

POURSUITE VERS LES MONTS BRUMEUX

Contexte et situation

Glamisandre le forgeron a trouvé dans les ruines d'une ancienne ville du nord une étrange boule de pierre cristalline qui se révèle être une Pierre de Vision (un Palantir). Après avoir scruté la pierre, le malheureux s'est rendu compte qu'il s'était révélé à une force maléfique extrêmement puissante. Il a donc pris la décision de protéger la pierre dans une pièce secrète au fond des ruines. Une troupe d'une vingtaine de demi-orcs envoyés par le Roi-Sorcier ont réussi à retrouver Glamisandre et ont pris ses enfants en otage en échange de la Pierre. La Pierre a été substituée et remplacée par un leurre que le capitaine orc n'a pas osé vérifier. Mais quand le capitaine découvrira la supercherie, Glamisandre et ses quatre enfants auront intérêt à être en lieu sûr, loin de là. La poursuite est engagée.

LE HARCELEMENT

Le soir venu, les héros doivent établir un campement. Pendant la nuit, trois demi-orcs attaquent sans sommation. La troupe est sur leur trace. S'ils interrogent un des attaquants, ils apprendront que des renforts d'une cinquantaine d'orcs arrivent par le nord pour leur couper la route.

3 Demi-Orcs

Santé	Présence	Résistance	Combat	Déplacement	Tir	Perception	Courage	Raisonnement
15	2	3	3	6	3	2	3	1

Orc 1	15
Orc 2	15
Orc 3	15

L'ELEVEUR DE CHEVAUX

En fin de matinée, les héros arrivent à une petite maison isolée avec une écurie. Le propriétaire est un homme charpenté et ventru. Il vit seul et élève des chevaux (il en possède une dizaine).

Bergomir

Santé	Présence	Résistance	Combat	Déplacement	Tir	Perception	Courage	Raisonnement
25	4	4	5	6	1	2	3	2

Il est plutôt réticent à accueillir les héros et il leur faut beaucoup d'arguments pour le convaincre de fuir avec les chevaux avant la nuit. Une première attaque de 5 demi-orcs venant de l'ouest achèvera de le convaincre.

Orc 1	15
Orc 2	15
Orc 3	15
Orc 4	15
Orc 5	15

Après cette attaque, arrive à cheval un jeune homme, Olnar, dont le rôle est de relier entre eux les différents villages de la région pour faciliter les échanges. Il dit avoir aperçu une armée d'orcs faisant campement dans la partie la plus sombre de la forêt, plus au nord et est venu proposer à Bergomir de venir se protéger à Ildunne. Les orcs semblent venir du nord-est et se dirigent vers le hameau de Ildunne (village de bûcherons où vit la famille d'Olnar). Ils peuvent y être dans la nuit sans peine. Et la moitié des gens du hameau est constituée de personnes trop âgées pour fuir. Fondcombe est à trois jours de chevauchée au-delà du campement des demi-orcs, trop loin et trop risqué. IL est fort possible que d'autres troupes soient déjà passées au sud pour leur couper toute retraite. La seule solution est de se retrancher à Ildunne : les maisons sont en pierre et les toits en ardoises, risquant peu les incendies.

Olnar

Santé	Présence	Résistance	Combat	Déplacement	Tir	Perception	Courage	Raisonnement
20	3	4	4	6	2	3	2	2

LE HAMEAU D'ILDUNNE

Ce sont quatre maisons simples, avec une seule pièce et la plupart avec la literie sous les combles accessibles avec une large échelle ou un petit escalier de bois.

Maison 6x4 : les parents d'Olnar, Galar et Berga : ils ne peuvent plus voyager et travailler et sont entretenus par les autres.

Maison 5x4 : Sanar un solide bûcheron, sa femme Vera et leur fille de 12 ans Senra.

Maison 4x4 : Galorn, homme chétif, veuf, et ses deux enfants Kilar (9 ans) et Vilda (16 ans).

Maison 4x3 : le vieux Hartal, aveugle gâteux qui se dit magicien (il est au village depuis toujours et est considéré comme fou).

Depuis deux jours, Hartal répète sans cesse : « Je savais que le mal viendrait ici, alors je les ai appelés... Ils arrivent ! »

LE SIEGE

Sanar

Santé	Présence	Résistance	Combat	Déplacement	Tir	Perception	Courage	Raisonnement
20	3	4	4	6	2	2	3	4

Galorn

Santé	Présence	Résistance	Combat	Déplacement	Tir	Perception	Courage	Raisonnement
18	2	3	3	6	4	4	2	5

Le capitaine

Santé	Présence	Résistance	Combat	Déplacement	Tir	Perception	Courage	Raisonnement
25	4	3	4	6	3	2	3	1

Capitaine | 25

Des Demi-Orcs

Santé	Présence	Résistance	Combat	Déplacement	Tir	Perception	Courage	Raisonnement
12	2	3	3	6	2	2	1	1

Orc 1	12
Orc 2	12
Orc 3	12
Orc 4	12
Orc 5	12
Orc 6	12
Orc 7	12
Orc 8	12
Orc 9	12
Orc 10	12
Orc 11	12
Orc 12	12
Orc 13	12
Orc 14	12
Orc 15	12
Orc 16	12
Orc 17	12
Orc 18	12
Orc 19	12
Orc 20	12

Conditions de victoires

Chaque joueur doit tuer au moins 2 Demi-Orcs. Au fur et à mesure, il semble que d'autres troupes arrivent. Quand la condition est remplie, la nuit touche à sa fin et le soleil commence à éclaircir le ciel...

