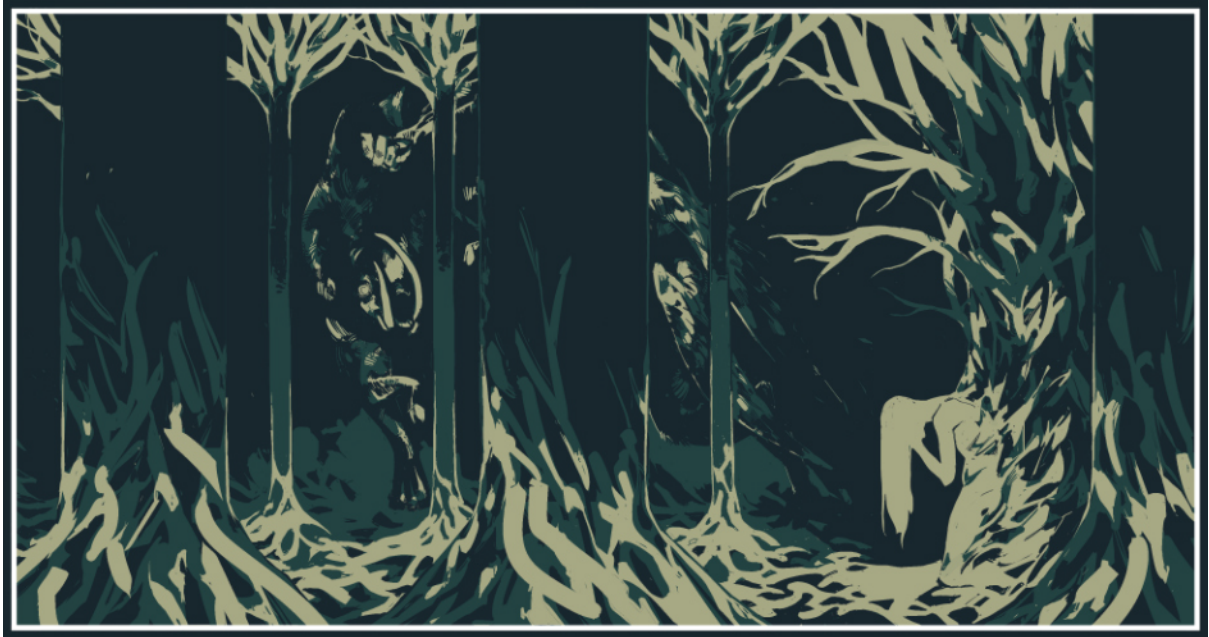


Mythic Bastionland

La forêt

*Des racines plus anciennes que la terre, plus vastes que la mer.
Nulle traversée n'est prompte, nul songe à croire.*



Présages

1. Le vieux sage, aimé de son village, désormais piégé, immobile dans le bois de fer. Seul le *Porte-Peur* peut briser ses liens.
2. Un sentier sinueux sous des oiseaux bleus, chanteurs. Ils chantent si fort que certains tombent à bout de souffle sur le sol. Le chemin sinueux mène à la forêt lointaine.
3. L'arbre-mère. Six *gardiens de la forêt* attaquent quiconque s'en approche. Renards, loups et chats sauvages se battent de concert.
4. Le *Porte-Peur* sous une forme horrible, mélangeant hibou, sanglier et souris. Tapis dans la brume, il brandit une lance d'épines (d10, lourde, ne peut être retirée de la forêt) avant de se réfugier dans les taillis.
5. Un cercle de souches d'arbres noircies. À l'intérieur, les armes métalliques deviennent brûlantes au point de rugir sous l'effet de la chaleur brûlante, jusqu'à ce qu'elles soient lâchées. Puis viennent les trois grands gardiens : le cerf, le sanglier et l'ours. Le *Porte-Peur* chasse depuis la brume.
6. Le *Porte-Peur* montre sa véritable et terrible nature sous la forme d'un bois vivant et tortueux. S'il ne peut être maîtrisé, la forêt envahit le reste du royaume.

