Librago III

"Par Verdun, sur une idée de Ludomancien développée par Sly pour le Quatrième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Le jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC

La Noosphère

- 'Jeremiah était dans le noir, l'odeur des vieux parchemins, de la poussière, des livres et des tablettes séculaires se faisait sentir. La respiration lourde et le cœur battant la chamade il tentait de se repérer, de trouver un indice, quelques chose de familier... . Soudain, une lumière perça l'obscurité, Jeanne, son épouse venait d'arriver avec une nouvelle lampe torche"
- Jeanne : Jeremiah, cher époux, regardez ! Nous y sommes parvenus, nous ... Nous avons réussi à y rentrer !
- Jeremiah: Tu crois, je veux dire tu es cert.... Oui OUI, tu as raison, c'est la Noosphère ah ahha hahaha !!:) ... C'est la découverte du siècle ma chérie, il y aurait toutsles secrets du monde içi, Jeanne. Les pensées du Pape Alexandre IV, les phrases des premiers hommes, la vérité sur Kennedy et sur le premier pas sur la Lune et Rosswel, les plans du moteur alimenté par les compostes et la localisation de l'arche d'Alliance ... TOUT! ... tout.
- Jeanne : avançons prudemment, cher époux, car tu le sais comme moi, à chaque secrets son Gardien.
- -Jeremiah: tu as bien raisons mon épouse, je vais les faire rentrer. Les Fergussons seront nos anges gardiens. Tu as bien fait de les faire venir. A quatre nous serons à même d'affronter les dangers que le bibliothécaire aura prévu pour nous empêcher d'avoir accès à son savoir secret.

1) Présentation

Certaines bibliothèques sont des labyrinthes dissimulant des portes menant vers un univers inconnu. Des bibliothèques de ce type existent dans le monde entier, toutes reliées par la **Noosphère**.

La Noosphère est la représentation d'une couche de faible épaisseur entourant la Terre, qui matérialise à la fois toutes les consciences de l'humanité et toute la capacité de cette dernière à penser. Les bibliothèques étant un lieu de pensée et de réflexion, elles peuvent servir de porte vers ce monde en partie abstrait qui se matérialise et se fixe par le regard et la pensée de celui qui le visite. De plus, c'est un effort conscient de de la part du visiteur (et de l'investigateur) pour donner à cet espace la forme d'une bibliothèque (aussi cauchemardesque soit-elle) afin de pouvoir récolter et organiser les

informations dans ce monde bouillonnant de pensée. La Noosphère prend donc la forme d'une bibliothèque infinie où il est possible de retrouver les plus anciens écrits de l'humanité sur des tablettes d'argiles ou des écailles de tortues, comme les dispositifs les plus modernes enfouis dans la mémoire d'ordinateur surpuissant. Cette connexion par l'esprit à la Noosphère a été le but de certains hommes depuis des siècles afin d'acquérir les secrets qu'elle contient – à savoir la connaissance des hommes de tout temps et la puissance qui en découle. Or, pour l'atteindre, il faut affronter les peurs les plus ancestrales et modernes de l'humanité. C'est le prix à payer pour ses connaissances accumulées, grâce à l'évolution du savoir de l'humanité.



2) La Mise en place :

- La Noosphère est un jeu de rôle d'aventure et d'horreur psychologique qui se déroule le temps d'une session de 4 heures pour 3-5 participants.
- Un des participants joue le rôle du Bibliothécaire, tandis que les autres seront les Investigateurs.
- Le système est plus ou moins « propulsé par l'Apocalypse » (pour plus d'informations, consultez http://www.pbta.fr/).

Une équipe d'investigateurs pénètrent à l'intérieur d'une bibliothèque mystérieuse, à la recherche d'un savoir perdu ou caché. Mais la quête du savoir est dangereuse, souvent semée d'embûches et s'avérera protéger par des forces obscures et ouvertes vers l'inconnu : la Noosphère. Qu'êtes-vous prêts à faire pour obtenir ce savoir? Quel prix êtes-vous prêts à payer? Cette bibliothèque, cela peut être une version sinistre la « New York Public Library », celle d'Arkham, celle d'Alexandrie, celle nom de la rose, de Richard aux pays des livres magiques ou pourquoi pas une petite bibliothèque municipale.

