

Le Conteur

Une ruine de [Sphynx](#) (un jeu de rôle de Fabien Hildwein)
par Jean Creusefond et Laetitia Nicolas

Savoir transcendant : cette civilisation a découvert des artefacts permettant de connaître tout événement, futur comme passé.

Disparition : Le futur étant écrit, leur existence leur a paru futile. Leur civilisation s'est donc éteinte à cause de décadence et d'apathie.

Localisation : Dans le désert américain, poussière ocre et canyons grandioses.

Révélation :

1. Des bibliothèques immenses, un projet de consigner tout le savoir humain, à moitié abouti.
2. Une maison avec toute l'histoire des habitants écrite.
3. Des enfants étaient tués à la naissance, ce qui est associé à une justice divine.
4. Beaucoup de gens sont morts par obésité, par suicide ou par overdose.
5. A un moment, les peuples aux alentours ont été dominés par cette cité, qui a enchaîné des victoires militaires à un rythme effréné.
6. Les habitants vénèrent le Conteur, une divinité abstraite qui aurait vu toute l'histoire de l'humanité et qui la contera à tous et à toutes.
7. A côté d'un corps, un écrit cite l'archéologue qui a la révélation, dans sa langue : "M/Mme X, laissez-nous reposer en paix. Vous ne trouverez rien de bon dans ces ruines."
8. En voyant la déchéance des leurs, des individus ont créé un mouvement, « ceux-qui-n'écourent-pas ». Ils refusaient d'écouter le conte divin. Cette secte est devenue majoritaire au fur et à mesure que les croyants s'éteignaient.
9. De grands temples existaient, où les habitants allaient prier quotidiennement pour recevoir une révélation divine.
10. Des artefacts qui offrent toute connaissance à ceux qui le demandent.

Habitants : Des descendants de ceux-qui-n'écourent-pas gardent les ruines. Ils tenteront d'empêcher les archéologues de trouver les artefacts de la connaissance.

Symbole : L'œil ouvert, car le Conteur a tout vu.

Dangers : Ceux-qui-n'écourent-pas les guettent, et sont prêts à tout pour qu'ils n'accèdent pas à cette connaissance. On peut aussi se perdre dans la bibliothèque ou des fresques trop explicites sur l'avenir

de l'humanité, et se faire écraser par le poids de la révélation.

Passage du temps : Les murs sont polis par la poussière qui les a traversés. Un sable ocre recouvre tout, il faut essuyer pour distinguer quoi que ce soit de gravé. Beaucoup de bâtiments sont écroulés.

Note : Cette ruine a été créée en préparation d'une campagne de [Sens Hexalogie](#) (jeu de rôle écrit par Romaric Briand). Des parallèles existent volontairement.