verspreidende Droom - lange afstand (speciaal vermogen), Balmung (zwaard) - man tot man gevechten

Beschrijving: Alric werd koning van de Westelijke Provincies na de Grote Oorlog en werd later keizer, toen de Ibis Crown werd gevonden. Alric is een sterke krijger-magiër; in staat om de 'Verspreidende Droom' spreuk te gebruiken én het zwaard Balmung te hanteren dat zodra het een vijand raakt bliksemschichten vanuit die vijand laat komen, waardoor iedereen in de buurt veel schade oploopt. De drager van het zwaard is immuun voor deze bliksemschichten.

### Bedrieger (Deceiver) - Myth II

Aanval: Verassing - man tot man gevechten, Bindende Droom - lange afstand (speciaal vermogen)

Beschrijving: De Bedrieger, ook bekend als Myrdred, was eerst een luitenant van Balor maar werd later uit het ijs gehaald en ontdooid uit het ijs van de Stair of Grief door het leger van het Licht tijdens de oorlog met Soulblihter. In ruil hiervoor beloofde hij zichzelf het leger van het Licht te helpen in zijn gevecht tegen Soulblihter en Shiver. De Bedrieger is bijna onkwetsbaar in man tot man gevechten omdat zijn primaire aanval de vijand elke beweging ontnemt terwijl zijn leven langzaam wegvloeit. Zijn secundaire aanval is een krachtige droom magie die levende eenheden kan laten vechten voor het leger van het Licht. De primaire en secundaire aanvallen van de Bedrieger kosten beide veel van zijn mana (magische energie).

## Duistere Eenheden

### Thrall - Myth I, Myth II

Aanval: Bijl aanval - man tot man gevechten

Beschrijving: Thrall is een allesomvattende naam voor een lichaam met minimale mentale capaciteit, opnieuw tot leven gewekt met de magie der dodenbezwering. Vaak zijn Thrall in hun vroegere leven boeren geweest, maar nu dragen ze een bijl en lukraak aangetrokken stukken harnas. Over het algemeen gezien bewegen Thrall zich traag en zijn ze een minimaal gevaar voor elke oplettende commandant. Het echte gevaar van de Thrall ligt in hun grote getalen die alle behalve de best verdedigbare positie kunnen overspoelen. In man tot man gevechten richten Thrall net zoveel schade aan als een krijger en hun aanvalssnelheid is ook gelijk. Maar Thrall ontbreekt het aan het schild van de Krijger.

### Zielloze - Myth I, Myth II

Aanval: Speer gooi - lange afstand

Ziellozen zijn de skeletten van dode mensen afgehakt onder de middel die zweven in de lucht. Ze zijn de duistere tegenhangers van de boogschutters, maar, zo tegengesteld aan hen als ze zijn, gebruiken Ziellozen speren. Omdat ze zweven boven de oppervlakte in plaats van er op te lopen, kunnen ze zich voortbewegen over vele soorten terreinen die vaak ontoegankelijk zijn voor andere eenheden, zoals stijle hellingen en diepe wateren.

### Ghól - Myth I, Myth II

Aanval: Hakmes aanval - man tot man gevechten, projectiel gooi - middellange afstand

Beschrijving: Ghôls zijn sluwe, op handen en voeten-lopende wezens met lange en sterke armen, die een eeuwigdurende strijd zijn aangegaan met de Dwergen. Hoewel ze niet erg

sterk zijn, kunnen hun lenigheid en snelheid een hoop paniek veroorzaken, vooral tussen de Boogschutters en de Dwergen.

#### Wight - Myth I, Myth II

Aanval: Suïcidale explosie - man tot man gevechten t/m middellange afstand

Beschrijving: Wights betekent 'diep ongelukkig wezen'. Wights zijn dan ook opgeblazen wezens, vol van ziektekiemen en gevuld met explosief gas. Elk van hen heeft een mes, en als de vijand dichtbij is, snijdt het zijn eigen maag open, wat een explosie veroorzaakt die veel schade aanricht en iedereen in de buurt bedekt met verlammeende etter. De beste manier om met wights om te gaan is door ze te doden voordat ze dichtbij kunnen komen.

#### Myrmidon - Myth I

Aanval: Dubbelzijdig scherp blad aanval - man tot man gevechten

Beschrijving: Myrmidons zijn de opnieuw tot leven gewekte lichamen van dode Berserkers. Net als hun eerdere incarnaties zijn ze gevaarlijke krijgers. Myrmidons zijn sterk, snel en bovendien kunnen ze in grote groepen enorme problemen veroorzaken.

