Fabien Hildwein

Sphynx

jeu de rôle
d'archéologie
fantastique

L'Alcyon

Auteur
Fabien Hildwein
monostatos@gmx.fr

Couverture
Temple à la Pensée, dédié à Beethoven, visions du temple, clair de lune
François Garas (1866 – ~1925)
~1900 – conservé au Musée d'Orsay

Illustrations intérieures
Tresadenn
www.tresadenn.com

Maquette intérieure
Julien Delorme

Ceci est la première édition de Sphynx

© 2015 – Fabien Hildwein
ISBN : 978-2-9542610-2-7
L'Alcyon, Paris

imprimé en France par Lulu.com
Dépôt légal : septembre 2015

Table des matières

Créer des explorateurs 5
- Discipline intellectuelle 7
- La question métaphysique 10
- L'expédition 10
- Face à l'abîme 12

Raconter une histoire de *Sphynx* 13
- Panorama d'une partie 13
- Déroulement de la partie 15
- Début de la partie 16
- La difficulté des ruines 17
- L'exploration 18
- Recherches 20
- Les dangers des ruines 23
- Eveil et Voyage 26
- Fin de la partie 28
- Garder les mêmes personnages 30

Utiliser ces règles 33
- Résumé des rôles 33
- Arbitraire et crédibilité 35
- Exigence et pause 36
- Faites des cartes ! 38
- La musique 38

Créer des ruines 41
- Fondements des ruines 42
- Révélations 43
- Parachèvement des ruines 48

Exemples de ruines 51

Inspirations 79

Remerciements 81

Fiche de personnage 84

Résumé des règles pour les joueurs 85



Créer des explorateurs

Sphynx vous invite à raconter l'histoire d'une expédition archéologique partie de nos jours à la découverte de ruines millénaires. Ses membres iront à la découverte non seulement du passé secret de l'humanité, mais également à la découverte d'eux-mêmes.

Sphynx se joue avec trois à cinq participants. Un des participants – vraisemblablement celui qui tiendra le rôle de « meneur de jeu » – doit avoir lu la totalité de ce livre et sera chargé d'en transmettre le contenu aux autres participants, les « joueurs ».

Pour jouer à Sphynx, vous aurez besoin d'une feuille par participant, du même nombre de crayons, d'une gomme, d'une vingtaine de jetons (en verre, en bois, des pièces de monnaies, des capsules de bière…) ; il vous faudra enfin un objet pour marquer la progression de 1 à 8 d'une valeur dans le jeu : un dé à 8, 10, 12 ou 20 faces si vous en disposez, sinon un bout de papier sur lequel inscrire cette progression. Pour aider les joueurs, vous pouvez également imprimer ou photocopier pour chacun une feuille de personnage et l'aide de jeu (à trouver à la fin de l'ouvrage).

Les joueurs interprètent des membres éminents d'une expédition archéologique partie explorer des ruines découvertes récemment, pleines de secrets à révéler et de dangers à affronter. Les trésors et mystères qu'elles recèlent restent cependant encore cachés dans leurs profondeurs et ne seront pas faciles à atteindre.

Chaque explorateur a été choisi et envoyé par l'Alma Mater pour son savoir en archéologie ainsi que son expertise dans un domaine particulier. L'Alma Mater est une organisation aux buts obscurs, finançant des projets de toutes sortes et pratiquant un mécénat intense auprès d'artistes et d'intellectuels parmi les plus excentriques ; les explorateurs peuvent donc provenir des milieux les plus divers de la recherche intellectuelle : des sciences, de l'histoire et de l'archéologie, bien sûr, mais également des pseudosciences et de disciplines plus étranges encore. L'unique critère de recrutement de l'Alma Mater est la compétence, sans distinction de classe sociale, de genre, de religion, de provenance ethnique ou de couleur de peau. Il est donc possible de trouver des explorateurs de toutes les origines.

En plus des explorateurs, l'expédition est composée de nombreux autres membres, assurant l'intendance, l'entretien du matériel et la sécurité de l'expédition, ainsi que de nombreux jeunes chercheurs. Les explorateurs des joueurs restent néanmoins les dirigeants de l'expédition. Ils sont également venus avec une grande quantité de matériel scientifique ou ésotérique pour les

aider dans leur tâche : l'Alma Mater est suffisamment riche pour leur fournir du matériel de pointe dans tous les domaines.

Discipline intellectuelle

Pour créer son explorateur, chaque joueur se munit d'une feuille blanche ou de personnage (à photocopier à la fin du livre) sur laquelle il inscrit différentes informations, ainsi que les changements pouvant advenir durant la partie sur son personnage. Il note en particulier le nombre de points de Voyage acquis par son explorateur durant la partie.

Pour commencer, chaque joueur décide de la discipline principale de son explorateur :

- soit en choisissant une discipline dans la liste ci-dessous ; il est invité à préciser une spécialité à l'intérieur de cette discipline (Histoire des religions, Philosophie analytique, Linguistique des langues disparues, etc.) ;

- soit en choisissant une discipline qui ne serait pas mentionnée ci-dessous, que ce soit dans les sciences ou les pseudosciences ; les domaines de l'aventure intellectuelle sont incroyablement nombreux et beaucoup d'entre eux restent méconnus.

Disciplines

Alchimie	Botanique	Mathématiques	Poétique
Anatomie	Chimie	Médecine	Psychologie
Anthropologie	Cryptozoologie	Métaphysique	Sociologie
Archéologie	Ecologie	Mythologie	Théologie
Architecture	Génétique	Numérologie	Ufologie
Astrologie	Géologie	Occultisme	Urbanisme
Astronomie	Histoire	Paléontologie	Zoologie
Bibliophilie	Littérature	Parapsychologie	
Biologie	Linguistique	Philosophie	

Dans tous les cas, la discipline du personnage n'est pas limitative : chaque explorateur est un érudit ayant accès à tous les savoirs. Cette compétence dans un domaine particulier est une porte ouverte, pas une contrainte. Cela signifie simplement que l'explorateur est particulièrement bon dans cette discipline.

Chaque joueur est invité à choisir de préférence une discipline qu'il connaît – par profession ou par passion – ou qui se rapproche d'une discipline qu'il connaît. Il bénéficie ainsi de ses propres connaissances durant la partie et peut ainsi de donner plus de crédibilité à ses créations.



La question métaphysique

Chaque explorateur ne fouille ces ruines ni pour l'argent ni pour la gloire, mais parce qu'il pense y trouver les réponses à des questions fondamentales qui le touchent. Ces questions se résument pour chaque explorateur à une question métaphysique. La question métaphysique porte sur la nature de la réalité, de la vie, de l'âme et de tous les sujets transcendant la condition humaine.

Chaque joueur en invente ou en choisit une pour son explorateur dans la liste ci-dessous, éventuellement en la modifiant ou en la précisant. Le joueur est invité à choisir de préférence une question qui lui parle, par laquelle il se sent personnellement concerné. Notez que la question métaphysique peut porter sur la manière de transcender sa condition humaine en acquérant un pouvoir supérieur sur la réalité.

L'expédition

Enfin, il est important de donner un peu de substance aux explorateurs et à l'expédition qui les entoure. Vous pouvez vous appuyer sur les questions suivantes pour construire votre personnage.

Exemples de questions métaphysiques

• Qu'est-ce qui est véritablement important dans la vie et dans le monde ?

• Quel est le sens de mon existence ? En existe-t-il un ? Comment puis-je utiliser au mieux ma vie ?

• Qu'il y a-t-il après la mort ? Quelles implications cela a-t-il sur la manière de diriger nos vies ?

• Puis-je atteindre l'immortalité ? Peut-on rajeunir ?

• Qu'est-ce que l'âme ? Existe-t-elle ? Que devient-elle après la mort ?

• Qu'est-ce que la conscience ? Quel est son rapport au corps ? Peut-on dissocier les deux ? Peut-on changer sa conscience ou la transposer à volonté ? Quel pouvoir peut-on espérer avoir sur elle ?

• Pourquoi la mort, le mal et la souffrance existent-ils ? Peut-on les apaiser, si ce n'est les supprimer ?

• Dieu existe-t-il ? Sous quelle-sforme-s ?

• Qu'est-ce que le temps ? Puis-je le modifier à ma guise ?

• Quel est le rapport entre langage et matérialité ?

• La liberté existe-t-elle ou sommes-nous condamnés au déterminisme ? La liberté peut-être s'acquérir ? Si oui, comment ?

• Qu'est-ce qu'un être humain ? Y a-t-il une destinée à l'humanité ?

• Quelle est la différence entre un animal et un être humain ? Cette frontière est-elle perméable ?

• Pourquoi y a-t-il quelque chose plutôt que rien ? Quelle est l'origine du monde ? Vers quoi le monde tend-t-il ?

• D'où provient le sacré ? Que doit-on vraiment révérer ?

• Qu'est-ce que la beauté ? Comment la créer ?

Questions concernant l'expédition

• Quel est le nom de votre explorateur ou de votre exploratrice ?

