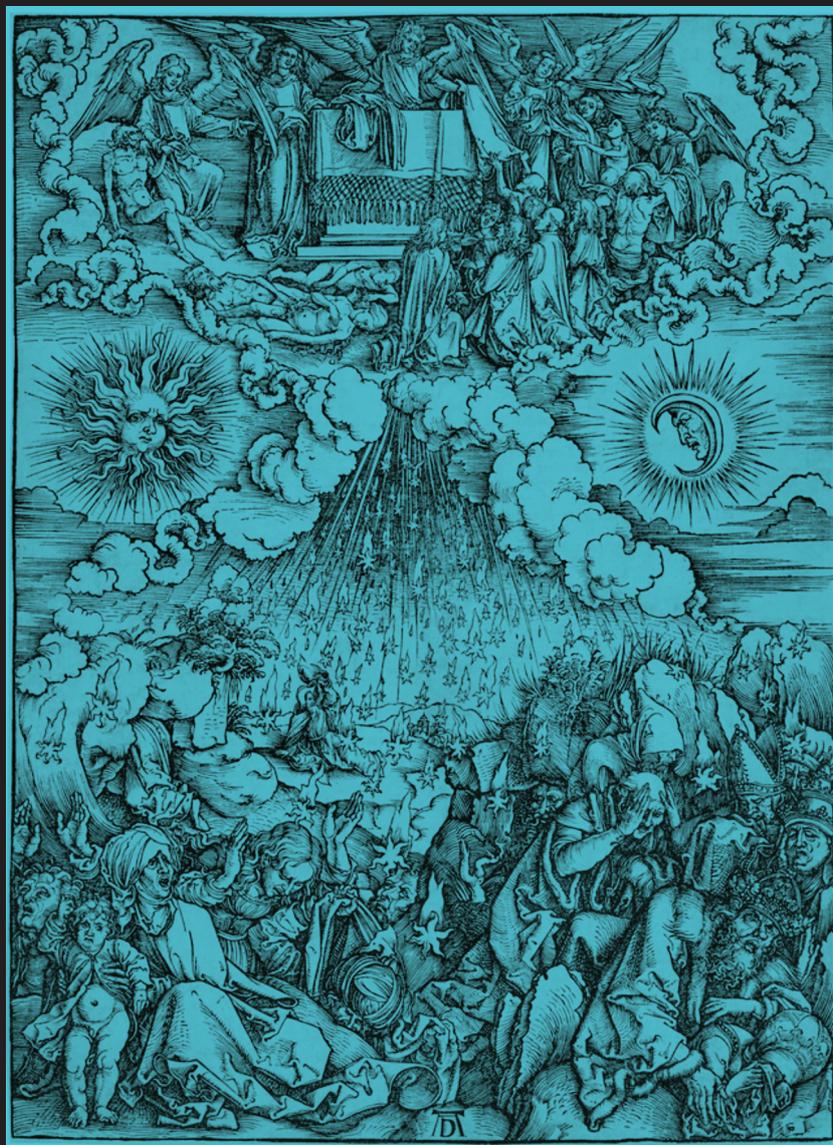


D·ieu a créé le code,
nous vivions en harmonie

D·OWN

Devenu fou, il l'a brisé
D·own nous a plongé dans le chaos



Par Fabien C.,
sur une idée de MugMax développée par Lofwyr
pour le Neuvième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB.

Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.

Depuis l'avènement de D·own, le monde tel que nous le connaissions n'est plus.

Aspiré dans le tourbillon perpétuel du Vortex, l'analogique et le numérique ont fusionné, jetant les êtres conscients dans une confusion perpétuelle, modifiant leur chair et transformant leur nature même.

VOUS

Voyager dans le Vortex est risqué, tant son attraction est forte en dehors des Résurgences. Ainsi la plupart de ses habitants ne les quitteront jamais.

Car au-delà de finir déchiré dans une chute perpétuelle, s'aventurer dans le Vortex signifie se confronter au Discordants. Monstruosités issus des expérimentations de D·own, ces créatures aux comportements erratiques traquent sans relâche les Résurgents aventureux.

à

Heureusement, les Sauv·Gardes ont émergé de ce chaos.

Synthèse de multiples résurgences du passé, leurs blocs mémoires peuvent sans risque évoluer dans le vide du Vortex.

