



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Numénera > Suppléments > Scénarios officiels > **Into the Violet Vale**



Into the Violet Vale

lundi 23 mars 2015, par [Fredraider](#)

Elle contient 6 personnages pré-tirés de Tiers 2, soit 2 PJ pour chaque type : Glaive, Nano et Jack.

- **Satha** is a Clever glaive who Masters Weaponry,
- **Hawnett** is a Mystical/Mechanical glaive who Controls Gravity,
- **Reminel** is a Graceful **nano** who Talks to Machines,
- **Leve** is a Strong Willed **nano** who Wields Power With Precision,
- **Daylen** is a Learned **jack** who Wears a Sheen of Ice,
- **Benthre** is a Charming **jack** is Fuses Flesh and Steel.

Sommaire

Introduction – page 3
Into the Vale – page 6
Pregenerated Characters – page 13

L'aventure inclut un référentiel en marge des pages du manuel de base. L'aventure ne contient aucun rappel des règles du Cypher System. Vous avez deux petites cartes indiquant où l'action se passe. Il est aussi indiqué de nombreuses suggestions de GM Intrusion.

Synopsis

L'aventure commence dans la Passe de Cerdyn quand les PJ retournent dans la seule cité montagnarde du coin, Sharash. Ils doivent ramener aux autorités la cheftaine de l'Etoile d'Acier prénommée Sinter. C'est encore l'été en montagne, ils se déplacent le long d'un petit sentier forestier quand ils découvrent un camp abandonné... A partir de là, une déroutante et angoissante aventure va démarrer...

Commentaire personnel

C'est une petite aventure taillée pour découvrir l'univers de *Numenéra* autant pour le meneur de jeu et les joueurs sans expérience de l'univers. L'endroit est assez isolé et le Weird [1] avec un grand W sera de la partie ! Les indications sur le temps écoulé pour tenir les 4 à 5 heures de jeu est très bien fait, il suit l'avancement de l'aventure... J'ai bien aimé cette aventure, elle est à la fois simple, tout en étant dans le thème et offre une belle dose de suspense et de tensions.

Notes

[1] traduction : bizarre