



*APERÇU DE LA 3^E ÉDITION
DE 7^E MER*



LES 4 POINTS CARDINAUX DE 7^E MER V3

La 3^e édition de 7^e Mer repose sur quatre grands axes qui en définissent à la fois l'identité, l'ambiance et les intentions de jeu. Ces points cardinaux donnent sa direction à la gamme tout entière : ils orientent aussi bien les thèmes abordés que la manière de jouer, afin de proposer une expérience d'aventure romanesque, intense et ouverte sur le monde.

Le premier de ces axes est **l'héroïsme**. 7^e Mer met en avant des personnages capables d'agir sur le monde, de prendre des décisions fortes et de laisser une véritable empreinte sur les événements. Le jeu valorise le panache, le courage et la grandeur d'âme, aussi bien dans ses thématiques que dans son fonctionnement. Les héros et héroïnes ne sont pas de simples témoins de l'histoire : ils en deviennent des acteurs majeurs, quitte à s'exposer au danger pour défendre leurs idéaux.

Le deuxième axe est celui du **voyage**. Cette nouvelle édition entend pleinement faire de l'exploration une dimension centrale de l'expérience. Il s'agit d'ouvrir le jeu à d'autres horizons, à d'autres peuples et à d'autres récits. Traverser les mers, découvrir des terres inconnues, rencontrer de nouvelles cultures et confronter son regard à l'altérité deviennent des éléments essentiels de l'aventure et de la construction de la gamme.

Le troisième axe est celui des **secrets**. La 3^e édition accorde une place importante aux mystères et à la manière dont ils se dévoilent en cours de partie. Cette approche ne concerne pas seulement le contenu narratif, mais aussi la structure même du jeu : la gamme propose un système modulaire qui permet à chaque meneur ou meneuse de développer sa propre vision de 7^e Mer, d'en révéler certains aspects et d'en préserver d'autres, selon le ton et les enjeux recherchés.

Enfin, 7^e Mer revendique une approche résolument **dynamique**. L'expérience de jeu repose sur une mise en scène cinématographique, faite de séquences spectaculaires. Elle s'appuie aussi sur des règles légères, pensées pour ne pas freiner le rythme ni alourdir les scènes, tout en laissant place à une action débridée. L'ensemble vise à créer des parties fluides, où l'élan narratif prime toujours.



LES HÉROS

Dans 7^e Mer, on ne joue pas des gens ordinaires. On joue des Héros : des femmes et des hommes capables de faire ce que les autres n'osent pas : se dresser face à l'injustice, tenir tête à un tyran, sauter de toit en toit pour sauver un innocent, etc. Comme dans les grands films de cape et d'épée, vos personnages auront du panache, du courage, de l'audace, et cette étincelle qui fait qu'ils changeront le cours des choses par leurs choix et leur détermination.

Et surtout, 7^e Mer est un jeu où l'on incarne des gentils. Pas des héros sans failles, mais des personnages qui, au fond, essaient de faire ce qui est juste. Ils peuvent avoir des secrets, des contradictions, des zones grises, mais au bout du compte, ils feront pencher le monde du bon côté.



L'UNIVERS

7^e Mer 3^e édition prend place dans un univers fantasy inspiré de l'Europe des romans de cape et d'épée. On y trouve des nations rivales qui se font la guerre, on y traverse des capitales flamboyantes pleines d'intrigues, on y croise des duellistes, des espions, des pirates et des savants, et l'Histoire s'y écrit autant à la pointe d'une rapière que dans les antichambres du pouvoir.

Sous la surface, des sociétés secrètes mènent des guerres invisibles, des mythes ressurgissent, et une sorcellerie aussi séduisante que dangereuse peut faire basculer l'équilibre du monde.

Et dans cette 3^e édition, vos héros peuvent profiter de cette époque instable pour laisser une empreinte durable sur le monde !

