

THOAN

KIT DE PRÉSENTATION

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 CE KIT DE PRÉSENTATION

Ces pages sont extraites de THOAN. Elles permettent de découvrir la création de personnages, la création d'une lignée, les conseils d'interprétation d'un Thoan et les principes de base des règles. Elles ne constituent pas une présentation complète de ces éléments, seulement leur fondement principal. Pour leurs développements, compléments, détails, exemples et intégrations avec l'univers de jeu, il est nécessaire de se reporter au livre de base de THOAN.



1. LE MACROUNIVERS

LES UNIVERS ARTIFICIELS

L'univers de THOAN est un multivers : il repose sur un principe de mondes adjacents. Les Seigneurs thoans ont créé plus de mille deux cents cosmos privés grâce à leurs incroyables machines et une multitude de portes thoannes permettent de voyager de l'un à l'autre. Les Thoans sont les héritiers d'une histoire multimillénaire, mais, bien qu'immortels, ils en ont oublié la majeure partie et ne s'intéressent plus guère à leur passé. Si les sources historiques fiables sont rares, certaines informations récurrentes convergent néanmoins.

L'AUBE DES TEMPS (IL Y A 29 886 ANS)

Les premiers écrits identifiés sur Gardazrintrah (la planète natale des Seigneurs thoans) remonteraient à environ 30 000 ans. Les Thoans auraient longtemps lutté contre deux autres espèces dans la course à l'évolution avant d'éliminer finalement leurs opposants. Plusieurs sources citent une maladie, le ventre-pierre, qui rendit les Thoans stériles : ils frôlèrent l'extinction. Le remède à leur mal fut découvert in extremis et mena à d'autres innovations dans le domaine de la santé. C'est à cette époque que le célèbre Seigneur Shambarimen trouva la formule de la jeunesse éternelle : les Thoans cessèrent alors de mourir de causes naturelles.

L'ÈRE DES ROIS (IL Y A 21 679 ANS)

Avec l'immortalité débuta un temps d'intenses évolutions scientifiques. Il ne restait que quelques milliers de Thoans sur la planète, mais ils étaient experts en médecine et en biologie. Ils améliorèrent leur ADN et leurs corps. Ils créèrent des esclaves humains en laboratoire et bâtirent des palais majestueux. Leur technologie fit des bonds de géant : ils explorèrent l'espace, inventèrent des portes permettant de rallier instantanément deux points distants, puis deux Seigneurs célèbres (Orc et Urizen) conçurent une machine à même de fabriquer un univers de toutes pièces. Le tout premier cosmos artificiel thoan fut la Terre, une copie exacte de Gardazrintrah, fabriquée voilà 20 000 ans. Les Thoans la peuplèrent d'humains conçus à leur image. Cette fois, ils n'étaient plus de simples rois : ils étaient devenus l'équivalent de dieux.

LA GUERRE DES THOKINAS (IL Y A 19 494 ANS)

En fabriquant leurs premiers univers, les Thoans se heurtèrent aux Thokinas, une autre espèce intelligente, d'un niveau technologique aussi avancé que le leur. Sur ce bref épisode de l'histoire, les récits se contredisent. Même ceux qui ont participé au conflit restent évasifs, la mémoire défaillante, incapables de tomber d'accord sur l'apparence même de ces êtres aujourd'hui devenus légende. La guerre dura quatre ans et les Thoans exterminèrent tous les Thokinas. Ils perdirent en retour une base de données indispensable à la construction de nouvelles machines de création d'univers.

L'ÂGE D'OR (IL Y A 19 490 ANS)

Après la guerre commença une ère magnifique. Presque tous les cosmos privés thoans furent créés durant les millénaires qui suivirent. Les Thoans ne pouvaient plus fabriquer de machines, mais ils en possédaient encore plusieurs centaines. Hélas, les rivalités s'intensifièrent pour leur possession.

La multiplication des cosmos privés mina le pouvoir central de Gardazrintrah. Les chicaneries entre Seigneurs devinrent des conflits puis des guerres cosmiques. Les portes inter-univers devinrent moins sûres, furent verrouillées et dotées de pièges. Le grand Shambarimen perdit la vie et de nombreux Thoans se ruèrent sur son cosmos pour le dépouiller de ses secrets. Une simple dispute familiale entre Los et son fils Orc le Rouge dégénéra en guerre totale qui entraîna la destruction de plusieurs mondes. L'immortalité pesa sur les esprits, aussi : les troubles psychologiques des Seigneurs s'affirmèrent, leurs amnésies aussi.

LA RÉVOLTE DES CLOCHES NOIRES (IL Y A 10 009 ANS)

Les Seigneurs cherchèrent une solution pour stocker leurs souvenirs qui périssaient avec le temps, mais les réceptacles qu'ils créèrent pour cela sévillèrent à la conscience et volèrent leurs corps. Les Thoans perdirent ainsi leurs plus grands scientifiques et la lutte qui s'ensuivit se teinta de paranoïa. Les Seigneurs ont-ils vraiment vaincu les Cloches Noires ? Certes, ils piégèrent presque toutes les Cloches Noires dans un monde prison...

mais cinquante échappèrent à ce sort, détruisirent les dernières machines de création ainsi que la planète originelle des Thoans, et s'évanouirent dans les mondes adjacents. Ce conflit mena la civilisation thoanne à la dispersion, il y a environ 10 000 ans de cela.

LA DISPERSION (IL Y A 9 787 ANS)

Gardazrintrah, le monde originel des Thoans, était la graine d'où avaient poussé les branches de leurs mondes. Lorsque la planète fut ravagée par le Feu-Qui-Ne-s'Éteint-Pas et scellée à tout jamais, l'ultime maillon qui reliait encore les Seigneurs céda. Les Thoans possédaient mille mondes, mais plus de foyer. Les quelques milliers de Thoans survivants s'éparpillèrent dans le millier d'univers restant.

DE NOS JOURS

Les Thoans propriétaires de mondes ont activé toutes les sécurités de leurs palais ; les autres errent entre les univers en quête d'une opportunité pour en dérober un.

« C'est ici que tout commença, où notre race devint grande et forte...

Et c'est ici que tout finit, où notre race devint vile et sournoise.

Mais que faudrait-il pour qu'à nouveau s'ouvrent les portes ?

Pour qu'à nouveau la prospérité et le chemin de notre race se croisent ? »

Extrait de L'Agonie de Sotho

QUELQUES MIL- LIERS DE SEIGNEURS THOANS

Les personnages-joueurs (PJ) appartiennent à la race des Seigneurs – ils sont des Thoans.

