

Le Monde de Myth

Il y a des lois qui gouvernent les rouages du Multivers et qui sont restées immuables durant un nombre incalculable de siècles. En accord avec une de ces lois, les forces de la lumière et celle des ténèbres dominent successivement le monde, la terre appartenant tour à tour aux hommes, ou aux monstres. Chaque nouveau cycle est annoncé par l'apparition d'une grande comète, présageant l'avènement d'un sauveur ou d'un destructeur. Chaque âge d'or est suivi d'un âge de ténèbres, lorsque de vilaines choses s'agitent sous la terre et que les esprits maléfiques ravagent le monde. De la même façon chaque âge de ténèbres tombe sous les coups de la lumière et le mal quitte la terre jusqu'à la venue de la comète suivante.....

-Les Légendes de Myth



Donner le ton:

Myth prend place sur un continent sans nom, une terre centrale, facile à appréhender grâce à un calendrier des plus simple: les forces de la lumière saisissent à bras le corps les forces des ténèbres dans une lutte cyclique et épique pour le contrôle de tout le monde connu.

Pendant des siècles, cette lutte s'est composée de d'un cycle d'une durée approximative de 1000 ans. Des douzaines de générations souffraient sous le règne de terreur des ténèbres et des morts-vivants (ou sous les lois étouffantes de la civilisation!!) jusqu'à ce qu'une fière comète annonce l'arrivée d'un nouveau champion du camp adverse. Il menait ses forces dans une guerre de conquête qui s'intensifiait en une sorte d'Armageddon du renouveau, chassant l'opposition loin des territoires du centre, où ils viendraient de nouveau faire la loi lors de l'ère suivante, 1000 ans après que les races opprimées soient devenues les nouveaux tyrans.

Cette réalité est connue de tous, et transforme les habitants de Myth en des guerriers sans scrupules.

La plupart n'ont pas d'arrière-pensée avant d'agir, car les arrière-pensées ne mènent qu'à la mort, ou pire à souffrir sous la griffe d'un tyran. Il n'y a pas de faux semblants à Myth. Ceux qui suggèrent d'agir avec diplomatie (ce qui nécessite un minimum de coexistence pacifique!!) dans cet âge de lutte ne gagnent rien de plus qu'une réputation de fous ou de bouffons. La lutte et les défis sont le destin de tout être, la seule raison d'exister. Sur Myth, un homme né pour prendre les armes et meurt rarement dans son lit. Dans le même temps, un sens de l'humour noir peut atténuer cette fatalité. Après tout les cycles se répètent sans cesse, et personne ne peut faire grand chose à cela. La lumière ou les ténèbres n'ont que faire des biens individuels d'un homme d'arme ou d'un puissant Trow. Ainsi le mieux que puisse espérer un combattant est une mort rapide et sans douleur.

Le brouillard s'éclaircit:

De nos jours, le monde de Myth récupère de la dernière confrontation entre la lumière et les ténèbres, la Grande Guerre s'est achevée il n'y a que soixante ans-bien que le dernier lieutenant du mal, dont le retour n'était pas prévu n'ait été vaincu qu'il y a un an.

La lumière a prévalu dans la plupart des batailles, le plus puissant seigneur damné, Balor le destructeur fut tué et son premier lieutenant, le sanguinaire Fléau des âmes a rencontré son destin. Une époque de paix et de prospérité

semble enfin pointer à l'horizon, à un détail près, la lumière a-t-elle vraiment vaincu??

Les elfes ont quitté la création...

Le monde de Myth a été déserté par de nombreuses races communes dans les autres endroits du Multivers et plus particulièrement les elfes. Le contexte culturel et la dynamique de Myth a délibérément choisi d'ignorer nombres de races fantastiques que les créateurs du monde trouvaient inappropriés. En plus des elfes, les créatures qui n'ont pas leur place sur Myth compte les gobelinoïdes, parce qu'ils sont trop petits, et que des créatures aussi ridiculement faibles n'ont pas leur place parmi tous ces guerriers. Sont également omis, les golems et élémentaires. Les trolls astucieux (et coupés en morceaux) ne sont pas présents non plus. Une dernière chose qui ne peut être trouvée sur Myth, est la mauvaise poésie. Il est vraisemblable qu'il y a des siècles, les Myrkridions dévorèrent tous les bardes qui voyageaient de ville en ville. Lorsqu'un barde s'installait à un endroit donné, les habitants de cette ville décidaient rapidement qu'ils en avaient assez d'entendre toujours les mêmes contes et légendes à longueur de journée et invitaient les malheureux bardes à aller tenter leur chance ailleurs..... Bien sûr chaque MJ est libre de réintégrer un ou plusieurs de ces éléments dans sa campagne. Ces détails culturels servent plus à illustrer l'originalité de l'univers de jeu qu'à le limiter.

