

Jeu de rôle

# UN MYSTÈRE AU DÎNER



Par 3d6, sur une idée de Fabien C pour le Neuvième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.

Crédits Illustrations : Canva



**UN DÎNER.  
DES CONVIVES.  
UN MYSTÈRE À RÉSOUDRE AVANT  
LA FIN DE LA SOIRÉE!**

# DE QUOI S'AGIT-IL?

---



Vous êtes invité à un dîner où, pour résoudre un mystère, vous discuterez de tout et de rien.

Chaque joueur incarne l'un des convives lors d'un repas à haut risque, où les sujets les plus anodins comme les plus sensibles seront abordés, ce qui ne sera pas sans risque pour les convives.

Votre but est de trouver la clé d'un mystère en discutant et en évitant la dispute générale qui permettrait au coupable de s'en sortir par une pirouette.

Vous savez que l'un d'entre vous est coupable.

## Avant de jouer

Jouer un mystère au dîner, c'est interpréter des convives qui échangent sur divers sujets polémiques. Cela doit rester ludique. Si à un moment vous ne vous sentez pas à l'aise, signalez le en disant «Non mais oh ! Ça va aller non ?!». Tous les autres joueurs s'arrêtent et on passe à une autre scène. Pas besoin d'en dire plus. Chacun sait que c'est LE mot clé pour passer à autre chose.

Le mystère à résoudre est un mystère émergent. La partie débute sans que le meneur ne sache qui a fait quoi encore. C'est au cours de la partie que le mystère se construira, sans que pour autant, le meneur ne connaisse le coupable. Celui-ci sera désigné en fin de partie.

# LE CADRE DU DÎNER

Les joueurs déterminent le cadre du jeu en fixant une époque, un lieu et le type de convives.

- La rencontre se déroule à l'époque et dans le lieu de votre choix. Il est ainsi tout à fait possible de jouer de nos jours, dans les années 30, en 2673 sur une lointaine lune d'un autre système solaire, ou chez de petits êtres bleus vivant dans des champignons.
- Puis, les joueurs définissent le type de convives. Il pourra s'agir d'un groupe d'amis d'enfance, d'une famille, de collègues, ou même de la compagnie de l'anneau la veille du départ de Fondcombe.
- Ils sont invités par l'hôte, interprété par le meneur.

## Préparation du repas

Le meneur détermine les différentes constituantes du mystère durant la préparation du repas.

Cela consiste simplement à imaginer ce qu'il s'est passé ou ce qu'il va se passer. (Typiquement, l'hôte va être retrouvé mort, l'hôte révèle que le testament de sa compagne a disparu, l'hôte doit choisir qui sera le porteur de l'anneau, l'hôte sait qu'un des convives est en fait un espion à la solde des ennemis, voire un extraterrestre, etc.)

Le meneur interprète les convives absolument neutres par rapport au mystère à élucider, de type majordome, cuisinier, ou enfant en arrière plan.



# LA LISTE DES INVITÉS

1/ Chaque joueur donne 1 papier avec le nom de son convive écrit dessus à chacun des autres joueurs. Ils sont appelés « feuilles d'identité ». Le meneur dispose d'autant de jetons qu'il y a de joueurs à table (lui-compris).

2/ Puis, chaque joueur décrit très succinctement son convive.

3/ Les joueurs décident tour à tour d'une connexion entre leurs convives au sein du groupe (Collègue, ami du frère, épouse, frère, voisine, etc...).

4/ Chaque joueur détermine, pour chaque autre convive, un lien que son convive a avec lui. On le fait chacun son tour afin de permettre une création dynamique.

Il n'est pas nécessaire que les liens soient réciproques ou qu'ils soient révélés avant de le mettre en jeu ! Exemples de liens : Intime (j'éprouve des sentiments pour lui), étranger (je ne la connais pas vraiment), suspicieux (je n'ai pas confiance en elle), confiant (Il m'a l'air fiable), calme (sa présence m'apaise), explosif (Il m'énervel), etc...

5/ Chaque joueur note sur sa fiche le convive en qui son convive a confiance, celui qu'il soutiendra toujours, celui dont il se méfie et celui qu'il n'apprécie absolument pas.



# LA LISTE DES INVITÉS (SUITE)

6/ Le meneur prend le temps nécessaire pour créer un secret par convive en lien avec le mystère, l'hôte ou un autre convive (qui n'est pas au courant du secret). Ces secrets contiennent un indice pour résoudre le mystère. Il s'isole avec chaque joueur pour s'assurer que le secret lui convient et le modifie au besoin. Le joueur l'écrit sur un papier.

7/ Une fois que tous les joueurs ont leur secret, ils le notent sur un nouveau papier et le donnent à leur voisin de droite, tous en même temps. Chacun prend connaissance du secret.

