

THOAN

SOMMAIRES LIVRE 1 ET 2

THOAN est un jeu de rôle adapté d'un chef-d'œuvre majeur des littératures de l'imaginaire : *Thoan, la saga des Hommes-Dieux* de Philip José Farmer, un cycle formé de sept romans.

CRÉDITS

Textes : Stéphane Arnier

Illustrations : Dogan Oztel

Mise en page : A. O. R.

Règles Abstract Donjon © Les XII singes sous licence Sneak Attack Pres

THOAN : Kit de présentation © LudiKa, label des XII Singes & Mnémos

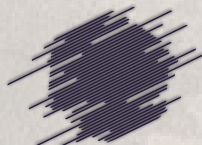
THOAN, la saga des hommes-dieux © Mnémos sous licence du Philip José Farmer Estate

À PROPOS DE CES SOMMAIRES

Les sommaires des deux premiers livres de la gamme Thoan sont provisoires. Ils sont susceptibles de changer en fonction de l'avancée de la campagne de financement participatif dédié au JDR *Thoan* et des ajustements finaux éditoriaux et créatifs.

ATTENTION !

**SI VOUS COMPTEZ INCARNER UN PJ, DONC UN THOAN,
NOUS VOUS CONSEILLONS DE NE PAS LIRE LE SOM-
MAIRE DU LIVRE 2, CELA POURRAIT GÂCHER VOTRE
PLAISIR DE JEU**



LIURE 1 : THOAN, LE JEU DE RÔLE DE LA SAGA DES HOMMES-DIEUX

PARTIE I : INTRODUCTION

PRÉAMBULE

Court texte d'ambiance.

PROPOSITION LUDIQUE

Ce chapitre présente de façon condensée ce qu'offre THOAN, afin d'avoir un aperçu rapide des personnages et du type de parties que le jeu propose.

LA SAGA DES HOMMES-DIEUX

Ce chapitre présente de façon condensée le passé de THOAN : la saga de Philip José Farmer, le premier jeu de rôle basé sur cet univers, et l'ambiance atypique qui se dégage de la série.

APERÇU

D'UNE HISTOIRE MILLÉNAIRE

Ce chapitre résume en quelques courts paragraphes l'Histoire thoanne avec un grand H. Il passe en revue les trente mille ans qui nous séparent de la naissance de ce peuple extraordinaire.

PARTIE II : THOAN POUR LES JOUEURS

CRÉER VOTRE THOAN

Ce chapitre fournit tous les éléments aux joueurs pour créer leurs personnages de Seigneurs thoans. Il aborde la notion de groupe de personnages-joueurs, puis liste les étapes pour remplir une fiche de personnage prête à jouer, du concept général aux derniers détails.

FORMER UNE FAMILLE THOANNE

Optionnel, mais vivement encouragé, lier les personnages-joueurs par des liens familiaux permet de rendre l'effet de drame élisabéthain des romans de Philip José Farmer. Ce chapitre fournit un guide et plusieurs étapes pour formaliser ces liens, du choix du Thoan fondateur de la lignée jusqu'à la création de quelques personnages non-joueurs qui serviront au meneur de jeu.

INTERPRÉTER UN SEIGNEUR THOAN

Ce chapitre – la encore destiné aux joueurs – forme un guide à l'interprétation des personnages de Seigneurs. Il permet à chaque joueur de réfléchir à plusieurs aspects de son personnage, comme sa lignée, sa génération, ou ses objectifs de Thoan.



LES RÈGLES DU JEU

Ce chapitre décrit les règles de base qui régissent le jeu de rôle THOAN afin d'être prêt à se lancer dans une partie. Il explique comment résoudre des actions en jeu (obstacles, défis et combats), présente la notion de zoa, fournit les règles de restauration de dés, et détaille la progression de personnage... progression étroitement liée à la possession par le personnage d'un monde thoan personnel.

PRÉCISIONS ET CONSEILS DE JEU

Pour les joueurs qui souhaitent en savoir plus, ce chapitre aborde des points de détails des règles et fournit des conseils pour en tirer tous les bénéfices en termes de plaisir de jeu.

PARTIE III : THOAN POUR LE MENEUR DE JEU

LE RÔLE DU MENEUR DE JEU

Ce chapitre présente le rôle d'un meneur de jeu, d'une façon générale. Il aborde le maintien de la cohérence narrative et la gestion de la difficulté grâce aux dés.

TIRER LE MEILLEUR DU SYSTÈME DE RÈGLES

Ce chapitre rentre dans le détail du système de jeu et fournit un grand nombre de conseils et d'idées pour exploiter à fond les mécanismes du jeu THOAN afin de donner vie aux scénarios : les différentes façons de poser des difficultés aux personnages, l'utilisation du décor en jeu, le système de résistances et vulnérabilités, la mise en scène d'affrontements extraordinaires, ou encore la mise en scène des portes thoannes et de leurs pièges.