MI-HUMAIN, MI-DIVIN

À l'Aube des Temps, les Thoans étaient semblables aux humains qui peuplent désormais leurs mondes – des êtres inférieurs. Aujourd'hui, ils bénéficient d'une jeunesse éternelle et d'un savoir démesuré ; ils sont l'égal de dieux.

Du moins, c'est ce dont ils tentent de se persuader.

Leurs esprits se brouillent et leur passé se perd dans les limbes de leurs souvenirs. Surtout, en dépit d'un savoir scientifique colossal, trop de sagesse s'est perdue au fil des ères. Leur statut divin ne tient qu'à un fil : il y a eu trop de secrets, de rivalités, de défiance, de guerres entre les Seigneurs ; les terribles et insidieuses Cloches Noires ont décimé trop de scientifiques, détruit trop de machines et effacé trop de données fondamentales. Les Thoans d'aujourd'hui préféreraient mourir que de l'avouer, et pourtant : en comparaison des Anciens de leur peuple, ils sont ignares. Ils utilisent leur fabuleuse technologie sans maîtriser les préceptes de son fonctionnement. Aux manettes d'un monde, doté d'objets thoans, un Seigneur est tout puissant ; déchu de son trône, il n'est plus rien.

LES GÉNÉRATIONS

Les familles thoannes sont atypiques : tous les Seigneurs ont l'apparence de leurs trente ans et il est impossible de discerner à l'œil nu la différence d'âge entre deux Thoans nés à des millénaires d'intervalle.

Des Anciens vivent encore (voire même une poignée d'Éternels) : des contemporains de Shambarimen déjà présents lorsque le savant trouva la formule de l'immortalité. Ces Seigneurs ont plus de vingt mille ans et sont l'équivalent de vieux éléphants que l'on chasse pour leurs secrets. Traqués par les jeunes générations pour leur savoir présumé, l'esprit embrumé par les millénaires, ils sont des reliques, l'ombre de ce qu'ils étaient.

Les Faiseurs d'Univers sont des Seigneurs nés après la guerre des Thokinas. Ils ont entre quinze et vingt mille ans. Ils représentent la génération de l'Âge d'Or, ont créé des univers sur lesquels ils règnent encore parfois aujourd'hui. Ils veillent jalousement sur leurs savoirs et les reliquats de technologie qu'ils sont parvenus à sauvegarder.

Mais de nombreux Seigneurs contemporains ont vu le jour après la Dispersion et ne sont âgés que de quelques millénaires – les Anciens les surnomment les Barbares. Ce sont des Seigneurs revanchards, les oubliés de leur civilisation. Les légendes racontent tant de merveilles sur l'Âge d'Or qu'ils ont la sensation d'être nés trop tard et d'avoir été spoliés par les Anciens. Ils n'ont jamais pu créer leurs propres mondes, car les machines sont depuis longtemps perdues.

L'ÉTAT D'ESPRIT THOAN

Les Thoans ont échoué en tant que civilisation et sont aujourd'hui une somme d'individualités à l'ego démesuré. Ils ne peuvent tolérer d'être mis en échec, ce qui les amène à accorder beaucoup de valeur à leurs ennemis. Ils aiment les mettre au défi, se jouer d'eux, les pousser dans leurs retranchements et montrer leur supériorité à leur rencontre. Lorsqu'ils s'emparent de leurs adversaires, les Seigneurs les traitent luxueusement puis leur accordent une mort grandiose. Il existe même entre eux une sorte de règle du jeu mortelle – le « code du défaut implicite » – qui pose comme axiome qu'il existe toujours un défaut dans tous les pièges thoans ainsi qu'une sortie dans toutes les prisons... pour qui se révèle assez brillant ou astucieux.

L'immortalité pèse sur les esprits thoans. Plus un Seigneur est âgé et plus il souffre de troubles psychologiques, d'amnésie, de solitude ou tout simplement d'un ennui insondable.

Tous les caractères et toutes les personnalités coexistent : certains n'ont plus aucun honneur quand d'autres n'ont qu'une parole et ne la renieraient pour rien au monde ; certains sont orgueilleux et mauvais quand d'autres prennent leurs rôles divins au sérieux, se fixent des objectifs fabuleux, se montrent bienveillants avec les peuples qu'ils dirigent, cherchent à redécouvrir les secrets du passé ou à percer ceux de l'univers.

PLUS DE MILLE MONDES

Mille deux cent quarante-trois cosmos sont recensés par les ordinateurs surpuissants des palais thoans... et bien d'autres sont certainement cachés.

LES MONDES

Le plus ancien monde artificiel est la Terre, fabriquée sur l'exact modèle de Gardazrintrah par Orc l'Aveugle et Urizen. C'est le terrible Orc le Rouge qui en est le Seigneur. Les rumeurs prétendent que ce cosmos a été fabriqué en double exemplaire et qu'il existe donc deux Terres.

Le dernier monde thoan fabriqué est Alofbethmin, le Monde à Étages du Seigneur Jadawin : un improbable monde plat constitué de cinq plateaux de plus en plus petits posés les uns sur les autres.

Certains mondes thoans sont de simples planètes gravitant autour d'un soleil ; d'autres ont des formes étranges qui défient les lois de la physique. Certains sont des résidences de luxe ou de petits paradis pour Seigneurs ; d'autres sont des pièges géants, douves disproportionnées protégeant l'accès de palais-forteresse. Certains sont des parcs d'attractions, des musées à l'échelle cosmique, ou forment des expériences scientifiques planétaires ; d'autres ont été ravagés par des changements successifs de propriétaires.

Chaque palais thoan est d'une taille colossale, centre névralgique d'un univers, résidence de luxe ultramoderne. Au contraire, chaque monde est un territoire rustre, peuplé de créatures étranges et d'humains inférieurs au niveau technologique archaïque. Dévidence, la place d'un Thoan est dans un palais à la tête d'un monde, pas à ramper à sa surface... mais encore faut-il accaparer ce trône et s'y tenir.

ET DES MILLIONS DE PORTES

La science thoanne n'a que peu de limites. Elle s'est tant libérée des contraintes physiques qu'elle souffre le luxe de se faire discrète et prend la forme d'objets épurés. Bien souvent, les Thoans dissimulent leur technologie afin de la faire passer pour de la magie auprès des créatures qui peuplent leurs mondes. Bagues, torques et ceintures cachent des appareillages plus complexes qu'ils n'en ont l'air : de puissants lance-rayons, de discrets communicateurs, d'incroyables manipulateurs de gravité ou des baumes de régénération. Mais il n'existe rien dans tous les univers thoans d'aussi primordial et extraordinaire que les portes inter-univers.