Les attaques de Demi-Orcs

L'ennemi est réparti dans la forêt en bordure de plateau et reste invisible depuis le village tant qu'il est à plus d'une case de la lisière de la forêt. Les Demi-Orcs attaquent par vague de 10 en tentant de pénétrer dans les maisons.

Si un assaut se trouve être critique pour les assiégés, Sanar et Galorn feront preuve d'héroïsme, l'un au corps à corps avec sa hache, l'autre au tir à l'arc où il excelle.

LES SECOURS

A l'aube, les attaques Orcs cessent subitement : une troupe d'une vingtaine de cavaliers Elfes entrent dans le village depuis l'ouest. Le silence règne : on aperçoit à la lisière de la forêt les cadavres des demi-orcs criblés de flèches. Les villageois sont surpris : jamais ils n'ont vu autant d'Elfes ici !

Le chef de la troupe descend de cheval et se dirige vers les héros, il se présente comme étant Glorfindel de la maison d'Elrond. Celui-ci les a envoyé après avoir vu en songe un vieil aveugle l'appeler au secours. Il reconnaît que son maître a bien fait de se fier à son instinct. Il félicite tout le monde pour le courage dont chacun a fait preuve et particulièrement ces providentiels voyageurs.

Glamisandre explique à Glorfindel la raison de cette attaque des Demi-Orcs de l'Angmar : sa découverte d'un Palantir. Il lui demande d'accepter d'aller le mettre en lieu sûr chez son maître à Fondcombe.

Glorfindel accepte et prend la Pierre. Il propose aux héros de l'accompagner jusqu'à Fondcombe.

SCÉNARIOS POUR DÉBUTER À QUENTA

Ces deux scénarios, *La Pierre Mystérieuse* et *Poursuite vers les Monts Brumeux*, sont prévus pour 3 à 6 joueurs débutants et un meneur de jeu débutant à Quenta. Chaque scénario peut durer entre 2 et 4 heures selon l'implication et le niveau de jeu des personnes présentes. Il est judicieux de prévoir de les jouer chacun sur une soirée. Les deux scénarios se suivent et doivent donc être joués par les mêmes joueurs.

Chaque scénario tient sur une page recto verso pour éviter au meneur de jeu de se perdre dans ses notes. Il est bien sûr fortement recommandé au meneur de lire plusieurs fois le scénario, de s'en imprégner, cela pour éventuellement pouvoir improviser efficacement à une réaction imprévue des joueurs. L'objectif étant que les personnages suivent le fil général du scénario, sans se rendre compte que leur destin est tracé d'avance...

La Pierre Mystérieuse

Ce scénario ne nécessite pas de plateaux de jeu. Son but est de familiariser les joueurs et le meneur avec le système de Quenta. Les situations tactiques peuvent être simplement représentées sur des feuilles de papier avec des figurines. Les mouvements et lignes de vue sont gérés arbitrairement par le meneur de jeu.

Pour le meneur, l'objectif est de bien mener son scénario sans que les joueurs ressentent trop de contraintes et pas assez de choix personnels : le meneur doit toujours guider ou suggérer, jamais imposer ou décider pour les joueurs. Le meneur va aussi pouvoir se familiariser avec l'établissement du seuil de réussite des jets de dés, c'est-à-dire les niveaux de difficulté que les joueurs devront dépasser en lançant les dés.

Pour les joueurs, l'objectif est de réussir à mener à bien l'aventure tous ensemble. Les joueurs doivent se concentrer sur l'interprétation de leur personnage et tenter d'être cohérent. Les joueurs vont aussi apprendre à maîtriser le système de Quenta, savoir quelle caractéristique utilisée à quel moment, qui mettre à contribution dans l'équipe pour telle action spécifique, comment résoudre un combat, etc...

Poursuite vers les Monts Brumeux

Ce scénario va nécessiter l'utilisation de plateaux de jeu. Son but est d'ajouter l'environnement tactique à Quenta. La scène de la ferme isolée avec l'éleveur de chevaux et celle du hameau assiégé devront être représentées avec les plateaux fournis pour ce scénario. Le fichier indique comment monter et assembler ces plateaux pour ce scénario.

Le meneur de jeu et les joueurs vont ainsi pouvoir se familiariser avec l'aspect tactique du système de Quenta et intégrer les notions de déplacement, de lignes de vue et d'occupation de l'espace, laissées de côté jusque là.

Quelques règles pour l'utilisation des plateaux

Les Demi-Orcs arrivent toujours de la forêt : ils sont donc placés sur le bord du plateau, en forêt. Ils ne peuvent tirer et ne peuvent être vus que s'ils sont à une case derrière la lisière de la forêt. La lisière de la forêt est la première case constituée de plus de 50% de forêt. « Une case derrière la lisière » signifie donc la première case constituée à 100% de forêt. En cas de doute, c'est le meneur qui résout arbitrairement le litige.

Les lignes de vue doivent être respectées. Un arbre isolé constitue une interruption de ligne de vue sur la case où se trouve son tronc. Il est possible de tirer par les portes et les fenêtres à condition que la ligne de vue soit dégagée (si les portes et les fenêtres sont ouvertes).

La représentation figée du plateau ne doit pas limiter la tactique : la porte est représentée fermée, mais cela n'empêche pas de considérer qu'elle est ouverte. Des espaces de lumières servent à positionner les fenêtres sur les murs. Les meubles, à l'exception des cheminées peuvent bien sûr être considérés comme déplaçables.