#### Spin - Myth I, Myth II

Aanval: Bijt aanval - man tot man gevechten

Beschrijving: Deze spinnen leven, net zoals de meeste spinachtigen, in grotten maar zijn vele malen groter, bijna menselijke grootte. Maar net als hun kleine soortgenoten, kunnen ze walken op muren en plafonds. Samen met hun snelheid en ondanks hun miserabele kracht maakt dit ze lastige vijanden, vooral in grote groepen.

#### Fetch - Myth I, Myth II

Aanval: Bliksemschicht aanval - middellange afstand

Beschrijving: Fetches zijn priesteressen die op deze wereld zijn gebracht door Balor tijdens de Grote Oorlog. Alhoewel ze zwak zijn, kunnen ze krachtige bliksemschichten schieten vanuit hun uitgedroogde vingers. Als trofee en waarschuwing dragen ze de huid van hun dode slachtoffers.

#### Trow - Myth I, Myth II

Aanval: Trap - man tot man gevechten, Stoot - man tot man gevechten

Beschrijving: De Trow zijn een eeuwig oud ras van giganten, dat de geboorte van de wereld heeft aanschouwd. Ze zijn begiftigd met grote kracht, en dus kunnen ze kleinere vijanden in stukken uiteen laten vallen met één enkele trap. Als ze andere giganten bevechten gebruiken ze hun vuisten. Alleen grote groepen eenheden kunnen de Trow verslaan.

#### Myrkridia - Myth II

Aanval: Klauw aanval - man tot man gevechten

Beschrijving: Het ras der Myrkridia is er een van wilde beesten, naar deze wereld gebracht door de Summoner. Ze zijn snel en sterk, en in grote groepen kunnen ze bijna elke vijand verslaan. Maar, wanneer ze genoeg verzwakt zijn, krijgen ze een woedeaanval en vallen ze de dichtstbijzijnde eenheid aan, ook als dat een andere Myrkridia is.

#### Myrkridiaanse Gigant - Myth II

Aanval: Klauw aanval, explosieve schedels gooi - lange afstand (speciaal vermogen)

Beschrijving: Myrkridiaanse giganten zijn de sterkere versie van hun kleinere soortgenoten. Ze zijn groter, massiever en resistenter. Ook kunnen ze explosieve schedels gooien (kost mana) op de lange afstand, wat ze tot erg gevaarlijke vijanden maakt.

### Zombie (Ghast) - Myth II

Aanval: Verlammeende aanraking - man tot man gevechten

Beschrijving: Zombies zijn langzaam bewegende lichamen die opnieuw tot leven zijn gewekt. Ze zijn het thuis van verscheidene soorten ziektekiemen en bacteriën, wat de reden is dat hun aanraking de meeste vijanden voor korte tijd verlamt. Ondanks hun lage resistentie, kunnen ze een serieus gevaar vormen, maar alleen in man tot man gevechten.

### Bandiet (Brigand) - Myth II

Aanval: Zwaard aanval - man tot man gevechten.

Beschrijving: Bandieten zijn gewoonlijk menselijke soldaten, maar ze zijn afgedwaald naar het duistere pad, verleid door de beloften van heerschappij en fortuin. Ze zijn zwakker dan Krijgers, maar wel net zo snel en ze kunnen dus gevaarlijk zijn - maar alleen in grote groepen.

### Stygian Ridder (Stygian Knight) - Myth II

Aanval: Bijl aanval - man tot man gevechten

Beschrijving: De Stygian Ridders zijn wezens die door Soulblihter zelf tot leven zijn gewekt. Omdat het levende pantsers zijn zonder lichamen zijn ze sterk en hebben de pijlen van boogschutters totaal geen effect op ze. Maar, ze zijn erg kwetsbaar voor explosies. Ondanks dat feit, zijn Stygian Ridders erg gevaarlijke vijanden.

### Maul - Myth II

Aanval: Knuppel aanval - man tot man gevechten

Beschrijving: Mauls zijn grote varkens, beslagen met staal en gekleed in een maliënkolder. Ze dragen houten knuppels die bezaaid zijn met spijkers. Ze zijn sterk, redelijk snel en extreem resistent, vooral tegen de explosieve Dwerge molotov cocktails. In groepen vormen ze een enorme bedreiging.

### bre' Unor - Myth II

Aanval: Bot aanval - korte afstand, bot gooi - lange afstand

Beschrijving: Het ras van de bre' Unor is er een van wilden die leven in bossen en grotten, waar ze een vreemde godheid vereren. Ze gebruiken de botten van dode mensen als wapens. bre' Unor zijn vrij zwakke vijanden en vormen niet echt een bedreiging.