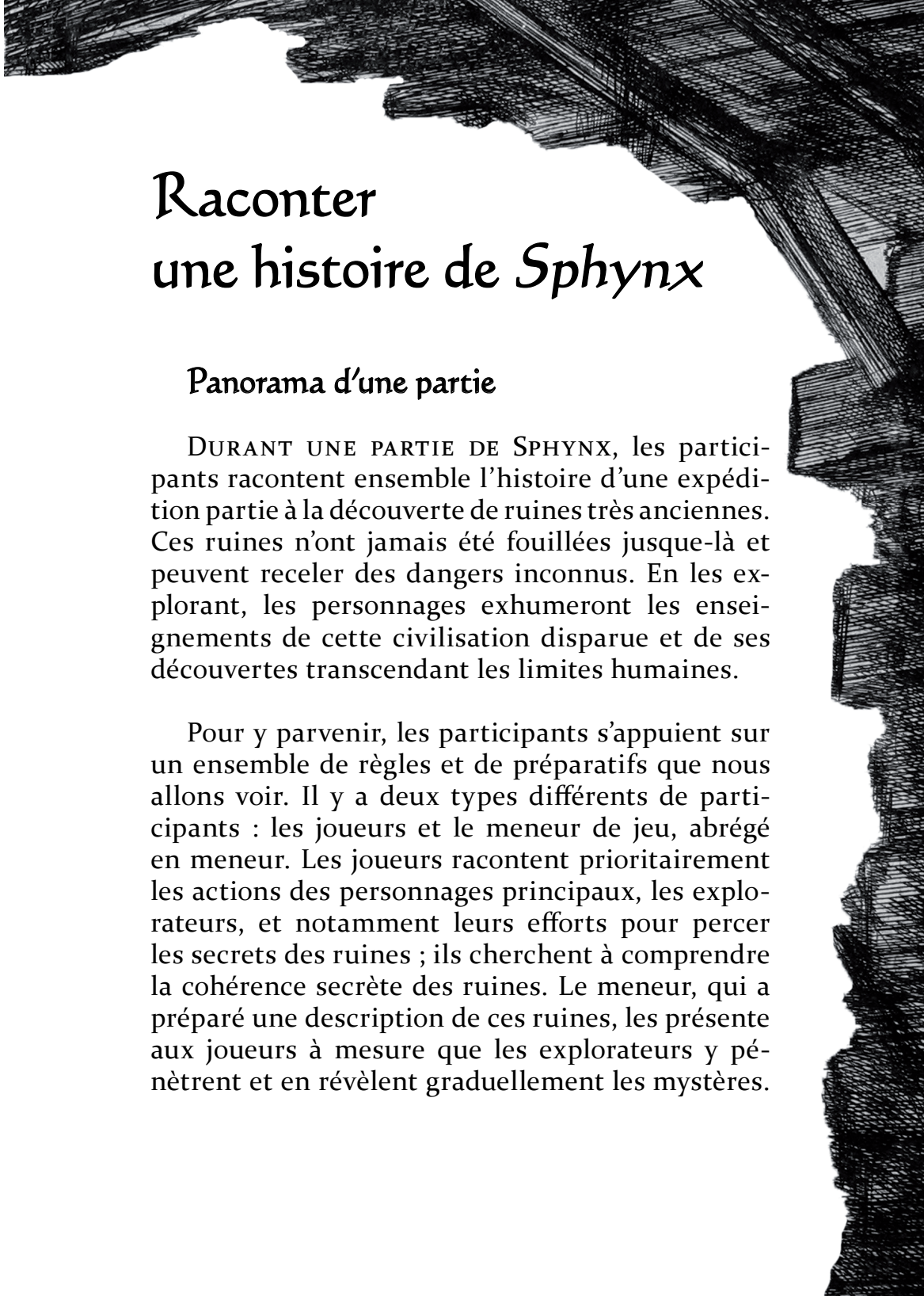
• Quelle relation vos explorateurs entretiennent-ils ? De la compétition professionnelle ? De la sympathie ? De l'affection ? Des nuits torrides ? Une relation maître-disciple ? Comment les différences entre leurs disciplines affectent-elles leurs relations ?

• Il y a-t-il une personne de l'expédition à laquelle votre personnage est attaché ? Un doctorant à ses ordres ? Un chercheur ? Un technicien, un membre de la sécurité ? Quelle est cette relation ? Familiale, affectueuse, intime... ?

Face à l'abîme

Certains joueurs s'étonneront peut-être que les personnages ne soient pas plus développés au départ : cela se fera durant la partie, les règles encouragent le développement des relations entre personnages ainsi que l'exploration de leurs motivations respectives.

Mais surtout les personnages de Sphynx sont peu de choses face aux ruines, à peine des silhouettes se découpant sur les constructions cyclopéennes ravagées par le temps. Sphynx propose fondamentalement une méditation sur l'insignifiance de chaque individu. La seule activité qui en vaille la peine, durant le court laps de temps qu'est notre vie, est de tenter de trouver des réponses fragmentaires aux mystères de l'univers et peut-être ainsi de donner un sens à nos existences.



Raconter une histoire de *Sphynx*

Panorama d'une partie

Durant une partie de Sphynx, les participants racontent ensemble l'histoire d'une expédition partie à la découverte de ruines très anciennes. Ces ruines n'ont jamais été fouillées jusque-là et peuvent receler des dangers inconnus. En les explorant, les personnages exhumeront les enseignements de cette civilisation disparue et de ses découvertes transcendant les limites humaines.

Pour y parvenir, les participants s'appuient sur un ensemble de règles et de préparatifs que nous allons voir. Il y a deux types différents de participants : les joueurs et le meneur de jeu, abrégé en meneur. Les joueurs racontent prioritairement les actions des personnages principaux, les explorateurs, et notamment leurs efforts pour percer les secrets des ruines ; ils cherchent à comprendre la cohérence secrète des ruines. Le meneur, qui a préparé une description de ces ruines, les présente aux joueurs à mesure que les explorateurs y pénètrent et en révèlent graduellement les mystères.

Tout ceci est encadré par des règles. Elles déterminent à chaque moment qui peut dire quoi et elles aident les participants à arriver à la meilleure expérience de jeu possible. La partie s'achève lorsque les explorateurs ont découvert tous les secrets des ruines et ont suffisamment répondu à leurs questions.

Dans Sphynx, le meneur a un grand pouvoir, mais notez que, contrairement à d'autres jeux de rôle, il n'est pas au-dessus des règles et ne peut pas les modifier à sa guise durant la partie. Ce n'est pas lui qui décide (seul) de la tournure de l'histoire, ni par sa préparation, ni en imposant les scènes qu'il souhaite. Dans Sphynx le meneur est un participant comme les autres – même s'il dispose d'une position différente de celle des joueurs. Il doit accompagner l'histoire des personnages, pas la leur imposer, même s'il peut l'orienter partiellement selon ses révélations. Vous verrez que l'expérience de jeu n'en est que meilleure pour tous.

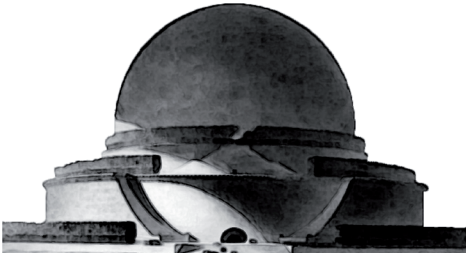
Avant la partie, le meneur a préparé une description de ruines (voir le chapitre sur la création des ruines) et chaque joueur a créé un explorateur qui sera son personnage durant toute la partie. Traditionnellement, il revient au meneur de connaître et de transmettre les règles aux joueurs novices. Il est impératif que la préparation des ruines par le meneur ne soit pas connue des joueurs afin d'en garder les secrets intacts. En revanche la création des explorateurs se fait tous en-

semble, par exemple au début de la partie : le meneur peut ainsi guider les joueurs dans leurs décisions, et les joueurs peuvent échanger des idées et discuter les choix des uns et des autres.

Déroulement de la partie

Durant la partie, les joueurs racontent les efforts de leurs personnages pour percer les secrets des ruines. Ces efforts sont à la fois physiques (pénétrer les ruines) et intellectuels (comprendre ce qui s'est déroulé ici). Le meneur, quant à lui, décrit les lieux et accompagne les joueurs dans la découverte des révélations successives, qu'il a préparé en même temps que les ruines.

Les participants font appel aux règles dans différents cas, principalement pour se mettre d'accord sur la suite de la partie et pour mettre en avant les enjeux centraux de l'histoire.



Début de la partie

Au début de la partie, une fois que les joueurs ont créé leurs explorateurs, le meneur effectue plusieurs opérations :

- il s'empare d'une feuille en haut de laquelle il inscrit sept chiffres (voir ci-dessous La difficulté des ruines)

- il place le marqueur de 1 à 8 (dé à huit faces idéalement) au centre de la table, en le mettant sur 1 ;

- il raconte aux joueurs comment leurs explorateurs arrivent à l'emplacement des ruines et leur décrit l'endroit ;

- pour lancer la partie, il révèle aux joueurs l'ordre de mission et les premières images des ruines que découvrent leurs personnages.

L'ordre de mission donne un résumé de ce que l'on sait au début, c'est-à-dire pas grand-chose : où les ruines se trouvent, à quoi elles ressemblent et les premières suppositions faites sur elles. A cela s'ajoute la première approche : comment les personnages arrivent sur les lieux (bateau, marche, hélicoptère...), les premières installations qui ont pu être faites (une partie de l'expédition est sans doute déjà sur place).

Dès que possible, le meneur de jeu fait la première révélation de la partie qui permet de lancer l'histoire ; les joueurs n'ont pas à dépenser de jetons pour l'obtenir (voir plus loin la partie sur l'exploration).

La difficulté des ruines

En haut de la feuille du meneur, ce dernier a inscrit sept chiffres qui correspondent à la difficulté croissante de pénétrer dans les ruines. Selon la rapidité et la facilité de la partie qu'il désire, le meneur peut ajuster les chiffres utilisés :

- pour une partie plutôt rapide : 2, 2, 3, 3, 5, 5 et 6
- pour une partie normale : 3, 4, 5, 6, 7, 8 et 9
- pour une partie longue et exigeante : 3, 4, 5, 6, 7, 9 et 10

Ces valeurs dépendent également de la capacité à imaginer aisément et rapidement des joueurs. S'ils n'ont pas l'habitude de créer au pied-levé, il peut être plus confortable pour eux de commencer avec une difficulté plus faible. Un meneur expérimenté peut tout à fait déterminer sa propre suite de chiffres selon ce qui lui convient le mieux.

L'exploration

La plupart du temps, les joueurs vont raconter comment leurs personnages explorent le lieu et font des découvertes mineures. Le meneur participe à cette dynamique en développant l'environnement général des personnages à partir de la préparation de ruines qu'il a faite – sans pouvoir toutefois donner les révélations de la feuille du meneur.

Chaque joueur dispose d'une réserve de jetons qu'il peut utiliser pour découvrir des éléments du lieu ou pour se prémunir de ses dangers. Pour remplir cette réserve, il peut faire différentes descriptions listées ci-dessous :

Remplir sa réserve de jetons

• raconter comment son explorateur fait des suppositions sur le lieu, élabore une théorie sur ce qui s'est déroulé ici ou échafaude des hypothèses ; le joueur peut s'appuyer sur les descriptions du meneur et sur le savoir de son explorateur ;

• raconter sa relation avec un autre personnage (un membre de l'expédition, le personnage d'un autre joueur ou un habitant des ruines) et notamment comment elle est affectée par les ruines ;

• raconter les émotions et sentiments qu'éprouve son explorateur face au spectacle des ruines ou des découvertes.

