

LUDIKA

présente

LES MONDES AVENTURES DE THOAN

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.

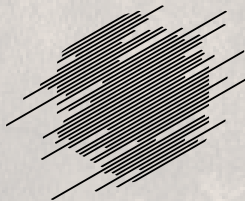
Règles Abstract Donjon © Les XII singes sous licence Sneak Attack Pres

THOAN : *les mondes-aventures* © LudiKa, label des XII Singes & Mnémos

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

ATTENTION !

**SI VOUS COMPTEZ INCARNER UN PJ, DONC UN THOAN,
NOUS VOUS CONSEILLONS DE NE PAS LIRE
LES DESCRIPTIONS DÉTAILLÉES DES MONDES-AVENTURES,
CELA POURRAIT GÂCHER VOTRE PLAISIR DE JEU**



LE PRINCIPE

L'univers de THOAN est un agglomérat de mondes créés de toutes pièces par les Seigneurs thoans. Certains 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-fortereses. 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 aventure de THOAN – quelle dure une unique séance de jeu ou qu'il s'agisse d'une campagne de très longue haleine – se focalise sur l'un de ces mondes.

L'INTÉRÊT POUR LES PERSONNAGES-JOUEURS

Être le propriétaire et maître d'au moins un monde est le destin d'un Seigneur... ou du moins, c'est ce qu'on répète aux Thoans depuis leur naissance. Un Thoan déchu de son palais ne vaut plus rien aux yeux de ses semblables. Ce n'est qu'en contrôlant un univers qu'un personnage-joueur peut s'affirmer en tant que Thoan.

Ainsi, l'évolution d'un personnage est intimement liée à la propriété de ces cosmos privés : un personnage qui n'a la main sur aucun palais ne peut progresser. Mais si les PJ contrôlent un ou plusieurs mondes, ils peuvent y imposer leur influence, et ainsi permettre des améliorations de leurs attributs. Les joueurs peuvent augmenter l'égo, les caractéristiques et les traits de leurs personnages grâce à des points de

Seigneurs, en justifiant de leur impact sur les mondes qu'ils possèdent. S'ils s'entendent bien, les PJ peuvent se partager le contrôle d'un palais... mais nul doute qu'ils préféreront, à terme, posséder chacun le leur. Le jeu THOAN intègre un modèle de fiche de monde pour garder trace des évolutions imposées par les personnages sur les univers qu'ils maîtrisent.

Si chaque monde-aventure propose une histoire qui lui est propre et un enjeu spécifique, il est presque toujours possible pour les personnages de chercher à s'en emparer. De combien de mondes parviendront-ils à se rendre maîtres ?

L'INTÉRÊT POUR LE MENEUR DE JEU

Les mondes thoans sont d'une grande variété, ce qui permet de renouveler sans cesse l'expérience de jeu et les ambiances. Tant que cela est grandiose et lié aux intrigues internes des Thoans, cela marche ! Cela signifie qu'un meneur de jeu n'a presque aucune limite pour son imagination, et qu'il peut adapter à THOAN la plupart de ses univers préférés, issus du cinéma, de la littérature, de la bande dessinée, etc. Par exemple, la planète Arrakis de *Dune*, ou le monde venteux de *La Horde du Contrevent* d'Alain Damasio feraient d'excellents mondes thoans !

De même, le meneur est libre de la longueur des aventures : il peut imaginer en improvisation totale un petit monde étrange pour une séance de jeu unique, sans en garder la trace parce que les personnages n'y reviendront jamais... ou passer du temps en *worldbuilding* pour préparer une campagne de longue haleine durant laquelle les PJ exploreront longtemps cet univers; un cosmos dont ils pourraient bien s'emparer à terme et influencer ainsi selon leur bon plaisir.



LE MONDE-AVENTURE DU LIVRE DE BASE

UDAN-ADAN. LE MONDE INACHEVÉ DE SHAMBARIMEN

Shambarimen était le plus grand scientifique de tous les temps, et il cherchait à percer tous les secrets des univers. Dans le livre de base de THOAN, *Le jeu de rôle de la saga des Hommes-Dieux*, un scénario permet aux PJ d'entrer dans un cosmos étrange, qui s'avère être en cours de construction, un monde dont le chantier s'est arrêté brutalement il y a des millénaires, à la mort du savant. Difficile de savoir à quoi il aurait dû ressembler : instable et à la dérive après tant de temps, il est sur le point d'im-

ser dans un immense cataclysme. Les PJ parviendront-ils à stopper cette catastrophe annoncée ? Protégeront-ils les derniers survivants du peuple autochtone, comme un antique androïde de Shambarimen le leur demande ? Même s'il prétend qu'il s'agit d'une reconstruction du peuple Thokina, l'espèce qui a failli vaincre les Thoans dans un lointain passé ? Et cette sphère, dans le ciel ? Serait-ce l'une des fameuses reliques de création d'univers ? N'étaient-elles pas toutes détruites ?

Ce scénario place les personnages face à des enjeux très forts, et donne un outil idéal au meneur de jeu pour grouper et souder un groupe de Seigneurs, y compris si ceux-ci se détestent.

