



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Secrets de la septième mer > Suppléments > Officiel >
Le Guide du Joueur



Le Guide du Joueur

Manuel de base des Secrets de la Septième Mer

samedi 19 septembre 2009, par [Fils de Lugh](#), [Gyr](#)

Critique réalisée à partir de la seconde édition française

Mais les Secrets de la Septième Mer, qu'est-ce que c'est ?

Avant-Propos

Le **Guide du Joueur** est l'essentiel à avoir pour jouer à 7thsea. Il l'est dans le sens où il contient le système de règles, les magies et les écoles d'escrime *de base*. Il y a certaines choses à savoir à son propos.

Ironiquement, il s'agit de l'un des pires ouvrages du jeu : on lui reproche son organisation, son manque d'information, ou encore des fautes de frappe et des erreurs de traduction. On reproche même à la reliure de la 1ère édition d'être de mauvaise qualité.

Il est paradoxal de penser qu'un manuel aussi mal fait puisse provoquer de si vives passions pour le jeu qu'il contient. Au point que certains passent des heures à écrire des critiques dessus (sic.).

Il faut également savoir que la 2nde édition française a intégré un errata appelé **Compendium** en anglais, qui corrige de nombreuses erreurs présentes dans la 1ère. Si vous avez l'édition américaine, vous trouverez le compendium [ici](#).

C'est un jeu de rôle qui illustre parfaitement le style dit **de cape et d'épée**. Dans une Europe de la Renaissance pleine de folklore typique de chaque nation, les joueurs incarneront des héros de tous types et de tous bords entraînés dans des événements flamboyants, des complots séculaires, des batailles navales épiques, mais toujours, toujours, de l'aventure.

Vous trouverez un bon aperçu des sept nations de Théah [ici](#). Remettez-vous un bon vieux coup de [Errol Flynn](#), rigolez doucement devant l'épopée de [Princess Bride](#) et lisez ou relisez [Cyrano de Bergerac](#) ou [Les Trois Mousquetaires](#) (regardez les films si vous êtes fainéants).

En bref : plongez-vous dans l'ambiance, et découvrez cet excellent jeu.

Ce que vous trouverez dans cet ouvrage...

*Voici un bref aperçu du contenu du **Guide du Joueur**. Comme mentionné plus haut, celui-ci est très mal organisé, aussi le contenu des différentes grandes parties n'est pas présenté dans l'ordre de l'édition, mais dans celui de la logique.*

Découverte

Cette partie, comme son nom l'indique, est davantage un résumé global qu'un réel apport d'informations. Vous pourrez y trouver un bref résumé de la notion de *jeu de rôle*, un autre, très court, sur les sept nations de Théah, et sur ses quelques sociétés (pas si) secrètes qui y sont présentes, mais surtout...

Surtout, vous aurez droit à la première partie de la très bonne **nouvelle "Il était une fois"** qui vous fera rencontrer pour la première fois l'infâme vodacci Giovanni Villanova. La nouvelle continuera au début de chaque grande section du Guide.

Toujours dans l'artistique, vous pourrez admirer les excellentissimes **illustrations** de Terese Nielsen, en papier glacé et accompagnées de descriptions

des nations (ces descriptions sont en particulier remplies d'erreurs).

Cette partie se clôt avec la vue en éclaté du Griffon, une goélette ma foi fort sympathique, mais sortie de nulle part.

Finalement, comme toute scène nécessite des coulisses, vous aurez droit à une explication très basique du **système de jeu** de 7thsea. Pour les personnes qui ont déjà tâté de [La Légende des Cinq Anneaux](#), les deux systèmes partagent une même base (*Roll & Keep*), mais celui de 7thsea a été adapté au comportement fougueux et héroïque des personnages. Vous trouverez un petit récapitulatif des différences entre les deux jeux.

Attention : La partie **Découverte** ne contient qu'un survol du système de jeu. Pour les **règles plus avancées**, il faudra attendre l'avant-dernière partie, **Confrontation** et le Guide du Maître. On vous avait prévenu : le chaos règne ici en maître.