Lorsqu'un joueur fait une description, le meneur lui donne un jeton. Néanmoins, les descriptions de suppositions sont un peu différentes puisqu'elles sont à la fois plus risquées, mais aussi plus intéressantes :

Suppositions

• lorsque cette supposition va à l'encontre de la préparation du meneur et qu'elle la contredit directement, le meneur ne donne pas de jeton et montre dans l'histoire pourquoi cette supposition n'est pas vraie ou la modère pour la faire correspondre à sa préparation – le joueur sait au moins qu'il ne va pas dans la bonne direction ;

• lorsque cette supposition va dans la direction de la préparation, le meneur donne un jeton et peut la compléter par d'autres indices pour l'éclaircir ;

• lorsque cette supposition va dans la direction de la préparation et qu'elle est particulièrement précise ou intéressante – voire qu'elle y ajoute une dimension supplémentaire – le meneur donne deux jetons et peut la compléter également ;

• si la supposition que fait un joueur à travers son explorateur correspond suffisamment à une révélation de la préparation, le meneur peut décider d'augmenter la valeur d'Eveil du lieu (voir Eveil et Voyage) sans qu'il y ait de « recherche », indiquant ainsi aux joueurs que la supposition est vraie – il doit alors compléter les descriptions des joueurs avec ses propres informations. Il ne donne pas de jetons, l'augmentation de la valeur d'Eveil est une récompense suffisante.

Une variante de ce système est de laisser les joueurs prendre les jetons eux-mêmes (sauf pour les suppositions qui nécessitent un jugement de la part du meneur), laissant le meneur plus libre de se concentrer sur d'autres aspects du jeu et donnant plus de marges de manœuvre aux joueurs. Ce peut être particulièrement pertinent lorsque les joueurs connaissent déjà bien le jeu et savent comment en tirer parti au mieux.

Les contradictions entre les suppositions et la préparation sont assez faciles à expliquer : ces ruines sont extrêmement vieilles (les premiers homo sapiens sont apparus il y a plus de 200 000 ans !) et il a pu s'y produire de très nombreuses choses. Par ailleurs la petite histoire ne suit pas toujours la grande à la lettre et beaucoup d'événements ont pu être oubliés au cours des siècles et ne laisser aucune trace dans les ruines.

Pour que chacun puisse participer à l'histoire et exprimer ses suppositions, le meneur doit veiller à ce que chaque joueur ait un temps de parole équivalent, notamment si l'un d'entre eux prend trop de place ou si un autre craint de s'exprimer par timidité.

Recherches

Lorsqu'un explorateur tente de percer un secret des ruines, il peut le faire de différentes manières :

Comment percer un secret

• physiquement – en franchissant ou en éliminant un obstacle par exemple ou en débusquant une créature descendante de la civilisation ;

• intellectuellement – en vérifiant une de ses suppositions et ses théories sur le passé de ces ruines, en tentant de décrypter des textes de l'époque, en obtenant l'information d'un lointain héritier de la civilisation ou encore en s'efforçant de remettre en marche une technique ou un objet du passé ;

• spirituellement – en tentant de rentrer en contact avec les esprits locaux, en cherchant dans ses vies antérieures ou en tentant de raviver des rituels ancestraux : en méditant, en se livrant à des rituels particuliers, en prenant des drogues, etc.

Lorsque le meneur estime que les actions d'un explorateur sont susceptibles de déboucher sur une révélation, il peut lui suggérer qu'il s'agit d'une recherche et qu'il peut donc dépenser des jetons en conséquence.

Le joueur dépense alors un nombre de jetons auquel il ajoute sa valeur de Voyage (voir Eveil et Voyage, cette valeur commence la partie à 0) pour égaler la valeur de difficulté, c'est-à-dire la plus faible valeur en haut de la feuille du meneur. Cette valeur est connue des joueurs, ils peuvent la demander à tout moment au meneur (ou la regarder sur la feuille du meneur), ils n'ont pas à la deviner. Chaque autre joueur peut

ajouter un ou plusieurs jetons en racontant comment son personnage aide le premier dans sa recherche.

Le meneur doit alors décrire aux joueurs une révélation parmi celles de la préparation qu'il n'a pas encore révélées. Il doit également cocher le plus petit chiffre en haut de sa feuille. Enfin, il augmente le marqueur d'Eveil au centre de la table de 1.

Si le joueur ne peut pas dépenser le nombre de jetons requis, il ne peut obtenir la révélation, ses recherches n'aboutissent pas – sauf si le meneur de jeu le souhaite.

En ayant le choix de la révélation, le meneur peut choisir celle qui sera la plus pertinente avec l'histoire à ce moment-là, ou suivant l'ordre qui lui semblera le plus intéressant – certaines révélations peuvent devoir être faites avant d'autres. Le meneur peut également inventer une révélation sur le moment, notamment à partir des créations et leurs suppositions des joueurs.

De manière générale, si le meneur souhaite faire une révélation sans demander de jetons aux joueurs, il en a tout à fait le droit. Il peut aussi choisir de rester silencieux et de faire durer le mystère. Ce n'est que lorsqu'un joueur dépense des jetons que le meneur est obligé de faire une révélation.

Notons qu'il n'y a que huit révélations à faire alors que la préparation en prévoit dix. Cela donne de la souplesse

au meneur de jeu : il peut ainsi négliger une révélation si elle n'est plus pertinente pour l'histoire. D'autre part il peut faire une révélation sans que les joueurs aient fait une recherche (et sans augmenter la valeur d'Eveil) pour relancer l'imagination des joueurs s'ils peinent ou si cette révélation lui semble appropriée pour l'histoire.

Les dangers des ruines

A tout moment, le meneur peut faire surgir une menace des ruines. Il peut s'agir de dangers naturels (éboulement, animaux sauvages...), surnaturels (spectres, brisures dans la réalité...) ou encore d'habitants des lieux qui ne voient pas d'un bon œil les envahisseurs extérieurs. Le meneur peut l'avoir déjà mentionnée précédemment dans ses descriptions ou laisser entendre qu'elle existe à travers les traces laissées sur le lieu.

Le meneur décrit la menace et comment elle s'en prend à un personnage, à l'expédition ou à un personnage lié à un explorateur ; il ne peut le faire que si un personnage est en mesure de se défendre contre la menace. Un joueur raconte comment son personnage tente de se défendre, de défendre l'expédition ou de défendre un autre personnage.

Le meneur prend en secret un nombre de jetons compris entre 1 et le nombre de jetons que possède le

joueur à ce moment de la partie. Le joueur prend un nombre de jetons parmi les siens (il peut n'en prendre aucun). Le meneur révèle le nombre de jetons qu'il tient dans sa main :

- Si ce nombre est exactement égal au nombre de jetons choisis par le joueur, celui-ci raconte comment le danger est écarté et ce qu'il a pu apprendre de cet événement ; il gagne un point de Voyage (quelle que soit la valeur d'Eveil, voir ci-dessous) et perd tous les jetons engagés.

- Si ce nombre est différent du nombre de jetons choisis par le joueur, le meneur raconte comment le danger inflige des dégâts à l'expédition ou à un personnage. Le joueur défausse la moitié de ses jetons (arrondie à l'entier inférieur, il en perd au minimum 1).

Le meneur peut s'attaquer à un personnage même si son joueur ne possède aucun jeton. Il remporte alors automatiquement l'épreuve et le danger inflige des dégâts. Le meneur veille bien entendu à ne pas abuser de cette règle. Posséder au moins un jeton permet donc de se protéger.

Le meneur a le droit de blesser un personnage, de le séparer du reste de l'expédition, de rendre sa progression plus difficile par bien des moyens dans la fiction, mais il n'a pas le droit de le rendre injouable



(mort, folie, éloignement définitif...). Il peut faire subir ce qu'il souhaite à l'expédition et aux ruines, en particulier aux personnages secondaires liés à l'explorateur qui vient de se défendre. Dans tous les cas les conséquences qu'il raconte doivent être prévisibles par la description qu'il a faite de la menace.

Eveil et Voyage

A mesure que les explorateurs pénètrent les ruines, ils les troublent et les réveillent lentement de leur sommeil millénaire. Leur pleine puissance revient ainsi petit à petit. Avec ce réveil, les personnages vont également entreprendre le chemin de leur propre grandeur.

Cet éveil progressif des ruines est signifié par la valeur d'Eveil, allant de 1 à 8. Elle est indiquée par un objet au centre de la table : un dé (à 8, 10, 12 ou 20 faces selon ce dont vous disposez) ou un morceau de papier. L'Eveil est également la valeur maximale que peut prendre la valeur de Voyage de chaque explorateur. La valeur de Voyage indique la progression d'un explorateur pour entrer en osmose avec les ruines et donc sa capacité à en pénétrer les secrets.

La valeur d'Eveil commence à 1 : la simple présence des explorateurs réincarnés commence à ramener les lieux à la vie.

La valeur de Voyage de chaque explorateur commence à 0. A tout moment, un joueur peut augmenter sa valeur de Voyage de 1 point. Sa valeur de Voyage ne peut cependant pas dépasser la valeur d'Eveil. Il faut que le moment soit propice dans l'histoire pour un des événements suivants, que le joueur raconte :

Augmenter sa valeur de voyage

• Son explorateur expose pourquoi il se pose sa question métaphysique. Cette question est loin d'être triviale pour le personnage, il cherche à y répondre pour des raisons personnelles, des événements de son passé intime (décès d'un proche, période de sa vie particulière, expériences singulières...). Il est suggéré de le faire plutôt au début de la partie, c'est une manière de présenter le personnage et de le développer de partie en partie.

• Son explorateur connaît une expérience hors du commun, qui lui révèle des événements de ses vies antérieures ou le met en contact avec des dimensions et des êtres inconnus de l'humain.

• Son explorateur se lie à un habitant ou un être du lieu, en tombant amoureux, en apprivoisant un animal, en passant un pacte avec un être fantastique, etc.