Leurs souvenirs sont autant de capacité et d'armes dévastatrices contre les Discordants.

Pourtant leur destin n'est pas de s'attarder à aider les Résurgents. Il est de descendre au plus profond du Vortex pour trouver D·own et l'abattre. Ou disparaître en essayant.

Êtes

Fragments du Code restés purs, les Résurgences sont des poches de résistance à l'attraction du Vortex. Ce sont autant de minuscules mondes qui s'entrechoquent dans ce magma d'idéogrammes et de données.

prêts

Pourtant, l'isolement affaiblit jour après jour les Résurgences, fragmentant progressivement leurs mémoires, dégradant leurs structures profondes et menant les Résurgents à la zizanie.

Oser braver le Vortex est alors une question de survie, pour réussir à repêcher des blocs de mémoire, les échanger avec les autres Résurgences et ainsi retrouver un semblant d'unité.

Plonger ?

Le

Pour cela, chaque joueur aura en charge une ou plusieurs composantes de ce récit. L'histoire se construit pendant le jeu, sous forme de discussion entre les joueurs, qui décrivent le monde, les actions des personnages, les événements.

Quand une chose dite dans la réalité est acceptée par tous et respecte les règles, elle arrive dans la fiction, et ne sera plus remise en cause par la suite.

du

Au moins l'un des joueurs doit connaître les règles afin de les expliquer et de les appliquer. Il anime également la partie en préparant le matériel de jeu et en assistant les joueurs si besoin.

Même si le jeu propose de créer et narrer une histoire, tous les joueurs doivent le faire dans l'acceptation et le respect des règles.

Des lettres...

Le jeu utilise un set de tuiles alphabétiques, où chaque lettre est représentée le nombre de fois défini ci-après. Un pochon est également nécessaire pour contenir et tirer les tuiles.

Ce matériel peut se trouver dans le classique jeu Scrabble ou ses dérivés. Il est également possible de fabriquer ce matériel en l'imprimant.

| | | | |
|--------------|--------------|--------------|-------------|
| A x8 | B x2, | C x2, | D x2 |
| E x10 | F x1 | G x2 | H x2 |
| I x6 | J x0 | K x0 | L x4 |
| M x3 | N x3 | O x5 | P x2 |

D·own est un jeu narratif pour 1 à 4 joueurs, d'une durée de 30 mn par joueur.

Le but est de créer une histoire à plusieurs en suivant les contraintes définies par les règles.

but

La plupart du temps, l'issue des actions est décidée par une mécanique de résolution décrite ci-après.

Les joueurs doivent respecter ces résultats et intégrer leurs conséquences dans la fiction créée.

JEU

Chaque participant va incarner un unique personnage dont il définira les agissements dans la fiction.

L'objectif est commun à tous: descendre au plus profond du Vortex et affronter D·own.

Cette dernière étape marquera la fin du récit et du jeu.