Univers

Comme pour la précédente section, celle-ci porte bien son nom. Dans *Univers*, vous trouverez les informations qu'il vous faut sur l'univers de 7thsea. Cette partie est, en l'occurrence, très bien faite.

Elle commence, comme toutes les autres, par la suite de la nouvelle **Il était une fois**. Cette fois, vous ferez connaissance avec des Héros et l'intrigue commencera à prendre son sens.

Vous y lirez, surtout, un résumé de **l'histoire de Théah**, ainsi que de sa situation actuelle. Ils sont tous deux un peu sommaires, mais suffisants pour comprendre la suite. Pour plus de détails sur l'histoire du continent, tournez-vous vers les suppléments de Nation. Pour connaître les secrets tapis aux recoins les plus sombres de celle-ci, il vous faudra lire les suppléments des Sociétés Secrètes (ceux-ci sont absolument réservés aux Maîtres de Jeu).

Les **nations** que nous avons entraperçues dans la section précédente seront décrites avec un peu plus de détails, à savoir les trois parties "*les terres*" (où il sera question de la géographie du pays), "*la*

politique" (où on apprendra qui le dirige), et "*le peuple*" (qui nous donnera clairement l'ambiance de la nation, et une idée des personnages qui pourraient en venir). Chaque présentation d'un pays est accompagnée d'une illustration d'un homme et d'une femme typiques, ainsi que d'un assortiment de prénoms des deux sexes.

S'ensuit une présentation de la **culture théane** sur de nombreux sujets : spécificités à Théah en *comparaison* à l'Europe (entre autres le statut de la femme), la notion d'*honneur*, l'équipage d'un *navire* et les *superstitions* des marins, et une très utile longue partie sur l'Église et les différentes **religions** des théans.

Une présentation des **sociétés secrètes** actives dans les Secrets de la Septième Mer. Le terme peut prêter à confusion, car certaines sont connues de tous, et d'autres ne sont pas du tout des sociétés, mais il s'agit davantage de groupes d'influence aux objectifs masqués.

Personnage

Cette partie est le centre du maelström chaotique de l'ouvrage. Les compétences sont introduites à un endroit, expliquées à un autre, on fait référence aux sorcelleries (qui, elles, se trouveront beaucoup plus loin dans la prochaine section), en bref vous allez avoir mal à la tête, et très souvent revenir à l'index du manuel (p.249) ou chercher des réponses sur le [forum](#) du SDEN.

La troisième partie de la **nouvelle** ouvre cette section avec dynamisme, c'est le moins qu'on puisse dire.

La suite a pour but de vous aider dans la création du personnage. Dans la théorie, l'aide est appréciable : un "**jeu des vingt questions**" vous permet de mieux cerner le personnage que vous allez faire, une **feuille de personnage annotée** vous explique de manière didactique comment l'utiliser, et finalement on vous propose de segmenter la création de votre personnage en **six étapes**.

- **Sorcellerie** : Votre personnage aura-t-il du sang sorcier. (Les Sorcelleries proprement dites seront

p.208)

- **École d'Escrime** : Second atout du jeu en terme de coût, déterminez si votre personnage *sait* se battre, ou s'il **sait** se battre. L'atout fait une grande différence. (Vous trouverez les écoles d'escrime un peu plus loin, p.136)

- **Traits** : Les attributs naturels de votre personnage (ils sont décrits succinctement p.24, dans le Glossaire)

- **Avantages** : Tout ce qui va rendre votre personnage plus haut en couleurs (les avantages suivent les écoles d'escrime, p.143)

- **Spécialisations** : Une première explication de l'utilisation du système de compétences de 7thsea, suivie directement par une liste de spécialisations (dont les compétences ne seront détaillées que p.150)

- Touches finales : **Epées de Damoclès** (une particularité 7thsea) et **Arcanes** (Travers ou Vertus).

Chacune des étapes vous renvoie effectivement à une partie plus ou moins lointaine du manuel, c'est donc ici que vous serez un peu déboussolés. Mais crampez-vous à l'index.