• Son explorateur trouve et s'approprie un objet important du lieu, dont il peut – au choix du joueur – parvenir à maîtriser le pouvoir.

• Son explorateur trouve un élément de réponse – jamais la réponse définitive – à sa question métaphysique.

Une de ces descriptions peut aussi engendrer un gain de jeton, par exemple lorsqu'un personnage explore sa relation à un autre tout en amenant – avec élégance – la motivation de son personnage à explorer les ruines.

Comme on l'a vu, il est aussi possible d'augmenter sa valeur de Voyage en remportant des confrontations contre un danger des ruines. Un joueur audacieux peut chercher à en obtenir ainsi, d'autant que cette augmentation n'est pas limitée par la valeur d'Eveil.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque la valeur d'Eveil du lieu atteint 8 et que le meneur a effectué sa dernière révélation. Le lieu est alors à nouveau pleinement vivant, même si en apparence il s'agit toujours de ruines. Les membres de la civilisation disparue acceptent de répondre à toutes les questions des explorateurs s'ils le peuvent. Chaque explorateur a alors accès à la sagesse profonde des ruines que le meneur révèle, en complétant avec les éléments manquants pour que les joueurs saisissent la cohérence secrète de ces ruines.

La partie peut également se terminer si les explorateurs choisissent de renoncer à la fouille des ruines avant d'avoir atteint la dernière révélation, en

général parce qu'ils sont épuisés par la recherche ou parce qu'ils craignent que les dernières révélations ne soient trop horribles – il est des choses qu'il vaut mieux ignorer. Dans ce cas-là, les ruines garderont toujours leur mystère.

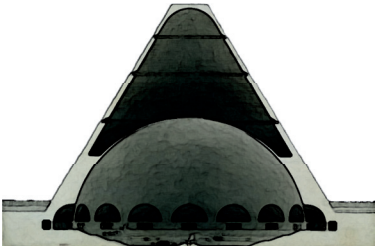
Dans les deux cas, chaque joueur raconte un épilogue pour son personnage en répondant notamment à ces trois questions :

- Qu'a appris le personnage dans ce lieu ? Qu'en garde-t-il ? Un savoir, une nouvelle relation, un pouvoir, un objet ?

- Le personnage a-t-il trouvé une réponse suffisante à sa question métaphysique ? Si c'est le cas, quel impact cela a-t-il sur sa vie ?

- Le personnage parvient-il à quitter ce lieu ? S'il y reste volontairement, pourquoi le fait-il ?

La partie se clôt sur ces épilogues.



Garder les mêmes personnages

Un ou plusieurs joueurs peuvent tout à fait garder le même personnage pour jouer plusieurs parties, y compris avec des meneurs différents. Dans ce cas-là, entre chaque partie :

Evolution du personnage entre deux parties

- La discipline générale de l'explorateur reste la même, mais le joueur peut choisir :
  - soit d'ajouter une discipline à son explorateur,
  - soit d'ajouter ou de modifier la spécialité d'une discipline que l'explorateur possède déjà.
- La question métaphysique reste la même.

L'explorateur reste donc le même ou presque en termes de règles d'une partie à l'autre. En revanche, en termes de fiction, il prendra progressivement de l'épaisseur et gagnera en richesse. Cela reflète l'expérience acquise avec les différentes ruines fouillées. La question métaphysique sera ainsi traitée de façon de plus en plus complexe et fine – toujours à travers les réponses symboliques des ruines.

Si le meneur connaît déjà un explorateur avec lequel il va jouer, il peut être intéressant de créer des ruines dont le savoir transcendant sera une réponse possible à la question métaphysique de l'explorateur. S'il veut donner de la cohérence à ses différentes parties, le

meneur peut également créer plusieurs ruines abordant les mêmes thèmes ou liées ensemble par des révélations de plus grande ampleur.

Pour le joueur, il est possible de tenir un carnet durant plusieurs parties d'affilée. Il lui servira à noter les informations de son explorateur, et à prendre des notes et à dessiner des croquis en cours de partie. Au bout de plusieurs parties, le joueur aura en sa possession un très bel objet et un beau souvenir de son expérience de jeu, comme un carnet de voyage.





Utiliser ces règles

Sphynx vous offre de nombreuses possibilités et ouvre beaucoup d'espaces de créativité. Ses règles peuvent sembler inhabituelles, mais elles ne sont ni inutiles ni optionnelles : elles vous servent à tirer le meilleur parti de ce jeu.

Résumé des rôles

Afin de clarifier et de synthétiser les règles, voici le rappel des rôles du meneur et des joueurs durant la partie.

Les joueurs sont invités à faire preuve d'une grande créativité et à utiliser leur imagination à plein. Ils ne doivent pas hésiter à chercher toutes les occasions d'obtenir un dé pour leur réserve en faisant des suppositions, en décrivant leurs émotions et en approfondissant leurs relations ; ils sont aussi invités à augmenter dès que possible leur valeur de Voyage en faisant les descriptions adéquates. De plus, il est intéressant de reprendre les idées des autres et de créer en s'inspirant d'elles. Enfin, les joueurs sont in-

vités à réagir aux créations des autres en multipliant les questions et les suggestions à propos de ces créations. En dehors de cela, les joueurs sont libres de faire agir leurs personnages comme ils le souhaitent.

Le meneur a un ensemble de tâches plus étendu.

- Il doit transmettre les règles aux joueurs et leur en expliquer le fonctionnement.

- Il doit réagir sur le moment aux créations des joueurs à la fois en posant des questions, mais également en leur donnant des dés et en augmentant la valeur d'Eveil lorsque l'un d'entre eux fait une supposition particulièrement proche d'une des révélations. Le meneur doit éventuellement compléter cette supposition. Ainsi, il donne peu à peu des indices sur sa préparation aux joueurs.

- Une de ses tâches les plus difficiles est de faire les révélations appropriées aux recherches d'un joueur. Cela suppose de choisir la bonne révélation et parfois de faire preuve de souplesse et de créativité pour expliquer comment les personnages la découvrent.

- Il doit éventuellement encourager les joueurs les moins prolixes à s'exprimer et veiller à ce que chacun d'entre eux ait son tour de parole.

- Dans tous les cas, le meneur est libre de faire de nombreuses descriptions et soutenir les inventions des joueurs en racontant ce que les explorateurs voient et rencontrent.

De manière générale, le meneur décrit les lieux à gros traits puis les joueurs demandent des détails sur certains éléments que le meneur décrit en réponse et ainsi de suite.

Arbitraire et crédibilité

Vous aurez remarqué que les règles ont souvent recours à des phrases comme « Lorsque le meneur le juge pertinent... » ou « Lorsqu'un joueur le souhaite... ». Cet arbitraire est voulu. L'esprit derrière cette règle est de permettre à chaque participant de profiter du moment où son intervention sera la plus belle et la plus forte vis-à-vis de ce qui vient d'être raconté. Par exemple, un joueur peut enchaîner une découverte mineure par une recherche : en dévoilant quelque chose d'apparemment secondaire, l'explorateur va de l'avant pour en savoir plus. Une découverte mineure peut se produire en même temps que le gain d'un point de Voyage. Ces mélanges pour tirer le meilleur parti des règles sont tout à fait autorisés.

Cet arbitraire est néanmoins tempéré par une règle de crédibilité : si au moins un participant a le senti-

ment que l'utilisation d'une règle par un autre participant heurte la crédibilité de l'histoire il doit l'exprimer. Par exemple si un personnage agit de manière contraire à sa personnalité sans bonne raison. L'autre participant doit alors reformuler ou abandonner sa proposition jusqu'à ce que tous les autres participants l'acceptent. Il revient au meneur de veiller à ce que tous les joueurs se sentent à l'aise avec les différentes propositions de chacun, notamment en étant attentif au langage corporel, par exemple lorsqu'un joueur fait la moue.

A côté de cette règle de crédibilité, tous les participants sont invités à exprimer leur enthousiasme et leur plaisir lorsqu'une création d'un autre participant leur plaît, notamment en demandant à un participant de prolonger une description pour l'enrichir et la développer.

Exigence et pause

Sphynx est un jeu exigeant qui sollicite beaucoup les participants et leur demande d'être créatifs.

Par conséquent, les participants sont invités à faire régulièrement des pauses pour se ressourcer (environ une fois par heure). Cela permet de se reposer et d'être plus concentré pour la suite de la partie. La pause permet aussi de laisser décanter les idées et de reprendre la partie avec un œil neuf.


LX

Par ailleurs, le silence durant la partie n'est pas un problème. Les joueurs peuvent prendre le temps de souffler avant de se lancer dans une nouvelle supposition ou de nouvelles actions de leurs explorateurs.

Faites des cartes !

Il est à la fois utile et plaisant de dessiner des cartes durant la partie pour situer les différents lieux et les illustrer. La partie gagne en clarté et la carte peut servir d'inspiration pour les joueurs.

La musique

Si vous le souhaitez, vous pouvez diffuser de la musique durant la partie, en respectant les deux indications suivantes.

D'une part la musique doit s'adapter à l'ambiance générale des ruines. Plutôt orientée vers des sons naturels si les ruines se trouvent en forêt. Plutôt calme si les révélations des ruines sont positives. Plutôt oppressante si les révélations sont au contraire sombres et terrifiantes. De manière générale, évitez absolument les musiques trop célèbres, qui arracheront vos joueurs aux ruines pour les plonger dans une toute

autre ambiance. Evitez aussi les changements trop brutaux ou les musiques trop violentes, qui correspondent rarement à l'ambiance feutrée de toute partie de Sphynx.

D'autre part la musique ne doit demander aucune attention de la part du meneur de jeu. Il lance sa liste de morceaux de musique et n'y touche plus jusqu'à la fin de la partie. Elle tourne en fond sonore et ne distrait personne de la partie. Sinon elle risque de gâcher la partie plutôt que de la servir.

Personnellement, je recommande des morceaux de musique naturelle comme les chants de baleine ou l'enregistrement de sons de la forêt, ainsi que les musiques dédiées à la méditation en général (bols tibétains, chants religieux).





