

Les murmures ne mentent jamais

La vérité est toujours teintée de l'excès d'un murmure

Par Minoard, sur une idée originale de Lazarus pour le dixième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-NC-SA.

Warning

Jeu à fort roleplay, pour joueurs expérimentés.

Des mécaniques de jeu peuvent heurter (jeu de hasard, émotions fortes). Faites attention.

Préambule

Il faut entre 5 et 7 joueurs pour garantir une bonne expérience de jeu.

Assis autour d'une table, **l'ordre des joueurs est important** et doit rester le même tout au long de la partie

Ce JDR se joue avec 3 rôles différents, tournant au fur et à mesure de la partie :

la Ville = MJ

l'Inspecteur = joueur actif

les Murmures = des voix guidant l'Inspecteur.

Matériel

Un jeu de carte

Des jetons blancs, rouges et noirs

Un sac

Crédit

- Police : Butler
- Image et citation : auteur
- Brush : Brusheezy.com

Prologue : La Ville qui ne dort jamais

“L'enfer est pavé de bonnes intentions. La Ville des excès de tes Murmures.”

La Ville est le maître du jeu. Elle n'est pas neutre. Elle est complice, parfois hostile, souvent ambiguë. Voici quelques conseils pour incarner ce rôle :

- pose le décor, décris les lieux avec des détails sensoriels : odeurs, sons, textures. Garde une tonalité sombre, urbaine, parfois absurde.
- réagit aux actions, sans jamais les bloquer. Oriente-la, déforme-la, amplifie-la. Que l'Inspecteur réussit ou échoue, laisse suffisamment d'opportunités ouvertes pour que l'aventure continue.
- rebondi sur les idées déjà lancées, réutilise les éléments, même déformés, introduits par les précédents joueurs : lieux, PNJ, objets, phrases, ambiances.
- gère les Murmures dissous, intègre son excès dans la Ville. Change le décor, les PNJ, les événements pour refléter cette transformation. Par exemple, si la foi se transforme en fanatisme, les rues se remplissent de prêcheurs violents.
- clôture l'enquête sans emphase, ne cherche pas à “récompenser” ou “punir” : la Ville ne juge pas.

Chapitre 1 : l'homme qui (se) cherchait

“Le plus difficile n'est pas de se trouver, mais de ne pas se perdre”

Tu n'as pas toujours été comme ça. Il y eut un temps où tu croyais encore au bien, au vrai, à la justice. Mais la Ville t'as montré que la justice n'est qu'une forme plus élégante de vengeance. On t'appelle l'Inspecteur, mais tu pourrais être journaliste, curé, ou boxeur. Ton métier, c'est de chercher. Pas nécessairement de trouver.

En dehors du Vice qui a une action sur le jeu, toutes les informations sur l'Inspecteur serviront à étoffer son background. Celles-ci sont choisies collectivement, ensemble, et peuvent être définies en cours de partie si besoin. Voici quelques item qui peuvent servir de base :

- nom
- métier d'origine
- raison qui le pousse à fouiller
- age
- habits
- mauvaises habitudes

Chapitre 2 : Éteindre les ténèbres

"Le pire n'est pas de s'y perdre, mais de s'y plaire"

Tu ne les entends plus. Juste un silence épais, collant, comme une nappe de goudron sur tes pensées. Le Vice t'offre ce répit. Mais il te coûte cher. Chaque gorgée, chaque coup, chaque prière te rapproche de ce que tu fuis. Tu ne fais pas taire les voix. Tu les remplaces.

Le Vice est la seule manière pour l'Inspecteur de faire taire les Murmures. Alcool, drogue, foi, sexe, argent, violence, sommeil... à vous de choisir. L'Inspecteur peut recourir à son Vice pour ignorer un Murmure. En contrepartie, il ajoute un jeton noir au Calepin.

A chaque fois que l'Inspecteur réussit une action sans l'aide de Murmure ni Vice, il gagne une utilisation de Vice (une charge maximum simultanée)

Chapitre 3 : Comptes et confessions

"Les faits mentent moins que les hommes, mais ils mentent quand même."