THÉAH

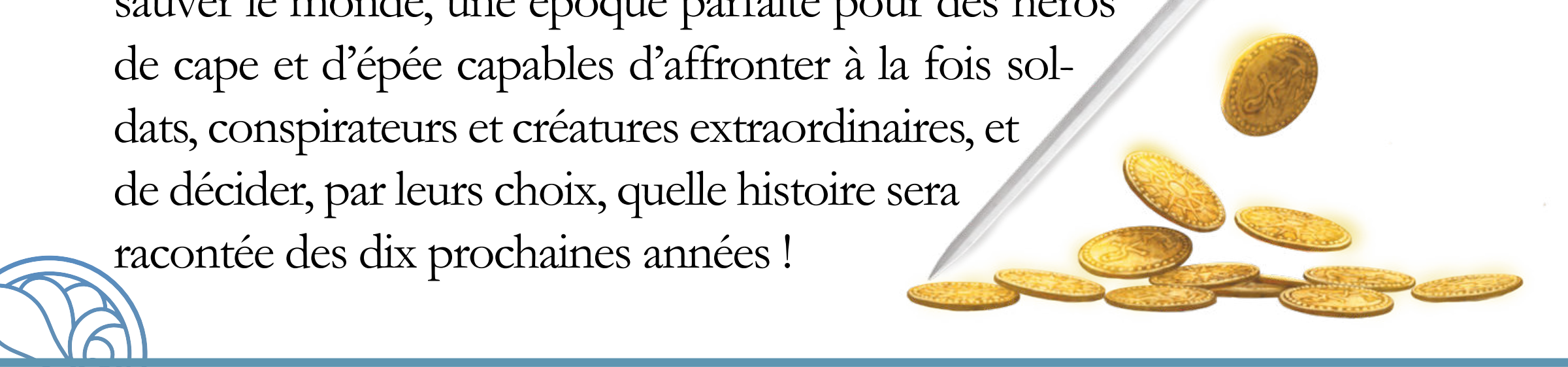
Le continent présenté dans le livre de base, Théah, est composée de 11 nations, dont les descriptions plus détaillées se trouvent dans le livre de base de 7^e Mer.

- **Avalon** : le pays des brumes, des chevaliers et des serments ancestraux, une monarchie insulaire où le panache se mêle à une magie féérique avec un parfum d'Angleterre élisabéthaine, de légendes arthuriennes et d'histoires shakespeariennes.
- **Castille** : une Espagne romanesque construite sur les valeurs de foi, de savoir et d'honneur, mise à mal par les manigances de l'Inquisition, inspirée par l'idéal chevaleresque de Don Quichotte et le héros masqué de Zorro.
- **Eisen** : une terre brisée par la guerre, un décor parfait pour un héroïsme qui combat le Mal, inspiré tant par le Saint Empire germanique et la guerre de Trente Ans que par Faust et les contes des frères Grimm.
- **Fédération Sarmatienne** : une grande puissance nobiliaire récemment devenue la première démocratie du monde, une nation qui vit un âge d'or fragile, inspirée par la République des Deux Nations (Pologne-Lituanie) et sa Liberté Dorée.
- **Inismore** : l'île des divinités anciennes et des héros de légende inspirée d'une Irlande romancée où la frontière entre le quotidien et le mythique reste poreuse. Entre druides et chants anciens, l'aventure y a toujours un goût de conte.
- **Marches des Highlands** : un pays de clans, de serments et de résistance, une culture fière attachée à ses terres et à ses traditions, où la loyauté se gagne, inspiré d'œuvres phares comme Braveheart, Rob Roy ou Highlander.
- **Montaigne** : la nation du style, avec ses cours luxueuses, ses bals, ses duels et ses intrigues, mais surtout sa puissance impériale qui se fissure sous le poids de ses ambitions. C'est la France prérévolutionnaire des Trois Mousquetaires et du Comte de Monte-Cristo.
- **Numa** : une nation faite de cités jalouses aux ambitions rivales, un pays de philosophes, de navigateurs et de héros tragiques, baigné d'épopées antiques et de mythes vivants, avec un parfum de Grèce classique et de grandes légendes où les dieux ne sont jamais loin.
- **Ussura** : un immense territoire gelé couvert de forêts, un pays où la nature est un personnage à part entière et où le progrès menace des équilibres très anciens. C'est la nation de Baba-Yaga, des contes populaires russes et des tsars éternels.
- **Vestenmennavenjar** : des guerriers nordiques et des élites marchandes qui cohabitent dans un pays rude, une nation traversée où l'on peut se battre à la hache au matin, et signer un accord commercial le soir, inspirée des Vikings et de l'âge d'or du commerce maritime néerlandais.
- **Vodacce** : Le pays des masques, des complots et des passions dangereuses, où la magie de la Destinée se mêle aux jeux de pouvoir des riches Princes-Marchand. La Vodacce a le goût de l'Italie de la Renaissance, traversée de toute part par des machinations à la Borgia.