Créer des ruines

Les ruines qu'explorent les personnages de Sphynx proviennent de civilisations depuis longtemps oubliées, ayant fleuri et disparu bien avant que les premières civilisations antiques ne s'ébauchent. Ce sont des communautés humaines, le plus souvent des villes, bâties avec des techniques qui nous échappent et au sein une culture qui nous est radicalement étrangère. Si sous certains aspects ces civilisations peuvent nous sembler moins avancées que la nôtre, elles ont en revanche accompli des miracles qui nous seront toujours incompréhensibles.

Avant la partie, le meneur de jeu doit préparer la description de ruines, soit en la rédigeant sur une feuille à part en partant des différentes questions qui vont suivre (par exemple au verso de sa feuille du meneur), soit en utilisant un des exemples ci-dessous.

Fondements des ruines

Pour préparer soi-même des ruines, le meneur répond d'abord dans l'ordre à ces trois questions.

*1- Quel est le **savoir transcendant** que cette civilisation a découvert ?*

Il peut s'agir aussi bien d'une vérité métaphysique, que d'une technique dépassant la nature humaine ou d'une croyance fondamentale de cette société. Ce savoir transcendant fait écho aux questions métaphysiques proposées pour la création des explorateurs. Une réponse créative et audacieuse à une de ces questions peut constituer un savoir transcendant.

2- Pourquoi cette civilisation a-t-elle disparu ?

Par exemple : elle s'est diluée dans des civilisations antiques naissantes ; elle a été victime d'une épidémie, d'un conflit avec des créatures surnaturelles, d'une guerre de religion ou d'une guerre civile ; son savoir transcendant l'a détruite ; ses membres ont commis un suicide de masse ; ou encore elle s'est exilée pour d'autres lieux.

3- Où se trouvent ces ruines ?

Ce doit être dans un lieu désert, peu exploré par l'humanité actuelle. Par exemple : le cœur d'un désert – y compris sous les sables ; dans les étendues glacées de Sibérie ; au pôle Nord ; au fond

de l'océan ; au fond d'un lac d'altitude ; dans les antiques souterrains d'une mégapole ; dans la forêt amazonienne ; sur un atoll perdu de l'océan Pacifique ; dans des cavernes souterraines ; sur les plus hauts plateaux de l'Himalaya ; sur une comète ne passant qu'une fois par siècle ; dans une caverne sur la Lune ; dans les désolations martiennes ; dans un astéroïde éloigné du système solaire.

Je ne donne ensuite que des exemples de civilisations humaines, notamment parce qu'il me semble que le jeu est plus intense ainsi : toute l'humanité partage des questionnements métaphysiques semblables et cette continuité est frappante. Cependant il n'est pas interdit de jouer à l'aide d'une civilisation non-humaine (extraterrestre, animale, surnaturelle…) tant qu'elle partage ces mêmes questionnements.

Révélations

Une fois que le meneur a défini le fondement de ses ruines, il lui faut créer dix révélations qui lui serviront en cours de partie. Les révélations peuvent prendre de nombreuses formes, par exemple : des lieux, des événements du passé, des objets, des mythes de la civilisation en question ou encore des membres de la civilisation (des humains ou d'autres créatures) ayant trouvé un moyen de défier la mort. Les révélations

sont décrites en quelques lignes, un paragraphe tout au plus. Le meneur est invité à réfléchir à la révélation avec laquelle il aimerait entamer la partie.

Dans tous les cas, les révélations doivent avoir un lien – même lointain – avec le savoir transcendant de cette civilisation. Ce savoir transcendant est si formidable qu'il a nécessairement des répercussions sur toute la société, autant dans la structure de ses villes que dans ses croyances. Les réponses aux questions 1. et 2. ci-dessus (le savoir transcendant et la raison de la disparition) peuvent tout à fait être elles-mêmes des révélations.

Les lieux servaient à la communauté humaine des ruines pour se nourrir, stocker des denrées, transporter des marchandises ou des individus, acheminer l'eau, s'instruire, rechercher et conserver les connaissances, rendre la justice, rendre un culte à ses dieux, produire et répartir l'énergie, dormir, se reposer, prendre des décisions politiques, se défendre de la nature et des autres peuples, se laver et garder la ville propre, prendre en charge ses morts, manger, prendre du plaisir, se séduire, élever les enfants, s'occuper des personnes âgées, etc. Un lieu peut contenir les objets les plus divers et héberger des descendants de la civilisation, des créatures surnaturelles ou encore des habitants des ruines.

Les événements du passé sont de grands changements en rapport avec le savoir transcendant qu'a pu connaître ladite civilisation à certains moments

de son histoire. Un événement peut être découvert par les traces qu'il a laissées derrière lui. Les crises sont particulièrement aisés à intégrer parce qu'elles laissent des traces spectaculaires : épidémies, révolte, guerre civile, catastrophe naturelle... Cependant, les périodes fastes et les événements heureux peuvent également avoir des empreintes profondes dans une civilisation, sans parler des ruines : prospérité, âge d'or culturel, nombreuses avancées scientifiques...

Les objets sont liés aux activités humaines et aux diverses conséquences du savoir transcendant. Ce peuvent être des objets uniquement symboliques, ou bien plus spécifiquement chargés d'un savoir ou d'une technique antique. Dans tous les cas, ils sont liés au savoir transcendant, comme toutes les révélations.

Les mythes englobent des visions du monde, des techniques ou des croyances que partageaient les membres de cette civilisation. Là aussi, ils peuvent être liés aux activités humaines mentionnées ci-dessus. Un explorateur peut les découvrir en déchiffrant des supports du savoir (livres, tablettes, murs, ordinateurs...), en comprenant subitement une idée à force d'y réfléchir, en découvrant un objet évident, en l'apprenant de la bouche d'un habitant des ruines.

Les descendants sont des membres de la civilisation des ruines toujours en vie aujourd'hui, notamment parce qu'ils ont trouvé un moyen de surmonter



la mort. Ceux qui sont restés sains d'esprit disposent d'un grand savoir, mais aussi d'une vision du monde totalement étrangère aux êtres humains actuels ; les approcher peut se révéler une gageure, sans parler de communiquer efficacement avec eux. Les descendants peuvent également être des gardiens des ruines ou des créatures surnaturelles suscitées par le savoir transcendant.

Autant que possible, ces révélations doivent être percutantes, c'est-à-dire ouvrir le champ des possibles pour les joueurs comme pour les personnages, en leur donnant des lieux à explorer et de nouvelles thématiques à aborder.

Afin de renforcer la beauté sublime des ruines, le meneur est invité d'une part à aller vers des révélations grandioses, dépassant de loin l'échelle humaine – que ce soit en taille ou autrement – et d'autre part à songer au passage des millénaires et à la façon dont le temps a pu affecter les monuments en les érodant, en les recouvrant de végétation, et ainsi de suite. La place de l'eau sous forme de fleuve, de lac, de mer ou encore de glacier est un autre élément important de la beauté des ruines.

Le meneur de jeu est invité à inscrire les révélations dans l'ordre dans lequel il aimerait les faire, certaines révélations pouvant avoir plus de force si elles sont faites après d'autres.

Parachèvement des ruines

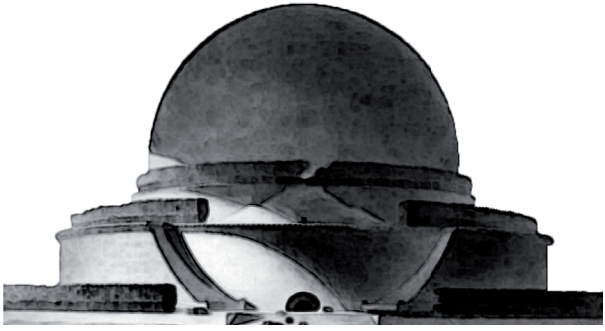
Une fois que ces révélations ont été créées, il reste à déterminer quelques éléments supplémentaires qui permettront au meneur de jeu d'improviser plus facilement durant la partie, qu'il s'agisse des menaces ou de l'exploration. Le meneur répond à ces questions :

1- Quels sont les habitants actuels des ruines ?
Des humains peuvent s'être installés dans ces ruines et descendent peut-être même de cette civilisation. Ils ont pu s'approprier d'anciens lieux et techniques de la civilisation en question ou avoir bâti leur propre société sur ce modèle. De plus les ruines peuvent être hantées d'anciens gardiens mécaniques ou mystiques continuant de remplir leur office après des millénaires. Enfin, des animaux et des créatures surnaturelles de toutes sortes peuvent avoir fait leur habitat dans ces ruines.

2- Quel est le symbole de cette civilisation ?
Quelle image récurrente parviendrait à la résumer au mieux ? Ce peut être un chiffre, une fleur, un animal, une couleur, une créature fabuleuse, un objet, un élément d'architecture... Ce symbole peut être décliné de différentes manières dans les ruines pour signifier différentes idées.

3- Quels sont les dangers de ces ruines ?
Le meneur prépare ce qui pourrait menacer les personnages durant l'expédition : bêtes sauvages, dangers locaux, mais également dangers surnaturels ou êtres malfaisants. Des catastrophes naturelles spectaculaires (séisme, raz-de-marée, explosion volcanique) sont également les bienvenus.

4- Quels sont les effets du passage du temps ?
Les ravages du temps se manifestent différemment selon les lieux. Dans les forêts, les feuilles recouvrent peu à peu les bâtiments, les arbres crèvent les routes et les animaux prennent possession de lieux jusque-là réservés aux humains. Dans les déserts, le vent érode les pierres et les rend douces comme la peau humaine. Des rivières et des lacs se forment là où il n'y en avait pas et créent des paysages noyés et calmes.





Exemples de ruines

Les Jardins Eternels

Savoir transcendant : cette civilisation est parvenue à brouiller la barrière entre le végétal et l'humain.

Disparition : tous les membres de cette civilisation se sont métamorphosés volontairement en arbres.

Localisation : au plus profond d'une forêt du sous-continent indien.

Révélations :

- Vues du ciel, les ruines sont disposées en arborescence, les bâtiments les plus importants ont de grandes formes de fleurs.

- De très nombreuses figures humaines sculptées dans les arbres, dans les positions les plus diverses.

