



## Voyages

jeudi 29 septembre 2011, par [Pitche](#)

**Le "classique" écran de toute beauté (servant d'illustration au fronton de cette rubrique) est accompagné d'un livret contenant entre autres des descriptions supplémentaires, un mini bestiaire, des points de règles et 5 synopsis d'aventures - canevas et une immense et pratique carte de Tri-Kaezel.**

m'évoquent pas autant d'idées qu'à la lecture du premier [volume](#) mais il faut dire que c'est moins dense. La galerie des personnages est passionnante et on se met très vite à imaginer l'une ou l'autre intrigue. Leurs portraits en pied sont tout bonnement splendides.

La révélation de quelques Secrets (avant le 3ème ouvrage à paraître - dernier trimestre 2011 ?) sont suffisantes et apportent de nouvelles choses d'un point de vue scénaristique (demorthen maudit, sorcier, etc.)

*On attend néanmoins la suite avec impatience pour en apprendre bien d'avantage !*

Le format court (environ 2 pages chacun) des canevas permet d'en fournir en abondance au meneur de jeu. Idéal pour les MJ, la conception explicite et claire de ces synopsis est pratique et fort utile.

Un plus qui complète bien le premier opus manquant justement d'aventures à vivre prêtes à jouer.

La lecture du Bestiaire évoque quelques amorces de scénarios et l'ajout d'animaux sauvages "fréquemment" rencontrés est un plus pour les rencontres courantes durant les séances de jeu.

### Sur la forme

Un large écran en 4 segments, bas afin de garder un contact visuel avec ces joueurs, un supplément contenant de quoi contenter chaque meneur de jeu, en tout point (synopsis, bestiaire, règles, univers, PNJ, etc.) et une carte A3 de Tri-Kaezel. D'ailleurs, cette grande carte A3 est une aide de jeu tout simplement géniale et si rare. C'est une *aide* inestimable durant les parties.

Un choix éditoriale méritoire.



### Sur le fond

Les éléments supplémentaires sur la géographie sont intéressants et complètent les choses mais ne