Dans ta poche, ton fidèle compagnon, ton objet de Vice. A côté de lui, ce que tu appelles affectueusement le Calepin. Ce ramassis de feuilles froissées, tachées de café, de sang et d'oubli sur lequel tu griffonnes des mots que tu ne reliras jamais, des pistes aussitôt froides sur les dérives de la Ville. À force de le remplir, tu ne sais plus très bien ce qu'il raconte. Des faits, des impressions, des erreurs... des choses que tu penses

Le Calepin est un sac contenant les jetons gagnés pendant la partie. La couleur des jetons représente les indices obtenues par l'Inspecteur lors de ses actions

- Blancs : réels, souvenirs lucides.
- Noirs : illusions, mensonges, fausses pistes.
- Rouge : corruption, perte de sens totale

La façon de gagner les jetons est décrite dans le chapitre 5.

Chapitre 4 : la boue sous la langue

"La Ville n'a pas besoin de monstre. Elle t'a toi"

On pourrait croire que ce sont des voix étrangères. Mais elles sont ta bouche. Ton souffle. Tes souvenirs. Elles sont ta conscience. Tes envies profondes, même celles que tu refoules à coups de pelle. Elles discutent, riaillent, supplient, te poussent. Parfois, elles t'aident. Souvent, elles t'achèvent, à coups de bonnes intentions. Et, revanchard, tu leur rends la pareille.

Un Murmure est une tendance, un état d'esprit qui guidera le joueur dans la résolution de son action. Choisissez en autant qu'il y a de joueurs Murmures. Ils servent à orienter les actions et peuvent influencer l'Inspecteur dans la résolution de ses actions.

Les Murmures seront incarnés progressivement par les différents joueurs : la tendance demeure, mais la tonalité peut changer. La brutalité, physique chez un des joueurs, pourrait devenir psychologique chez un autre.

Vous pouvez définir vos propres Murmures, ou vous inspirer de cette liste présente plus bas. A vous de choisir collectivement les vôtres, en s'assurant qu'aucun ne pose de soucis aux joueurs.

Plus tu les écoutes, plus ils prennent de place. D'abord, ils chuchotent. Puis ils se répètent. Un jour, tu n'entends plus qu'eux. Et c'est souvent le jour où tu te rends compte qu'ils ont ta voix.

Lié à chaque Murmure, une jauge d'Excès, qui le suit joueur après joueur :

0 – Stable : il s'exprime selon sa tendance naturelle.

2 – Gangréné : il se pervertit et devient la pire version d'elle-même.

3 – Dissous : le Murmure disparaît, et teinte la Ville de son excès.

Un Murmure gangréné devient une version de lui-même perverti, guidant l'Inspecteur sur une pente glissante. Cela se ressent en termes de narration et de résolution d'action lorsque ce Murmure est de nouveau appelé.

Vous pouvez définir la gangrène entre vous, ou vous inspirer du tableau ci-dessous

Murmures	Gangrène
Foi	Fanatisme
Courage	Témérité
Fierté	Rancune
Confiance	Naïveté



Il s'est tu. Comme une chanson qui s'efface, note après note. Il a glissé dans la Ville, comme une larme dans la boue. Et maintenant, c'est elle qui parle avec sa voix. Une voix trop familière. Mais le vide ne dure jamais. Un nouveau Murmure s'élève, né de ce silence. Il n'a pas les mêmes mots. Pas les mêmes intentions. Mais il attend. Et il apprendra à parler avec ta voix.

Un Murmure dissous ne peut plus être appelé et est remplacé par un nouveau. La Ville intègre l'excès comme ressort narratif, et un jeton rouge est ajouté au calepin.

Chapitre 5 : les cartes ne mentent qu'une fois ?

“Quand la ville t'offre un sourire, c'est qu'elle a déjà tes dents”

“Les murmures ne mentent jamais” se décompose en chapitre et en action. Un chapitre se compose d'une ou plusieurs actions, et se termine quand les rôles tournent. Il y a une majorité de 2 fois plus de chapitres que de joueurs autour de la table. Pour 5 joueurs, il y aura donc 10 chapitres. Quand cette limite est atteinte, la partie se termine obligatoirement (voir chapitre final)

Une action est un élément nécessaire pour faire avancer l'histoire. L'Inspecteur décrit d'abord son intention (“je veux lui soutirer des aveux”, “je veux comprendre pourquoi il a fait ça”) et le résultat espéré. L'Inspecteur et la Ville se préparent pour une partie de blackjack. Chacun tire une première carte.