Les convives ne connaissent pas nécessairement les affinités des uns des autres, mais cette façon de faire permet aux joueurs de savoir qu'ils pourront toujours avoir du soutien ou pas.



# DÉROULEMENT DU REPAS

Chaque moment du repas est rythmé par trois types de scènes :

## 1. La conversation sur le thème

Les convives vont discuter librement au sujet du thème lancé par le meneur.

C'est l'occasion pour les joueurs de générer les interactions entre les convives selon leurs orientations et leur sympathie. Ainsi les « feuille d'identité » vont circuler entre-eux au fil des interactions entre les convives ayant des liens.

Interpréter un lien en jeu et générer une émotion chez le convive ou les joueurs, qu'il soit positif ou négatif, permet au joueur de récupérer une « feuille d'identité » chez le joueur auquel son convive est lié. Le meneur de jeu pourra trancher au besoin.

Si un joueur n'a plus de « feuille d'identité », son convive va devoir sortir de la pièce et prendre l'air ! Il est trop tendu par les conversations ou s'est agacé. Le meneur lui offre un jeton.



# DÉROULEMENT DU REPAS

## 2. Les souvenirs et anecdotes

A chaque moment du repas, des souvenirs vont être évoqués.

Durant l'entrée : Chaque joueur va évoquer un souvenir qui semble anodin. Ce souvenir est forcément en lien avec un des convives joueurs ou avec l'hôte. (Simon et moi sommes allés à la plage, tu t'en souviens Simon?)

Pendant le plat : un autre convive reprend un des souvenirs évoqué et y inclut un autre convive en le questionnant. (Simon et Alfred sont allés à la plage, ton positionnement sur les dernières élections a-t-il été la raison pour laquelle ils ont refusé de t'inviter?)

Pour le fromage : un autre convive relie ce souvenir à un autre. (Simon et Alfred sont allés à la plage et ont refusé d'inviter Jeanne. Pourquoi leur as-tu parlé de son vote pour ce parti politique ?)

Pour le dessert : les convives relient les souvenirs.





# DÉROULEMENT DU REPAS

## 3. Scène privées

Un moment du repas prend fin lorsque chaque joueur a pu jouer au moins une scène.

Ces moments peuvent se dérouler à table si les convives sont voisins. Mais ils peuvent aussi se dérouler dehors pour prendre l'air ou fumer, aux WVC pour se repoudrer le nez, ou dans une salle à part pour se calmer suite à une dispute.

Ces scènes privées sont relativement libres, elles sont l'occasion pour les joueurs de récupérer leur propre « feuille d'identité » à leur nom afin de n'être pas désignés coupables.

C'est le convive à l'origine de la scène qui interroge l'autre convive. Le transfert de « feuille d'identité » se fait au travers d'une discussion entre les convives.

Il y a alors deux possibilités. Soit le joueur du convive interrogé a une « feuille d'identité » au nom du convive du joueur qui l'interroge, soit non.

1. S'il n'a pas de « feuille d'identité » au nom du convive qui l'interroge, mais qu'ils ont un lien ensemble, il peut proposer une autre « feuille d'identité » en échange.
2. S'il a une « feuille d'identité » au nom du convive qui l'interroge, il la lui donne.



# LE JETON

Il permet de « forcer » des scènes entre deux convives en décidant de la fin de celle-ci (positive ou négative pour un des convives).

Si c'est le joueur qui utilise le jeton, il récupère une « feuille d'identité » au hasard à chacun des deux joueurs. Il décide de la fin de la scène en donnant une « feuille d'identité » au joueur qui a la fin positive et il garde l'autre. Il rend le jeton au meneur.

Si c'est le meneur qui l'utilise, le convive qu'il vise lui donne une « feuille d'identité ». Le meneur note secrètement le nom figurant sur la « feuille d'identité » sur la grille du coupable, il ne la rendra qu'en fin de moment de repas. Son jeton est éliminé une fois utilisé.



# LE MYSTÈRE

La raison pour laquelle les convives sont réunis pour ce dîner est qu'il y a un mystère à résoudre. L'hôte les reçoit pour discuter du mystère, mais il compte le faire à la fin du dîner.

Au fil du dîner, les secrets vont être révélés et le lien avec le mystère se resserrer.

Ainsi, au fur et à mesure du dîner, avec les souvenirs qui se mêlent et les secrets qui seront révélés, va se dessiner une histoire créée par les convives et le meneur qui amènera naturellement à la révélation du mystère.

Ainsi, quand l'hôte lance des conversations sur des thématiques variées, il est espère confondre le coupable et découvrir la clé du mystère.



# SECRETS

Les secrets des convives contiennent tous un indice. L'indice étant, dans un premier temps, totalement sibyllin.