LES MONDES-AVENTURES DE PHILIP JOSÉ FARMER

APPIRMATZUN. LE MONDE-PIÈGE D'URIZEN

Le cosmos d'Appirmatzun contient pas moins de cinq planètes, qui gravitent autour du palais du terrible Urizen. La première est entièrement constituée d'un océan sans fin; des îles végétales flottent à sa surface ou dans les airs, et des tribus humaines s'y livrent des batailles navales impressionnantes. La seconde est recouverte d'une substance vitreuse et glissante, et les animaux s'y déplacent à l'aide de sabots-ventouses ou de protubérances osseuses ressemblant à des patins. Sur la troisième, on trouve des animaux parmi les plus rares du multivers, capables de sauter trois secondes dans le passé... ou dans le futur. La quatrième est vivante, on y marche sur le sol comme sur l'épiderme d'un géant. La cinquième est un imbroglio de structures métalliques, labyrinthe sans haut ni bas.

Urizen s'est beaucoup amusé à créer cet escape game à l'échelle cosmique, mais... le tyran n'est plus, tué par son fils Jadawin. Les PJ peuvent donc s'infiltrer dans le palais pour y dérober les secrets d'Urizen. Hélas, le palais est de nos jours englouti, et repose au fond d'une petite mer ! Est-il seulement possible de vider une mer ? Il faudra aux personnages de l'astuce pour utiliser les spécificités de ce cosmos à bon escient... et pour combattre l'ex-femme d'Urizen, mi-thoanne mi-nichiddor, échappée des géoles de son défunt mari.

BALAMBATH. LE MONDE CHANGÉANT D'URTHONA

Aussi connu sous le surnom du « monde lavalite », cet endroit est un cauchemar : malléable comme une sphère de plasma en fusion, sa géographie se modifie en



permanence et à l'œil nu. Ce qui était une plaine peut devenir montagne, les forêts sont constituées d'arbres qui se déplacent, et un brusque dénivelé de terrain peut se remplir de l'eau d'un océan tout proche. Autant dire que les peuples indigènes sont d'incroyables nomades, et que les espèces animales et végétales sont très étranges ! Même le palais d'Urthona est réputé pour être un château ambulant qui rôde hors de portée des Seigneurs étrangers. Les PJ devront percer l'incroyable secret de ce cosmos : Urthona n'était pas le plus grand physicien thoan de l'histoire, alors comment est-il parvenu à créer cet étrange univers en perpétuel changement, ce que tout le monde juge impossible ? Les PJ localiseront-ils le palais ? Et si, pour pouvoir y entrer, ils étaient obligés de déclencher volontairement un cataclysme monstrueux : l'une des fameuses scissions planétaires propres à ce monde ?

ALOTBETHMIN. LE MONDE À ÉTAGES DE JADAWIN

Tout comme le monde-piège d'Urizen, ce cosmos est multiple : il s'agit d'une sorte de tour de Babel à l'échelle planétaire, un monde plat formé de plusieurs plateaux de

plus en plus petits posés les uns sur les autres. Au premier niveau se trouve Okéanos, un petit paradis peuplé d'autochtones inspirés de la mythologie grecque de la Terre. Au second niveau se trouve Amérindia, de grandes plaines où se côtoient des tribus amérindiennes, des hommes-chevaux, un empire olmèque ou des clans qui descendent des Vikings. Au troisième niveau se trouve Dracheland, un pays médiéval où des chevaliers tout droit sortis des légendes de la Table ronde mènent des quêtes pour affronter des dragons. Enfin vient Atlantide, un pays ravagé, qui autrefois abritait les Atlantes sauvés du raz-de-marée de la Terre par le Seigneur Jadawin. La rumeur dit que Jadawin possède la fameuse trompe de Shambarimen ! Problème : quand les PJ arrivent, ce monde est déjà sous l'attaque d'un Seigneur ennemi, un étrange roi monstrueux menant une horde de terribles gworls. Quant à l'actuel propriétaire du palais, ce n'est pas Jadawin, mais sa sœur Anania, qui se comporte comme si elle vivait des millénaires plus tôt. Comment se débrouilleront les PJ pour obtenir l'antique artefact de Shambarimen ? Et si, pour contrer la vague des gworls, ils devaient constituer (grâce aux portes thoannes) l'armée la plus hétéroclite que le monde à étages ait jamais connue ?

LE MONDE-AVENTURE DU PACK ÉCRAN

ZOMOTHAZ. LE MONDE DES BOIS SOMBRES D'IJIM

Ce monde est recouvert de forêts – des forêts géantes, dont la plupart des arbres culminent à plusieurs kilomètres de haut. Il s'agit ainsi d'une planète où la vie se déploie en trois dimensions : certains peuples vivent à la surface, dans une pénombre permanente ; d'autres ont bâti de majestueuses cités sylvestres dans les grosses branches des arbres ; et les plus légers et agiles ont élu domicile dans les cimes, s'y déplaçant avec autant d'aisance que des écureuils. Botaniste de génie et expert en sciences du mental, le Seigneur Ijim a accompli sur

ce monde des miracles, reprenant à son compte les recherches de son père Natho pour tenter de créer des arbres dotés de conscience. Après ces nombreux millénaires de croissance et de développement, ces arbres se sont-ils enfin éveillés ? Et si oui, leur mémoire est-elle plus fiable que celle des Thoans ? Les PJ peuvent-ils y retrouver des secrets depuis longtemps oubliés par les Seigneurs ?