Le système de 7thsea peut également sembler compliquer à cause du système des spécialisations, qui peut demander un certain talent en mathématiques, mais il existe un [Générateur de Personnages](#) qui, malgré ses défauts, facilite grandement la création de personnage.

Confrontation

Avec la quatrième partie de la nouvelle "**Il était une fois**", c'est la section réservée aux **règles du jeu** qui commence. Un petit mot est laissé ici par les auteurs, se justifiant de la répétition des règles déjà survolées plus tôt.

Le système de 7thsea plait à certains, déplaît à d'autres, mais quoi qu'il en soit, tout MJ est libre de modifier ce qui ne lui plait pas dans un jeu, et de nombreuses alternatives ont été proposées ici et ailleurs.

On notera tout de même la présence du **système de répartition**, qui est tout à fait superflu et bien trop

automatisé pour être intéressant. Il va être refondu pour qu'une joute verbale ressemble davantage à une joute, dans **Noblesse Oblige**, le prochain e-book qui paraîtra sur ce site. Il y a également des règles de **création de navires**, qui permettent de donner un véritable caractère au bout de bois sur lequel vous allez voguer.

A la fin de cette section, vous trouverez comme par magie la liste des **sorcelleries** du jeu.

Joueur

La cinquième et dernière partie de la **nouvelle** s'achève sur une note légèrement sinistre, qui annonce aux futurs joueurs que les Héros ne triomphent pas toujours dans les Secrets de la Septième Mer.

Cette partie va principalement donner des **conseils** aux joueurs novices et expérimentés pour bien incarner un Héros de cape et d'épée.

Un épilogue conclut cet ouvrage contrasté par un mot des auteurs, **Jennifer et John Wick** que l'on doit de toute manière remercier pour nous avoir apporté un jeu aussi passionnant.

L'appendice contient le Très Révéré **Index**, ainsi qu'une "**Foire aux questions**" venant directement du *Compendium*, et les **feuilles de personnages**, à photocopier et non arracher.

Pourquoi faut-il absolument le lire ?

Oui, si vous avez lu jusqu'ici, vous aurez compris que le **Guide du Joueur** n'est pas un supplément que je porte dans mon cœur, malgré (notamment) ses nombreuses illustrations de qualité.

Mais *l'habit ne fait pas le moine*, et les Secrets de la Septième Mer est un jeu qui a provoqué des **passions** comme j'en ai rarement vu. Il n'y a qu'à regarder le travail de l'équipe des French Musketeers sur ce site. Des aides de jeu ultra-complètes, des traductions, des créations

originales mises à disposition de tous. Ce jeu a provoqué chez certains un engouement rare.

Et pour ça, ça vaut le coup de jouer. Et pour jouer, il vous faudra sans doute cet ouvrage, puisqu'il contient les règles, les écoles d'escrime et les sorcelleries qui forment la base de 7thsea.

Il est nécessaire, mais ne vous arrêtez pas non plus à ce manuel. 7thsea regorge de **possibilités**, et chaque supplément ajoute son lot d'écoles d'escrimes ou de magies depuis longtemps oubliées (ou le sont-elles vraiment ?).

Par exemple, lisez l'aide de jeu sur [les écoles d'escrime](#) et vous verrez que les choix ne se limitent pas à ceux listés dans le manuel. Cherchez un peu plus loin, et vous vous rendrez compte que les [sorcelleries](#), bien que souvent cantonnées à l'élite des nations, prennent maints formes et aspects.

Qu'il s'agisse également des [Avantages](#), des [Epées de Damoclès](#), et des [Spécialisations](#), la communauté française vous donnera assez de choix pour rendre vos personnages plus vrais que nature.

Et si vous vous sentez perdus, il y aura même [un logiciel](#) pour vous aider.

Autrement dit, ce jeu vous réserve bien des surprises et autant de liberté qu'un jeu de rôle peut apporter.

Alors placez avec grâce votre feutre, enveloppez-vous lentement du grand manteau qui vous calfeutre, et... tirez votre espadon !

P.-S.

Relecture et correction : Fils de Lugh et Jalina