Il existe une large variété de portes, les deux plus répandues étant :

- Le cadre hexagonal, placé en amont, qu'il suffit de franchir pour ressortir d'un autre cadre installé en aval ;
- Les croissants thoans, demi-lunes métalliques d'environ soixante-dix centimètres qui fonctionnent en trio : placer deux croissants côte à côte forme un cercle et active la porte. Le voyageur qui se tient dessus est transporté vers le troisième croissant (l'un des croissants reste en amont tandis que l'autre voyage pour reformer le cercle en aval).

Voyager par une porte n'est pas spectaculaire, n'entraîne ni effet de lumière ni malaise. Et pourtant : le macrovers se replie sur lui-même et le Seigneur transite d'un point à un autre.

Hélas, de nos jours, beaucoup de portes sont cachées, verrouillées, ne fonctionnent que dans un sens ou sont piégées. Les paramètres actuels permettent rarement d'en connaître la destination ou d'observer l'autre côté

avant de passer. Localiser, ouvrir et franchir les portes est indispensable pour conquérir des univers et c'est une action récurrente des aventures de THOAN... mais les Seigneurs doivent se montrer d'une extrême prudence (et d'une grande sagacité) pour ne pas y laisser la vie. À moins, bien sûr, de posséder d'extraordinaires artefacts tels que la trompe de Shambarimen, la clef universelle capable d'ouvrir toutes les portes...

LES PRÉCÉDENTES PUBLICATIONS LIÉES À THOAN

Thoan, la saga des Hommes-Dieux de Philip José Farmer est l'un des cycles les plus célèbres de la science-fiction. Sa dernière publication en poche a été réalisée dans les années 80 par Presse-Pocket en sept volumes (*Le Faiseur d'univers, Les Portes de la création, Cosmos privé, Les Murs de la Terre, Le Monde Lavalite, La Rage d'Orc le Rouge* et *Plus fort que le feu*). La série a été éditée en 2018 en version intégrale en un unique volume par les éditions Mnemos intitulé *Thoan, la saga des Hommes-Dieu*. Toute cette matière incroyable forme une profonde source d'inspiration pour le jeu de rôle !

En 1995, l'éditeur Jeux Descartes publiait le jeu de rôle *THOAN, Les Faiseurs d'Univers*, de Léonidas et Orso Vesperini, la première adaptation ludique de cette immense saga. Les joueurs y incarnaient des Terriens ou d'autres créatures artificielles peuplant les mondes thoans (en particulier le fameux Monde à Étages, théâtre de plusieurs romans du cycle de Philip José Farmer). Les personnages des joueurs y luttaient contre les Thoans. Aujourd'hui, *THOAN Le jeu de rôle de la saga des Hommes-Dieux* vous propose un nouveau jeu, différent. Vous n'incarnez pas des créatures artificielles se rebellant contre leurs créateurs : vous jouez un Seigneur Thoan !



2. CRÉER UN THOAN

Un Seigneur thoan est défini par plusieurs attributs : l'ego, les caractéristiques et les traits. Chacun de ces attributs est valorisé par un nombre de dés. L'ensemble du jeu se pratique avec des dés à six faces (D6).



ÉTAPES 1 : L'EGO

Selon le terme consacré de Philip José Farmer, les Thoans sont des hommes-dieux, des êtres humains ayant acquis les pouvoirs de démiurges. Les Thoans se considèrent comme des êtres d'exception, souvent avec une certaine arrogance et un sentiment de supériorité, parfois avec une vision moins tyrannique et plus paternaliste. Ainsi chaque personnage est d'abord illustré par son ego, littéralement « l'image qu'il se fait de lui-même » en tant que Seigneur thoan.

L'ego se présente sous la forme d'une phrase qui commence par la prémisse « En tant que Seigneur thoan ... » suivie d'une formule qui souligne la vision que le personnage a de lui-même en tant qu'être supérieur et la façon dont il se conduit. En voici quelques exemples : « En tant que Seigneur thoan, j'ordonne et on m'obéit, je me relève toujours, j'accorde ma protection à ceux qui en ont besoin, etc. »

Exemple : *Un ego « En tant que Seigneur thoan, je suis un excellent pilote » n'est pas approprié, car le pilotage n'a pas de rapport avec le fait de se sentir supérieur à autrui. Si vous souhaitez typer votre personnage en lien avec le pilotage, vous pourrez choisir plus tard un trait approprié (voir Les Traits).*

Exemple : *Un ego « En tant que Seigneur thoan, je réussis tout ce que j'entreprends » n'est pas approprié, car il pourrait s'appliquer à toutes les actions de jeu et ce ne serait pas très amusant. Profitez plutôt de l'ego pour caractériser votre personnage et lui donner un style.*

L'ego vaut 2D, dans lesquels vous pouvez puiser lorsque vous justifiez que l'ego de votre personnage est en lien avec son action.

Exemple : *La thoanne Ozeral cherche à convaincre des humains d'organiser un grand chantier pour dégager une porte thoanne ensevelie. L'ego d'Ozeral est « j'ordonne et on m'obéit » : la joueuse qui incarne Ozeral peut puiser dans les dés de cet ego pour résoudre cette action.*

ÉTAPES 2 : LES CARACTÉRISTIQUES

Un PJ est aussi défini par quatre caractéristiques : Puissance, Élégance, Raison et Émotions. Le score de chaque caractéristique est composé d'un certain nombre de dés : 4D pour la caractéristique dite « principale », puis 3D, 2D et 1D pour les autres caractéristiques.

Vous puisez dans les dés d'une caractéristique lorsque vous justifiez que celle-ci est en lien avec l'action en cours de votre personnage.

Exemple : *Quand Ozeral cherche à convaincre les humains d'organiser un chantier pour dégager la porte thoanne ensevelie, la joueuse qui l'incarne peut aussi puiser dans ses dés de la caractéristique Émotions.*

ÉTAPES 3 : LES TRAITS

Un PJ est enfin défini par 3 traits qui valent chacun 1D.

Les traits sont des adjectifs ou des mini-descriptions qui permettent, en quelques mots, de spécifier qui est le personnage. Les traits peuvent être de l'ordre de la compétence (Expert en botanique), de relations sociales (Beau parleur), du physique (Colosse), d'une singularité quelconque (Mémoire absolue).

Vous puisez dans les dés d'un trait lorsque vous pouvez justifier que celui-ci est en lien avec l'action en cours de votre personnage.

ÉTAPES 4 : LE ZOA

Terme thoan antique, le zoa est « l'étincelle divine » qui permet à un Seigneur thoan de ne jamais s'avouer vaincu, de vouloir être supérieur aux autres à tout prix. Le zoa vaut 1D.