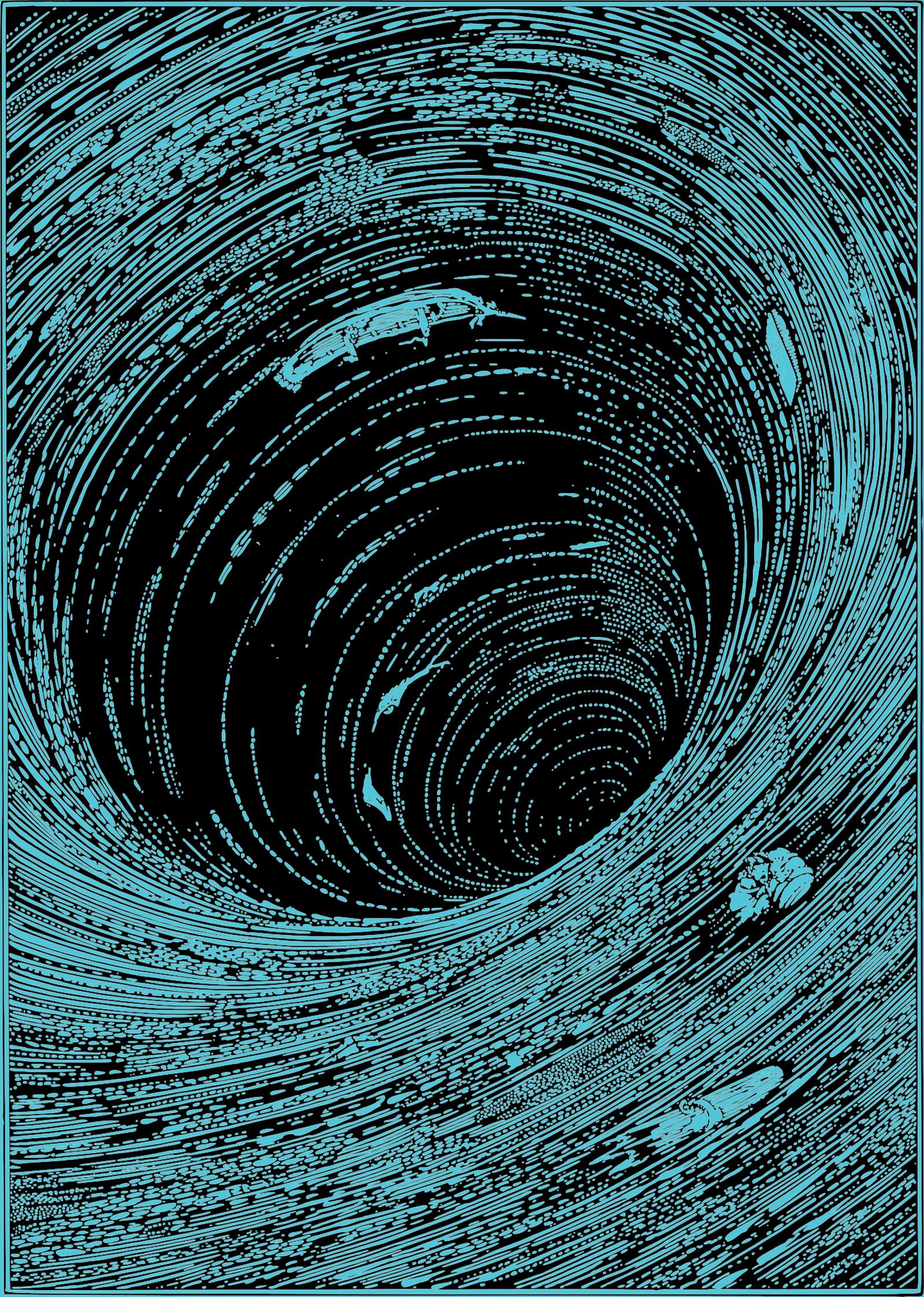
La dissolution de tous les personnages des joueurs durant cette tentative est également une condition de fin de partie.

aux

BLOCS

Dans le jeu, les tuiles de lettres sont nommées Blocs et représentent des fragments de mémoire. Ce sont le moteur du jeu.

| | | | |
|-------------|-------------|-------------|-------------|
| Q x0 | R x6 | S x6 | T x4 |
| U x5 | V x2 | W x1 | X x0 |
| Y x0 | Z x0 | x2 | |



Le monde a aujourd'hui perdu la mémoire. Mais on peut retrouver trace de ce que fut le monde d'avant D·own dans les blocs fragmentés errant dans le Vortex.

La trace de D·ieu est présente assez tôt dans l'histoire de ce que les êtres vivants et pensants appelaient l'univers.

Qui fut la créature et qui fut le créateur reste flou. Néanmoins il incombait à D·ieu d'administrer cet incommensurable tout et pour ne pas le perdre, il créa le Code.

Gé

Les peuples n'étaient plus et les choses inertes comme les êtres vivants s'étiolèrent au rythme de l'aspiration implacable du Vortex.

Descendant en longeant les parois intérieure de cette tour inversée, les blocs mémoires s'éparpillaient inexorablement.

Même la lumière, peu à peu, disparaissait au cours de cette chute sans fin.

Si D·own donna une explication à son acte, nul ne l'entendit ou ne la comprit. Et les actuels survivants n'en ont que faire.

Qu'attend D·own de tout cela? Sait-il seulement ce qu'il fait? Tel un couturier fou, il détrame rageusement l'œuvre qu'il a mis tant de temps à bâtir.

Pour trouver ses réponses, il faut surtout trouver D·own, et le confronter.

Donc descendre, dans ce maelström tourbillonnant, jusqu'au fond de tout.

Et dans cette finalité vide, réunir la force de garder la mémoire de qui l'on est, et de ce que l'on est venu chercher.