### Wolf - Myth II

Aanval: Bijt aanval - man tot man gevechten

Beschrijving: Normaal gesproken vermijden wolven de mensen, maar onder het commando van bre' Unor kunnen ze erg agressief worden. Ze zijn snel en lenig, maar best zwak, en vormen dus eigenlijk alleen een bedreiging in grote groepen.

### Mahir - Myth II

Aanval: Verlamming - man tot man gevechten, Duisternis Droom - middellange afstand (speciaal vermogen)

Beschrijving: Mahir zijn mysterieuze, zelden geziene wezens. Dit komt doordat ze bijna onzichtbaar zijn, ze kunnen alleen opgespoord worden aan de hand van de sinistere schaduw die ze altijd volgt of ze worden pas gezien als ze aanvallen - maar dan is het vaak al te laat. Mahirs zijn heel erg snel en in één op één gevechten bijna onverslaanbaar, maar ze vormen geen bedreiging als je terugvecht met een groep eenheden.

### Schim - Myth I, Myth II

Aanval: Mes aanval - man tot man gevechten, Verspreidende Droom - lange afstand (speciaal vermogen)



**Beschrijving:** Schimmen zijn de opnieuw tot leven gewekte lichamen van dode Avatara. Daardoor hebben ze grote krachten, zowel fysiek als magisch. In het kort, zijn ze erg krachtige vijanden. Wat interessant is, is dat Schimmen niet op de grond lopen, maar erboven zweven. Ze hebben een grondige afkeer van water en kunnen geen enkel gebied met water passeren.

#### Balor - Myth I

**Aanval:** Zwaard aanval - man tot man gevechten, bliksemschicht - lange afstand (speciaal vermogen)

**Beschrijving:** Balor, ook wel de Leveler genoemd, is een van degenen die zijn verschenen na een schittering van de komeet eens in de duizend jaar. Als een krachtige krijger met grote kracht en resistentie, kan hij perfect vechten in man tot man gevechten en op afstand, waar hij gebruik maakt van dodelijke bliksems. Niet zonder reden commandeerde Balor het Duistere leger tijdens de Grote Oorlog.

#### Shiver - Myth II

**Aanval:** Verdedigende magie - cirkel om Shiver, Fluister Droom - lange afstand, Tril droom - middellange afstand

**Beschrijving:** Shiver is een van de Gevallen Lords die Balor diende tijdens de Grote Oorlogen daarna verder ging in dienst van Soulblihter. Shiver gebruikt krachtige bezweringen, die hele groepen vijanden kunnen doen decimeren, en wanneer het nodig is kan ze zichzelf ook verdedigen in vrouw tot man gevechten met haar verdedigende magie. Ze is erg snel en moeilijk te verslaan.

#### Summoner - Myth II

**Aanval:** Myrkridia oproepen - zeer korte tot lange afstand, teleportatie van de vijand - korte tot middellange afstand

**Beschrijving:** De Summoner is een wezen dat, volgens de profetie, de Myrkridia terug zou brengen op deze wereld. En dat deed het ook, wat de ergste nachtmerrie van de mens weer realiteit maakte. Zelf heeft de Summoner geen aanvallende magie, maar hij kan Myrkridia oproepen en vijandige troepen teleporteren naar een plek ver weg van zichzelf.

#### Soulblihter - Myth I, Myth II

**Aanval:** Verlengd kapmes aanval - man tot man gevechten

**Beschrijving:** Soulblihter was Balor's rechter hand tijdens de Grote Oorlog en na de dood van zijn meester verborg hij zichzelf in de verre uiteinden van het continent - maar alleen om terug te komen met een nog groter leger dat onder zijn eigen commando staat.

Soulblihter is extreem snel, sterk en resistent, wat hem een bijna onkwetsbare krijger maakt. Eigenlijk kan niemand, behalve Alric, hem aan in man tot man gevechten.

<http://www.soulblighter.net/index.htm>

Update - Nederlandse versie van de website

De Nederlandse versie van de website is eindelijk af!

We zijn trots om aan te kondigen dat onze site in nog een andere taal beschikbaar is. Het is een Nederlandse versie, met als hoofd auteur/vertaler Killerking van de =ulms= clan. Geniet ervan!

We hopen dat dit nieuwe spelers trekt om Myth te spelen. Ook kijken we uit naar nog meer verschillende taal-versies van Soulblighter.net, dus als je geïnteresseerd bent en wilt helpen, neem dan alstublieft contact met ons op!

Door "gugusm" & "killerking", 10 september 2009