À n'importe quel moment de la partie, vous pouvez déplacer le dé de votre case Zoa vers n'importe quelle réserve de votre fiche (ego, caractéristiques, traits ou équipements).

ÉTAPES 5 : L'ÉQUIPEMENT

Détaillez avec votre MJ les possessions ordinaires de votre personnage. Ces possessions n'ont pas de dé associé, mais sont des supports narratifs permettant d'utiliser egos, caractéristiques et traits. Ainsi, si votre Seigneur

possède une corde, vous pouvez décrire son utilisation pour franchir un ravin en utilisant des dés puisés par exemple dans la caractéristique Élégance.

Choisissez également 1 équipement des Seigneurs dans la liste de la partie IV du présent ouvrage : il peut s'agir d'un objet (épée thoanne, lance-rayon, etc.), d'un médicament thoan, ou même d'une créature qui accompagne votre personnage. Cet équipement vaut 1D et s'utilise de la même façon qu'un ego, une caractéristique ou un trait.

EXEMPLE DE CRÉATION DE PERSONNAGES

Teresa et Léo s'apprennent à créer leurs personnages pour une campagne de THOAN. Ensemble, ils décident d'incarner des membres d'une même fratrie, des enfants de la lignée de Natho (un expert en sciences du mental).

Léo se propose d'incarner Tiriel, l'un des fils du célèbre Natho, frère des Seigneurs Ijim et Zazel mentionnés dans la saga de Philip José Farmer. La lignée de Natho est issue d'une ethnie noire et Léo lui imagine un physique agréable, mais il souhaite avant tout que Tiriel soit très fort mentalement. Dans l'œuvre du poète William Blake, le nom de Tiriel se rapporte à un patriarche qui eut de nombreux enfants. Léo s'en inspire et décide que Tiriel est obsédé par l'idée de lignée et de suprématie thoanne. Il sera un expert en généalogie et se comportera de façon autoritaire.

- **Ego :** Léo imagine avant tout son personnage comme un dur à cuire. Il choisit un ego intitulé « En tant que Seigneur thoan, je me relève toujours ».
- **Caractéristiques :** Léo choisit de faire de Tiriel un personnage très empathique, fort mentalement, adepte de l'hypnose, qui laisse parler son instinct plus que sa réflexion. Sa caractéristique principale sera donc Émotions. Il place 2D en Puissance, 3D en Élégance, 1D en Raison et 4D en Émotions.
- **Traits :** Léo choisit les traits « Généalogiste », « Techniques d'hypnose » et « Autoritaire ».

Teresa décide d'incarner Riima, sœur de Tiriel.

Teresa a envie d'avoir un personnage avec des yeux extraordinaires. Elle imagine que Riima aura des yeux d'un violet éclatant, contrastant avec sa peau noire, capable de voir la nuit ou de distinguer différents spectres lumineux. Bien sûr, étant donné sa famille, Riima sera aussi douée en techniques de manipulation.

- **Ego :** Teresa choisit d'intituler son ego « En tant que Seigneure thoanne, j'obtiens les informations que je veux connaître ».
- **Caractéristiques :** Teresa décide de faire de Riima une savante vive et agile : elle met 1D en Puissance, 3D en Élégance, 4D en Raison et 2D en Émotions.
- **Traits :** Teresa choisit les traits « Vivacité d'esprit » et « Manipulatrice ». Après hésitation, elle choisit en troisième trait « Gracieuse ».

QUESTION D'ATMOSPHÈRE

Pour une bonne ambiance à la table de jeu, il est important que le meneur de jeu, les autres joueurs et vous-même échangiez sur l'atmosphère que vous comptez établir à la table de jeu. Tout est possible :

- Les romans de Philip José Farmer décrivent certains Thoans loyaux et respectueux (Luvah ou Manathu Vorcyon) ou d'autres capables d'évolution et de rédemption (Jadawin ou Anania). Vous pouvez décider d'interpréter des Seigneurs qui ont conservé un bon fond ou qui ont réalisé avec le temps le déclin moral de leur espèce.
- Mais il est vrai que beaucoup de Thoans de la saga sont vils et sournois. Si tout le monde est d'accord, vous pouvez décider d'interpréter des Seigneurs « à la Philip José Farmer » : des personnages individualistes, qui ne seront unis que par intérêt.
- Une thématique forte de la saga est la famille et il vous est vivement conseillé de lier vos personnages par des liens du sang – un bon moyen de former une communauté en dépit des rivalités.

3. FORMER UNE FAMILLE

Sans que le jeu ne l'impose, il est vivement conseillé à l'ensemble des joueurs de lier leurs personnages par les liens du sang : la thématique de la famille est récurrente dans l'œuvre de Philip José Farmer et cela vous offre de nombreuses possibilités d'interactions passionnantes à explorer en jeu. Ce chapitre vous guide dans la création d'une cellule familiale en trois étapes.



GÉNÉRALITÉS

Les Seigneurs sont dotés d'une jeunesse éternelle. Cela signifie que – en dépit d'une natalité extrêmement faible – les familles thoannes sont très vastes.

Dans une majorité de cas, à cause de leur vie dispersée et des faibles échanges entre eux, les Seigneurs ignorent le sort des membres de leur famille. Beaucoup d'entre eux vivent reclus et restent désinformés de ce qu'il se passe dans les autres univers. Mais parfois, certains Seigneurs vivent en clan, se partagent le pouvoir sur un même monde... ou demeurent à la botte d'un Ancien, piégés sous la coupe dominatrice de ce parent ou aïeul.

Les relations entre membres d'une même famille peuvent aller d'un extrême à un autre. Dans le roman Les portes de la Création, Jadawin explique que les enfants d'Urizen et Ahania se sont longtemps entendus à merveille et formaient une lignée soudée où régnait l'amour... mais qu'après l'assassinat mystérieux de leur mère (probablement de la main même de leur père) tout bascula. Aujourd'hui, les membres de cette famille n'hésitent pas à s'entretuer joyeusement, brûlant d'une haine quasi-surnaturelle les uns envers les autres.

CRÉER UNE CELLULE FAMILIALE

Et si les PJ appartenaient à une même famille ? De quelle lignée sont-ils les descendants ? Quels sont les membres de leur famille qui gravitent autour d'eux ? C'est ce que ce chapitre vous propose de définir. Vous pouvez formaliser cela sur une Fiche de famille ou sur une feuille volante en dessinant un arbre généalogique.

ÉTAPE 1 : LA LIGNÉE ET SON FONDATEUR

Décidez – collectivement – du fondateur de la lignée des PJ. Vous pouvez par exemple choisir parmi ceux présentés dans la partie IV.

