



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Secrets de la septième mer > Aides de jeu > Contexte > Théah prime > La Création > **Commentaires et réflexions**

Commentaires et réflexions

dimanche 5 mars 2006, par [Martin](#)

Ce texte se détache nettement des autres histoires se trouvant sur ce site, pour de multiples raisons que je vais tenter d'éclaircir, via des considérations que je qualifierai de « méta-ludiques » au sens où elles s'intéressent au rôle et à l'utilité d'une histoire du genre pour un monde imaginaire.

Tout d'abord, il n'est pas conté « en personnage », comme aurait pu l'être n'importe quelle légende relative à un événement précis, et pour cause : il ne s'agit en rien d'une « histoire », mais belle et bien de la vérité révélée de la création de Théah. Cela implique, à mon sens, que contrairement aux différents secrets contenus dans les autres nouvelles (qui se prêtent fort bien à des aventures), ce Secret-ci ne devrait à priori jamais être révélé aux PJ, voir même, à aucun personnage vivant de l'univers de 7th Sea. Une raison simple à ceci : « La Création » explique de manière (trop) claire le pourquoi de l'évolution du monde... Et lui fait perdre ainsi une bonne partie de sa magie. Dans tout les récits, tout les textes religieux ou mystique, la Parole Divine est toujours faite de parabole, de symboles et de légendes. Je pense que le monde de 7th Sea (ou même le nôtre) perdrait beaucoup si tout ceci disparaissait au profit d'une Vérité, unique et indéniable (même si, au cas où ce texte ferait douter certain, je ne crois pas pour notre monde à l'existence de cette Vérité). En un mot comme en cent, ce genre de texte est trop « dépouillé », trop clair que pour être révélé.

Reste alors une question bien naturelle : « Quelle utilité ? ». Au delà du plaisir que l'on peut prendre à la lecture et à l'écriture d'une histoire (dont je vous laisse seul juge de la qualité), ce texte à pour moi deux utilités fondamentales et liées :

La première, c'est d'unifier une série d'éléments

fournis sur les dieux (Théus, Vestens) et les innombrables créatures ayant peuplé Theah avant l'histoire des hommes, qu'elle soient disparues (Syrneth) ou encore présentes (Sidhes, Matuschka). Les suppléments successifs fourni par AEG commencent à donner une idée de la vision canonique de ce mythe fondamental, je ne propose ici que la mienne (qui à l'avantage d'une prétention à la complétude). L'intérêt de l'unification, c'est la cohérence, d'avoir ainsi un monde, certes toujours imaginaire, mais dont les différentes pièces sont assemblées, même si aux yeux d'un de ses habitants (PJs compris), elles restent toujours fragmentaires.

La seconde, c'est que une fois le Mythe crée, il donne des lignes générales sur lesquelles se baser pour garder cette cohérence. Quand demain mes joueurs tomberont sur des anciennes ruines, j'aurais ainsi la réponse à des questions de base : qui a construit cela, pourquoi ont-ils disparus, et pourquoi est-ce une ruine ? Tout aussi important, les réponses aux inévitables conflit théologiques que devraient amener la découverte d'autres formes de vie pensantes : Quel est leur place dans la Création de Théus ? Est-ce Sa main, ou celle de Légion ? Le même raisonnement peut être tenu pour toutes les créatures pensantes ayant des interactions avec les hommes.

Enfin, si je reste opposé personnellement à une pareille Révélation (quel objectif pourrait encore poursuivre quelqu'un ayant découvert le Sens du Monde ?), je n'ai pas de problème à livrer des indices permettant aux PJs d'échafauder des scénarios à ce sujet. Peut être mêmes auront ils des intuitions correctes sur un élément ou sur l'autre. Mais cela restera des hypothèse, parce que le Mystère fait partie de toute bonne légende, et que



je ne veux pas qu'il soit entièrement dévoilé.