LES MONDES-AVENTURES « MILLE MONDES »

CHIFFAENIR. LE MONDE DES PIERRES LEUËS D'ARWOOR

Ce cosmos a été créé par le Seigneur Arwoor, fils d'Urthona et Araga. Il s'agit d'un monde sombre et désolé – étrangement poétique dans sa noirceur – majoritairement peuplé de créatures monstrueuses nommées gworls. Il s'agit d'un univers hautement compétitif où règne la loi du plus fort. Les Seigneurs thoans y combattent par armées gworls interposées. Le monde est secoué de conflits permanents pour le contrôle du mythique et central labyrinthe d'Ezilem'Ba, dont la rumeur prétend qu'il permet d'accéder au palais. Pour dominer Chiffaenir, les PJ n'ont pas le choix : ils doivent devenir de grands (de très grands) chefs de guerre !

ICARIU. LE MONDE DE L'OPÉRA D'ISABA ET MALETH

Le monde de l'opéra est un cosmos très ancien, en un temps où les univers étaient conçus comme des œuvres d'art. Il s'agissait d'un opéra géant et d'un parc d'attractions musical à l'échelle planétaire, où la plupart des anciens Seigneurs disposaient d'une loge personnelle, aéronef dédié aux représentations. Les Seigneurs Isaba et Maleth y déployaient toute leur créativité pour y produire des spectacles plus grands que nature, à la grande portée philosophique, animés de figurants humains par milliers. Aujourd'hui, on y retrouve l'ambiance de l'animé Les mondes engloutis. Pour percer les mystères de l'opéra, les PJ devront s'emparer de l'une de ses loges pour explorer les tréfonds de ses coulisses.

OABLOTH. LE MONDE PRISON DES CLOCHES NOIRES

Oabloth est un cosmos très particulier. Il a été conçu par plusieurs spécialistes thoans dans le but de servir de geôle aux terribles Cloches Noires – de purs esprits capables de s'emparer des corps des autres êtres vivants. Pendant la guerre contre les Cloches Noires, plus de 99% de ces êtres ont été déportés à sa surface, dans l'attente de pouvoir détruire ce monde avec une relique de destruction d'univers. Hélas, comme ces dernières ont été détruites, le cosmos n'a pu être anéanti et les Cloches Noires s'y trouvent toujours après ces millénaires. Y entrer exige d'avoir l'esprit séparé de son corps. En sortir ? Eh bien, en théorie c'est impossible. Du moins faut-il l'espérer, car la menace serait terrible si les Cloches Noires s'échappaient, n'est-ce pas ? Mais en conséquence, comment faire pour aller y chercher quelque chose et en revenir ?

FRANCHISSEZ
LES PALIERS

THOAN

SUR



GAME ON[®]

T A B L E T O P[™]

MAINTENANT !



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.

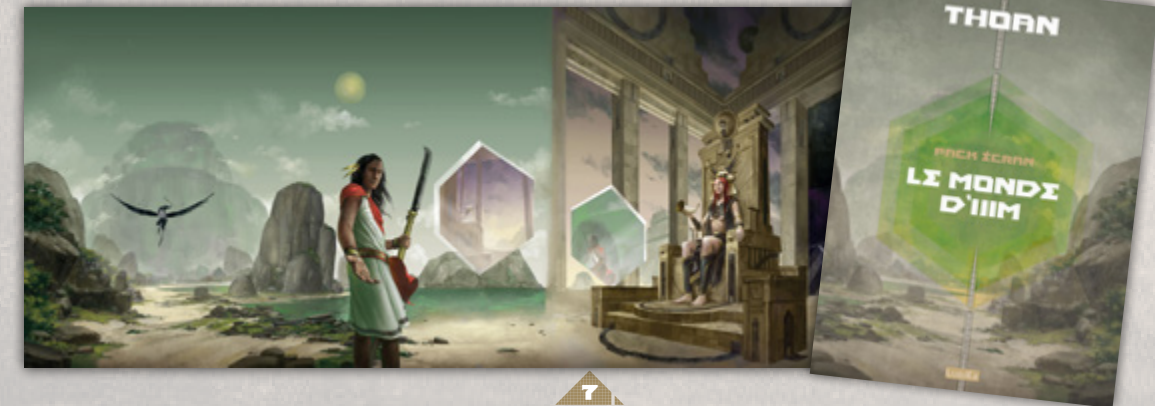


LIVRE 2 : AVENTURES DANS LES MONDES DE LA SAGA

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.



À PARTIR DU 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