La Lumière:

Les sauveurs de chacun des âges d'or sont des hommes qui se sont dressés face aux ténèbres sans jamais faiblir. Ce sont des héros infailibles qui ne prennent jamais de repos avant d'avoir réussi à extirper le mal qui domine leur territoire. Cependant la plupart de ces héros sont maudits, revenant lors des âges suivants sous la forme de seigneurs damnés, détruisant tout ce qu'ils avaient si durement contribué à créer.

-Les Légendes de Myth

La lumière est la source de la vie, de la civilisation, de la prospérité et des loisirs bien que rarement tous en même temps. Elle tend à former une coalition entre les sociétés, dont quelques unes primitives, d'autres chaotiques et indisposées envers la discipline rigide qu'impose la loi, ou encore d'autres qui ne pensent qu'à guerroyer contre les ténèbres. Les forces de la lumière ne sont pas toutes identiques, mais tendent à se tenir côte à côte lorsque la menace du mal se fait sentir et même le plus têtu des opposants finit par comprendre que s'il ne capitule pas il ne représentera bientôt plus qu'une proie parmi d'autres.

Les races de la Loi:

Les humains et les nains forment l'ossature des forces de la lumière, les humains grâce à leur nombre et les nains par leur maîtrise des explosifs. La principale puissance militaire humaine est représentée par La Légion, des guerriers ordinaires qui comprennent (même s'ils ne l'acceptent pas toujours) que leur devoir consiste à tracer la voie des autres unités avec leur vie. Ils œuvrent souvent en tandem avec les archers qui emploient des tactiques de guérillas. Les belliqueux, barbares Berserks fournissent une force de frappe plus violente. Les Gardes du Héron forment une troupe d'élite qui servit durant la grande guerre à supporter les fronts les plus difficiles.

Les nains n'utilisent presque qu'exclusivement des armes pyrotechniques, bombes et autres armes à feu, délaissant les traditionnelles armes de mêlée, à l'exception des haches et marteaux.

Il existe quelques autres races comme, les sorciers, les presque humains Fir'Bolg, et les reclus géants des forêts, qui embrassent la cause du bien, mais restent bien plus discrets que les expansives forces humaines ou celles sans peur des nains.

Société:

Jusqu'à il y a peu, les forces du bien étaient menées par l'Avatara, un cercle d'archimages dont le plus puissant des membres se nommait Alric. Alric rétablit l'empire de Cath Bruig et s'installa lui-même sur le trône. L'empire englobe la majorité des territoires connus, allant de la ville de Tandem au nord-ouest à la cité d'Union sur la côte sud-ouest, en passant par les Marches Effroyables au nord-est et finalement les Royaumes Nains dans le sud-est. Le régime politique de l'empire est basé sur le féodalisme, facilement reconnaissable avec son empereur puissant, sa noblesse décadente et son peuple affamé. Historiquement, une seule province a toujours possédé son propre roi, siégeant à Madrigal, et ne reconnaissant pas automatiquement la légitimité de l'empereur de Muirthemme. Actuellement Alric cumule les deux titres et fonctions ce qui n'est pas du goût de tout le monde.

Le peuple de l'empire pratique l'agriculture, avec une grande majorité de paysans dans les terres et de pêcheurs sur les côtes. Ces terres incluent également les deux grandes forêts que sont L'Ermine et le Cœur des Bois, mais dans la pratique les lois édictées par l'empire ne sont rien de plus qu'un murmure sous les frondaisons. Les Fir'Boig ont leur propre culture tribale et les géants des forêts mènent une vie simple loin de tout ce qui peut ressembler à un gouvernement. Les berserks sont tout aussi imperméable à l'autorité, ils maintiennent une société clanique le long des montagnes du nord. Leurs activités de pêches, agriculture et pillage sont peu appréciées par l'administration impériale.

Les nains quant à eux ont rebâti leur royaume, centré sur Stoneheim et Myrgard et n'ont pas de contact avec Cath Bruig.

Religion:

Les habitants de Myth pratiquent nombre de religions. La plupart sont issus d'un ensemble de légendes communes à toutes les races. Dans ces légendes, avant que le monde ne soit monde, il n'existait que des dieux sombres. De nos jours, seuls les Ghòls se souviennent de leurs noms et leurs offrent des sacrifices sanglants.

Le monde prit vie lors d'une bataille épique entre deux dieux, Wyrd et Nyx. Wyrd créa le monde, mais la bataille laissa une terrible blessure à sa surface, l'énorme volcan Tharsis. Lors de ces jours sombres, les Trow choisirent de suivre le perdant, Nyx, ceci reflétant peut-être leur désaccord avec les techniques d'artisanat employées par Wyrd.

Pensant que Wyrd les avait piégés, les autres dieux sombres décapitèrent son fils, Segoth. Sa tête fut conservée, incapable de mourir et conservant son pouvoir de parole.....

Wyrd tira son pouvoir du Grand Rêve, qui reste le but à atteindre pour tous les archimages de Myth. La plupart des races pensantes croient que le monde ressemble à ce qu'il est car Wyrd les a vu lorsqu'il voyagea pour la première fois dans le Grand Rêve. Tous ce qui se trouve au-delà n'existe pas vraiment, car Wyrd ne les a pas encore vu.