Pas besoin de grande préparation pour jouer. Le groupe se met d'accord sur la mission à accomplir, et le type de bibliothèque à explorer. Ensuite, chacun prend quelques minutes pour préparer son personnage : son investigateur.

3) Comment jouer un investigateurs?

Les Investigateurs doivent explorer une bibliothèque afin d'accomplir à la fois une mission de groupe (un mission) et un objectif personnel (un objectif).

La mission est le but majeur que tous les investigateurs veulent réaliser. Pour accomplir cet objectif il faut récupérer "une clé" qui se trouve dans la bibliothèque. La clé sera dépendante de la mission et donc prendre bien des formes.

Exemples de mission : apporter le remède permettant de lutter contre une épidémie, trouver l'épave d'un bateau plein de richesses, localiser une fontaine miraculeuse ou le maître d'une organisation secrète.

Exemple d'objectif : => Trouver une seconde clé, libérer le Gardien de son poste, garder absolument un autre joueur en vie, finir avec au moins 2 de ses conviction saine etc.

4) Comment gagner ?

- De manière unique ou en groupe, il faudra avoir accompli la mission et son objectif et avoir quitté la bibliothèque en vie pour gagner.
- L'épilogue sera conté par le ou les victorieux.
- Dans tous les autres cas, c'est le Bibliothécaire qui contera l'épilogue.

5) Créer son Enquêteur

* image de la feuille de perso *

Il s'agit d'une feuille recto-verso décrivant

- a) <u>Votre Apparence</u>: Une description brève et efficace de votre personnage fera parfaitement l'affaire
- b) <u>Événements antérieurs</u>: Donnez quelques points importants de la vie de votre personnage
- c) <u>Convictions</u>: Ce sont 3 phrases qui déterminent les convictions de votre personnage (cela agira aussi comme des point de vie). Le joueur peut utiliser « *la magie littéraire* » pour les déterminer.

Le Bibliothécaire lui fera changer ou perdre des convictions dans certaines situations particulièrement horrifiques.

Ex : Jeremiah a la conviction qu'il est silencieux et qu'il devrait pouvoir passer sans être vu par la momie dont les bandelettes parcourent et le recherchent. S'il rate son jet et se fait capturer, le camp qui a gagné ou n'a pas perdu, décidera ; si c'est du à sa discrétion ou de la malchance, ou encore à la faute de quelqu'un d'autre, etc.

De cette décision viendra une répercussion : il pourrait perdre cette conviction, voir la modifier pour une autre conviction, dans le cas de notre exemple, elle sera négative.

Une fois à zéro conviction positive, votre personnage n'est plus jouable et devient un pantin du Bibliothécaire.

Chacune des convictions sera représentée par un objet fétiche (photo, collier, objet brûlé, scarps, mouchoir, clé, etc).

- d) <u>Choisir son archétype</u>: C'est l'action pour lequel votre personnage aura un 'avantage', en fonction de votre action d'archétype
- 1) <u>le Dévoreur de livres</u> (connaissance brut, mémoire eidétique)
- 2) <u>le Cartésien</u> (repérage dans la bibliothèque, les sections, les styles littéraire, les labyrinthes de rayons, le désordre rangé)
- 3) <u>Le Tomb Reeder:</u> il a appris avec les mots à sentir les embûches, les pièges posés par le narrateur, il sent les pièges et sera plus à même de les éviter.
- 4) <u>L'inégalimier</u>: il regarde la scène et arrive à voir les incohérences, les éléments qui sont absents ou de trop.
- 5) <u>Le Paralecteur</u>: quelqu'un qui sait lire entre les lignes (lecture rapide, analyse de documents,...)
- 6) <u>l'Ecrivainconscient</u>: grâce à son talent d'écrivain s'il écrit avec sa machine à écrire, il lui arrivera de matérialiser son inconscient (grosse difficulté (entre *chance* et *deus-ex-machina*) petits objets pratiques sans trop d'importance : corde, bougie, huile, bible, courant d'air, flingue, miroir, pièce d'or, fer à cheval, couteau, etc.)
- 1) Avantage aux jets de connaissances.
- 2) Avantage aux jets de orientation.
- 3) Avantage pour placer et repérer les pièges.
- 4) Avantage aux jets d'analyse des indices concrets.
- 5) Avantage aux jets d'analyse des profils et des dépositions.
- 6) Votre personnage peux passer 2 round pour écrire sur sa machine ou de sa plume une inspiration. Celle-ci intégrera la Noosphère et viendra faire apparaître à quelques mètres, un petit objet utilitaire simple.
- =>Uniquement un seul de ces objet peux exister à la fois, considérez qu'il est consumé à la fin de la scène sauf si l'Ecrivainconscient reste concentré sur celui-ci.
- e) <u>Relations</u>: Chaque joueur définit ses relations avec les personnages des autres (avec leur accord!). Lorsque la situation implique un lien qui unit deux personnages, ceux-ci peuvent obtenir l'avantage sur leurs actions si cela semble approprié.
- f) <u>Livre</u>: Grâce à celui ci il sera possible de déterminer votre objectif personnel, votre qualité/défaut et votre style littéraire.

