



## Les Venn'Dys

mercredi 1er juin 2005, par [archiviste](#)

### **Les Venn'Dys**

- Supplément n°3
- Supplément Maisons n°1
- Format 15 x 24
- 180 pages
- Prix éditeur : 126 F

---

*"Honoré père,*

Je m'avoue encore un peu déconcerté par la richesse et la complexité de ce que je découvre autour de moi, mais nul doute qu'après un mois de séjour à Brizio, je parviens à devenir aussi raffiné et cosmopolite que les Venn'dys que je fréquente depuis mon arrivée.

Ton fils respectueux  
KNUT LONGUEÉPÉE"

---

Bienvenue en terre Venn'Dys, la Maison des Esprits. À travers les péripéties d'un jeune noble gehemdal, vous découvrirez l'histoire, la géographie, et les plus grands mystères de cet archipel. Vous apprendrez les subtilités de son système politique retors, et vous vous émerveillerez de son avancée technologique. Bienvenue donc dans la maison la plus raffinée des Rivages ! Mais gare à vous, voyageurs, si vous pratiquez les Arts Étranges, car sciences et croyances cohabitent décidément fort mal...

**"Les Venn'Dys"** est sur la forme un peu

déconcertant. Il s'agit d'une accumulation d'extraits d'ouvrages "d'époque", de correspondances entre le jeune Knut et ses relations gehemdals (peut-être est-ce un clin d'œil au mythe du "bon sauvage" que fait ici Tristan LHOMME ?), de pamphlets à forte tendance caustique, et de bulletins d'information destinés aux touristes. Premier supplément à décrire une partie du monde de GUILDES®, "*Les Venn'Dys*" introduit un style proche de la compilation d'archives, qui se retrouve dans les ouvrages suivants (de façon explicite dans les ATLAS). Bien sûr cela rend plus difficile la recherche rapide de référence (encore que l'index pallie légèrement cet inconvénient), mais il n'en reste pas moins agréable à lire et surtout fidèlement retranscripteur de l'ambiance du jeu.

Sur le fond, prenez l'Italie au XVIIème siècle, ajoutez un zeste de croyances et de superstitions, une pointe d'humour, et vous obtiendrez la Maison Venn'Dys. Ce n'est certes qu'une analogie gratuite mais que ceux à qui les gondoles de Brizio n'ont pas rappelé celles de Venise (pour ne pas citer le palais des Doges, la place Saint-Marc, pardon, je veux dire la Gran'Place ;p, et le carnaval communs aux deux villes), ou ceux pour qui le fonctionnement du Sénat Venn'Dys n'évoque pas celui du Grand Conseil, de la disparue Vénétie, lèvent la main ! Plus sérieusement, "*Les Venn'Dys*" traite de l'histoire de l'archipel, de la Préhistoire aux "Temps Modernes" (sic) ; Il décrit aussi les principales villes de la Maison (plan à l'appui), leur mentalité et leur folklore. Puis, il s'intéresse à la vie politique et sociale, sans oublier d'introduire des personnages célèbres ou communs et dont la destinée rencontrera peut-être celle des PJs... À noter la présence d'une partie "Technologie" propre à la Maison de l'Ordre du Compas, ainsi que quelques ajouts de règles (nouvelles professions, mise au point sur les canons, calendrier...). Attention tout de



même : il n'est point question ici de profusion de détails, ni de formalisme exagéré dans les descriptions, l'interprétation des textes étant en grande partie laissée aux soins du lecteur. Avis donc aux Meneurs de Jeu qui souhaitent s'échapper du carcan traditionnel des jeux impérieux, des mondes immuables, etc.

Sans être indispensable (seulement fortement conseillé), ce supplément reste agréable à lire. Le lecteur peut sans difficulté, à la lumière de l'ouvrage, saisir les subtilités, la mentalité de ce peuple insulaire. Les grandes lignes attendues dans ce genre de supplément sont là, soigneusement enveloppés dans un flou descriptif, favorisant l'imagination. On aime, on n'aime pas, mais on n'est pas indifférent ! Et puis que ne dépenserait-on pas pour posséder un supplément de la qualité d'une parution MULTISIM© ?

---

### **L'avis du bibliothécaire démoniaque, démon mineur et acerbe**

*Beuark, j'aime pas les Venn'Dys. En tant que scientifique des mondes infernaux, sachez qu'ils font n'importe quoi...*

Après la lecture de ce supplément, une question me taraude : quand toutes les maisons auront été décrites, ne serait-il pas mieux de faire jouer sur les Rivages ? Ce supplément est bien plus clair que les Atlas, les informations sont facilement accessibles, une lecture suffit pour avoir une bonne idée des lieux, des moeurs, de la culture...

Une petite voix me susurre que l'esprit du jeu, c'est l'exploration... J'ai failli oublier... Guildes, oui, le jeu qui se déroule sur un continent inexploré, loin des Rivages...

Oh, ça peut être utile un peu de background sur les Maisons des joueurs...Quoi ? Combien ? 126 F pour ça ? Arghhhhhh

Petit calcul : 6 maisons x 126 F = 756 F, ça laisse songeur...