Les légendes diffèrent à partir de ce point, mais apparemment les dieux sombres eurent leur revanche sur Wyrd. Ils brisèrent le Grand Rêve et le transformèrent en les Quarante-neuf rêves de Wyrd et les éparpillèrent à la surface du monde. Les pierres de rune marquent ces sites, en désacraliser et briser une provoque la perte définitive d'une partie du rêve.

Il est possible que l'idole d'or des Ghòls, appelée Crom Cruach par les humains, soit aussi une pierre de rune. Ceux qui est par contre certain c'est que ces monstres lui sacrifient des enfants pour obtenir les faveurs de leurs dieux. Sa position reste inconnue des humains et des nains, mais ils feraient n'importe quoi pour l'apprendre et venger leurs morts.

Le spiritisme est peu commun, mais existe dans des cas isolés. Ainsi les bre'Unor sont fanatiquement dévoués au profane b'Y'laggo.

Les géants des forêts pratiquent une forme de culte de la nature. L'histoire raconte qu'un prêtre humain leur demanda quelle était leur foi lors du dernier jour du siège de Sept portes. Les aînés des géants ignorèrent la question comme à leur habitude, mais un jeune géant frappa les murs de la gorge avec son poing élaboussant le prêtre d'éclats de pierre. La terre est notre foi lui expliqua-t'il alors.

La réincarnation est un autre thème commun. La plupart des religions limitent la possibilité de la réincarnation aux grands héros et aux méchants, qui ont tendance à être des aspects différents de la même âme. Les skraels, une race recluse d'amphibiens qui vit dans Le Cœur de Boue, estime que leurs guerriers qui meurent au combat renaissent sept fois, à chaque fois pour se venger de leurs meurtriers et que chacune de ces incarnations peut donner lieu à sept nouvelles incarnations, ainsi la race se perpétue éternellement.

La race présentant le plus de croyances religieuses est l'humanité. Plusieurs religions basées dans les pays du Sud sont devenues populaires. Les cultes obscurs ne sont pas rares. Tous les éléments ci-dessus peuvent être retrouvés dans les religions humaines. Un culte à noter en particulier est celui des araignées de l'ancienne Muirthemme.

Les ténèbres:

....et les portes du monde souterrain s'ouvriront pour permettre aux morts affamés de dévorer la vie.

-Les Légendes de Myth

Les ténèbres représentent le vol et la rage, la mort et la destruction. Ces forces

incluent les morts vivants de toutes sortes, les races vivantes trop maléfiques pour rechercher la rédemption, et quelques humains hors caste incapables de vivre en accord avec les principes de la lumière.

Les ténèbres souffrent des mêmes problèmes internes que les forces de la lumière. Bien que les motivations varient du simple désir de faire le mal à une quête obsédante de détruire le monde, les forces des ténèbres ont toutes le mal en commun.

Les races et rangs:

Les ténèbres attirent tellement de créatures différentes qu'aucune ne prédomine comme peuvent le faire les humains pour les forces de la lumière. Les morts vivants représentent cependant la majorité de ces forces. Les Thralls forment la colonne vertébrale des troupes où ils opèrent en compagnie des Sans-âme avec leurs lances putrides et des Wights. Les Ghosts servent de chair à canon, les chevaliers Stygian sont l'infanterie lourde et les Ombreux le support magique.

Les créatures vivantes incluent les Ghòls au long bras et les Mauls au front bas. Les Fetch sont des prêtres issus d'une autre dimension et servent de troupes de choc. Les plus féroces de tous sont les Myrkridions sans peur.



La ligne entre la vie et la mort peut paraître floue au service des ténèbres. Des rumeurs racontent même que les mystérieux bre'Unor seraient des morts-vivants. Et que même les Myrkridions ont abandonné leur honneur en échange de l'immortalité.

D'une certaine manière l'allégeance des brigands humains et des archers sombres est plus compréhensible de part leurs activités.

Enfin, les puissants Trow, vénéraient autrefois la lumière et leur statut est désormais incertain.

Contre-société:

Les ténèbres contrôlent rarement des royaumes. Certains seigneurs, tels que Balor, ont semblé vouloir régner avec une poigne de fer, mais même ceux qui avaient gagné leurs guerres ont perdu cette bataille et périrent dans le processus de sécurisation des terres capturées. D'autres dirigeants comme le Fléau des âmes ne cherchaient rien de plus que la destruction de toute chose.

Parmi les créatures des ténèbres, les ghòls et mauls possèdent des sociétés tribales. Les Ghòls défient les nains de Stoneheim et tous les sites autour de Myrgard. Les mauls errent au nord-est, dans les marches effroyables, vers leur pays d'origine la Steppe aveugle. Des bandes de Ghòls vagabondent loin de leur patrie, menant des raids de pillages et des groupes de mauls peuvent être rencontrés loin à l'ouest de leurs repaires habituels.