ÉTAPE 2 : LES PERSONNAGES ENTRE EUX

Décidez – collectivement – des liens de famille qui unissent vos personnages.

ÉTAPE 3 : AUTRES MEMBRES DE LA FAMILLE

Créez – collectivement – quelques autres membres de la famille des PJ sous forme de personnages non-joueurs (PNJ). Cela pourra servir en jeu et créer des accroches narratives pour le MJ.

Chaque joueur autour de la table (MJ compris) lance 4D6 successifs dans les tables des Seigneurs thoans. Chaque combinaison dessine les contours d'un PNJ.

4. INTERPRÉTER UN SEIGNEUR THOAN

Les Thoans, aujourd'hui, ne forment plus vraiment un peuple, plutôt un ensemble d'individualités. Au niveau des caractères et attitudes, tout est donc possible et imaginable pour votre personnage. Néanmoins, voici quelques questions que vous pouvez vous poser afin de construire un Seigneur qui soit à la fois intéressant à jouer tout en étant conforme à l'état d'esprit des romans de Philip José Farmer.



L'ÉGO DU PERSONNAGE

Les Thoans sont des « hommes-dieux » : des êtres humains qui se prennent pour des divinités.

Choisir l'égo qui domine votre Seigneur trace donc l'axe majeur du personnage. C'est aussi un excellent guide pour définir ses objectifs : si son ego est « j'ordonne et on m'obéit », le personnage est sans doute obnubilé par le pouvoir qu'il exerce sur autrui ; si son ego est « j'obtiens les informations que je convoite », sans doute va-t-il accorder beaucoup d'importance au fait de récolter des données. Quoi précisément ? Pourquoi ? À vous de le définir.

Le choix de l'égo dessine aussi la façon dont le personnage vit sa supériorité par rapport aux autres espèces : on perçoit bien que « j'ordonne et on m'obéit » est bien plus hautain et orgueilleux que « je protège ceux qui en ont besoin » (ce second ego étant paternaliste, certes, mais beaucoup moins méprisant). Prenez ces nuances en compte lorsque vous imaginez l'égo de votre Seigneur afin de définir si son statut d'être supérieur l'a corrompu ou s'il reste une part d'humanité en lui.

LA LIGNÉE DU PERSONNAGE

Une large majorité des Thoans d'aujourd'hui descend, d'une façon ou d'une autre, de quelques dizaines de grandes lignées d'immortels. Si vous n'avez pas imaginé une cellule familiale avec les autres joueurs, vous pouvez décider seul(e) de quelle lignée descend votre personnage : cela peut vous aider à lui donner un style et une direction narrative, soit en allant dans le sens de la famille, soit en se posant en rebelle d'une certaine éducation reçue.

LA GÉNÉRATION DU PERSONNAGE

Vous êtes libre de choisir l'époque de naissance de votre personnage – cela n'apporte ni avantage ni désavantage en termes de jeu, mais vous donne des orientations narratives. Ce qui est sûr, c'est que votre personnage n'est pas aujourd'hui le plus puissant des Seigneurs : s'il est âgé, il a oublié son savoir ou en a été dépossédé ; s'il est plus jeune, il n'a peut-être jamais eu accès à certaines connaissances. Vous êtes libre de dire que votre personnage ne

se souvient pas lui-même de sa date de naissance : après tout, une très grande partie des Seigneurs a oublié le moment exact de sa venue au monde.

LES ANCIENS

Chez les Thoans, le terme « Ancien » se réfère à des individus qui sont nés au plus tôt à l'époque de l'invention de l'immortalité (il y a plus de 22 000 ans), au plus tard lors du conflit contre les Thokinas (il y a un peu moins de 20 000 ans).

- **De nos jours** : Il est bien rare de trouver de tels Seigneurs, mais il en existe encore. On qualifie « d'Éternels » ceux qui vivaient déjà quand Shambarimen mit au point la formule de l'immortalité ; ceux-là ont été les derniers à voir leurs parents mourir de vieillesse. Ce sont l'équivalent de vieux éléphants ou de vieilles baleines que l'on chasse pour leurs secrets. Traqués par les plus jeunes Seigneurs pour leur savoir présumé, l'esprit embrumé par les millénaires, ils sont des reliques, l'ombre de ce qu'ils étaient. La plupart des Anciens sont très troublés psychologiquement. Ils ont oublié leur enfance, leurs parents ou l'existence même des Thokinas. Tout a un parfum de légende pour eux, et peut-être même pensent-ils sincèrement vivre depuis toujours et être une divinité issue du néant.
- **Jouer un Ancien** : Votre personnage a plus de vingt mille ans : autant dire que son esprit est complètement saturé d'expériences diverses. Il sait tant de choses qu'il ne sait plus rien. Peut-être a-t-il été quelqu'un d'important, un grand scientifique ou un Seigneur puissant, mais cela remonte à loin et sa mémoire lui joue des tours. L'histoire thoanne est une histoire de déchéance : jouez-le fatigué, décalé, en partie amnésique, un fantôme des temps passés. Et en même temps – sous la gangue qui s'est accumulée sur lui au fil des millénaires – sans doute reste-t-il un bout d'éclat, un reste de savoir utile, l'étincelle d'un dieu.
- **Thoans célèbres** : Manathu Vorcyon fait partie de cette génération d'Anciens. Elle demeure une grande philosophe ainsi qu'une habile

savante, et dispose d'artefacts antiques, mais elle a dû subir une intervention au cerveau et parle aujourd'hui des Thokinas comme d'êtres légendaires alors qu'elle a combattu contre eux et qu'elle est née bien avant que les Thoans ne les découvrent.

LES FAISEURS D'UNIVERS

Avant l'invention des machines de création d'univers, les Thoans limitaient drastiquement leur natalité, par manque d'intérêt pour leur descendance, mais aussi de crainte de saturer leur planète, Gardazrintrah. Lorsqu'ils gagnèrent la capacité de fabriquer leurs propres cosmos et que les Thokinas décimèrent leurs rangs, la natalité remonta d'un cran et l'Âge d'Or vit l'apparition d'une nouvelle génération de Thoans. Ces Thoans représentent environ la moitié de ceux qui vivent encore à ce jour – des individus qui sont nés après la guerre des Thokinas, mais avant la révolte des Cloches Noires. Ils ont donc entre 10 000 et 20 000 ans environ. Ils créèrent des univers ou appartiennent à des familles puissantes qui possédaient de tels cosmos.