DIX ANS PLUS TARD...

Dix ans ont passé depuis les événements de la deuxième édition. Derrière les façades de prospérité, les complots se multiplient et les institutions se fissurent. Certains dirigeants ne maintiennent l'unité que par la peur et d'autres s'épuisent à faire tenir des compromis trop fragiles. Le commerce redistribue les cartes du pouvoir, et cette guerre économique se double de luttes militaires qui amènent des nations entières au bord du basculement. Et dans l'ombre, des forces qui n'ont rien d'humain reviennent hanter le monde.

C'est dans cette Théah au bord de la rupture que s'ouvre la 3^e édition de 7^e Mer : une époque où l'on peut encore sauver le monde, une époque parfaite pour des héros de cape et d'épée capables d'affronter à la fois soldats, conspirateurs et créatures extraordinaires, et de décider, par leurs choix, quelle histoire sera racontée des dix prochaines années !





SYSTÈME DE JEU

Le principe directeur ici est d'aller dans le sens des souhaits de la communauté tout en respectant les points cardinaux de la 3^e édition.

Le nouveau système de jeu propose une évolution de la mécanique de 7^e Mer, un système proche du feeling de la V1, en modernisant sa mécanique de base et suivant les points cardinaux de la 3^e édition : cinématographique, fluide, action débridée.

Il s'agit d'un système simple qui favorise le côté cinématographique, sans s'embarrasser de crédibilité tactique, l'important, c'est que ce soit rythmé et classe. Il ne faut pas que le système bride les joueurs, ils ne doivent pas systématiquement échouer et être ridicules.

La règle de base est simple : on ne lance les dés que si l'échec a une conséquence intéressante (perte de temps, alerte, blessure, complication, opportunité manquée, etc.). Sinon, l'action est considérée comme réussie automatiquement, pour garder un rythme soutenu et éviter les jets "pour rien".

Quand un jet est nécessaire, le joueur construit une poignée de d10 en additionnant un Trait et une Compétence pertinents. Le Meneur annonce ensuite une Difficulté (D1 à D7), qui traduit la complexité de l'action (de "routine" à "légendaire"). Après le lancer, le joueur garde seulement les dés qui atteignent le Seuil de garde. Les dés gardés sont les Réussites : si leur nombre est au moins égal à la Difficulté, c'est un Succès, sinon un Échec.

Les points d'Héroïsme permettent de maximiser ses chances de réussites en ajoutant des dés, en activant des avantages ou déclencher une Prouesse légendaire (5 points : on conserve alors tous les dés). En cas d'échec, un Héros peut Forcer le destin : l'action réussit quand même, mais le Meneur gagne des points de Félonie qui promettent des complications plus tard.

Enfin, le système distingue deux grandes familles de scènes. Les Scènes Dramatiques (enquête, négociation, infiltration...) se résolvent par des Actions simples. Les Scènes d'Action fonctionnent en échanges : le Héros agit (Action), puis l'adversité riposte (Réaction). Particularité importante : seuls les joueurs lancent les dés !



AVENTURES

7^e Mer est fait pour raconter des histoires. Chaque partie ressemble à un épisode de feuilleton, avec des scènes mémorables et des rebondissements.

Ce que nous proposons, ce sont des aventures prêtes à jouer pour entrer immédiatement dans l'action, mais aussi des accroches et des outils permettant de créer facilement vos propres intrigues. L'ensemble est pensé pour accompagner les groupes sur la durée, avec une progression adaptée aux longues campagnes et à l'évolution naturelle des personnages au fil de leurs exploits. Cette montée en puissance reste toutefois fidèle à l'esprit de 7^e Mer : il ne s'agit pas de chercher l'optimisation, mais de devenir toujours plus héroïque, plus marquant et plus romanesque.



CONTENU DES LIVRES

LIVRE DE BASE

Le Livre de base, autonome, de 200 pages, contient tout ce qu'il faut pour créer des héros, lancer vos premières aventures et faire vivre une campagne de cape et d'épée.