Les Myrkridions n'aiment rien de plus que parcourir le continent dans une orgie de carnage mais ils sont aujourd'hui peu nombreux et beaucoup moins organisés. Bien qu'il ait été cantonné à la seule ville de Tain pendant une longue période, les survivants peuvent de nouveau être trouvés à peu près partout.

Les Fetch disposent probablement d'une culture sophistiquée et perverse dans leur dimension d'origine mais une fois de plus trop peu existent sur ce plan pour former une société organisée. Les Trow conservent des fragments d'une civilisation autrefois prospère, à l'abri de l'influence des ténèbres autant que des forces de la lumière.

Finalement la plupart des morts-vivants n'ont pas de concept ou de nécessité de

seule Madrigal double ce chiffre.

Ces métropoles sont actuellement les centres de la culture humaine et de son industrie. Tandem chasse les baleines de l'océan ouest et exporte l'huile à travers les terres humaines. Madrigal importe du bois de l'Ermine et exporte des produits finis. Tyr sert de marché central pour le bétail et les produits de la pêche, exporte des articles de cuir, de la viande et du poisson séché et salé en quantité. Covenant dispose d'un commerce textile florissant et est le centre de la poterie, céramique et bien sur du meilleur vin qui soit.

Leurs emplacements à l'ouest et les cicatrices que les guerres ont laissé fournissent toutes les preuves nécessaires sur les épreuves endurées durant ces époques de malheur. Les forces du mal on envahit les grandes villes humaines à la fois lors du règne de Balor mais aussi sous celui du Fléau des âmes, ne laissant derrière eux que du bois brûlé et des gravats. Dans chacune d'elle, le débat fait rage sur l'amélioration des murs et autres défenses. Une faction cherche à prévenir la répétition de ces tragédies. L'autre insiste sur le fait que le danger est passé, au moins pour les générations à venir.

Les guerres ont également créées leur lot de bandits itinérants qui arpentent les campagnes, des brigands qui ont servi avec le fléau des âmes et qui ne peuvent plus retourner dans la société civilisée. Les Ghols et autres créatures des ténèbres n'ont pas été toutes exterminés et la plupart des voyageurs de la province savent qu'un voyage mal préparé et sans arme équivaut à un suicide.

Le nouveau centre du pouvoir :

Plus d'un siècle s'est écoulé depuis que l'ancien empire de Cath Bruig s'est écroulé, un peu plus d'une année a passé depuis qu'Alric a déclaré sa résurrection. Dans cet intervalle, la Province, la région la plus peuplée fut gouverné par son roi depuis Madrigal, faisant de lui le souverain de toutes les terres humaines.

Ressusciter Cath Bruig exigerait de déplacer une grande partie de l'appareil administratif et de l'influence de Madrigal vers Muirthemme, à l'est. Déplacement qui engendrerait des vagues de protestation dans toute la société humaine. Des nobles occidentaux y perdraient de leur influence ainsi que l'accès à la cour impériale; des nobles orientaux gagneraient ses mêmes avantages en conséquence. Un empereur basé à Muirthemme aurait plus de difficulté pour garder un oeil sur sa côte ouest, mais il lui serait plus facile de voir approcher les forces du mal venues de l'est.

Certains observateurs estiment qu'il s'agit du seul facteur qui pourrait forcer Alric à déménager sa capitale à Muirthemme. Jusqu'à ce qu'il ait prit une décision ferme et définitive, les intrigues politiques, l'espionnage magique et même des mesures aussi extrême que l'assassinat pourrait se produire fréquemment dans une tentative d'influencer sa décision.

Un empire renaissant:

A l'est immédiatement après les Pics des nuages s'étirent les plaines qui abritaient autrefois le foyer de la plus grande civilisation humaine ayant jamais existé - l'ancien empire de Cath Bruig. Bien qu'Alric ait déclaré la renaissance de l'empire, il y a beaucoup à faire avant d'égaliser les anciennes gloires et beaucoup moins de ressources pour le faire.

À son apogée, cette vaste plaine était parcourue d'immenses troupeaux de bovins et de chevaux, d'un peu d'agriculture et de vergers dans les collines du sud. Un réseau parfaitement entretenu de routes menait en tout point depuis la puissante Muirthemme, la capitale, qui abritait près de 100.000 habitants.

Actuellement les routes, ravagées par légions innombrables, des hordes de morts-vivants et non entretenues sont lentement réparées. Les vergers et les terres agricoles luxuriantes du sud se remettent lentement et la plus grande partie des plaines reste à explorer.

Muirthemme:

Muirthemme, originellement nommée Llancarfan, a prospéré pendant près de trois millénaires avant que Balor ne réussissent à surmonter ses défenses impressionnantes. Il a brûlé et enterré une grande partie de la cité sous les pierres et le sable.

Durant cette période Muirthemme a servi de capitale à l'empire de Cath Bruig. La ville abrite actuellement environ 25.000 âmes, éparpillées parmi les splendeurs témoignant de siècles de domination de l'humanité sur les terres de Myth.