- Une cave à l'odeur douceâtre et humide de décomposition, dans laquelle s'épanouissent des dionées géantes, au milieu de squelettes semi-digérés. Les habitants des ruines continuent d'utili-

ser ce lieu pour leurs cérémonies funéraires, plaçant les cadavres dans les lobes des plantes carnivores.

- Lors des derniers âges de cette civilisation, une religion est née, refusant l'action et la souffrance du monde et invitant au suicide lent, par inanition ou par absence de mouvement.

- Un laboratoire enterré, à même la terre, de nombreuses racines émergent des murs ; des cornues en verre contiennent des embryons mi-animaux, mi-végétaux, des schémas montrent les liens secrets entre le règne animal et le règne végétal.

- Au lever du soleil, au lever de la lune, on entend la forêt chanter doucement des airs millénaires.

- Une guerre de religion a eu lieu entre les mangeurs-d'herbe et les mangeurs-de-viande, ces derniers ont perdu.

- La technique pour produire la drogue de passage d'un état humain à un état végétal.

- Tous les membres de cette civilisation se sont transformés volontairement en arbre, après avoir ingéré pendant plusieurs années la drogue ; ils forment désormais les arbres qui poussent sur les ruines.

- Certains membres n'ont pas totalement achevé la

transformation en plante, ce sont désormais des arbres immenses aux mouvements lents et majestueux – les derniers vestiges de leur origine humaine sont cachés au plus profond de leur feuillage.

Habitants : en plus des descendants-arbres, deux peuples vivent sur les ruines : ceux qui ont hérité de la sagesse des ruines, y vivant en grand respect avec la forêt, et les descendants des mangeurs-de-viande, très agressifs, chassant en groupe tous les animaux qu'ils peuvent trouver, y compris les humains, brûlant et abattant les arbres quand ils le peuvent

Symbole : la fleur qui s'épanouit.

Dangers : les mangeurs-de-viande vivent toujours cachés dans cette forêt et se dévorent entre eux autant qu'ils chassent les êtres vivants qui s'aventureraient sur leur territoire. Par ailleurs, les arbres peuvent avoir des réflexes de protection contre les envahisseurs – lianes étrangleuses, sève toxique, plantes carnivores...

Passage du temps : la végétation a tout envahi, brisé les murs et ouvert les routes. L'eau forme de grands lacs qui recouvrent des quartiers entiers de la ville.

Cocons

Savoir transcendant : cette civilisation est au cœur du berceau de l'humanité. Elle est en contact avec les Anges, des créatures extra-dimensionnelles qui ont donné une conscience à des primates pour en faire les cocons de leur progéniture

Disparition : après une guerre fratricide pour tenter d'éradiquer l'espèce humaine et ainsi empêcher que les Anges ne se perpétuent, les habitants de cette civilisation se sont suicidés en masse. Ils ne sont parvenus qu'à les chasser temporairement de notre dimension et faire tomber dans l'oubli la voie pour leur donner naissance.

Localisation : sur les hauts-plateaux du rift africain, en Ethiopie.

Révélations :

- Cette civilisation est extrêmement vieille, même en la comparant à d'autres civilisations déjà étudiées par les explorateurs. Elle est plus ancienne que les premières traces d'humanité connues.

- Cette civilisation s'est bâtie sur une religion de l'élévation spirituelle au mépris du corps et clamant que chacun pouvait devenir un Ange avec suffisamment de foi.

- Les Anges ont créé les êtres humains en insufflant une conscience à des primates.

- Une guerre de religion a eu lieu, durant laquelle l'ancienne religion a été renversée et a disparu.

- Une série de guerres extrêmement violentes contre leurs voisins a éclaté, dans le but de les exterminer.

- La civilisation s'est suicidée en quelques semaines.

- Une pièce profondément enterrée sous la roche, fermée de nombreux sceaux, pièges et portes renforcées. Dans cet immense caveau, un Ange est retenu enchaîné. La chambre est couverte de traces de brûlures, de chaînes brisées et de flaques d'or et d'argent refroidies.

- Une salle centrale contient un vaste bas-relief décrivant précisément les exercices ascétiques nécessaires pour s'élever.

- Lorsqu'un humain arrive à maturité – au bout d'un long processus de purification – son crâne s'ouvre en deux alors qu'une masse d'organes incandescente en sort : un Ange nouveau-né.

- Il existe une salle plus enfouie encore que la cellule de l'Ange : une immense porte en forme de diaphragme y est installée. Elle permet de se relier à la dimension des Anges. Des cadavres sans nombre y demeurent, les restes du sacrifice pour la refermer.

Habitants : en dehors de l'Ange, la région est déserte, à l'exception d'une petite secte locale qui cherche depuis des années à faire éclore un nouvel Ange pour les ramener sur Terre. L'éveil des ruines par la venue des explorateurs est une occasion inespérée pour eux.

Symbole : le papillon

Dangers : la secte en question et l'Ange retenu prisonniers représentent les plus grands dangers, intelligents et prêts à tout. Des écroulements peuvent également se produire régulièrement.

Passage du temps : Plusieurs parties sont écroulées ou menacent de le faire. Certains bâtiments ou tunnels sont envahis de vermines, d'insectes et de chauve-souris.





Au plus haut des cieux

Savoir transcendant : cette civilisation a découvert qu'après la mort, il ne reste d'un humain qu'un souffle. La mort est intimement associée au souffle et aux mouvements de l'air.

Disparition : cette civilisation a disparu lorsque petit à petit ses membres se sont soit éteints, soit sont partis pour répandre leur sagesse de par le monde.

Localisation : un sommet isolé de l'Himalaya.

Révélations :

- Un très long escalier de pierre monte jusqu'au sommet d'une montagne et se termine par une jetée dans le vide. Cet ouvrage en apparence modeste a résisté au temps et constitue un des escaliers les plus longs au monde.

- Cette civilisation vouait un grand culte aux morts et à leurs secrets – pas aux ancêtres, mais aux morts de toutes les civilisations.

- Elle tirait toute son énergie du vent de haute altitude, notamment grâce à de grands moulins, permettant ainsi de faire remonter l'eau jusqu'aux habitations du sommet et de faire fonctionner les ascenseurs dans la montagne.

- Les érudits passaient leurs journées dans de grands cerfs-volants pour entendre la sagesse des morts dans le vent. Certains cerfs-volants sont toujours en vol, les squelettes de leurs pilotes bercés doucement dans l'azur.

- Des flûtes pour parler aux morts. Moduler son souffle permet de le faire passer dans l'au-delà.

- Ceux qui meurent ici, en altitude, deviennent de grands vents, libres et joyeux.

- Pour parvenir à cet état, il existe tout un chemin pour se débarrasser de ce qui nous alourdit : nos possessions, notre ego, nos relations, nos émotions, et enfin notre corps.

- Un bloc de cristal renfermant de nombreux vents : des criminels condamnés à rester enfermés pour leurs fautes.

- Un observatoire muni d'une lunette très étrange, dirigée vers le ciel et la lune, pour parler aux morts qui habitent entre les étoiles.

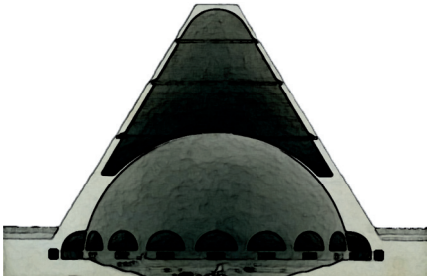
- Toute cette civilisation a quitté ces lieux pour aller répandre dans le monde leur spiritualité.

Habitants : de grands oiseaux habitent la région, planant dans le ciel longuement. De vieilles légendes prétendent qu'il s'agit des gardiens des morts.

Symbole : l'oiseau, ailes déployées

Dangers : les rapaces gardiens ne sont pas les plus grands dangers de ces lieux, en effet les bourrasques et l'humidité rendent les déplacements particulièrement pénibles et périlleux.

Passage du temps : l'érosion éolienne donne des formes courbes et élégantes aux bâtiments, mais les fragilise. L'eau forme par infiltration de grandes stalactites translucides.





Jusqu'au dernier

Savoir transcendant : cette civilisation a cru jusqu'à sa destruction que la puissance ne pouvait venir que du fait de dévorer vivant d'autres êtres pour absorber leur force et la vie qui leur reste, permettant ainsi d'accéder à l'immortalité.

Disparition : à l'exception d'un ogre continuant à dévorer des êtres vivants et des survivants dans les souterrains, toute cette civilisation s'est entièrement entredévorée.

Localisation : une forêt profonde perdue en Europe.

Révélations

- Des carcasses pourrissantes dépecées, en couches par ordre d'ancienneté. Les plus vieilles sont presque poussière.

- Aucun champ mais des abattoirs-temples enfouis, de plusieurs kilomètres de longueur.

- Un ogre descendant de la civilisation, musclé à l'extrême, hantant les lieux pour dévorer tous les animaux qu'il trouve.

- Une arène en ruines, où sont encore allongés des squelettes de gladiateurs aux os brisés, des hachoirs rouillant dans la poussière.

- Des entrepôts souterrains antiques et partiellement effondrés. Des moutons, des sangliers et des vaches cannibales s'affrontent depuis la nuit des temps et servent ensuite eux-mêmes de nourriture.

- Un hachoir enfoncé dans un billot, couvert de rouille, mais ayant donné la mort des millions de fois ; un objet sacré et décoré.

- Toute cette civilisation a disparu dans une immense cérémonie religieuse où tous ses membres se sont entretués pour se manger jusqu'au dernier.

- Des survivants mutilés et anthropophages rampent dans des grottes souterraines pour échapper à l'ogre.

- La croyance selon laquelle la vie autant que la puissance se transmet en dévorant l'autre.

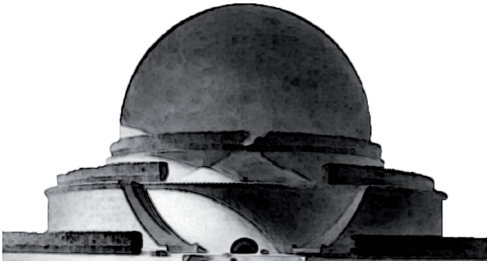
- Une nécropole en forme de tour enterrée où sont taillées de très longues frises s'enfonçant en spirale dans la terre : chaque génération y est taillée, dévorant la précédente, jusqu'à un brusque arrêt.