Objectif personnel:

Lié à votre livre, vous aurez un Objectif personnel qui sera l'une des 2 conditions de victoire. => Tuer le Gardien, découvrir une seconde clé, gagner avec un autre joueur, résoudre un rubix-cube avant de pouvoir sortir, attirer l'attention du gardien volontairement au moins 2 fois, trouver la réponse à une énigme que le Directeur à posé, trouver et apprendre l'histoire du Gardien, se venger de celui qui a tué sa mère, retrouver la trace d'un frère disparu, fuir la folie des grandes villes, amasser une fortune colossale, obtenir enfin la célébrité, mettre fin au règne de quelqu'un.

Qualité défaut : Utiliser « la magie littéraire »,

Chaque joueur vient à la partie avec un livre qui correspond à sa quête personnelle. Un joueur attiré par une vision chevaleresque de son personnage peut amener par exemple, « Le Morte d'Arthur » de Thomas Malory, et plus l'édition sera belle, ancienne ou rare, plus la magie sera opérative. Le joueur sera ainsi récompensé en s'aventurant dans une véritable bibliothèque pour préparer la partie ou s'enthousiasmera à rechercher cet exemplaire oublié dans son sous-sol. Ressortir l'édition qui lui a

fait découvrir « Le Hobbit », aura un pouvoir important du fait de sa valeur personnelle, et justifiera le « désir d'aventure » de son personnage, ou son avidité si son personnage calque ses sentiments sur le peuple nain.

Selon les critères de qualité du livre établis ci-dessus, le joueur lance un D20 ou D10, puis ouvre le livre au hasard ; il lit la phrase correspondante. Sur un résultat de + 15 c'est le joueur qui choisit si la ligne sera gardée, et comment l'interpréter ; de 14 à 8 c'est lui qui choisit si la ligne est gardée, mais c'est le Bibliothécaire qui l'interprète ; de 7 à 4 c'est le bibliothécaire qui l'interprète mais de façon négative ; de 3 à 1, la ligne tirée est une malédiction pour le personnage et sera son objectif personnel.

Style littéraire: (déterminez l'un des 9 styles qui correspond a votre livre)

- => Ce style sera à respecter dans votre Role-Play.
- 1) <u>expérimentaux</u> en contraignant son langage d'une manière précise <u>ex</u>: toujours à interrogatif. Ne jamais parler a la première personne. Ne jamais pas dire <u>oui</u> ou <u>non</u>. Toujours s'exprimer en rimes. Etc.
- 2) <u>formes brèves</u> (parler de manière brève et ignorant certains détails si nécessaire, votre personnage parlera peu) onomatopées et phrases courtes, vous interprétez un personnage sombre, aux secrets importants et vous restez bref dans vos paroles.
- 3) **graphiques** en utilisant des objets à portée de main, pour faire des plans, des explicatifs, des descriptions,
- :"cette gomme c'était la voiture, et ce crayon que tu tiens en mains c'était moi (*plante le crayon dans la gomme) et je suis passé prêt du bar (donnes moi ta latte et deux dés de 6) et il y avait 2 videurs devant, l'un des deux m'a craché dessus et m'a jeté mon livre au visage. (*se jette une boulette de papier au visage) comme ça !".
- 4) descriptif donner une description longue et précise de son action :
- -: "encore sous le choc de cette nouvelle, je place la main sur mon visage et j'expire, ... puis me relève lentement et regarde droit dans les yeux le tueur et dit d'une manière froide : "non!".
- 5) <u>argumentatif</u> j'ai raison pour trois raisons : la première on avait dit que s'il y avait un souci on allait au point de rdv alpha, la deuxième : j'ai appelé et personne n'a répondu, et troisième c'est au point alpha que sont planquées les preuves.
- 6) épistolaire vous parlez en précisant votre type de phrase avant de parler de manière monotone.
- *interrogation : qu'en était il de notre futur ?
- *ordre: Quoi qu'il en soit, le soir arrive les amis, allons dormir!
- *interrogation : J'espère que nous aurons plus de chance demain ?
- 7) <u>théâtraux</u> Utiliser des mouvements, se mettre debout pour certaines tirades importantes, se déguiser en son personnage, parler tel un dramaturge, parler à un public qui n'est pas là (ou les autres joueurs)