La

À force d'expérimentation et de travail, au terme d'une durée indéfinissable, D·ieu perfectionna tant et si bien le Code, qu'il atteignit l'harmonie.

La période de perfection et de félicité qui suivit dura des éons... ou quelques secondes? Nul n'en sait rien.

Brutalement et sans signes avant-coureurs, le Code se morcela, et tout fut entraîné dans ce tourbillon perpétuel qu'est le Vortex.

Et quand tous cherchèrent D·ieu, ils ne trouvèrent que D·own.

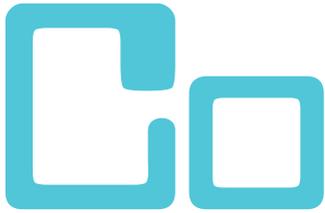
né

Que cet âge sombre soit récent ou quasi-éternel, les Résurgents s'attendent à tout moment à basculer dans le néant.

S'accrochant aux Blocs mémoriels qui leur restent, les Résurgences survivent tant bien que mal en consolidant comme elles le peuvent leurs fondations.

Comme autant de bouchons de liège ballottés dans les flots, elles dévalent le Vortex sans répit. Certaines, confrontées aux assauts répétés des Discordants et s'entrechoquant dans les nuées de blocs mémoriels se disloquent et rejoignent les myriades de données perdues.

se



Chaque joueur choisit ou pioche une RAM Save et une RAM Origine. L'assemblage des deux forme la Sauv-Garde qu'il va dorénavant interpréter.

Les Sauv-Gardes sont uniques et connus dans l'univers de D·own d'après le nom composé par les RAM. Ainsi un Arpenteur des Tréfonds sera accueilli comme tel et tout le monde parlera de lui en le nommant ainsi.



Les tuiles restantes sont mises dans le pochon et constitue la réserve de Blocs.

Les joueurs piochent ensuite une RAM Résurgence qui sera la première étape de leur périlleuse descente.

Un plan de la Résurgence est dessiné en haut à gauche de celle-ci. Il est composé de 3 niveaux que les joueurs reproduisent en piochant les Blocs dans la réserve.

Les joueurs prennent alors connaissance des problèmes qui touchent la Résurgence.

Ce sont ces problèmes qu'ils devront résoudre pour pouvoir quitter cette Résurgence et continuer leur périple vers D·own.



Mettez en place le jeu en réunissant le matériel nécessaire :

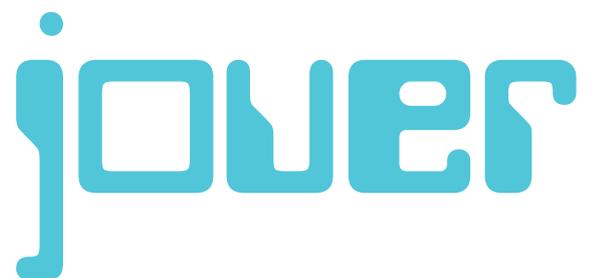
- Les tuiles
- Le pochon ou un sac opaque
- Les RAM à imprimer et découper
- De quoi prendre des notes



La RAM Save détermine ses capacités, qu'il a oublié et sur lesquelles il devra positionner les Blocs adéquats.

La RAM Origine est l'ancrage de la Sauv-Garde. Les joueurs y positionnent au démarrage les Blocs indiqués. Cette réserve leur servira plus tard, même si ce séparer de ses souvenirs est un jeu dangereux.

Chaque joueur peut réfléchir à l'esthétique de sa Sauv-Garde et son caractère, en s'inspirant des éléments indiqués sur ses RAM. Il en fera la présentation durant le Prologue.



Si ce n'est pas déjà fait, définissez la sécurité émotionnelle.

Chacun nomme ses lignes, les éléments qu'il ne veut pas voir dans la fiction, puis ses voiles, les éléments dont il accepte la mention sans plus de détail.

Rappelez également que chacun est libre de demander une pause, ou qu'une scène soit abrégée. La présence d'une carte X sur la table de jeu peut faciliter cela.

La partie se déroule en 4 grandes phases :

1. La prologue des Sauv-Gardes
2. Le périple
3. La confrontation avec D·own
4. Les épilogues des Sauv-Gardes

PASSER

à l'action



Le jeu est collaboratif et tous les joueurs affrontent une adversité amenée par le matériel.

