

Swooby-Doo et Mystères associés

Membre de Mystères Associés, les personnages sont des adolescents friands de l'étrange et des hamburgers. Leur but est de résoudre les mystères et de défaire les complots de ceux qu'ils croisent sur leur chemin.

- Pour récupérer des Indices les personnages doivent explorer les lieux où il se trouvent (un manoir, une ville fantôme, un mine abandonnée, etc)
- Les personnages rencontrent des obstacles comme des habitants désagréable ou louches, des bruits effrayants, des portes verrouillées, etc.
- Mais attention car une menace rôde, un monstre terrible ou un fantôme inquiétant peut surgir à tout moment pour attaquer des personnages un peu trop curieux
- Heureusement les personnages sont des enquêteurs émérite et bien souvent ils peuvent utiliser leurs souvenirs d'autres affaires pour se sortir d'une situation dangereuse
- Petit à petit en explorant les lieux, les personnages vont trouver des indices qui leur permettront de résoudre le Mystère. Tous les mystères sont différents et nécessitent un certain nombre d'Indices

Les différences avec Sweepers :

- > On ne parle plus de "mission" mais "d'enquête"
- > On ne parle plus "d'employé" mais de "jeunes enquêteurs"
- > On ne parle plus "d'archétype" mais de "personnage"
- > On ne parle plus de "salle" mais de "lieux"
- > On ne parle plus de "Flashback" mais de "Souvenir"
- > Les Crédits ne sont pas utilisés
- > On ne peut pas la jouer perso
- > Un jeune enquêteur n'est pas expulsé mais il s'enfuit de peur
- > Les phases d'exploration permettent de trouver des Indices
- > A chaque tour on ne lance pas 2 dés mais 3
- > Les règles de Peur ont été ajoutées

Jeunes enquêteurs :

Choisir un personnage parmi : Fred, daphné, Véra et Samy&Scooby

Résoudre un Mystère

Le jeu reprend les règles de Sweepers. Chaque séance correspond à la résolution d'un mystère. Les joueurs commencent donc par prendre connaissance du mystère à résoudre sur la fiche d'enquête.

Un jeune enquêteur confronté à une menace et qui n'a plus d'objet décoché s'enfuit de peur. Il est donc sorti du jeu, mais il conserve ses indices.

Lorsque tous les mots clefs ont été utilisés, le mystère est considéré comme résolu et les jeunes enquêteurs peuvent se rassembler pour la scène finale d'explication qui clos la partie.

Les menaces :

Elles peuvent être très variables selon les lieux à explorer. Exemples:

- ✓ Des murs ou des escaliers qui s'effondrent
- ✓ un wagon de mines qui se met à rouler tout seul
- ✓ Toutes les lumières s'éteignent
- ✓ Un mécanisme dissimulé empêche l'ouverture d'une porte
- ✓ Un étrange et inquiétant voisin refuse de répondre aux questions
- ✓ Un journaliste du surnaturel essaye de récupérer des indices
- ✓ Des créatures étranges !

La Peur

Au fur et à mesure de l'enquête la peur s'installe chez les jeunes enquêteurs. La Peur commence à zéro sauf chez Samy & Scooby qui commencent à 1.

A chaque tour, les joueurs lancent 3d6 après avoir choisi le dé de peur. Si le dé de Peur est supérieur au score actuel de peur du personnage, sa Peur augmente de 1 et le joueur décrit comment le jeune enquêteur réagit face à cette peur.

Si le niveau de peur atteint 6, le jeune enquêteur ne peut plus enquêter et il court d'un lieu à l'autre pour essayer de se cacher. Il ne peut plus obtenir d'Indices jusqu'à la fin de la partie. S'il parvient à ne pas s'enfuir de peur et reste dans le jeu, il peut une seule fois dans la partie surgir pour aider un autre jeune enquêteur contre une menace en attirant l'attention de celle-ci.

Les Indices

Lorsque le mystère est résolu, les jeunes enquêteurs se regroupent pour la scène finale de l'explication. Celui ou celle qui a le plus de points d'indices peut désigner le coupable parmi la liste des PNJ et donner sa version de l'explication du mystère qui devient alors la bonne explication. Si le jeune enquêteur est en difficulté pour l'explication alors ses camarades peuvent l'aider.

Ensuite tout le monde s'applaudit et les joueurs peuvent dépenser leurs indices pour améliorer leur personnages.

- > Chaque joueur récupère un jeton de souvenir
- > Chaque joueur décoche 3 cases Objets
- > 2 indices pour un jeton Souvenir en plus
- > 2 indices pour un nouvel objet avec une case décochée

Rencontre aléatoire :

Afin de donner sa personnalité à l'enquête des Rencontres aléatoires vont permettre de personnaliser l'histoire. Lorsqu'un double est tiré pour la première fois, il faut utiliser la rencontre aléatoire et ensuite la cocher. Elle ne servira plus (sauf la double 6 qui reste la menace globale)

Résumé des règles

- ◆ Décrire sommairement le lieu où le personnage se rend
- ◆ **Lancer 2d6 + le dé de Peur** (si double 6, une menace globale se déclenche (+1 à tous les jets suivants, max +3)
- ◆ Chaque joueur voisin pose une **question** : +1 par "non", -1 par "oui"
- ◆ Le joueur peut utiliser un Souvenir : -3
- ◆ Calcul du résultat : 2d6 + Souvenir éventuel + réponses aux questions + menaces globales
 - Résultat = 6 : Définir le lieu visité par le joueur suivant
 - Résultat = 7 : Rebondir sur la narration du joueur précédent
- ◆ Voir l'**échelle de Menace** pour la nature des scènes
- ◆ On commence par raconter les scènes de Menace ensuite celles d'exploration. Les questions où le joueur a répondu "oui" doivent être utilisées dans une des narrations
- ◆ **Scène de Menace** : Si c'est un double utiliser la Rencontre Aléatoire correspondante si elle n'a pas été déjà utilisée. Dans les autres cas, les autres joueurs décrivent la menace, le joueur actif utilise et coche un objet pour en venir à bout. Si pas d'objet le jeune enquêteur va se réfugié dans la Mystery Machine
- ◆ **Scène d'Exploration** : Le joueur décrit ce qu'il trouve comme Indice dans le lieux et comment. Il coche un mot-clef de la feuille d'enquête. Si c'est le dernier mot-clef de la feuille, on passe à la "scène finale"
- ◆ **Dans la Mystery Machine** : les jeunes enquêteurs qui se sont réfugiés dans la Mystery Machine continuent à jouer mais ne participent plus directement à l'enquête. A son tour, un personnage réserve un mot-clef de la feuille d'enquête en l'entourant. Il peut ensuite l'imposer à un joueur actif qui doit l'utiliser dans sa narration. Une fois que cela est fait, le mot-clef est barré.
- ◆ **Fin du Tour** :
 - Raconter le Souvenir éventuel
 - Passer au joueur suivant
- ◆ **Scène finale** :
 - Les joueurs décrivent collégalement la façon dont le monstre est capturé en commençant par Samy&Scooby qui servent forcément d'appât.
 - Le joueur qui a accumulé le plus d'Indices démasque le monstre et explique de qui il s'agit et pourquoi. Avec l'aide des autres joueurs si nécessaire.