- **De nos jours :** Votre Seigneur a été dépouillé de ses biens et/ou déchu de sa famille à un moment ou un autre de son existence. Les Anciens se faisant rares, la vie de votre personnage se déroule sur le qui-vive. Les jeunes générations se montrent encore plus agressives envers lui qu'il ne l'était avec ses parents – de son temps, on respectait encore les Anciens et la vie des Seigneurs était sacrée. Aujourd'hui, le conflit larvé entre les Thoans est devenu mortel. C'est chacun pour soi. Peut-être a-t-il été un haut personnage à une époque ; peut-être a-t-il été maître d'un monde et détenteur de certains savoirs. Mais si c'est le cas, on lui a volé son monde, on lui a dérobé ses artefacts, on l'a déchu de son statut, ou peut-être l'a-t-on emprisonné si longtemps ou exilé si drastiquement qu'il a fini par oublier ses connaissances.
- **Jouer un Faiseur d'Univers :** Calquez votre personnage sur un archétype de vétéran d'une guerre perdue : pas encore sénile ni totalement amnésique (bien qu'il soit certainement déjà touché par les affres du temps), il était en

première ligne des conflits entre Thoans avant la Dispersion et y a tout perdu.

- **Thoans célèbres :** Orc le Rouge ou Urthona sont des Thoans typiques de cette génération. Ils ont longtemps lutté contre des Anciens pour se faire une place du temps de l'Âge d'Or. Façonnés par cette culture compétitive, ils reproduisent ce schéma avec les jeunes Thoans d'aujourd'hui, qu'ils méprisent et n'hésitent pas à écraser pour demeurer au sommet de leur domination.

LES BARBARES

Sont désignés ainsi par les autres Thoans tous les Seigneurs nés après l'éveil des Cloches Noires, et – encore plus tard – après la Dispersion. Ils ont moins de 10 000 ans.

- **De nos jours :** Ce sont les Seigneurs les plus jeunes et les plus béotiens : ils savent se servir des appareils thoans mais n'ont jamais appris les principes scientifiques sur lesquels ils reposent. Ce sont généralement des Seigneurs agressifs qui ont la sensation d'avoir été les oubliés de leur civilisation. Les légendes racontent tant de merveilles sur les millénaires précédents qu'ils ont la sensation d'être arrivés après la fête et d'avoir été spoliés par les Anciens. Revanchards, ils aspirent plus que tout à obtenir ce que les mythes racontent ; ils souhaitent être les dieux qu'ils ont toujours rêvé d'être.
- **Jouer un Barbare :** Les Seigneurs de cette génération ont l'état d'esprit le plus compétitif. Votre personnage a tout à acquérir et à prouver. Il mérite tellement mieux et plus que ce qu'il a ! Les Anciens et ceux de l'Âge d'Or ont profité de toutes les merveilles et ne lui ont laissé que des miettes, mais il est bien décidé à découvrir leurs secrets et à s'emparer de leurs univers.
- **Thoans célèbres :** Vala la Rousse ou Arwoor sont des Barbares typiques. Ce sont l'équivalent de « gosses de riches » à l'échelle cosmique. Caractériels ou prétentieux, ils ne se sont pas « faits » comme leurs parents, mais croient leur être supérieurs. Même s'ils ont su évoluer, Jadawin et Anania sont aussi de cette génération. Jadawin était un Thoan aussi détestable

que ses pairs avant de perdre la mémoire et d'être rééduqué par sa vie de Terrien. Quant à Anania, c'est sa rencontre avec Kickaha qui a infléchi sa trajectoire morale.

L'OBJECTIF DU PERSONNAGE

Qu'est-ce qui peut bien motiver un être âgé de plusieurs millénaires ? De quoi a-t-on envie lorsqu'on appartient à une espèce supérieure ? Voici quelques idées toutes « thoannesques » pour mettre la touche finale à votre personnage.

UN MONDE

L'objectif qui est sans doute valable pour n'importe lequel des Seigneurs est d'être détenteur de son propre univers.

- Cela répond d'abord à un besoin primaire de sécurité : avoir un toit sûr, un confort sans limite, de quoi se nourrir à volonté. De nos jours, un Seigneur qui ne possède pas son monde en est réduit à errer au hasard sur les mondes des autres : non seulement s'agit-il d'une situation souvent dangereuse, mais elle est en plus très dégradante pour un Thoan, qui doit survivre parmi des êtres qu'il considère comme inférieurs. Le plus souvent, c'est une torture morale... et une situation particulièrement pénible lorsqu'elle peut durer des siècles ou des millénaires.
- Cela répond aussi à un besoin plus culturel du Thoan, qui est de dominer autrui. Presque tous les Seigneurs s'imaginent issus d'un peuple divin ; depuis sa naissance, on dit à chaque Thoan qu'il fait partie d'une race supérieure, alors il souhaite vivre cette existence de divinité qu'on lui a promise.
- Ajoutez à cela que les règles de progression de personnage imposent au Thoan de contrôler un monde pour que son joueur puisse augmenter ego, caractéristiques et traits, et vous obtenez la base de THOAN : tant que les PJ n'ont pas mis la main sur au moins un cosmos, le plus simple pour vous est de créer un Seigneur qui cherche à s'emparer d'un univers.

LA QUÊTE

Si l'acquisition d'un univers peut sembler représenter la quête ultime, il est pourtant possible pour un personnage de rechercher d'autres choses :

- **Une machine de création d'univers :** cet objectif était celui de la plupart des Seigneurs pendant l'Âge d'Or. Une machine de création permet au Thoan, non seulement de posséder un monde, mais en plus d'en être le créateur, de A à Z ! En théorie, toutes les machines ont aujourd'hui été détruites. En reste-t-il encore une ou deux, cachées entre les univers ?
- **Un artefact :** de nombreux savants thoans ont créé des objets uniques et puissants qui n'ont jamais été reproduits ; aujourd'hui, plus personne n'est en mesure d'en comprendre les principes fondamentaux. La célèbre trompe de Shambarimen, par exemple, ferait un excellent objet de quête pour un personnage... mais le célèbre savant a créé bien d'autres merveilles !
- **Un autre Thoan :** les motivations qui pousseraient un personnage à en rechercher un autre sont multiples. Cela pourrait être l'amour – pour quoi pas ? Plus probablement, cela pourrait être la vengeance et la haine – une volonté inextinguible d'abattre un ennemi héréditaire. Ou bien le personnage, objet de la quête, possède-t-il une connaissance ou une relique que votre Seigneur convoite ?
- **Une information :** un code secret de contrôle d'un palais, l'emplacement de l'unique porte menant dans un lieu important, les plans d'un appareillage puissant, etc.