Exemple d'indices : « Lors de ta dernière visite, tu as pris des photos de chacune des serrures de la maison. », « Tu a pris rendez-vous avec le médecin de l'hôte pour discuter de lui et a obtenu des informations. », « Lors d'un repas avec l'hôte tu as appris, par hasard, qu'il a des difficultés financières », etc.

Les secrets permettent de créer des rebondissements dans l'histoire. Ils doivent être révélés lors du repas. Un secret révélé est un grand moment du repas puisque c'est à CE moment que le mystère intervient sur le devant de la scène.

Un secret peut être révélé par le joueur lui-même ou par son voisin de table. Dans les deux cas, le joueur doit expliquer sa version du secret et l'intégrer à ce qui a déjà été dit à table.

Révéler un secret entraîne aussitôt un vote pour désigner le coupable. Chaque joueur donne au meneur une « feuille d'identité ». Il note secrètement le nom et garde les feuilles jusqu'à la fin du moment de repas.



# THÉMATIQUES

Liste de thématiques qui pourront lancer une conversation au besoin (Lancez 1d66) :

11 . Racontez une anecdote sur un animal mignon ou que vous n'auriez pas dû approcher

12 . Racontez une anecdote amusante, mais enfantine

13 . Faites des compliments ironiques à l'un des autres convives

14 . Rappelez une péripétie que vous avez vécu ensemble

15 . Donnez des nouvelles d'un proche que tout le monde aime bien, mais qui gêne lorsqu'il est présent

16 . Extasiez-vous sur un des mets à table, malgré sa simplicité

21 . Racontez une petite victoire que vous avez accompli récemment, en l'exagérant

22 . Montrez vos photos de vacances, pour que les autres convives vous envie

23 . Parlez de votre nouvel animal de compagnie, sans doute est illégal ou mal vu d'en posséder un

24 . Annoncez un changement bouleversant dans votre vie professionnelle

25 . Annoncez un changement bouleversant dans votre vie sentimentale

26 . Demandez des nouvelles d'une connaissance perdue de vue, que les autres préfèrent ignorer

31 . Rappelez pourquoi vous ne pouvez pas manger ce plat qu'un autre convive a amené : conviction , phobie, ...

32 . Annoncez votre désir d'avoir (encore) des enfants ou de ne plus jamais rempiler

33 . Donnez votre avis sur une nouvelle technologie : cryptomonnaie, Intelligence Artificielle...

34 . Révélez ce qu'ILS ne veulent pas que le monde sache : terre plate, reptilien, JFK, OVNI, ...

# THÉMATIQUES

- 35 . Montrez votre nouvel achat, si cher, si inutile, mais tellement classe : montre, voiture, sac, gadget Louez votre équipe sportive préféré et critiquez sa rivale : football, rugby, hockey, basket, etc.
- 36 . Expliquez pourquoi la plus grande part de l'héritage familial devrait vous revenir
- 41 . Commentez les émissions carbone du mode de transport de chacun des convives
- 42 . Expliquez pourquoi les enfants d'un des convives sont si mal élevés : laxisme, dessins animés, école publique, ...
- 43 . Faites un coming-out : genre, orientation sexuelle, ...
- 44 . Critiquez les résultats des élections et affirmez qu'ils ont été truqués
- 45 . Affirmez l'utilité ou non de légiférer sur le bien-être animal dans les exploitations agricoles
- 46 . Défendez ou combattez l'installation extensive des dispositifs producteurs d'énergie renouvelable
- 51 . Louez ou dénigrez le dernier gadget inutile à base d'Intelligence Artificielle
- 52 . Et ce parti qui propose le retour de la peine de mort, on en parle ?!...
- 53 . Vous ne voulez pas reprendre l'activité de vos parents, pourtant...

L'auteur remercie les "dingues" de La Fabrique de l'Imaginaire pour leurs idées prolifiques!

# FIN DU REPAS ET RETOUR

## L'accusation

Les convives sont tous réunis dans la même pièce, pour procéder à l'accusation du coupable et ainsi résoudre le mystère.

Le meneur révèle le convive qui a eu le plus de voix. Il est désigné coupable. En cas d'égalité, il y a plusieurs coupables!

Le meneur décrit rapidement la fin de la soirée par la résolution du mystère et le départ des convives.

## Retour chez soi

Pour conclure la partie, chaque joueur, en commençant par celui qui a eu le moins de voix, fait un épilogue donnant l'état d'esprit de son convive (sur son avenir, sur le déroulement de la soirée, etc...).

Il en profitera pour raconter un événement du dîner en l'éclairant par une vérité inconnue des autres (action hors champs, pensée) en annonçant "Et bien en fait..."

Prenant ainsi à contre-pied la résolution du mystère.