CRÉER UN MONDE THOAN

Le multivers de THOAN étant constitué de plus de mille mondes, ce chapitre présente les étapes et les questions à se poser pour imaginer un cosmos thoan original : du concept de départ à son propriétaire, de sa date de création à sa forme, de ses peuples à sa géographie, le meneur de jeu a ici tout ce

qu'il lui faut pour créer un univers et intéressant où amener les personnages-joueurs.

PARTIE IV : COMPENDIUM THOAN

L'HISTOIRE DES SEIGNEURS

Ce chapitre reprend, de façon bien plus détaillée, l'Histoire thoanne présentée en introduction du livre. Il passe en revue les débuts de la civilisation thoanne, sa progression fulgurante, son Âge d'or, mais aussi les conflits contre les Thokinas, contre les Cloches Noires... et son lent déclin. De nombreux tableaux chronologiques datent les événements importants.

CULTURE THOANNE

Ce chapitre présente le peuple des Thoans. Il aborde les nombreuses facettes des Seigneurs : leur mentalité générale, les notions de famille, d'amour et d'éducation, la religion, la langue, l'habillement, la nourriture, les arts, ou encore quelques singularités rares.

LES THOANS CÉLÈBRES ET LEURS LIGNÉES

Ce chapitre résume les douze Thoans les plus célèbres de l'histoire, les membres du mythique Conseil des Douze qui gouvernait les Seigneurs dans un lointain passé. Ils sont les fondateurs des principales lignées thoannes, et sans doute l'un d'eux est-il un proche parent des personnages-joueurs.

LA TECHNOLOGIE DES SEIGNEURS

Ce chapitre présente la science thoanne d'un point de vue général : comment elle a évolué dans les principaux domaines, ses principes fondamentaux, et ses (rares) limites.

L'IMMORTALITÉ

Chapitre à part entière, cette partie présente la façon dont les Seigneurs ont obtenu la jeunesse éternelle... et pour quelles conséquences.

LES PALAIS THOANS

La notion de demeure individuelle chez les Thoans a atteint des proportions à peine imaginables, et ce chapitre présente de nombreuses informations sur les palais : leur taille, leur style, leur mobilier, leur équipement, leurs portes.

LES PORTES

Ce long chapitre s'attarde sur l'une des technologies thoannes les plus fabuleuses : les portes. Il décrit les différents types de portes, et propose une liste d'interrogations à se poser et de mesures à prendre lorsqu'on approche l'une

de ces structures. La porte est-elle active ou inactive ? À simple ou double-sens ? Piégée en amont ou en aval ? Fixe ou mobile ? Le chapitre fournit tout ce qu'il faut savoir pour installer une porte et présente de nombreux accessoires thoans qui y sont liés... comme les célèbres artefacts de Shambarimen.

LES MACHINES DE CRÉATION D'UNIVERS

S'il existe une technologie encore plus extraordinaire que les portes, il s'agit de celle qui a permis aux Thoans de fabriquer des cosmos entiers de toutes pièces. Les antiques machines de création d'univers sont supposées détruites et leurs secrets perdus, mais... est-ce bien sûr ? Quelle est leur histoire ? À quoi ressemblaient-elles ? Et comment les Seigneurs de l'époque s'en servaient-ils pour concevoir leurs mondes ? Les étapes de création d'un monde thoan sont décrites.

L'ÉQUIPEMENT DES SEIGNEURS

Ce chapitre liste un grand nombre d'équipements de Technologie des Seigneurs que les personnages-joueurs peuvent être amenés à posséder au fil de leurs aventures. Ils sont regroupés par catégories : armes blanches, armes à rayonnement, tenues et protections, accessoires et bijoux, matériels divers, accessoires liés aux portes, produits de pharmacopée et poisons, compagnons et véhicules. Les Thoans étant souvent de grands scientifiques, il est aussi possible aux personnages de créer leurs propres objets thoans.

LES ENNEMIS DES SEIGNEURS

Ce chapitre passe en revue les trois principales menaces qui ont failli avoir raison du peuple des Seigneurs au fil de l'histoire : les Thokinas, les Cloches Noires... et bien sûr la guerre interne et fratricide qui déchire les Thoans eux-mêmes.

PARTIE V : UDAN-ADAN, LE MONDE INACHEVÉ DE SHAMBARIMEN

L'ouvrage se conclut sur un scénario détaillé, prêt à jouer, qui offre au meneur de jeu un excellent point de départ pour de multiples aventures à suivre. Il implique déjà les personnages-joueurs dans des événements grandioses : lorsqu'ils arrivent dans cet étrange cosmos, ils sont loin d'imaginer ce sur quoi ils vont tomber.