Néanmoins, leur responsabilité dans la création du récit qui va en découler est grandes. Pour cela ils devront toujours :

- Construire un monde dévasté et torturé
- Évoquer des souvenirs glorieux et rayonnants
- Poursuivre leur descente à tout prix
- Tout risquer pour arriver devant D·own

Chaque joueur jouera à tour de rôle. Le premier joueur sera désigné par la tablee ou tiré au sort. La suite du tour se fera dans l'ordre chronologique.

Dernière chose, placez la RAM D·own et suivez ses instructions. Elle peut précipiter la fin du Périple.

Le PROLOGUE

Chaque joueur présente à tour de rôle, en commençant par le premier joueur, sa Sauv-Garde.

Il s'inspire des textes sur la RAM pour esquisser un portrait rapide. Il peut parler à la 3^e personne et rapporter des rumeurs ou légendes le concernant.

Depuis le Vortex, le monde est plongé dans le chaos et les informations ne sont plus aussi fiables qu'auparavant.

La tablee étudie la première RAM Résurgence.

Les joueurs définissent ensemble ce qui les a conduit là et comment il se sont connus et ont décidé de traquer D·own ensemble.

Enfin, chacun explique pourquoi il fera tout pour trouver et abattre D·own.

Le Périple peut commencer.

Le Périple

À son tour, le joueur doit effectuer une des 4 actions suivantes :

1. L'Errance
2. L'Affrontement
3. Le Service (1 fois par Résurgence)
4. La Résolution

Il n'est pas possible de passer son tour. Le joueur agissant peut consulter le reste de la tablee pour prendre des conseils.

Durant le périple, le tour de jeu d'un joueur se décompose ainsi :

1. Le joueur choisit une action parmi les 4 disponibles
2. Le joueur, avec l'aide de la table, narre la résultante de son action
3. La table vérifie si la Résurgence a été solutionnée ou si la rencontre avec D·own arrive
4. Le tour d'agir passe au joueur de gauche

L'AFFRON-

Les Discordants agressent sans relâche les Résurgences. À son tour le joueur peut choisir de l'affronter.

Pour cela, il doit prendre un Bloc de sa RAM Sauv·Garde et la placer sur l'un des emplacements libres sur la RAM Discordant.

L'objectif est de compléter l'un des deux mots pour vaincre le Discordant.

À chaque action de ce type, les joueurs racontent comment le Discordant est traqué, piégé et finalement abattu.

L'ERRANCE

L'Errance permet à la Sauv·Garde d'explorer la Résurgence voire même ses frontières avec le Vortex qui l'englobe.

Le joueur a le droit de faire au choix :

- Piocher un Bloc de la Réserve
- Choisir un Bloc découvert du plan de la Résurgence

Il place ensuite le Bloc ainsi obtenu sur un emplacement libre de sa RAM Sauv·Garde et décrit quel est ce souvenir.

TEMMENT

Le SERVICE

Le Service permet à deux joueurs de s'échanger des Blocs de leur RAM Sauv-Garde respectives.

Il n'y a pas de limite aux nombres de Blocs pouvant être échangés.

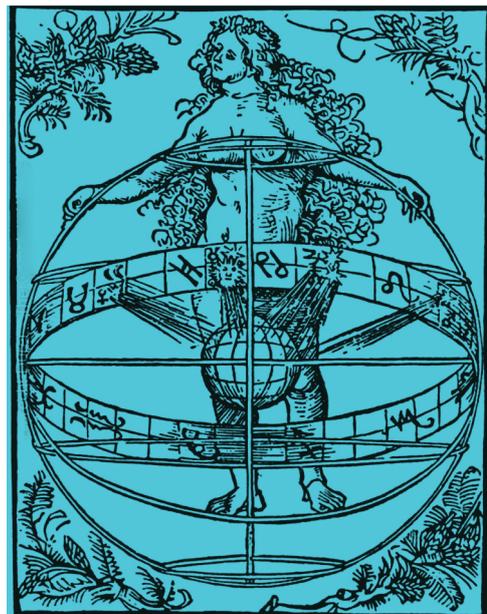
Il n'est pas nécessaire qu'il y ait une contrepartie, un Bloc peut donc être donné

Par contre il est obligatoire que les Blocs aient tous un emplacement sur la RAM Sauv-Garde une fois les échanges finis.

Attention que cet action ne peut être déclenchée qu'une seule fois par Résurgence. Alors choisissez bien.

