



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Secrets de la septième mer > Aides de jeu > Système de jeu. > **Traits et compétences**

Traits et compétences

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

L'intérêt du système

Le système de Seventh Sea me plaît assez bien principalement pour deux choses :

- Il est homogène, c'est à dire que toute action, du coup de rapière à la recherche en bibliothèque, se résout d'une seule et même manière.

- Le fait de donner aux joueurs les difficultés à atteindre (ND) leur permet de doser eux même leur risque en choisissant ou non de faire des augmentations (« raiser »). Le côté négatif est bien sûr que le joueur ratant un jet de perception sais pertinemment bien qu'il y avait quelque chose à trouver.

Ceci étant dit, ce même système favorise incroyablement les Traits sur les Compétences : un rang dans un Compétences en plus, c'est un dé jeté mais non gardé (« 1G0 ») tandis qu'un rang dans un Traits apporte un dé jeté et gardé (« 1G1 »). Il vaut donc toujours avoir le maximum dans le Trait.

Maintenant, que cela pose-t-il comme problème ? En réalité, très peu si vous considérez deux choses :

Tout d'abord, un personnage ne disposant pas de la Compétences approprié ne rejette pas ses '10', et est pénalisé de 5 au ND. De plus, il m'arrive régulièrement de refuser purement et simplement le jet à ceux ne disposant pas des Compétences requises. Dans le cas des Compétences Avancées, c'est même systématique : je veux bien croire que chacun ait une chance de tenir debout sur un bateau (balance), mais quelqu'un de non formé dans ce domaine n'arrivera jamais à diriger ce même bateau (navigation).

Ensuite, et c'est le plus important, cette optique du système peut effectivement être très facilement exploitée par un joueur pour créer un 'gros bill', d'où certaines propositions pour limiter par exemple le nombre de points de création investit dans les Traits à 56 ou 64. Mais j'avoue ne pas en avoir eu besoin : aucun de « mes » joueurs n'a dépensé plus de 40 pts dans ses traits.

En conclusion, aucun système de jeu n'est à l'abri du 'minimaxage'. Tout dépend de la manière dont les joueurs envisagent le jeu...

La question de l'expérience

J'ai changé quelque peu les règles concernant la progression des personnages, dans un but double : rendre les Compétences plus intéressantes (par rapports aux traits) et garder un caractère particulier aux Compétences Avancées. J'ai donc rétabli la pondération dans chaque cas :

Nouveau Métier ou Entraînement : 6 PXs

Compétences de Base : Niveau atteint en PXs (soit 4 pour monter étiquette de 3 à 4)

Compétences Avancées : Niveau atteint X 2 en PXs (soit 6 pour monter Philosophie Naturelle de 2 à 3)

Traits : Niveau atteint X 8 en PXs (soit 24 pour monter Agilité de 2 à 3)

Je trouve cet équilibre meilleur que celui des livres, et il semble bien tourner (je l'utilise depuis le début). Les Compétences Avancées restent plus rares, les Traits montent lentement.



Niveau nombre de PXs, à titre purement indicatif (car tout dépend de la vitesse à laquelle chacun veut faire évoluer sa campagne), je donne

personnellement en moyenne 4 points par aventure (et je ne convertit pas les Dés d'Héroïsmes). A noter que nous jouons des séances courtes (4 à 6H) mais régulières (une fois par semaine).