Habitants : ces ruines sont habitées par l'ogre ainsi que par les descendants de ses victimes qui se terrent dans les souterrains.

Symbole : la gueule ouverte, pleine de dents.

Dangers : l'ogre, les descendants de ses victimes, les animaux prisonniers... Les menaces ne manquent pas.

Passage du temps : il est surtout rendu visible par l'accumulation de carcasses et de squelettes à de nombreux endroits, remplissant les lieux d'une odeur de décomposition riche et puissante. Les champignons et les moisissures y prolifèrent.



Au commencement était le Verbe

Savoir transcendant : cette civilisation a découvert le moyen d'agir directement sur la réalité par le langage.

Disparition : les désirs et les passions des uns et des autres, associés à ce pouvoir, ont mené ce peuple à sa ruine.

Localisation : le désert irakien.

Révélations

- Les restes d'une immense tour enfouie et brisée en son milieu, façon tour de Babel.

- Une civilisation apparemment sans outils ni cultures ni traitement des déchets, etc.

- Des bas-reliefs évoquant une formidable guerre, des affrontements soulevant des montagnes et vidant des régions entières de leurs habitants. Aucun survivant.

- Une vaste bibliothèque aux portes épaisses comme celle d'un bunker. Elle croule sous les ouvrages de linguistique, de littérature, de traduction, de prononciation, écrits dans une version plus complexe de l'écriture cunéiforme.

- Une prison au milieu des débris de la tour écroulée, sous le sable. Des cadavres humains y sont enchaînés, la langue arrachée, la mâchoire brisée.

- Un laboratoire où reposent des tentatives avortées de créer les premiers animaux à l'aide du Verbe. C'est ici que la plupart des animaux domestiques que nous connaissons ont été créés afin de nourrir la population ou pour s'amuser.

- Une carte de la région qui semble complètement bouleversée, comme si le monde avait entre-temps été mis sens dessus dessous.

- Des restes de charniers, de massacres, mais pas une seule arme ne demeure. Les corps momifiés sont intacts, ni malades, ni affamés, ni détruits d'aucune manière. Tués par le Verbe.

- Un langage permettant d'affecter directement la réalité à la façon de la parole divine que rapporte la Bible.

- Des recherches pour parvenir à prononcer le symbole de la civilisation. Il est dit que celui ou celle qui le prononcera pourra remodeler la Création et aura les pouvoirs de Dieu.

Habitants : il n'y a pas de survivants, les lieux sont vides et funèbres.

Symbole : un étrange mot unique, représentant le monde, la totalité, l'universel indivisible.

Dangers : les tempêtes de sable sont ici courantes et plusieurs parties des ruines menacent de s'effondrer à tout moment. Plus insidieusement, certains glyphes ont toujours du pouvoir, mais, corrompus, ils sont devenus particulièrement dangereux à lire, invoquant des créatures qui ne devraient pas exister ou rendant fous ceux qui les lisent.

Passage du temps : les peintures sur les murs ont été blanchies par le soleil, le sable a envahi les bâtiments peu à peu rongés par le vent.



Les enfants de Protée

Savoir transcendant : pour abolir toute guerre, tout besoin, toute catastrophe, les membres de cette civilisation se sont retransformés en animaux.

Disparition : tous les membres de cette civilisation sont devenus des animaux d'une île, que leurs descendants habitent toujours.

Localisation : une île perdue à l'extrême Est de la Sibérie.

Révélations :

- L'île est particulièrement giboyeuse : ours pacifiques, troupeaux de sangliers, oiseaux, cerfs...

- Des bâtiments creusés dans la roche et visiblement entretenus malgré l'absence d'êtres humains sur l'île.

- Une salle réservée à l'accouplement où de nombreux animaux d'espèces différentes se retrouvent fréquemment, par exemple un cerf s'accouplant vigoureusement avec une ourse.

- Des œuvres d'art dans les bois, gravées directement dans des arbres. De nombreux styles. Les arbres les plus anciens représentent encore des êtres humains.

- Une maternité pour les nouveau-nés des différentes espèces. Une femelle sanglier y accouchant de lapins, d'oursons et d'oisillons.

- Une nécropole profonde et immense, dont les bas-reliefs relatent des pertes humaines de nombreuses guerres et famines.

- Un culte aux animaux, à leur simplicité et à leur innocence – opposée à la malignité des humains.

- Un laboratoire où sont conservés les codes génétiques de toutes les espèces de mammifères depuis l'existence de l'homo sapiens, y compris des espèces inconnues de la civilisation occidentale.

- Une pièce immense et centrale, où une étrange machine de bois, de métaux et de pierres transfère irréversiblement l'esprit d'un humain dans le corps amélioré d'un animal. Un charnier à côté, contenant des milliers de squelettes.

- Des animaux parlant entre eux ou hurlant de douleur avec une voix humaine sous les crocs d'un prédateur auxquels ils se sont offerts.

Habitants : les descendants de cette civilisation sont les animaux de l'île, mais ils ne souhaitent pas particulièrement s'entretenir ou révéler les secrets de leur existence à des humains non-transformés.

Symbole : un hybride de différents animaux (surtout des mammifères), plumes, poils, crocs, pattes.

Dangers : un ours vieux et territorial, estropié et gigantesque protège l'île. Il n'apprécie pas les humains. De manière plus générale, tout explorateur un peu trop inquisiteur risque fortement d'être agressé par les animaux.

Passage du temps : le temps laisse étonnamment peu de traces ici. Les bâtiments et les monuments sont entretenus et les plantes n'envahissent pas les lieux.



Un coin de verdure

Savoir transcendant : cette civilisation après une très longue évolution est arrivée à la conclusion que la nature est profondément bienveillante tant que l'être humain ne la contrarie pas.

Disparition : les membres de cette civilisation n'ont pas disparu : ils ont abandonné leur forme humaine et sont entrés en totale symbiose avec la forêt dans laquelle ils vivaient et où vivent toujours leurs descendants.

Localisation : une forêt luxuriante d'Amérique latine, sur la côte Pacifique.

Révélations :

- Une nature extrêmement fertile, habitée par de nombreux animaux amicaux ; absence totale de prédateurs.
- Des montagnes de déchets abandonnées, dévorées par la végétation.
- Des arbres géants dont l'intérieur a été creusé et sculpté pour accueillir des palais magnifiques et naturels, poussant et changeant lentement.
- Des créatures étranges, semblables à des insectes géants, fredonnent des chansons douces, pacifiques, sympathiques.

- Les restes d'une civilisation industrielle ; des usines élégantes, mais détruites par la végétation.

- Plusieurs ruches de la taille de menhirs, entretenues et érigées dans une clairière, dégoulinantes de miel.

- L'émergence d'une philosophie refusant la destruction et la compétition, fondée sur une discipline tendant vers un hédonisme doux.

- Un héritier de la civilisation, vivant dans la forêt et sur lequel s'est installée une ruche vrombissante.

- Des arbres dans lesquels sont enchâssés des êtres humains, vivant en symbiose avec les plantes.

- Des fantômes d'habitants de la région, baignant dans l'énergie vitale de la forêt, heureux et calmes.

Habitants : les habitants des lieux sont les descendants de cette civilisation. Ils craignent terriblement d'être découverts par des humains « arriérés », toujours pris dans la société industrielle. Ils se camouflent de manière extrêmement efficace.

Symbole : la graine qui germe

Dangers : les dangers les plus importants de ces lieux sont les déchets de la civilisation en question : carcasses de robots encore en mouvement, déchets

toxiques ou radioactifs abandonnés... Les fantômes n'ont pas vraiment envie de parler aux humains et pourront tenter de les repousser.

Passage du temps : c'est l'abandon qui marque le plus les lieux, les portes des industries sont encore grandes ouvertes et les habitations n'ont subi aucune violence. De plus, la végétation s'est installée sur les déchetteries et les arbres ont absorbé les matières plastiques ou le verre, intégrés désormais aux troncs et prisonniers de leurs racines.



La Fin

Savoir transcendant : au cours de recherches pour coloniser la galaxie, cette civilisation a créé par accident un trou noir en bordure du système solaire, mais est parvenue à le confiner avant de disparaître. Cependant, ce confinement n'est pas éternel, le trou noir finira par avaler tout le système solaire et mettre fin à l'humanité.

Disparition : cette civilisation a tenté de quitter le système solaire – et a échoué.

Localisation : à la surface de Pluton.

Révélations

- L'entrée colossale d'un complexe souterrain, entourée de débris divers : habitations, véhicules de transports étranges, morceaux de métal tombés du ciel.

- Derrière l'entrée, des kilomètres de couloirs et de laboratoires en tous genres : conquête spatiale, génie génétique, cultures hors-sol, hibernation humaine...

- Une série de silos emplis de vaisseaux spatiaux colossaux et inachevés.

- Un élan de religiosité paradoxal s'est manifesté dans les habitations et les laboratoires, avec de nombreux autels à des dieux inconnus. Une cathédrale enterrée.

Un motif revient souvent : celui de l'ange noir vénéré, destructeur final et père de tous les nihilismes.

- En orbite se trouvent les restes de plusieurs structures pour voyager dans les étoiles. Elles ont manifestement explosé et sont inutilisables.

- Tout un laboratoire est rempli des cadavres desséchés de scientifiques s'étant suicidés par pendaison, en s'empoisonnant ou par balle. Leurs corps ont été conservés à cause d'une balle qui a percé un hublot et a installé le vide dans les lieux.

- Un silo de plusieurs kilomètres de diamètres mène au cœur de Pluton. Il est fermé par de nombreuses portes particulièrement épaisses et plusieurs barrages de haute sécurité. La rouille et l'usure du temps dévorent les installations.

- Au dernier niveau de ce silo, la sécurité est plus renforcée encore. La salle finale est immense et sous vide. Des dispositifs étranges tapissent les murs et retiennent visiblement ce qui se trouve au centre : le trou noir né des expériences malheureuses de ces laboratoires.

- Ces dispositifs sont du même genre que les moteurs des vaisseaux spatiaux : le trou noir a vraisemblablement été créé à cause de la recherche spatiale.