À l'issu du Service, les deux joueurs expliquent comment les relations entre leurs Sauv-Gardes ont évolué.

C'est l'occasion de développer les thèmes de la collaboration, de l'amitié / amour, ou encore de la jalousie / compétition entre les personnages.



La RÉSO

Cette action permet de prendre un Bloc du Vortex ou de la RAM Sauv-Garde et de le placer dans l'emplacement adéquat.

Cela permet de répondre à une problématique propre à la Résurgence, et pour laquelle les Sauv-Gardes doivent intervenir avant de reprendre leur périple.

Le joueur raconte quelle solution il apporte à la problématique de la Résurgence. Elle peut être complémentaire aux autres solutions apportées précédemment par les joueurs ou prendre le problème autrement.

LUTION

Durant leur périple, les Sauv-Gardes peuvent être amené à perdre des Blocs mémoriels de leur RAM Origines.

Soit volontairement, en sacrifiant un Bloc correspondant à l'une de ses valeurs pour se dépasser et le transformer en Joker pouvant remplacer n'importe quel autre Bloc.

Soit contraint dans le cas où la seule solution pour réaliser une action est de faire appel à un joker. Ce peut être le cas lors d'un Affrontement.

des Blocs

Perdre

Perdre ses Blocs n'est pas anodin. C'est le socle mémoriel qui permet à la Sauv-Garde de résister à l'attraction du Vortex.

À chaque perte, le joueur décrit le souvenir, ou le savoir, qui est perdu en répondant à la question correspondante.

Lorsqu'une Sauv-Garde perd son 4^e Bloc de sa RAM Origine, elle fait cette dernière action, puis raconte son épilogue alors qu'elle se disloque dans le Vortex.

Au terme de 3 Résurgences résolues, ou lorsque les Blocs D O W N ont été révélés, les Sauv-Gardes sont confrontés à D·own.

La tablee pioche alors une RAM noire et suit ses instructions.

Dans cette phase du jeu, les joueurs n'ont plus que l'action Résoudre et Affronter de disponible.

En fonction de leur résultat, appliquez le résultat prévu par la RAM, et interprétez-le dans la fiction

Le jeu touche à sa fin.

Chaque joueur fait une dernière narration pour détailler le devenir immédiat ou proche de son personnage.

La tablee peut évoquer les meilleurs moments du périple ou se lancer dans une nouvelle partie.

Prologue

Confrontation



Le Vortex est un univers sombre et complexe à interpréter.

Il n'y a pas, ou plus de datation, les époques sont mélangées. Les influences gréco-romaine se mêlent donc aux délires cyberpunk ou à des choses bien plus étranges encore.

Interpéter

Le temps et l'espace ne sont plus qu'un, les univers et les dimensions également.

Une foule de choses indéfinissables peuvent surgir dans le monde de D-own.

Il n'y a donc pas de mauvaise réponse. Acceptez les questions, tout comme les réponses des autres joueurs, pour ce qu'elles sont: une base d'inspiration.

L'histoire est à écrire, ne préparez donc rien qui ne sera peut-être jamais utilisé.

Inspirez-vous des références données par l'auteur.

Et surtout, amusez-vous!

D-OWN

Les RAM

Toutes les informations pour jouer sont sur ces cartes appelées RAM.

Par convention, les Blocs indiqués en lettre noire sur fond blanc comme **C E C I** sont des emplacements libres à compléter avec les Blocs trouvés durant le Périple.

Les Blocs indiqués en lettre blanche sur fond noir comme **C E L A** sont des emplacements remplis dès la mise en jeu de la RAM. Placez les Blocs correspondant dès qu'une tuile entre en jeu.

Le Bloc  est un joker qui peut remplacer n'importe quel autre Bloc. Lorsque échangé lors d'un Service, ou utilisé lors d'un Affrontement, il peut changer de lettre à la volée.

Tout Bloc n'appartenant ni au Vortex ni à une RAM doit être replacé dans la réserve.

D-own vous surveille. Durant vos voyages, quand vous découvrez pour la première fois une lettre de son nom, placez-là ici:

D O W N

Quand toutes les lettres sont remplies, ou au terme de la 3^e Résurgence, vous arrivez dans le domaine de D-own. Piochez une confrontation (carte sur fond noir).