version longue: Hooooo bonté divines, vous me demandez, bibliothécaire, de faire un jet de baratin, laissez-moi jeter ces dés pour vous montrer ho combien j'ai raison, regardez échouer ou vaincre gentes dames, par cette main je joue mon destin (roll) ... halas, c'est raté!

version courte : Hélas, je n'ai que peux de chance de vaincre, vous (*pointe du doigt un autre joueur), soyez mon regard ! (bloque sa vue *) (roll) ... un minable 2.

8) <u>narratifs</u> Le joueur devra reprendre dans ces phrase aussi souvent que possible les étapes du

schéma narratif:

- une situation initiale du récit;
- un élément <u>perturbateur</u> (ou déclencheur) qui vient troubler cette situation initiale ;
- des <u>péripéties</u> (ou actions) qui sont une série de réactions à cette perturbation ;
- un élément de <u>résolution</u> : une force équilibrante vient stabiliser la transformation ;
- une situation <u>finale</u> (ou dénouement) qui clôt, momentanément ou définitivement, le récit.

Exemple: Alors je vais aller prévenir mon pote qu'il y a du danger

Mais sur le chemin je vois un livre qui me rappelle un souvenir horrible

J'essaie de l'éviter mais je finis par arrêter de courir et par le prendre

Après quelques instant je finis par le mettre dans ma poche avec regret.

Je continue à courir pour arriver à mon objectif initial.

- 9) **poétique** (vous devez placer au moins une rime dans votre phrase)
- -laissez moi partir, je ne veux pas mourir.
- -pourrais-je regarder ce documents tant qu'il en est encore temps?
- -écartez vous, déplacez vous!
- -Garçon, donnez moi une bonne bière, et soyez prompt, pas comme hier!

6) Créer sa bibliothèque :

(dessin feuille de bibliothèque*)

- a) <u>nom + description</u>: Donner un nom à votre bibliothèque, n'hésitez pas à aller chercher dans vos propres inspiration et à utiliser les différentes époques qui vous plaisent. La bibliothèque pourrait être d'une forme non conventionnelle, comme un labyrinthe, une bibliothèque volante, ou encore numérique, amusez-vous!
- b) <u>motus operandi + gardien</u> Déterminer la personnalité du Gardien et donc ses motivation et ses "armes" : folie, mort, souffrance, emprisonnement, contrôle, etc.

La bibliothèque possède une Clé que les Investigateurs doivent trouver pour accomplir leurs Mission.

c) action de gardien:

La bibliothèque est hostile et son Gardien, le bibliothécaire, tout autant.

Le bibliothécaire représente donc l'adversité, et fera en sorte de nuire aux Investigateurs.

Liste de ses actions:

- rechercher (tenter de localiser quelque chose ou quelqu'un)
- obstacle (place sur la route quelque chose de physique ou mentale qui ralentit voir bloque. (mur, énigme, perte de lumière, brume, trou, leurre...)
- attaque (passe à l'offensive de la manière la plus logique par rapport à son motus operandi)
- défense (se défend de la manière la plus logique par rapport à son motus operandi).

d) Moyen de passage dans la noosphère

à Déterminer par le Bibliothécaire : une vieille armoire, un miroir, une trappe, un livre, un passage

secret, une cheminée,

Règles:

- Celui qui réussit ou ne rate pas le jet décrit ce qu'il se passe.
- Le Bibliothécaire ne jette pas de dés.
- Ne préparez pas trop mais plutôt demandez au joueurs ce qu'il se passe. (- : "Tu vois quelque chose qui arrive, quelque chose qui te fait vraiment peur, regarde t'es convictions et dit moi ce que c'est'!".)
- <u>Le Bibliothécaire est une sorte de ppj (personnage presque joueur)</u>: il est l'adversité mais va participer aux conversations pour déterminer les répercussions des échecs et réussite. Il n'aura le dernier mot que dans le cas d'un litige ou si l'action est ratée ou si cela va à l'encontre des règles.