Les monstres

Le Porte-Peur

VIG 17, CLA 16, ESP 12, Garde 8

Armure A2, A4 contre les armes forgées (bois gravé de runes)

Attaques: coup (d10, contre deux cibles) ou saisie (2d10, lent) ou spores (tout le monde dans la zone proche perd l'usage de la parole jusqu'à ce qu'il quitte la forêt), peut frapper les humains.

Les Gardiens de la Forêt: renard, loup & chat

VIG 10, CLA 13, ESP 5, Garde 3

Morsure et griffes (2d6)

Grands gardiens: cerf, sanglier & ours

VIG 14, CLA 10, ESP 5, Garde 5

Armure A1 (peau épaisse)

Frappe et écraser (2d8)

LE LABYRINTHE VERT		
	LIEUX	MENACES
1	Un mur entrelacé de troncs et de racines	Des cavaliers en approche
2	Une descente dans la terre humide	Du mouvement dans les sous-bois
3	Un tas de pierres couvertes de mousse	Des racines tordues
4	Une clairière verdoyante	La lumière décline
5	Un pont suspendu	La brume monte
6	Un sentier forestier	Des yeux observent

Habitation : Cabane du Cartographe ~ **Sanctuaire** : Bosquet silencieux ~ **Monument** : Borne du Soleil ~ **Danger** : Gorge épineuse ~ **Malédiction** : Oiseaux assourdissants ~ **Ruine** : Tombe du Cheval

Comment mettre en scène ce mythe ?

Comment mettre en scène ce mythe? Pour répondre à cette question, je suis retourné dans le livret de jeu page 14 et je me suis créé un petit royaume afin de tester le processus de création et de tester le jeu en mode solo.

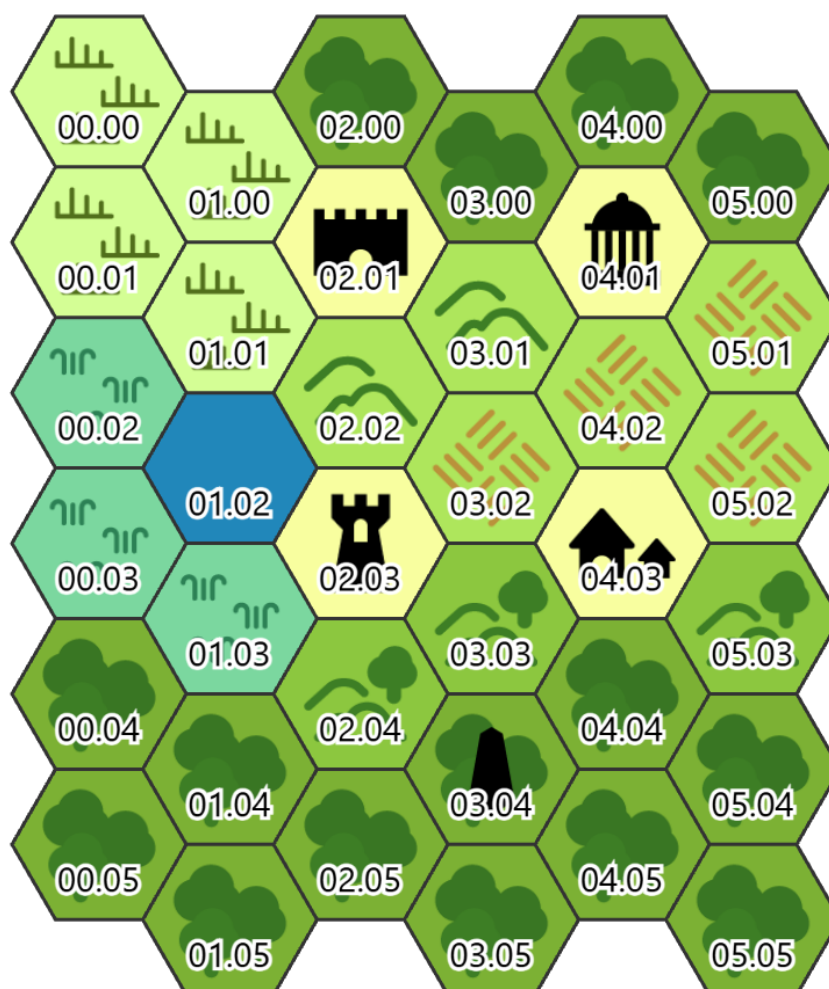
N'ayant pour l'instant qu'un seul mythe, j'ai décidé de créer un royaume plus petit, non pas 12x12 hexagones comme conseillé dans le livret de jeu mais 6x6 hexagones, ce qui donne tout de même 36 zones à explorer.