Le centre de la ville était une vaste place au centre de laquelle se trouve

toujours l'Arbre qui pleure. Pendant des siècles, une grande foire avait lieu ici à chaque récolte. Une grande quantité de palais et de monuments bordaient le centre-ville avant l'arriver de Balor.

Bien que Muirthemme survécu à l'assaut de Myrkridions pendant l'âge du vent, les circonstances de ces victoires ont mené à la création de plusieurs fantômes Myrkridions redoutables dont certains hantent toujours la ville à ce jour.

Pendant des siècles, la ville a abrité un étrange culte araignée fondé par les Forgerons, un groupe de magiciens qui sculptaient les armes qu'ils créaient de motifs étranges. Lorsque le culte commença à enlever des roturiers, ses atrocités furent passées sous silence, apparemment pour des raisons politiques. Enfin, alors que les disparitions augmentaient, Connacht se confronta au problème et lança l'assaut sur le sanctuaire des Forgerons et de leurs disciples mais ils avaient tous disparu. Leur sort reste inconnu à ce jour.

Les gloires anciennes:

Toutes les routes mènent à Muirthemme depuis des siècles, et plus encore aux chemins de la connaissance. La capitale de Cath-Bruig servi de centre d'apprentissage pour les magiciens depuis des millénaires et conserve cette distinction à ce jour.

Bien que de nombreuses bibliothèque aient été perdues lorsque Balor conquis et brûla la ville il y a des décennies, depuis que la guerre a pris fin beaucoup de ces lieux ont été partiellement restauré. Des équipes de mages et de bibliothécaires ont patiemment creusé et tamisé la cendre, appliquant des sorts de réparation sur les livres récupérables. Mais les travaux se poursuivront encore pendant plusieurs décennies.

La ville dispose de plusieurs petits collèges de magie et cercles d'enchanteurs. Plusieurs guildes sont en concurrence pour le pouvoir et les ressources. Un mage compétent qui arrive pour la première fois en ville sera probablement courtoisé par certains de ces groupes d'influence.

Alric connaît bien les tentations que la ville représente pour les chasseurs de trésor. Il a fait du pillage des ruines une infraction grave et a posté des sentinelles. Mais les ruines offrent de nombreuses cachettes et les gardes de l'empereur hésitent souvent à patrouiller très profondément dans ces territoires indomptés....

La frontière:

S'étendant depuis la région de Muirthemme en une bande de terre menant vers le nord-ouest, ces terres incultes étaient autrefois constituée de terres pastorales. Aujourd'hui rien n'y pousse sauf des plantes rustiques et des mauvaises herbes qui sont les seules à pouvoir se nourrir dans le sol aride. Le sol lui-même dégage de la chaleur, ce qui rend la frontière beaucoup plus chaude que les terres environnantes.

Balor a créé la frontière il y a un siècle dans une grande conflagration magique centrée sur Muirthemme et propagée par les vents dominants. Alric et les mages à son service cherchent depuis un moyen de réparer les dégâts.

En raison de son inhospitalité, la frontière abrite des bandits et des morts-vivants errant qui cherchent à échapper à l'attention humaine.

La frontière représente une difficulté importante pour restaurer Cath Bruig parce qu'environ 200 miles la séparer de l'escalier de tristesse et de Muirthemme. Pour les voyageurs, la frontière est considérée comme un désert particulièrement hostile.

Les terres berserks et les douzes Duns :



La grande plaine est reliée au nord par une chaîne de montagnes qui forme un éperon un peu moins haut au nord-est des pics des nuages. Au-delà ce trouve une région côtière étroite, amère et froide mais propice à la pêche et l'élevage des moutons. Les berserkers réclament la majorité de ces terres comme les

leurs et maintiennent une tradition de service militaire avec Cath Bruig en échange de cette autonomie.

Ils habitent également la grande île communément appelée dans la langue berserk «La tentacule du kraken», apparemment en référence à la pêche pratiquée dans le détroit étroit et celles plus petites de la mer du Nord.

Les froides collines de l'est sont occupées par les Trow, qui, n'admettent qu'à contrecœur les visiteurs et uniquement s'ils ont une excellente raison de les déranger. La majorité de la population Trow survit dans les collines et les plaines de l'est, séparée des terres des douze Duns par les profondeurs et les marches effroyables.

Le Grand vide :

Situé au cœur des montagnes à l'est de Muirthemme, ce lieu est un gigantesque gouffre sans fond. Balor y a rencontré ce que l'on pense être sa destruction finale quand sa tête fut jetée dans ses profondeurs insondables.

Une ancienne race appelée Callieach a créé le grand vide afin de mettre fin à une guerre avec les Trow, se détruisant eux-mêmes et beaucoup de la puissante magie Trow une fois qu'ils se rendirent compte que leur cause était perdue.

Les nains explorent souvent le Grand vide pour découvrir des connexions aux tunnels antiques et aux catacombes sous leurs montagnes. Certains théoriciens pensent que le fond du Grand Vide s'ouvre sur quelque enfer ou plan d'existence alternatif, peut-être même sert-il de passerelle avec le monde des Fetchs. Les nains se moquent de ces spéculations mais avouent que ce puits semblent s'enfoncer de manière infini.