LIURE 2 : AVENTURES DANS LES MONDES DE LA SAGA

PARTIE I : INTRODUCTION

LA SAGA DE PHILIP JOSÉ FARMER

Ce chapitre présente la saga de romans de Philip José Farmer, et résume chacun des tomes de la série pour rafraîchir la mémoire des lecteurs ou donner quelques clefs utiles (bien que non indispensables) à celles et ceux qui n'ont pas lu les romans.

PARTIE II : APPIRMATZUN, LE MONDE-PIÈGE D'URIZEN

LE MONDE

Cette longue partie détaille le cosmos créé par le terrible Seigneur Urizen. Elle aborde la genèse de sa création et son histoire, puis décrit chacune des cinq mini-planètes qui gravitent autour de la planète-palais centrale. Pour chacune, l'ouvrage décrit la géographie, les peuples, la faune et la flore, et les portes thoannes.

L'AVENTURE

Il s'agit d'une campagne en trois épisodes, prévue pour un groupe de deux à cinq Seigneurs, qui utilise comme décor le cosmos d'Appirmatzun. Voici, pour les personnages-joueurs, de quoi vivre des aventures palpitantes, gérer les conséquences des romans de Farmer... et se créer une ennemie d'envergure.

PARTIE III : BALAMBATH, LE MONDE CHANGEANT D'URTHONA

LE MONDE

Cette longue partie détaille cet étrange cosmos créé par Urthona. Elle aborde la genèse de sa création et son histoire, puis décrit la planète changeante avec sa géographie mouvante, ses créatures extraordinaires et les peuples humains qui parviennent à y survivre.

L'AVENTURE

Il s'agit d'une campagne en trois épisodes, prévue pour un groupe de deux à cinq Seigneurs, qui utilise comme décor le cosmos de Balaambath. Là encore, les personnages-joueurs devront faire avec le monde tel que les héros de Farmer l'ont laissé... et découvrir ses plus intimes secrets.



PARTIE IV : ALOFBETHMIN, LE MONDE À ÉTAGES DE JADAWIN

LE MONDE

Cette longue partie détaille la fabuleuse planète en forme de tour de Babel créée par Jadawin ! Elle aborde la genèse de sa création et son histoire, puis décrit chacun des quatre plateaux avec leurs géographies, leurs peuples et leurs faunes.

L'AVENTURE

Il s'agit d'une campagne en deux épisodes, prévue pour un groupe de deux à cinq Seigneurs, qui utilise comme décor le cosmos d'Alofbethmin. Il n'est pas impossible d'y retrouver les héros de la saga de Farmer... mais les personnages-joueurs se positionneront-ils en alliés ou en ennemis ? En point de mire : le contrôle du monde... et la possession de la Trompe de Shambarimen.

PARTIE V : LES AUTRES MONDES DE FARMER

LA TERRE

Cette longue partie détaille un monde bien à part parmi ceux fabriqués de main thoanne : la Terre. Ce chapitre aborde la genèse de sa création et son histoire, puis donne des conseils pour l'exploiter en jeu.

LES MONDES ESQUISÉS

Sans que Philip José Farmer n'y consacre des tomes entiers, certains mondes thoans mentionnés dans la saga font l'objet d'un aperçu détaillé. Cette partie présente ces mondes et fournit des pistes pour les développer et les utiliser en jeu. On y retrouve le monde du puissant Los, Anthéma le monde du refus, le monde des cavernes de Zazel, le monde d'Ololothou ou encore celui de Manathu Vorcyon.

LES MONDES CITÉS

Dans les derniers tomes de sa saga, Philip José Farmer accentue l'impression d'un multivers foisonnant. Les personnages y voyagent beaucoup plus entre les mondes

et transitent – parfois seulement le temps de quelques lignes de récits ! – dans des décors incroyables. Voici une demi-douzaine de mondes supplémentaires qui peuvent servir d'inspirations pour des scénarios ou campagnes.



DÉCOUVREZ

THOAN

SUR



GAME ON[®]

T A B L E T O P[™]

LE 23 JUIN 2020



LIVRE 1 : THOAN, LE JEU DE RÔLE DE LA SAGA DES HOMMES-DIEUX

Thoan, le jeu de rôle de la saga des Hommes-Dieux est le livre de base (d'environ 190 pages), grand format (21,5 x 28,5 cm), tout en couleur. Il contient tout le nécessaire pour jouer. Les règles du jeu sont fondées sur le système Abstract Donjon. Elles mêlent role-playing et tactique et ont été développées dans une version mettant en avant les particularités de THOAN, notamment la création de lignées familiales et l'égo de quasi-dieu des personnages !