UNE SITUATION PERSONNELLE

Peut-être que ce qui motive votre personnage est quelque chose de plus intime, un élément lié à son histoire personnelle ou à son caractère ?

- Le personnage peut rechercher sa mémoire perdue, ou son corps qu'on lui a volé.
- Un Seigneur peut être en proie à un ennui si profond qu'il est justement à la recherche d'un but dans la vie. Cherche-t-il juste à se sentir vivant, à se confronter aux autres et à prendre des risques énormes, uniquement dans le but de sentir palpir son cœur ?

- Au contraire, le Thoan est peut-être menacé par quelque chose ou quelqu'un (un autre Thoan plus puissant que lui, une créature terrible) ? Est-il en sursis, en quête d'un remède à un poison lent, ou privé de drogues d'immortalité et rattrapé par l'âge ?
- Peut-être agit-il pour tenir parole, rembourser une dette, ou remporter un pari cosmique ?
- Peut-être agit-il par passion, s'il en possède encore, pour un sujet précis ? Rêve-t-il de faire une découverte extraordinaire, de mener à bien un projet scientifique fou, de compléter une collection malsaine ?

OBJECTIF LIÉ AU MONDE-AVENTURE PROPOSÉ

Enfin, chaque monde thoan est une opportunité de creuser les motivations du personnage qui s'y rend. Chaque campagne propose des enjeux concrets liés au monde qui est mis en scène. Vous êtes fortement invités à en discuter avec votre MJ. Préciser les motivations de votre personnage en lien avec l'univers dans lequel il pénètre permet de justifier sa présence dans l'histoire et donne des garanties solides concernant l'intérêt ludique que vous trouverez dans les scénarios.



S. LES RÈGLES DU JEU

Dans la plupart des jeux de rôle, un joueur lance ses dés au fil de la partie pour savoir si son personnage réussit telle ou telle action. Au lieu de cela, à THOAN, chaque joueur lance tous ses dés en début de partie et cela constitue des réserves de dés dans lesquelles il puise pendant l'aventure.

En début de partie, lancez les dés correspondants à chaque élément de votre fiche de personnage et placez-les dans les zones prévues à cet effet : cela forme vos réserves de dés. Il est important de bien associer chaque réserve de dés à l'élément qu'elle représente.

Pendant la partie :

- Vous dépensez des dés de votre fiche pour que votre personnage surmonte des obstacles, vainc ses adversaires lors de combats ou remporte des défis ;
- Vous diminuez la valeur de certains de vos dés lorsque votre personnage est victime de différents types d'agression (cela peut mener à l'élimination de ces dés).

Les Thoans sont des êtres calculateurs qui ne laissent rien au hasard. La résolution des actions n'est pas basée sur la chance, mais sur des choix tactiques : à chaque action importante, vous devez choisir quels dés de votre fiche vous utilisez. Peu à peu, vos réserves s'épuisent. Votre Seigneur atteindra-t-il ses objectifs avant que vous ne tombiez à cours de dés ?



RÉSoudre LES ACTIONS

Les règles distinguent trois types de cas :

- **Les obstacles** sont généralement passifs et représentent une difficulté à laquelle les personnages sont confrontés. Pour que votre personnage « surmonte l'obstacle », vous devez dépenser des dés puisés dans les réserves de votre fiche de personnage.
- **Les combats** sont des affrontements physiques. Vous devez dépenser des dés de vos réserves pour vaincre des ennemis... mais en plus votre personnage risque de prendre des dommages en retour ! Certains adversaires spéciaux lui donneront bien du fil à retordre.
- **Les défis** sont d'autres types d'oppositions, non armées, mais qui peuvent néanmoins heurter votre personnage dans sa chair, son âme ou son amour-propre. Là encore, vos dés serviront à vaincre ces difficultés et encaisser divers types de dommages.

OBSTACLES

Si votre personnage se heurte à une difficulté, le MJ simule cela via un obstacle. Il peut s'agir d'une porte verrouillée qui interdit l'accès à une pièce convoitée, d'un endroit à fouiller pour trouver un indice, etc. Un obstacle a une valeur en dés, plus ou moins élevée selon sa difficulté. Lorsque le MJ décrète un obstacle :

- Il lance devant vous un nombre de dés égal à la valeur de l'obstacle ;
- Vous décrivez les actions de votre personnage et dépensez des dés de vos réserves afin d'éliminer ceux de l'obstacle.

Il n'y a pas d'ordre pour déterminer qui agit en premier : tous les joueurs prennent la parole comme ils le souhaitent et peuvent réagir librement aux descriptions des autres, voire même rebondir dessus. Pour éliminer un dé d'obstacle, vous dépensez un ou plusieurs de vos propres dés pour égaler ou surpasser la valeur de l'obstacle. Il n'y a que deux règles à respecter :

- Vous devez décrire l'action de votre personnage ;
- La description doit justifier la provenance des dés que vous dépensez.

Vous pouvez puiser vos dés :

- Dans la réserve d'égo (si vous justifiez en quoi l'égo de votre personnage est impliqué dans l'action en cours) ;
- Dans les réserves de caractéristiques (si vous justifiez comment le personnage fait preuve de puissance, d'élégance, de raison ou d'émotions) ;
- Dans les réserves de traits (si vous justifiez comment le trait avantage le personnage dans l'action) ;
- Dans les réserves d'équipements (si vous racontez l'utilisation de l'objet dans l'action en cours).

Pour surmonter un obstacle, vous pouvez utiliser autant de dés que vous le souhaitez, de n'importe quelles réserves de votre fiche, tant que vous le justifiez.

L'obstacle est surmonté quand la valeur des dés dépensés est égale (ou supérieure) à la valeur des dés de l'obstacle. Si la somme dépensée est plus élevée que celle des dés de l'obstacle, les points excédentaires sont perdus. Les dés dépensés sont défaussés.

Exemple : *Un garde fait des rondes régulières devant l'accès d'une salle dans laquelle les personnages désirent se rendre. Les PJ sont cachés en embuscade. Le MJ décide que passer ce garde est un obstacle à 1D.*

- *En puisant dans votre réserve de Puissance, vous pouvez dire : « Dès qu'il a le dos tourné, je lui saute dessus et l'assomme d'un coup sec. »*
- *En puisant dans votre réserve d'Élégance, vous pouvez dire : « Dès qu'il a le dos tourné, je me faufile en toute discrétion, aussi silencieux qu'un chat. »*
- *En puisant dans votre réserve d'Émotions, vous pouvez déclarer : « Je m'approche comme si j'avais le droit d'être là. Je me fais passer pour un membre de la famille du maître des lieux et je le baratine pour qu'il me laisse passer. »*
- *En puisant dans votre réserve de Raison, vous pouvez proposer : « Je compte précisément le temps qu'il met à faire ses rondes et calcule le temps exact qu'il me faut pour faire le parcours jusqu'à la porte. Une fois que j'ai tout mémorisé et planifié mes mouvements, il me suffit d'y aller au bon moment... »*

Bien sûr, toutes les situations ne permettent pas l'usage de toutes les réserves de dés : même avec toute l'imagination du monde, il est difficile d'assommer quelqu'un avec sa Raison ou de convaincre quelqu'un avec son Élégance. Néanmoins, l'un des grands plaisirs du jeu est de chercher comment exploiter les talents de votre personnage face à une situation donnée. Utilisez vos egos, vos caractéristiques, vos traits et vos équipements du mieux que vous le pouvez !