Je compte y placer 2 **domaines**, dont un serait le lieu de pouvoir. J'avais pensé à une tour et un petit castel.

Un seul **mythe** suffira pour débiter, celui de la Forêt décrit plus haut.

Pour les **lieux remarquables**, j'avais pensé à un **village** (celui dont le sage a été enlevé, comme décrit dans le mythe), un petit **sanctuaire** dédié à une divinité protectrice (les PJ pourront s'y replier pour soigner leurs blessures), trois ou quatre **dangers** (à déterminer), une **malédiction** (qui fera s'égarer les PJ), une **ruine** (celle d'un ancien temple dédié aux divinités de la Forêt, délaissé par les paysans, ce qui a attiré le Porte-Peur).

Pour le plan du royaume, j'utilise <https://hexfriend.net/>



00.00	Grande prairie, foin pour l'hiver, quelques meules et des granges éparses.
00.01	Un champ de ronces, quelques arbrisseaux, des vestiges de barrières. Ici jadis il y avait des champs, laissés en friche depuis des années.
00.02	Marais, sol visqueux, boue, roseaux et vieux saules pourris. Il est ardu de se déplacer en ces lieux. Les chevaux s'enfoncent jusqu'à garrot et d'inquiétantes bulles remontent à la surface. Les légendes racontent que ces bulles sont la respiration des imprudents engloutis par la vase.
00.03	Marais, étendues boueuses, d'épaisses mottes de terre collant aux basques, une odeur de moisissure et de matières en décomposition (ça sent la mort). A la nuit tombée, des feux follets, esprits des morts ensevelis dans la vase. Du moins c'est ce qu'on raconte.
00.04	Forêt sinistre, dans les racines baignent dans les marais proches. Brume, taillis et ronciers épais, labyrinthe où les imprudents s'égarent aisément. Ici rôdent les Grands Gardiens de la forêt - Cerfs, Ours et Sangliers.
00.05	Forêt profonde; on n'y circule qu'en suivant les sentiers tracés par les bêtes... mais est-ce vraiment une bonne idée ?
01.00	La ferme du château, une grange, des étables et des enclos, et des poulaillers, ces derniers temps visités par des goupils (en fait, des gardiens de la forêt). Les métayers de Dame Isolde sont fort mécontents et battent la campagne pour en chasser le renard.
01.01	Les vergers du château, ceints de murets de pierre, gardés par des serviteurs de Dame Isolde.
01.02	Le Lac-Miroir qu'on dit habitée par des êtres fées; d'ensorcelantes nymphes des eaux qui tentent de séduire les imprudents et les entraînent dans les profondeurs du lac.
01.03	Marais, épaisses nappes de brouillard, hautes herbes cachant de profondes fondrières. Les PJ peuvent aisément s'y perdre, tourner en rond, revenir sur leurs pas, s'épuiser, y perdre des choses.
01.04	Forêt sombre et épaisse, ici même les arbres sont menaçants. L'air est saturé de spores de champignons, un air lourd, au senteur d'humus. Les frondaisons sont si denses que le soleil peine à y pousser ses rayons.
01.05	Forêt, labyrinthe de troncs à l'écorce noueuse. Une forêt où l'être humain ne semble pas avoir sa place. Des ombres partout. Sous-bois