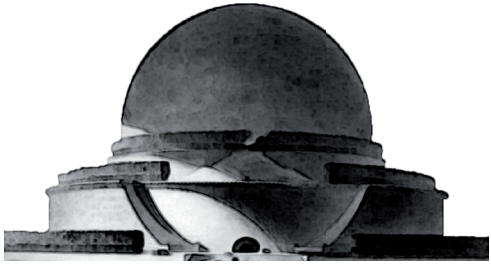
- Ces dispositifs ne tiendront plus très longtemps et les scientifiques responsables de la création et du confinement du trou noir le savaient. Cette technologie étant perdue, la Terre est condamnée à moyen terme.

Habitants : les lieux semblent vides, mais d'une part des descendants ont été mystérieusement conservés dans des caissons d'hibernation. D'autre part des fantômes pleins de culpabilité errent toujours dans leurs anciennes installations.

Symbole : l'ange noir annihilateur.

Dangers : des gardiens ont été placés là il y a bien longtemps afin que les dispositifs empêchant l'expansion du trou noir ne soient pas dérangés. Des androïdes voyageant entre les dimensions et disposant d'armes terribles.

Passage du temps : il est relativement inoffensif à la surface d'un planétoïde sans atmosphère comme Pluton. En revanche les souterrains pressurisés sont rongés par la rouille et les infiltrations.




MURR

Inspirations

Jeux de rôle

Sphynx a une grande dette envers *Innommable* de Christoph Boeckle (au moins les versions en développement 007, 008 et 009), à la fois dans ses mécaniques, dans la préparation de la partie et dans ses thèmes généraux. On peut décrire Sphynx comme une tentative pour tirer d'Innommable des expériences esthétiques plus positives.

Sphynx a largement bénéficié de *Sens Néant* de Romaric Briand et de Prosopopée de Frédéric Sintes. Ces auteurs ont su montrer comment il est possible d'introduire puissamment la beauté dans le jeu de rôle et de donner ainsi un immense espace de créativité aux participants.

Sphynx est né des réflexions théoriques sur le jeu de rôle de Frédéric Sintes, notamment son article intitulé « La résistance asymétrique » : www.limbicsystemsjdr.com/la-resistance-asymetrique/

L'article « La Réification » au sein du recueil théorique *Le Maelstrom* (2014) de Romaric Briand permet de comprendre des mécanismes au cœur du fonctionnement de Sphynx.

Inspirations pour les ruines

De nombreux sites archéologiques célèbres ont éveillé l'imagination de leurs visiteurs à travers les âges : les statues de l'Île de Pâques, les pyramides de Gizeh, les lignes de Nazca, etc. Ainsi sont nées des œuvres de fiction qui reprennent le thème des objets inconnus, des ruines à explorer ou des mystères à dévoiler. En voici quelques exemples sur lesquels vous pouvez vous appuyer pour créer des ruines.

Les Montagnes hallucinées et *Des rats dans les murs*, nouvelles de H.P. Lovecraft (1936)

La Nuit des temps, roman de René Barjavel (1968)

2001, l'Odyssée de l'espace, film de Stanley Kubrick (1968)

Rendez-vous avec Rama, roman d'Arthur C. Clarke (1973)

Sphère, roman de Michael Crichton (1987)

Les Cantos d'Hypérion, série de romans de Dan Simmons (1987-1997)

The Ruins, film de Carter Smith (2008)

Prometheus, film de Ridley Scott (2012)

De nombreux sites internet répertorient les mystères qui existent toujours aujourd'hui, avec plus ou moins de rigueur scientifique. Je recommande particulièrement www.axolot.info

Sphynx puise aussi dans les livres d'auteurs comme Jorge Luis Borges, Jacques Abeille ou Jean-Marie Blas de Roblès, ainsi que dans les bandes-dessinées de Schuiten & Peeters.

Enfin, pour se prémunir de toute tentation pseudo-archéologique pouvant nourrir les croyances absurdes les plus dangereuses, je vous invite à lire l'excellent recueil d'articles D*es Martiens au Sahara,* chroniques d'archéologie romantique de Jean-Loïc Le Quellec (2009).

Remerciements

Merci aux différentes personnes ayant participé aux tests : Romaric Briand, Adrien Cahuzac et Natacha Forel pour la toute première partie ; Sylvie et Christoph pour leur histoire d'amour qui transcende les siècles ; Shiryu, Vivien et Steve qui ont su m'obliger à tout remettre en cause. Merci également à tous les autres : Frédéric, Gaël, Lionel, Mélanie, Morgane, Maxime, et toutes celles et tous ceux que j'oublie !

Merci aux personnes qui ont bien voulu faire des tests extérieurs et me donner leur retour : Guillaume Agostini, Thomas Munier, Sildoenfein, Alexis, Fabien C. et bien d'autres.

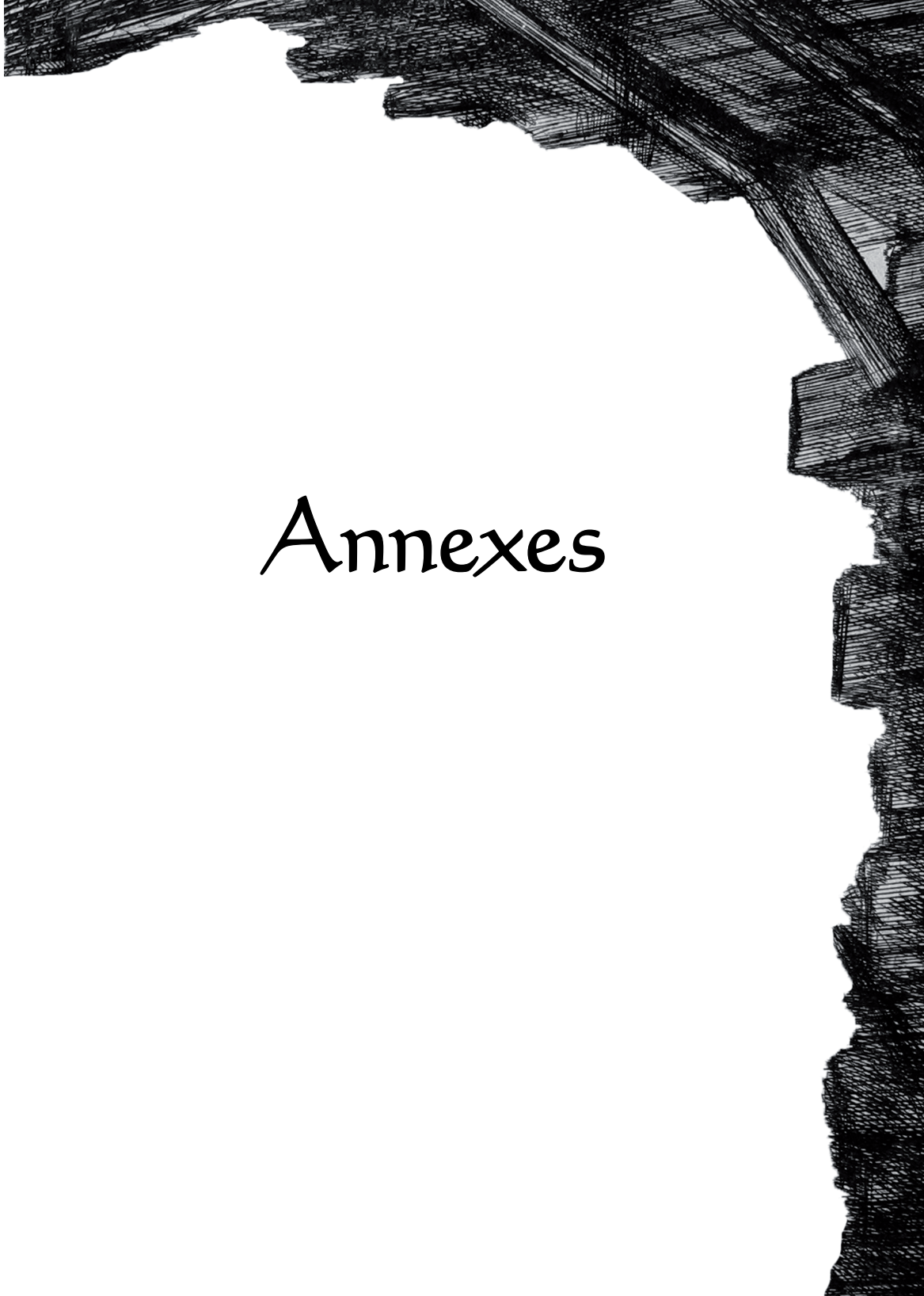
Merci à Philippe « Tresadenn » Cam pour les illustrations !

Merci à Antoine Logerais, Adrien Cahuzac, Natacha Forel et Alice pour leur relecture du texte final.

Merci à Julien Delorme pour la maquette.

Merci aux auditeurs de La Cellule dont l'enthousiasme et le soutien à la suite du premier podcast m'ont aidé à mener ce jeu à son terme. Je n'y serais pas arrivé sans vous.

Merci enfin du fond du cœur à Alice pour son soutien et son amour.



Annexes

Nom de l'explorateur :

Discipline intellectuelle :

Question métaphysique :

Liens dans l'expédition :

Voyage

Sphynx

feuille de personnage

Résumé des règles pour les joueurs

Exploration

Un joueur peut recevoir des jetons du meneur de plusieurs manières :

- en racontant comment son explorateur fait des suppositions sur le lieu ;
- en développant sa relation avec un autre personnage ;
- en racontant les sentiments et émotions de son explorateur face aux ruines.

Points de Voyage

Lorsque cela lui semble approprié dans l'histoire un joueur peut augmenter sa valeur de Voyage de 1 point sans dépasser la valeur d'Eveil. Il peut le faire en racontant :

- comment son explorateur explique pourquoi sa question métaphysique est importante pour lui ;
- comment son explorateur se lie à un habitant ou un être des ruines ;
- comment son explorateur connait une expérience hors du commun ;
- comment son explorateur trouve et s'approprie un objet important du lieu ;
- comment son explorateur trouve un élément de réponse – jamais la réponse définitive – à sa question métaphysique.