Les forteresses naines:

Au sud-est de Muirthemme et à l'est de la forêt se trouvent les capitales jumelles de Myrgard et Stoneheim. Les deux villes sont des merveilles d'architecture.

Les immenses murs de ces forteresses ont résisté à toutes les attaques depuis des siècles, jusqu'à ce que les forces de Balor débordant les défenseurs en empilant les cadavres devant les murs, saisissant les deux villes il y a 111 ans maintenant.

Cinq décennies plus tard, après la conclusion de la Grande Guerre, les nains reprirent Myrgard qui est désormais la base de leur royaume.

Ils n'ont pas encore repris Stoneheim, constatant que les anciennes défenses sont aussi efficaces pour les morts-vivants qu'elles l'ont été pour les nains vaillants il y a des siècles. Les voyageurs entre Myrgard et Stoneheim seront quasi certain de rencontrer des nains ou des forces ghòls, ou une bataille entre les deux.

Ceux qui tentent le sort et explorent les montagnes peuvent découvrir d'énormes mines naines ou d'immenses labyrinthes.. ou leurs ruines dans lesquels rôdent des ghòls. La région est extrêmement dangereuse et il est préférable de l'éviter pour le moment.

L'Ermine : Il s'agit de la plus grande des deux forêts du monde de Myth. Elle est couverte d'une vaste canopée de près de 140 kilomètres par 80. Les légendes racontent qu'un homme peut marcher d'un bout à l'autre sans jamais



voir le soleil. Cependant aucun humain n'a jamais proclamé avoir réussi un tel exploit. L'Ermine cache et protège un culte de coupeurs de têtes connus sous le nom de bre'Unor. Ces sombres créatures se cachent en attendant leurs proies, avides d'ajouter leurs cranes à leurs trésors.

En conflit permanent avec ces cultistes, on peut aussi rencontrer les fir'Bolg, une autre race humanoïde. Ils évitent généralement les autres races, les jugeant aussi dangereuses que les bre'Unor.

De grandes portions de la forêt ont été coupées, surtout à l'ouest et au sud. Ce qui a eu pour effet de diminuer la superficie de l'ermine de quelques kilomètres. Le sol de ces régions est couvert de taillis et de vieilles souches. Les groupes de bucherons ne s'aventurent que quelques heures dans les bois et sont souvent accompagnés d'hommes en armes. Des rumeurs disent que les griffons font leurs nids au nord de l'ermine, là où les bois touchent les pics des nuages.

Le cœur de la forêt : Bien que plus petite que l'ermine, cette forêt mesure tout de même près de 80 kilomètres de diamètre et si cela est possible est encore plus dense et touffue que son homologue. Les géants des forêts nomment cet endroit leur maison, et les légendes racontent que leurs énormes formes de chêne ne sont que des ramifications des massifs arbres mystiques en plein essor au centre de la forêt. Aucune autre race intelligente ne partage leurs territoires et même les trows n'osent s'en prendre à eux. Les ghòls, beaucoup moins puissants mais beaucoup plus stupides que les trows, s'aventurent occasionnellement dans les parties sud du bois, à la recherche de nourriture.

Des cours d'eau puissant courent le long des frontières ouest du cœur de la forêt. Elles ne sont pas navigables. Aucun pont n'a survécu à l'avancé du fléau des âmes, mais les colons des Chutes de Tarhan ont recommencé à en bâtir avec l'intention de couper du bois. Cependant la présence des géants des forêts rend cette opération encore plus risquée que dans l'ermine.

Mystères sous les arbres :

Les profondes forêts cachent souvent des mystères et des choses effrayantes sur le monde de Myth, mais aussi des merveilles et des trésors pour ceux assez courageux pour aller les chercher. Le Fléau des âmes avait même localisé un artefact appelé le Tain dans les profondeurs du cœur de la forêt.

On connaît si peu de choses sur les fir'bolg que personne ne peut dire que l'ermine ne cache pas de vastes cités de ce peuple, peut être incorporées aux racines des arbres millénaires. Les fir'Bolg sont connus pour fabriquer d'incroyables arcs magiques dotés de propriétés variées. Les bre'Unor défient aussi la connaissance, mais au moins n'ont ils jamais été vu en possession d'un équipement magique puissant.

Ceux qui entrent dans ces bois doivent se préparer au pire. Le terrain lui même constitue une terrible épreuve qui mêle ravins et fourrés impénétrables. Au delà du territoire en lui même, il y a 5% de chance par jour que les aventuriers tombent dans une embuscade. Les attaquants peuvent être des fir'Bolg ou des géants des forêts qui se sentent offensés. Des bre'Unor qui attaquent tous ceux qu'ils pensent pouvoir battre. Les ghòls et myrkridia ne sont pas effrayés par les créatures des bois et n'hésitent pas à s'y déplacer. Reste finalement tous les animaux des bois, plus particulièrement les loups ou les ours qui peuvent constituer de formidables adversaires.