	inextricable et ronciers aux épines cruelles.
02.00	Forêt, abritant des renards qui s'aventurent près de la ferme pour y chaparder des poules.
02.01	Le château du Dame Isolde, fille du précédent seigneur et qui a repris les rênes du duché à la mort de son père. Dame Isolde est une jeune femme d'une vingtaine d'années, une chevelure d'or et un minois aussi frais que la rosée du matin. Mais la jouvencelle est loin d'être une innocente biche attendant le chasseur. Elle manie l'arc et la dague et ne laisse aucun seigneur vassal lui dicter sa conduite. Pour l'heure, la disparition du sage du village la laisse désespérée. Plusieurs de ses meilleurs garde-chasses se sont lancés à sa recherche et aucun n'est revenu des profondeurs de la forêt qui s'étend au sud du duché. Le château est une petite place-forte juché sur une colline: une tour carrée derrière de hautes et solides murailles, le tout défendu par une petite troupe d'une dizaine d'hommes d'armes.
02.02	Collines aux pentes douces, dont les creux sont colonisés par les bouleaux et les buissons. Au nord, on aperçoit les murs d'un castel. Au sud, la trait noir d'une tour de garde.
02.03	La tour de garde se dresse au bord du lac et surveille les contrées alentours, le marais proche, la grande Forêt et les collines boisées au sud. Ordinairement, il y a quatre gardes; lorsque les PJ arrivent sur place, seuls deux gardes sont en faction. Les deux autres sont partis patrouiller à l'orée de la Grande Forêt. Ils auraient dû revenir la veille. Les deux sentinelles restantes se terrent dans la tour et n'osent en sortir.
02.04	Collines boisées, orée de la Grande Forêt. Menace latente des grands arbres qui forment comme une muraille végétale; on aperçoit au nord la tour de garde.
02.05	Un tas de pierres couvertes de mousse, vestige d'une habitation, peut-être des bûcherons à une époque lointaine où la Forêt était moins hostile, plus accueillante.
03.00	Forêt, proche du sanctuaire de Tamaris ; ici les gardiens de la forêt se montrent timorés, craignant le châtiment de la déesse. Seuls les chats sauvages et les renards se risquent à l'orée du bois.
03.01	Collines, prairies fermées de barrières et de murets, des abris de berger, quelques bosquets isolés çà et là. Les paysans que les PJ croisent sont pour la plupart des bergers. Ils racontent qu'à la nuit tombée, des loups sortent de la forêt et s'aventurent dans les pâturages, à la recherche de bêtes perdues à dévorer.