Jouer:

ACTIONS DES INVESTIGATEURS

Lorsqu'un joueur veut influencer le cours des événements, il choisit une action appropriée et lance 2 dés à 6 faces. Sur un résultat de 10 ou plus, il réussit à obtenir l'effet désiré. Sur un résultat de 7 à 9 également, mais au prix d'une complication déterminée par le Bibliothécaire. Sur un résultat de 6 ou moins, il échoue et la situation empire.

Avantage et désavantage

Un avantage permet de lancer 1 dé supplémentaire et de conserver les 2 meilleurs résultats. À l'inverse, un désavantage oblige à lancer 1 dé supplémentaire et de conserver les 2 pires résultats.

Compétences disponibles pour tous les Investigateurs (actions communes) :

- Langue : Diplomatie ou de Fourberie
- Retrait stratégique (la fuite vers une autre section de la Noosphère)
- Arme à feu
- Arme blanche
- Chimie : création et mélange
- Psychiatrie: permet le soin de conviction de ses alliés en dehors de la Noosphère OU à l'intérieur mais avec un désavantage et un temps de repos.
- Athlétisme
- Acrobatie
- Enquête (pas d'évolution possible, si ce n'est dans les actions d'archétype)
- Véhicule terrestre
- Véhicule volant
- Manufacture (création et réparation)

Évoluer:

Les personnages pourront évoluer en fonction de leurs réussite ou échec de Mission et Objectif (à

condition toutefois qu'ils sortent vivant de la Noosphère).

Gains de point de Victoire

- Réussir son objectif et sa mission : 1 victoire
- Libérer le gardien : 1 victoire supplémentaire
- Si un Investigateur aide le gardien à réussir son Objectif personnel OU à se libérer : 1 victoire

Dépense de points de Victoire

- Obtenir une conviction plus forte (elle à deux niveaux de vie : 'questionné' et 'brisé').
- Obtenir un autre avantage pour une action commune (maximum 1 par style d'action)
- Obtenir un lien avec un autre Investigateur (votre enquêteur reçoit un avantage quand vous agissez en binôme)

Scénario d'introduction:

UNE BIBLIOTHÈ QUE PRÊTE À JOUER : LA BIBLIOTHÈ QUE HŌSA

Au Japon, il existe une bibliothèque très ancienne reliée à la Noosphère. Elle est gardée par les descendants d'un clan de samurai : les **Hōsa**. On la nomme la bibliothèque **Hōsa**. La maison impériale du Japon est la plus ancienne dynastie régnante au monde, vieille de 1700 ans, et elle a bien des secrets à conserver, loin des regards des inconnus.

A l'époque contemporaine, l'empereur du Japon a maintenu discrètement les descendants du clan Hōsa dans leur fonction de gardiens des secrets de l'archipel. Ils dirigent les bibliothèques les plus importantes du Japon, dont celle dite « La bibliothèque Hōsa », aujourd'hui à Nagoya, la troisième ville du Japon. Contenant à la fois les archives officielles du Japon, elle renferme aussi les parchemins de l'Empereur, des clans de samurais et des dignitaires étrangers. Rassemblés entre ses murs de pierres blanches dans un décor de poutres de bois à l'architecture traditionnelle, ce qui constitue une part importante de l'héritage culturel, artistique et scientifique japonais a été réuni ici par le daimyo Tokugawa Yoshinao à l'époque Edo, au XVIIème siècle. C'est le puissant Yoshinao qui a confié aux Hōsa la charge de gardien du savoir. Construite sur un sanctuaire shinto, la bibliothèque Hōsa dispose de 110 000 documents, livres et archives. Ses employés doivent faire face à des perturbations d'ordre surnaturel, et cachent leurs existences à tous. Sans être à l'abri d'affaires de corruption ou d'abus de pouvoir, les Hōsa sont reconnus pour être capables d'accueillir des reliques maudites ou corrompues, qu'ils étudient et entreposent dans leurs bibliothèques.