Gower : gower est un pauvre royaume humain plus connu pour sa simple capacité à survivre que pour ses ambitions. Entre les mauls au nord, les mystérieuses terres sombres au nord-est, les raids ghòls au sud, les périls des marches effroyables à l'ouest et les trow au nord-ouest, les citoyens de gower passent la plupart de leur temps à faire face à un danger ou à un autre.

Ces escarmouches constantes ont transformé les hommes du gower en guerriers calmes et compétents, souhaitant uniquement ne pas mourir seul mais au combat. Les plus grands guerriers humains de l'histoire sont connus pour venir des villages à l'est de ce royaume.

Les habitants vivent dans de petits villages et hameaux. Ils vivent de leurs récoltes, font pousser des fruits et des légumes du mieux qu'ils le peuvent. Dans l'est, le temps est encore plus imprévisible que dans l'ouest et les inondations et déluges sont communs. Même la nature semble agressive avec les habitants de ce royaume.

En période de troubles, le peuple se réfugie dans les châteaux et forteresses de leurs seigneurs. Souvent il ne s'agit ni plus ni moins que d'une haute palissade de bois, mais la tradition proclame que rien n'est plus solide qu'un bras armé d'une épée. Ce royaume a traditionnellement entretenu des relations cordiales avec Cath Bruig, s'opposant uniquement à l'empire lorsque Connacht tenta de l'annexer. Ce royaume est actuellement libre et tous les dangers qui l'entourent rendent une éventuelle invasion de la part d'Alric peut probable.

La citadelle naine de Glasmarteau :

Autrefois bastion resplendissant de la civilisation naine, Glasmarteau n'est plus aujourd'hui qu'un symbole de folie et de déchéance. Nul ne sait quelles ignominies ont poussé les nains à fuir en laissant les portes de la forteresse scellées derrière eux. Lorsqu'on leur demande, leur visage se couvre de honte, et ils prétextent devoir s'en retourner à leurs besognes. Maintenant que les remparts de Glasmarteau sont tombés, les survivants doivent lutter contre le temps afin de faire toute la lumière sur les secrets enfouis au fin fond de la cité souterraine.

Les nains ont rassemblé toutes les informations possibles sur Glasmarteau dans l'espoir de mieux faire face aux épreuves qui les attendent. Si cultivés soient-ils devenus, le savoir pourrait ne leur être d'aucun secours contre l'horreur tapie sous la montagne.

Les atroces visions cauchemardesques des victimes tourmentées qui assaillent nombre de nains, ainsi que le silence que les rescapés opposent aux questions sur ce qui s'abattit sur Glasmarteau ne laissent pas l'ombre d'un doute : la cité est aux mains des morts-vivants. Fantômes sans repos des nains ou morts-vivants pourrissants, les morts errent dans les salles silencieuses jadis égayées de chants arrosés d'hydromel, souillant de leur présence fétide les précieux trésors du peuple robuste.

Des archives datant de l'époque glorieuse de Glasmarteau, facilement accessibles, donnent aux aventuriers une idée de son agencement. Une idée cependant imprécise, car Glasmarteau est depuis divisée en trois ailes, et la plupart de ses routes et passages ont vu leur tracé modifié. Les bien nommées Salles du Souvenir ne sont plus qu'un abattoir. Les murs qui abritent la bibliothèque des nains ainsi que leur crypte, où leurs esprits venaient s'aviver au contact de la sagesse séculaire et leurs âmes s'émouvoir dans la vénération de leurs ancêtres, se délectent à présent du sang des innocents assez fous pour oser s'y aventurer.

Dans les Salles de Transformation, les Nains se conformaient à leur destinée par la création. Certains pensent que ce sont ces mêmes merveilles d'artisanat et de magie ainsi que ces découvertes arcaniques en matière de travail des runes qui précipitèrent le triste sort de Glasmarteau. Quelle matière première utilisaient donc les artisans pour créer leurs inégalables prodiges ? Il incombe désormais aux aventuriers de lever le voile sur les cruelles vérités à l'origine des miracles de Glasmarteau, et de mettre un nom sur ce qui se terre dans les profondeurs de la carrière des nains.

Un silence assourdissant règne sur Glasmarteau, depuis les foyers du petit peuple jusqu'aux demeures des puissants. La tragédie n'a pas épargné l'aristocratie : le Roi Molinar et son dauphin, le Prince Dolin, ne sont jamais ressortis de la cité souterraine. Leur peuple aime à croire qu'ils reposent en paix dans l'aile royale d'où ils régnaient autrefois. Mais la réalité est toute autre. Glasmarteau est assiégée de l'intérieur comme de l'extérieur par des hordes de morts-vivants.

Les marches effroyables : Cette vaste étendue de marais offre une grande variété de périls, depuis les moustiques, sangsues, maladies... jusqu'aux morts-vivants. Beaucoup se sont installés dans les marais lors de l'avance des armées de Balor et du fléau des âmes. Immunisés aux maladies et à la noyade, ils ont prospéré. Les voyageurs du gower préfèrent affronter les ghòls du sud-est que de traverser les marches effroyables.