Le Livre de base de s'ouvre sur une présentation de son univers. Il pose d'abord le cadre général de Terra, avec sa chronologie, ses grandes régions du monde comme Aztlan, Cathay, le Croissant, Ifri et surtout Théah, puis il présente les religions, organisations, pirates, sociétés secrètes et monstres qui façonnent le décor. Une deuxième grande partie zoome justement sur Théah, le cœur du jeu, en détaillant son histoire récente et ses différentes nations. Cette première moitié du livre sert à donner au meneur et aux joueurs une vision claire du monde, de ses tensions politiques, de ses peuples et de son ambiance de cape et d'épée.

L'autre moitié est consacrée à la mécanique. Un chapitre explique comment créer un personnage : définir son concept, sa nation et son occupation, choisir ses traits, compétences et avantages, etc. ; elle inclut aussi des personnages prêts à jouer. Ensuite, la partie Système de Jeu expose les règles : gestion des risques et défis, héroïsme, félonie, scènes d'action, blessures, guérison, ainsi que l'usage des monstres, scélérats hommes de main et escouades de brutes.

LES SECRETS DE LA 7^E MER

Les Secrets de la 7^e Mer est un premier supplément qui approfondit l'univers. Ce n'est pas un supplément de règles, mais surtout un outil de lore et de préparation, destiné à donner plus de profondeur aux scénarios, aux secrets du monde et aux campagnes de 7^e Mer.

Pensé pour le meneur de jeu, il reprend le cadre global avec une chronologie détaillée, puis élargit fortement la description du monde en passant en revue les nations de Terra hors Théah : différentes puissances d'Aztlan, de Cathay, du Croissant, d'Ifri et plusieurs nations pirates. Ensuite, il consacre un gros chapitre aux nations de Théah, chacune bénéficiant d'un traitement beaucoup plus développé que dans le livre de base. Là où le manuel principal donnait surtout une vue d'ensemble, ce supplément entre davantage dans le détail historique, culturel, politique et géographique, afin de mieux comprendre les rivalités, les identités nationales et les possibilités d'aventures dans chaque région.

Le reste du supplément sert à enrichir les campagnes avec davantage de factions, mystères et menaces. Il détaille plusieurs organisations puissantes, comme la Compagnie commerciale atabéenne, l'Inquisition, les pirates, l'Église vaticine et la Ligue de Vendel, puis développe un grand ensemble de sociétés secrètes, chacune avec son rôle dans les intrigues du monde. Une section est aussi dédiée aux créatures surnaturelles et monstres, depuis les dieux et esprits jusqu'aux horreurs eisenôres, ce qui renforce la dimension mythique et occulte du jeu.



LA BOÎTE D'INITIATION

La boîte d'initiation est la manière la plus simple et la plus accueillante d'entrer dans l'univers de 7^e Mer, que l'on découvre le jeu pour la première fois ou que l'on souhaite aborder sa 3^e édition sans devoir commencer par le livre de base. Elle a été pensée comme une véritable porte d'entrée prête à jouer : on ouvre la boîte, on choisit son personnage, et l'aventure peut commencer presque immédiatement. C'est l'outil idéal pour se familiariser avec l'ambiance de cape et d'épée du jeu.

À l'intérieur se trouvent une première aventure conçue pour découvrir progressivement l'univers et les mécaniques, des personnages prêts à jouer pour se lancer sans création préalable, ainsi que les règles essentielles pour apprendre en jouant. La boîte comprend aussi un écran souple pour le meneur, des aides de jeu et des dés, afin de proposer une expérience complète et immédiatement jouable. C'est un format parfait pour vivre quelques soirées rythmées par les duels, les intrigues, les voyages, les alliances fragiles et les choix héroïques qui font tout le sel de 7^e Mer.



Chaosium Inc. et le logo Chaosium sont des marques déposées de Chaosium Inc. 7th Sea est une marque déposée de Moon Design Publications LLC. 7th Sea © 1985 – 2026 Moon Design Publications LLC. Tous droits réservés. www.chaosium.com



7th Sea : 3^e édition est produit par Studio Agate. Tout le contenu est protégé par l'Organisation mondiale de la propriété intellectuelle et les lois sur la propriété intellectuelle. © 2025 Studio Agate www.studio-agate.com



SUPPORTEZ-NOUS SUR
ULULE