Puis les Murmures s'expriment. Chacun décrit la manière dont il pousserait l'Inspecteur à agir : frapper, supplier, manipuler, mentir, prier...

Une fois tous entendus, l'Inspecteur choisit s'il écoute l'un d'entre eux avant de continuer.

S'il agit seul, il ne peut tirer qu'une seconde carte. L'action se résout à sa façon.

S'il fait appel à un Murmure, il le déclare avant de tirer sa seconde carte. Ce Murmure colore alors la scène et influence le ton de la narration, quelle qu'en soit l'issue. Le Murmure lui permet de tirer alors de tirer jusqu'à 2 cartes supplémentaires.

Il peut utiliser son Vice et tirer jusqu'à 2 cartes en plus sans faire appel aux Murmures, et ajoute un jeton noir au Calepin quelque soit le résultat

Voici le tableau de résolution, avec les jetons (blanc, noir ou rouge) à ajouter au calepin, les modifications pour le Murmure ayant été retenu (si présent) et la rotation des rôles.

	Résultat	Inspecteur	Murmure	Rôle
Inspecteur	Gagne	1 blanc	--	Reste
	Blackjack	2 blancs	-1 excès	
Ville	Perd	1 noir	+1 excès	Change
	Burst	2 noirs	+2 excès	
Ville	Blackjack	1 rouge	+2 excès	

Les effets sont les conséquences de l'action, ils sont donc appliqués à la fin de celle-ci.

La Ville joue toujours après que le joueur ai fini de tirer. Elle doit jouer jusqu'à atteindre minimum 17 compris, en autant de cartes que nécessaire. Un as vaut soit 1 soit 11, au choix, mais ce choix est irrévocabile une fois pris pour l'action. Une tête vaut 10.

Pour résumer :

- La Ville pose le cadre
- L'Inspecteur annonce son intention et le but recherché, puis tire une première carte
- Les Murmures interviennent pour indiquer comment ils comptent faire
- L'Inspecteur choisit ou non d'en écouter un, ou de tomber dans le Vice. il tire alors la/les carte(s) restantes
- La Ville joue
- Les résultats sont comparé
- L'action se déroule
- Les effets sont appliqués



Chapitre 6 : Tout change, tout reste.

“Tu croyais être unique. Mais dans cette Ville, tout finit par se ressembler.”

Les rôles glissent, les voix changent de bouche, et les intentions se dissolvent. Tu n'es plus sûr d'avoir été Inspecteur. Peut-être n'as-tu été qu'un Murmure, depuis le début.

Chaque incarnation (Ville, Inspecteur, Murmures) est différente, mais elle partage une mémoire collective. A chaque échec, les rôles glissent vers la droite. La ville devient l'Inspecteur, qui devient un Murmure. Les Murmures changent de joueur, et le dernier Murmure devient la ville. Synthétiquement, cela donne “Ville --> Inspecteur --> Murmures --> ... --> Ville”



Chapitre 7 : L'exemple était mauvais

La Ville ne te demande pas de réussir, seulement d'essayer

Voici un exemple de partie

La Ville : dans la ruelle trempée devant toi, un homme, seul. Les rumeurs t'ont conduites jusqu'à lui. Il aurait vendu le sac qui a servi à noyer le chat de ta fille. Il te regarde comme si c'était toi le coupable.

L'inspecteur : je veux lui faire avouer tout ce qu'il sait sur cette affaire

L'inspecteur tire une première carte, un 5

Les Murmures prennent la parole :

Foi : crois en lui et en la Lumière, parle lui comme un Frère

Cynisme (excès d'humour) : fait lui croire que tu sais déjà tout, il se trahira

Violence : plaque le contre le mur, il parlera quand il aura peur

L'inspecteur fait appel au cynisme, et tire un valet. Il décide de tirer un 3eme carte, un 3, soit 18 au total

La Ville tire un 10 et un 7.