Avernus : Cette terre est l'ancienne demeure des trow. ils voient d'un mauvais œil quiconque est assez fou pour traverser les marches effroyables ou la glace toxique de la rivière Gjøl. Le territoire est considérablement plus froid vers le nord, où les collines montagneuses sont couvertes pendant toute l'année d'une couche de glace. Il est ponctué de brouillard fréquent et grandes régions sont couvertes de scories de fer, les restes des complexes autrefois fiers des temples Trow. Les rivières autour de Rhi'anon étaient rouge de sang durant la Grande Guerre, mais certains pensent qu'il s'agit plutôt des pratiques de Balor qui ont créé cet effet plutôt que des causes naturelles. Voyager le long de la rive nord de la Gjøl minimise les chances de rencontrer des trow, mais voyager toujours plus au nord n'est pas conseillé sans une bonne raison de rencontrer ces géants.

Rhi'anon :

Les puissants trow ont créé les plus impressionnantes cités de toute l'histoire de Myth, bien qu'elles soient désormais toutes en ruines, même leur capitale, Rhi'anon.

Les sites trow ne sont pas vraiment des cités au sens humain du terme, mais de massifs complexes religieux de fer et de pierre à l'échelle de créatures de 6 mètres de haut. Les écrits décrivent des monuments à l'esthétique incroyable, dédiés à la gloire de Nyx.

Utilisant une magie puissante, l'humain Connacht figea ces superbes

complexes dans la glace des douzes duns et d'avernus. Le métal récupéré sur ces sites est hautement prisé par les forgerons bien qu'il soit désormais très difficile d'en obtenir.

Selon les légendes humaines, seules les ruines de Si'anwon persistent, noyées sous les vagues du site connu sous le nom des Profondeurs, au fond du cratère créé par le météore qui frappa le monde bien avant le jugement de Connacht. Le 19^{ème} cantique du Regnum Annis attribut à un seigneur déchu la majorité des connaissances concernant les trow.

Depuis qu'ils ont été libérés de l'emprisonnement de Connacht, les trow ont reconquis le site de Rhi'anon, dans les douzes duns, sur les cotes des profondeurs. Balor a utilisé ce site comme base durant la Grande guerre et il subit une terrible explosion à la fin de la campagne.

Quiconque serait capable d'obtenir des informations fiables sur les intentions des trow pourrait gagner de grandes faveurs de la part de l'administration d'Alric.

Les steppes aveugles : Le brouillard entoure cette vaste terre en friche en permanence. C'est là que résident les mauls qui pratiquent une existence tribale de chasseurs. La rumeur dit que de grands prédateurs rôdent dans les steppes. Rares sont les êtres humains à avoir une raison de visiter cette région inhospitalière.

Les profondeurs :

Après la mort des dieux, mais avant l'âge de l'homme, une partie du soleil tomba sur la terre et a commencé à creuser son chemin vers le cœur du monde. Wyrd attendit deux jours puis lança l'océan nord dans l'abîme, éteignant les braises et plongeant le monde sous la vapeur pendant neuf ans.

-Les légendes de Myth

Les profondeurs sont une grande crique dans laquelle l'océan septentrional s'engouffre, drainant l'eau des marches effroyables, des montagnes des douze duns et de l'avernus. Toutes les quelques hivers il fait assez froid pour que la glace recouvre entièrement cette étendue d'eau, permettant de relier directement à pieds les douze duns et avernus.

Le Royaume noyé

Un des plus grands mystères de myth est le royaume noyé. Il y a plus de 2000 années Yer-Ks était un royaume humain vigoureux, célèbre pour ses puissants sorciers, ses chevaliers vaillants, et ses marins intrépides. Pour des raisons inconnues un cataclysme se produisit - la mer se précipita à l'intérieur du royaume et inonda la grande nation.

De vastes ruines sommeillent maintenant sous les vagues de l'océan nord. Les contes racontent que les Yer-Ks avaient obtenu un pouvoir qui menaçait les Trow et que ces derniers utilisèrent un fragment de la magie des Callieach en représailles. D'autres versions attribuent le même dessein aux dieux sombres eux-mêmes. Pêcheurs et marins jurent que les eaux autour de l'ancien Yer-Ks sont toujours plus dure que celles vers le nord, l'ouest ou l'est.

Le cœur de boue :

Ce marais salant est le foyer des Skrael, une race amphibie longtemps alliée au royaume de Yer-Ks. Les Skrael héritèrent de ses "terres" quand l'ancien royaume s'enfonça dans l'océan. Ils ont renoncé depuis à vivre dans l'océan, bien qu'ils patrouillent toujours la région de Yer-Ks, et ont construit leurs villages dans le cœur de boue.



Fortifiés par leur croyance en la réincarnation, les Skrael ne craignent pas la

mort. Ils se sont battus avec la lumière lors de l'invasion de Balor. Le Vieah Skrael de Diarmuid (Vivre parmi les Skrael) fournit la plupart des informations connus sur cette race.