D-own est absent. Vous a-t-il fui ou n'est-il plus depuis déjà des éons?
Cherchez sa trace en utilisant les Blocs collectés durant votre périple.

C H A S S E

Si vous y arrivez, racontez ce que vous découvrez au bout de la piste, et comment cela vous permet de mettre fin au Vortex.
Si vous échouez, racontez votre errance éternelle dans le fond du Vortex.

D-own vous accueille paisiblement. Ne serait-il pas conscient du mal qu'il a fait?
Comprenez son acte en utilisant les Blocs collectés durant votre périple.

E V O L U É

Si vous y arrivez, racontez la justification de D-own au Vortex, et pourquoi il fallait passer par cette douloureuse étape.
Si vous échouez, racontez comment vous sombrez dans la folie en recevant cette vérité.

Ce n'est pas D-own qui se tient devant vous. Qui est cette entité et quel est son but?
Révélez-le en utilisant les Blocs collectés durant votre périple.

U S U R P É

Si vous y arrivez, expliquez l'identité de l'usurpateur, sa responsabilité dans la disparition de D-own et la création du Vortex.
Si vous échouez, racontez comment cet inconnu vous convainc que D-own est ailleurs et de rentrer chez vous.

D-own vous attend, paré au combat. Est-ce par folie ou colère qu'il a décidé d'en finir?
Abattez-le en utilisant les Blocs collectés durant votre périple.

T U E R I E

Si vous y arrivez, racontez son ultime confession et en quoi sa mort met fin au Vortex.
Si vous échouez, racontez comment vous finissez comme trophées dans son repaire.



L'ARPENTEUR...

Grand voyageur, le Vortex n'a plus de secret pour lui. Il met à profit ses expériences pour se sortir des situations les plus précaires.

A M I

Qui connais-tu et comment te sauve-t-il la mise?

F U I S

D'où te vient se talent pour éviter les problème?

S Y S T - M - D

Comment ta débrouillardise va-t-elle te servir?

SAVE



...DES TRÉFONDS

Zone dévastée toujours miraculeusement existante, on y apprend la survie et la solidarité.

GÉNÉROSITÉ

Quel acte de générosité t'as profondément marqué?

ENTRAIDE

Comment une union t'as permis de te sortir d'un mauvais pas?

AMOUR

Qui as-tu laissé dans la zone après lui avoir juré amour et fidélité?

INTEL

Quel secret sur les Discordant, voire D-own lui-même, as-tu appris?

ORIGINE



LE DOMINANT...

Combattant expérimenté, ses armes et son agressivité le sorte de beaucoup de situations, au détriment de sa discrétion...

I R E

En quoi ta volonté de fer et ta pugnacité te feront toujours gagner?

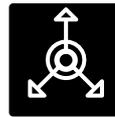
É P É E

De qui tiens-tu cette arme? En quoi est-elle légendaire?

T A R G E

En quoi la défense est-elle la meilleure des attaques?

SAVE



...DES SABLINES

Portion de désert prise au piège du Vortex, elle entraîne à l'endurance et à la résilience.

PARDON

Qui t'a trahi et pourquoi lui as-tu pardonné?

ENDURANCE

Quel fut ta plus grande épreuve dont tu as triomphé?

RENONCIATION

Quel rêve as-tu abandonné? En quoi cela t'a-t-il coûté?

ABRIS

Où se situe ton refuge? Décris ce qui t'apaise quand tu t'y trouve.

ORIGINE



L'ANALYSTE...

Sa perception instinctive des Blocs et des mouvements du Vortex permet de s'y déplacer sans danger.

A M E

En quoi ta volonté et ta force intérieure te permettront de triompher?

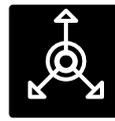
T R O U

Comment as-tu appris à te déplacer dans les trouées du Vortex?

P A S S E

Comment ta débrouillardise va-t-elle te servir?

SAVE



...DU VERTMONDE

Grande jungle sans limite, la seule façon de s'y intégrer reste l'harmonie et le respect.

ORDRE

Quelle organisation as-tu intégré sans en perturber le fonctionnement?

ECOUTE

Comment ta compréhension d'un problème t'a-t-elle sauvé la vie?

LIBERTÉ

Qu'as-tu de terrible pour la conserver? Le regrettes-tu?

INVISIBLE

Comment as-tu appris une telle discrétion?