COMBATS

La simulation d'un combat ressemble à la façon dont on gère les obstacles, à deux exceptions près :

- Le temps est découpé en « tours » d'action, et lors d'un même tour vous ne pouvez utiliser qu'un certain nombre de dés à la fois ;
- L'obstacle est ici une adversité et le personnage risque de subir des dommages !

Lorsque le MJ décrète un combat :

- Il lance les dés de l'adversité devant vous en précisant bien à quelle adversité correspond chaque dé ou groupe de dés.
- Vous décrivez les actions de votre personnage et dépensez des dés de vos réserves pour éliminer les dés d'adversité, de la même façon que pour les obstacles... mais dans un même tour, vous ne pouvez utiliser qu'un seul dé par réserve de votre fiche (1D d'égo et/ou 1D de caractéristique et/ou 1D de trait et/ou 1D d'équipement), soit 4D en tout au maximum.

Si, à la fin du tour – c'est-à-dire quand chaque joueur a joué – tous les dés adverses sont éliminés, les personnages ont remporté le combat. La victoire dépend du type de conflit et de vos descriptions. Cela peut correspondre à terrasser un adversaire ou à l'assommer, à provoquer sa fuite ou sa reddition, etc. Mais s'il reste des dés à l'adversaire, alors celui-ci occasionne des dommages aux personnages. Puis vient un nouveau tour des joueurs...

ENCAISSER LES DOMMAGES

Le nombre de points de dommages et leur type sont

précisés dans les statistiques de l'adversaire. Les dommages ne correspondent pas à des dés, mais à un nombre fixe. Les encaisser revient à soustraire ce nombre à un ou plusieurs dés d'une réserve indiquée. Il est possible de les répartir entre plusieurs dés ou de concentrer tous les dommages sur un seul dé. Par exemple, si votre personnage encaisse 2 points de dommages en Puissance, vous pouvez diminuer de 1 point la valeur de deux dés ou réduire la valeur d'un seul dé de 2 points. Si la valeur d'un dé est réduite à zéro, ce dé est éliminé.

ÊTRE HORS COMBAT

Si votre personnage n'a plus de dé dans l'une de ses réserves de caractéristiques, il est blessé ou épuisé, mais il peut encore agir.

Mais si votre personnage doit encaisser des dommages dans une réserve qui est vide, alors il est mis hors de combat. La manière dont il est vaincu dépend de la scène et de vos descriptions, mais concrètement cela signifie qu'il ne peut plus agir jusqu'à la fin de la scène en cours et que ses compagnons doivent se débrouiller sans lui. Si le personnage est seul, il est à la merci de son adversaire, qui peut l'achever ou le capturer, au choix du MJ.

À la fin du combat, si cela est en accord avec l'histoire, votre personnage se remet du choc et se relève. Sa situation est désormais délicate puisque l'une de ses caractéristiques est vide.

Il est possible aux autres personnages de l'aider à se remettre sur pied. Les joueurs concernés doivent pour cela vaincre un obstacle à 1D qui représente l'état de votre personnage (par exemple en décrivant des soins appropriés). Si l'obstacle est vaincu, vous regagnez immédiatement 1D de la caractéristique vide ayant mené à la mise hors combat de votre personnage. Lancez ce dé et placez-le sur la case de la caractéristique concernée.

DÉFIS

Les défis regroupent tous les autres conflits au cours desquels les personnages peuvent se voir diminués, que ce soit dans leur chair, leur âme ou leur amour-propre. Par exemple, affronter la nature hostile d'un monde thoan ou une violente campagne de diffamation sont des défis. Du point de vue des règles, résoudre les défis fonctionne de la même façon que pour les combats. Certains



défis peuvent occasionner des dommages physiques (affectés aux caractéristiques Puissance ou Élégance), mais ils peuvent aussi réduire la lucidité d'un personnage, affecter son moral, le faire sortir de ses gonds, etc. (caractéristiques Raison ou Émotions).

À noter qu'il n'y a pas de durée type pour un tour de jeu lors d'un défi. Lors d'une course-poursuite, un tour peut correspondre à quelques secondes, mais s'il s'agit d'une traque dans la forêt un tour de jeu peut durer une heure, voire un jour entier. Au MJ de le préciser.

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.

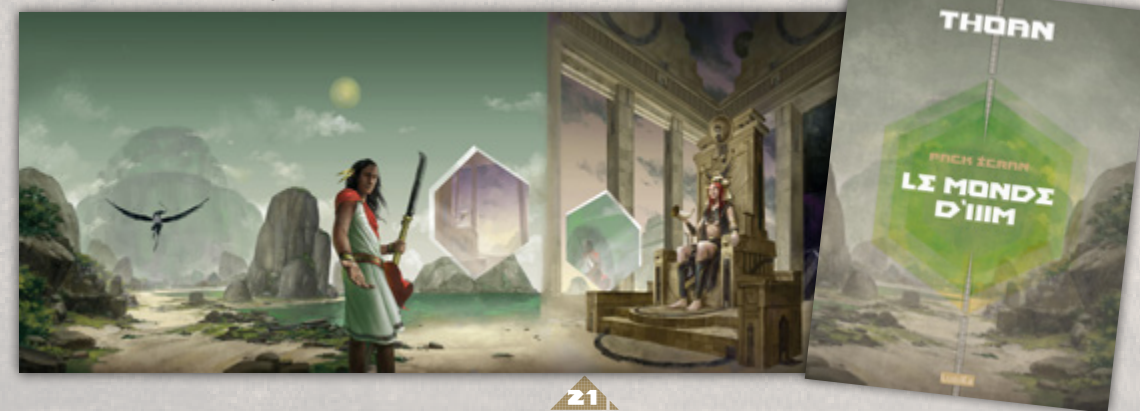


LIVRE 2 : AVENTURES DANS LES MONDES DE LA SAGA

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 Mnémos 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