METTRE EN SCÈNE LA BIBLIOTHÈQUE HŌSA

A l'origine de la puissance accumulée à l'étage le plus secret de cette bibliothèque : un livre nommé Tsurezuregusa « Heures oisives » où son auteur Yoshida Kenko écrit : « Quelle étrange sensation de dément cela me donne quand je me rends compte que j'ai passé des journées entières devant cette pierre à encre, avec rien de

mieux à faire que d'inscrire au hasard n'importe quelles pensées absurdes qui me sont entrées dans la tête ». Kenko écrivait au hasard, avec son subconscient, soit un moyen sûr d'entrer avec les forces de la Noosphère, quand on a la foi d'un moine bouddhiste du XV siècle. Précurseur avec ses écrits méditatifs du voyage vers l'ailleurs, il entrait souvent dans la noosphère, jusqu'au jour où il disparut définitivement. De nos jours, la légende de ce livre et du destin de son auteur attire toujours l'attention des politiciens japonais et des sectes fanatisées, prêts à toutes les atrocités pour atteindre le pouvoir conféré par la noosphère. Les hommes de l'ombre des gouvernants, adepte des techniques des Shinobis, s'affrontent aux sohei, les moines guerriers aux services de temples bouddhiste reconstruits sur le mont Hiei. Les investigateurs sont envoyés affronter le labyrinthe piégé des salles et couloirs de la bibliothèque Hōsa, et ces redoutables adversaires.

Profitant d'une rencontre avec un célèbre auteur japonais contemporain, Kazuo Ōe, au sein de la bibliothèque Hōsa, les investigateurs doivent trouver un moyen de se glisser au milieu des convives, et rejoindre les étages des archives secrètes. Shinobis et Soheis, sous couverts d'identités d'emprunt, se sont infiltrés dans le sanctuaire de la bibliothèque : un jardin zen suspendu sur les terrasses du bâtiment principale. A la tombée de la nuit, alors que l'ambiance feutrée se délite avec les cocktails et le saké, le bibliothécaire - Seigneur des Hōsa-, en costume de ville chic, veille sur la soirée, toute en surveillant ce qui pourraient des espions. Les investigateurs vont devoir également affronter les défenses de la bibliothèque : les yôkai, des esprits malicieux jouant des tours cruels aux visiteurs et les yûrei, des morts privés de rites funéraires.

Quelques soit leur précaution, une mystérieuse jeune femme, aux tatouages japonais effrayants, les suit. Elle est victime de la malédiction « des livres de chair », et elle fera une merveilleuse protagoniste ambiguë, à la fois désireuse de se délivrer de sa malédiction funeste et attirée par les légendes qu'elle a perçu sur la noosphère.

Leur mission : Les investigateurs doivent récupérer la clé : 'la pierre à encre' de Kenko, elle-même devenue un yôkai redoutable âgé de 600 ans !

Le « motus operandi » de la bibliothèque Hōsa: Les gens y deviennent « des livres de chair ». Ces personnes sont hantées par ce texte qu'ils ont écrit « par hasard », quand leur subconscient s'est connecté à la noosphère et qu'ils ont aperçu des savoirs impies, trop perturbants pour leur esprit. Ils répétent inlassablement un texte, qui les a marqués, jusqu'à ce que celui-ci les change physiquement. Certains ont essayé de s'en protéger, d'autres ont espéré pouvoir acquérir de la puissance. Ces individus prennent peu à peu l'apparence de leur récit. Ils deviennent une forme de monstres, un yûrei inédit, à la peau marquée du texte de leur âme hanté. Ils deviennent à leur tour une source de grand pouvoir mais aussi d'une grande folie. De son vivant, Yoshida Kenko s'est transformé en livre de chair et a été chassé pour être tanné. Trouver le yûrei Kenko et oser l'affronter permettra de comprendre le processus de création « des livres de chair » et écrire avec la clé (sa pierre à encre) les mots qui le délivreront de ses

tourments. En échange, il leur en apprendra plus sur la Noosphère.

Épilogue

Après que les investigateurs sortent victorieux ou la bibliothèque parvient à briser le groupe, l'épilogue de l'aventure est narré par le gagnant de la session.

Noosphère, source : https://pixabay.com/fr/illustrations/menger-fractale-design-cube-702863/ absence de copyright.

Ōkyo Maruyama, source: https://en.wikipedia.org/wiki/Maruyama %C5%8Ckyo, absence de

copyright

feuille de person libre d-edroit