L'inspecteur gagne.

La Ville : tu t'avances vers lui, un sourire aux lèvres. Tu parles comme si tu connaissais déjà tout, mais à la recherche d'un détail inconnu

Cynisme : tu sais, j'ai toujours trouvé les sacs en toile un peu trop bavards. Ils gardent l'odeur, les traces, les regrets. Et parfois, les poils d'un chat noyé.

Homme (joué par la Ville) : J'vois pas de quoi tu parles.

Cynisme : bien sûr que non. Tu vends des sacs, pas des histoires. Mais celui-là... celui-là a traversé la Ville. Et il a fini dans les bras de ma fille. Enfin, ce qu'il en restait.

Homme : c'était pas moi. C'est un type... un type des quartiers nord. Il m'a demandé...

Cynisme : tu viens de dire "du quartier nord". Je n'ai jamais mentionné d'endroit. Tu veux réessayer ?

Homme : Non, j'ai... j'ai dû confondre. J'ai entendu ça quelque part...

Cynisme : Trop tard. Les sacs parlent. Et toi aussi.

Un jeton blanc est ajouté au Calepin. Les rôles restent les mêmes.

Inspecteur : Le quartier nord, hein. Je vais voir si la boue est plus loquace la bas.

La Ville : Le quartier nord t'accueille comme un souvenir qu'on aurait préféré oublier. Le symbole vu dans le dossier réapparaît, gravé sur une porte métallique d'un entrepot. Un carnet t'attend, posé sur une caisse, comme s'il savait que tu viendrais.

Inspecteur : je feuillete le carnet, pour comprendre comment il est relié à l'enquête

L'inspecteur tire sa première carte, une dame.

Foi : ce carnet ressemble à une confession, recherche la redémption entre les lignes

Cynisme : un carnet abandonné dans un entrepot ? C'est un piège

Violence : déchire les pages, gratte l'encre, fait cracher le papier

L'inspecteur décide d'y aller seul. Il retourne un 3.

La Ville joue, et tire un 10 et un 9.

La Ville gagne

La Ville : Tu tournes les pages. Tu cherches une correspondance, une signature, une preuve. Mais tout est flou. Les noms sont communs. Les dates ne collent pas. Le symbole est là, oui... mais il pourrait être n'importe quoi. Tu veux y croire. Mais tu ne peux pas prouver.

Un jeton noir est ajouté au Calepin. Les rôles changent, changement de chapitre.

La (nouvelle) Ville : Tu sors de l'entrepôt, le carnet dans la poche, mais l'esprit vide. Rien n'a parlé. Pas cette fois. Mais tu es envoyé ailleurs. Un appel anonyme, enregistré sur un vieux répondeur. Dans un bar, un homme qui "saurait ce que l'eau a emporté".

Chapitre final : l'heure de passer à la caisse

“La lumière éclaire toujours les mouches avant d'éclairer la pièce”

Tu ouvres ton Calepin. Les mots veulent sortir de cette prison de papier. Les pages te regardent. Elles te jugent. Tu tires des conclusions, comme on tire les cartes d'un destin que tu n'as jamais maîtrisé. La Ville attend. Elle sait déjà. Elle t'a toujours su.

Quand le Calepin contient plus de 10 jetons, l'Inspecteur peut feuilleter tenter de relier les pistes (il peut y avoir plus de 10 jetons, il s'agit d'une limite basse). Toutefois, quand le dernier chapitre se termine, il est obligé de le faire.

L'inspecteur tire 3 jetons du Calepin, puis la Ville raconte la fin de l'enquête en suivant le tableau ci-dessous, s'appuyant sur la teinte associée comme un guide directeur.

Blanc	Noir	Conclusion	Teinte
3	0	Absolue, l'Inspecteur comprend tout	Joyeuse
2	1	Partielle, des zones d'ombres subsistent	Mélancolique
1	2	Illusoire, il croit comprendre mais se trompe	Cynique
0	3	Nulle, la piste est dissoute	Tragique

Toutefois, si au moins un jeton rouge est pioché, alors la Ville gagne. Ses excès ont détourné l'Inspecteur de sa quête.