03.02	Champs où peinent les paysans, tirant des charrues, semant le blé dans une terre tantôt trop sèche, tantôt détrempée. Les paysans croisés dans les champs implorent les chevaliers de chasser la bête qui hante les bois et a enlevé leur sage bien-aimé.
03.03	Collines boisées, orée de la Grande Forêt. On pressent une obscure présence au-delà des taillis, dans l'ombre inquiétante des grands arbres, que les rayons du soleil peinent à percer.
03.04	L'ancien temple de Noiréa , la divinité ancienne des forêts, jadis priée par les paysans mais qui a été délaissée au profit de Tamaris; Noiréa a engendré le Porte-Peur pour punir les paysans. Les gardiens de la forêt veillent sur l'ancien temple, en fait une pierre levée couverte par le lierre et les ronces, portant d'antiques runes.
03.05	Forêt profonde, obscure, sinistre. On peine à croire qu'il y ait encore un monde au-delà des arbres. Le sol inégal cache des crevasses, des vallons où la lumière du jour ne pénètre jamais et où se terre le Porte-Peur, cet être étrange qui hante la forêt.
04.00	Forêt, proche du sanctuaire de Tamaris; ici les bois semblent moins menaçants qu'au sud.
04.01	La chapelle est un lieu de culte dédié à la déesse nourissante Tamaris , maîtresse des cycles saisonniers; c'est une divinité priée par les paysans dans toutes les régions du royaume. L'endroit est calme et reposant, idéal pour se remettre d'aventures tumultueuses et de blessures. La prêtresse Bréwen accueille les PJ avec bienveillance, proposant ses services et ses soins. Elle connaît bien les villageois qui la consultent souvent. Le sage du village, le vieux Theodus , a disparu dans la Grande Forêt il y a plusieurs semaines. On raconte que les esprits de la Forêt sont en colère et qu'une créature étrange rôde.
04.02	Champs et cultures; blé, orge et avoine. Quelques granges croulantes qui abritent à peine de la pluie. Quelques paysans, des charrettes tirées par des mulets ombrageux. Les paysans se plaignent, comme souvent, blâmant l'ancienne divinité des bois, le sombre Noiréa .
04.03	Un petit village, une vingtaine de masures, murs de pierre et de torchis, toits de chaume, quelques granges, une forge et des enclos où paissent vaches et brebis. A l'arrivée des PJ dans le village, le forgeron, homme aux épaules larges et à la mâchoire carrée, se présente à eux; il se nomme Orik et est le chef du village . L'arrivée de chevaliers au village est providentielle: le vieux sage Theodus a disparu depuis des semaines et les garde-chasses de Dame Isolde ne l'ont pas retrouvé. Certains ne sont d'ailleurs pas revenus de la forêt. Orik demande aux PJ de retrouver le sage disparu. On raconte qu'une étrange créature rôde

	dans les bois, non loin de l'ancien sanctuaire.
04.04	Forêt et bêtes à l'affût. On se sent observer en permanence. On peut apercevoir l'espace d'un instant la queue rousse d'un renard et la silhouette massive d'un cerf.
04.05	Forêt profonde et sombre. Murs de racines et de troncs torturés, craquements et Gardiens de la Forêt qui rôdent.
05.00	Forêt plus clairsemée. Ici les paysans ont commencé à défricher la forêt, jetant au sol des arbres centenaires. Ça sent le bois brûlé et la cendre. Ici la forêt perd de sa puissance.
05.01	Champs ravinés par les dernières pluies. Les semences sont perdues, dévorées par des volées d'oiseaux noirs.
05.02	Champs de foin, meules et granges.
05.03	Collines et bosquets; proche du village. Quelques arpents de terre ont été semés. Des barrières ont été érigées et des murets levés.
05.04	Forêt obscure, domaine du Porte-Peur et des Gardiens; nombreux sont ceux et celles qui se sont égaré.e.s dans ce domaine sombre.
05.05	Forêt, prison végétale, troncs serrés, pas de sentier et pas de lumière du soleil. Une nuit permanente au senteur d'humus.

Les PJ sont libres d'explorer le royaume hexagone par hexagone. N'oubliez pas de distiller régulièrement un présage, les exposant peu à peu au mythe de la Forêt et de ses gardiens. Le Porte-Peur devra être entendu, aperçu lorsqu'ils s'approcheront de la Forêt mais laissez d'abord la rumeur faire son office.

Les plaintes et les récits des paysans sont là pour encore accentuer le mystère autour du Porte-Peur, créature née du manque de piété des hommes envers **Noiréa**.

Nul ne sait où se trouve le vieux sage enlevé Theodus. Libre à vous de le placer dans une grotte sous la pierre levée du 03.04, ou dans un autre endroit secret au fond de la forêt, à moins qu'il ne se soit perdu dans le marais.

Délivrer le sage ne résoudra rien, bien au contraire. La colère du Porte-Peur n'en sera que plus grande. Profaner la pierre levée attirera encore plus de bêtes malfaisantes dans les bois. Et pourquoi ne pas restaurer le culte de **Noiréa** ?