L'univers est détaillé de manière fouillée et pédagogique, accompagné de citations immersives issues des romans de Philip Farmer et de conseils pour les joueurs comme pour les meneurs de jeu. Un scénario complète l'ensemble.

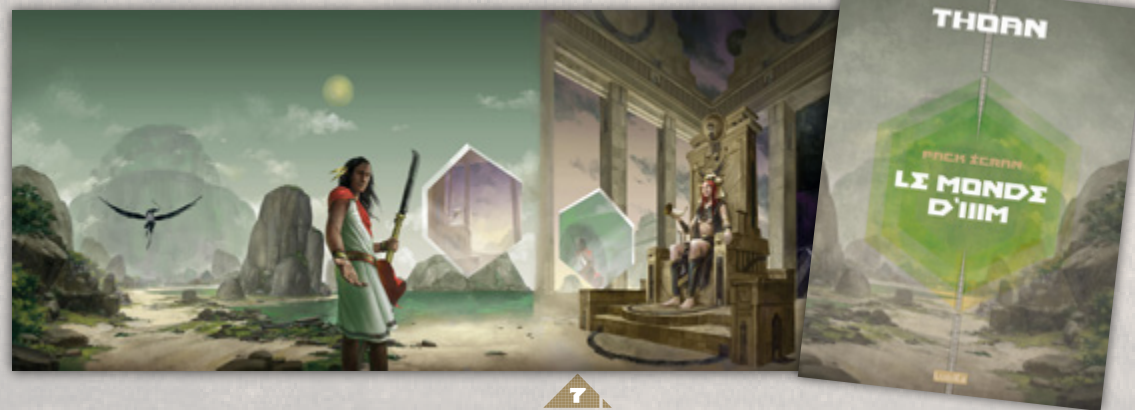


LIVRE 2 : AVENTURES DANS LES MONDES DE LA SAGA

Thoan, Aventures dans les mondes de la saga est le livre de backgrounds et de campagnes (d'environ 190 pages) permettant de mettre en scène les trois mondes principaux des romans : le monde à étages, le monde-piège, le monde lavalite. Une grande épopée de huit scénarios plonge les personnages dans ces mondes, à la recherche d'un artefact légendaire et dans les complots de figures majeures de la saga. Elle se déroule après les intrigues des romans.

PACK ÉCRAN

Le pack écran regroupe l'écran du MJ orné d'une somptueuse fresque unissant les couvertures des livres réalisée par Dogan Oztel ainsi qu'un scénario original : Le Monde d'Ijim.





THOAN, LES DOSSIERS JOUEURS

Thoan, les dossiers joueurs sont la version « deluxe » des feuilles de personnage. Outre des espaces plus généreux pour gérer son Thoan et son évolution, ils contiennent les points de règles essentiels et surtout des éléments de background pour se glisser encore plus facilement dans la peau d'un Thoan.

LIURETS " MONDE-AVENTURE "

3 livrets «Monde Aventure» au format PDF pour confronter les PJ à trois nouveaux cosmos privés détaillés spécifiquement pour la campagne. Des scénarios que nous espérons pouvoir vous proposer si cette campagne va le plus loin possible dans un beau livre imprimé en édition prestige intitulé THOAN MILLE MONDES.



L'INTÉGRALE THOAN

Même si cet ouvrage ne constitue pas un élément de JDR à proprement parler, il est la source première de THOAN. C'est pour cela que nous le considérons comme faisant partie de la gamme. *L'intégrale Thoan* des éditions Mnemos regroupe les sept romans de la saga dans une édition prestige.



SI LA CAMPAGNE DE FINANCEMENT PARTICIPATIF DÉPASSE NOS ATTENTES, NOUS RÊVONS DE POUVOIR VOUS PROPOSER PLUSIEURS ENRICHISSEMENTS MAJEURS À LA GAMME THOAN

Représentation de la gamme idéale en cas de déblocage de tous les objectifs. Rendus de la gamme non contractuels.



LE 23 JUIN
LA TROMPE DE SHAMBARIMEN RÉSONNE
LA PORTE HEXAGONALE S'OUVRE

INCARNEZ LES THOANS,
LEUR PUISSANCE COMME LEUR CÔTÉ SOMBRE
AVEC UNE TECHNOLOGIE DEVENUE MAGIE
AFFRONTÉZ LES MILLE DANGERS ET ÉNIGMES
DES COSMOS PRIVÉS

AVEC THOAN, LE JEU DE RÔLE
DE LA SAGA DES HOMME-DIEUX
D'APRÈS L'ŒUVRE DE PHILIP JOSÉ FARMER

VIVEZ L'AVENTURE XXL !

PROPULSÉ PAR ABSTRACT DONJON
LE SYSTÈME DE JEU
SIMPLE ET INNOVANT
TACTIQUE ET NARRATIF