ORIGINE



L'EXÉGÈTE...

Savant et puits de science, il connaît le sens profond de chaque Blocs. Sa parole fascine et apaise.

M O T

Comment connais-tu toujours les mots juste à dire à tes semblables?

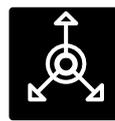
C H A T

Quel est ce drôle de familier? Quel usage en as-tu?

L I V R E

Quel est cet ouvrage oublié qui t'aide aujourd'hui?

SAVE



...SANS ATTACHE

Mieux vaut être seul que mal accompagné. Et seul on voyage plus vite.

RAPIDITÉ

Quel acte de générosité t'as profondément marqué?

ERRANCE

Qu'est-ce que la solitude t'a appris sur toi-même?

ABANDON

Qui ne reverras-tu plus jamais? Comment l'as-tu trahi?

LÉGER

Quels sont les trois objets dont tu ne te sépare jamais?

ORIGINE



SILLON D'ARGENT

Ville minière - ouvriers - tempêtes de sables

UNION

La lutte des classes bât son plein. Aidez-les à retrouver une unité.

DISCORDANT

Quelque chose de dangereux remonte du fond de la mine... Piochez puis affrontez 1 Discordant.

RÉSURGENCE



CRIN DE LION

Temple - jungle épaisse - nature hostile

BARRIÈRE

Les animaux sauvages font des problèmes. Trouvez comment les protéger.

DISCORDANT

Des attaques ont lieu depuis quelques mois. Piochez puis affrontez 1 Discordant.

RÉSURGENCE



PIC DES NUAGES

Monastère - pèlerinages spirituels - montagnes escarpées

HAUT

Les pèlerins abandonnent vite l'ascension. Montrez-leur comment retrouver la foi.

DISCORDANT

Des pèlerins et des moines disparaissent mystérieusement... Piochez puis affrontez 1 Discordant.

RÉSURGENCE



STADIUM ÉTERNEL

Jeux perpétuels - athlètes - culte du physique

SPORT

L'obsession du sport emplit tout. Aidez-les à se recentrer sur l'essentiel.

DISCORDANT

Les festivités sont perturbées par des meurtres sordides... Piochez puis affrontez 1 Discordant.

RÉSURGENCE



LES ÎLES VIERGES

Archipel - bons sauvages - montée des eaux

TSUNAMI

Les flots menacent d'engloutir les îlots. Trouvez une solution.

DISCORDANT

Les autochtones sacrifient les leurs à un monstre marin insatiable... Piochez puis affrontez 1 Discordant.

RÉSURGENCE



AVENUE DIVIN

Lac souterrain - civilisation sophistiquée - vie éternelle

SCIENCE

La surpopulation des immortels n'apporte rien de bon. Solutionnez tout ça.

DISCORDANT

Ils ont tenté des expériences interdites, leurs créatures se sont libérées... Piochez puis affrontez 2 Discordants.

RÉSURGENCE



MARAUDEUR TENTATEUR

CHANT hypnotique

RÊVE suicidaire

DISCORDANT




RÉGULATEUR SANGSUE

DRAIN fatal

SUC acide

DISCORDANT




ÉQUARRISSEUR PHASIQUE

LAME spectrale

VOL d'organes

DISCORDANT




VER DÉVOREUR

CROC rotatif

ASPIration irrésistible

DISCORDANT




MIMIC PROTÉFORME

SOSIE parfait

ABSorption paralysante

DISCORDANT




HORREUR DES CIEUX

AILE supersonique

BEC perforant

DISCORDANT



Depuis l'avènement de D·own,
notre monde n'est plus.

Aspiré dans le Vortex, l'analo-
gique et le numérique ont fu-
sionné, en une confusion perpé-
tuelle.

Heureusement, les Sauv·Gardes
ont émergé de ce chaos.

Leur destin est de descendre au
plus profond du Vortex pour
trouver D·own et l'abattre. Ou
disparaître en essayant.



Inspirations

Blame!, Biomega, Knights of Sidonia

Le Magicien d'Oz

Les Mondes Engloutis

Crédits

Sous licence Pixabay @ Gordon Johnson

Sous licence Bibliothèque nationale de France @ Gustave Doré

Sous licence Alamy @ Albrecht Durer

Remerciements

À Ely Méréore, pour m'avoir montré les possibilités cachées du Scrabble