

CHRONICLES  
OF  
**CRIME**

WELCOME TO  
**Redview**



**ANLEITUNG**

Willkommen in Redview, einer verschlafenen amerikanischen Kleinstadt. Doch im Sommer 1983 gehen hier merkwürdige Dinge vor sich. Du und deine Freunde, wollen den Geheimnissen auf den Grund gehen. Ihr seid die Redview Mystery Gang und in diesem Sommer wird euch ganz bestimmt nicht langweilig.

**GHISLAIN MASSON  
DAVID CICUREL**



# INHALT

15 Ortstafeln

6 Spieler-  
Tableaus

4 Würfel

30 Charakter-  
Karten

10 Sondergegen-  
standskarten

12 Energieriegel-  
marker



Kostenlose App



DISPONIBLE SUR  
Google Play

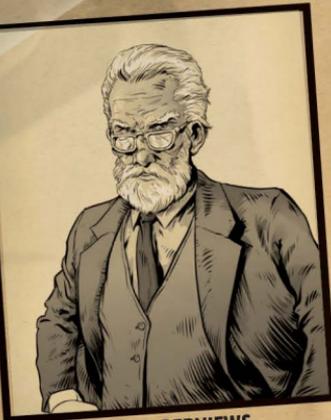


Download on the  
App Store

Um Chronicles of Crime zu spielen benötigt ihr die kostenlose App. Ihr könnt sie im Apple App Store oder bei Google Play herunterladen (Derzeit wird Android 4.4/iOS 8.0 oder neuer benötigt - Änderungen möglich). Es genügt, wenn die App auf 1 Smartphone/Tablet installiert ist. Ohne die App könnt ihr Chronicles of Crime nicht spielen (außer für den Download braucht die App keine Internetverbindung). In der App sind verschiedene Sprachen auswählbar.

# WILLKOMMEN IN REDVIEW, dem perfekten Urlaubsort für Familien mit Haustieren und wanderlustige Naturfreunde.

Im Nordosten des US-Bundesstaates Maine, inmitten der großartigen Wälder Nordamerikas, heißen euch die 9607 Einwohner von Redview herzlich willkommen. Freunde der frischen Luft und unberührter Natur werden rund um den Flagstan Lake voll auf ihre Kosten kommen. 1799 gegründet, bietet unsere Stadt eine lange, traditionsreiche Geschichte.



ABRAHAM WELLS, REDVIEWS  
BÜRGERMEISTER SEIT 1957.

Mit stolzgeschwelter Brust und ehrlicher Freude begrüßen wir alle Besucher in unserer wundervollen kleinen Stadt. Unsere von alten Häusern gesäumten Straßen, unsere geheimnisvollen Wälder, unser gutes Essen und unsere herzlichen Einwohner sind nur ein paar der Gründe, die einen Urlaub hier unvergesslich werden lassen.

Redview ist aber nicht nur für seine Ruhe und sein friedlich-harmonisches Miteinander bekannt. Unsere Stadt blickt auch in die Zukunft. Hier sind innovative Firmen und schon bald ein modernes Business-Zentrum mit den neuesten technischen Einrichtungen ansässig. Wen interessiert schon die Klatschpresse mit ihrem Geschwafel von Monstern, Außerirdischen oder sonstigen übernatürlichen Vorkommnissen. Wir können guten Gewissens sagen, dass hier in Redview nie irgendetwas passiert.

## SPIELVORBEREITUNG

Die Spielvorbereitung ist wie beim Hauptspiel, mit Ausnahme der folgenden Änderungen:

1 Die Ortstafeln, Sondergegenstandskarten, Charakter-Karten und Aktionskarten sind speziell für Redview. Aus dem Hauptspiel benötigt ihr nur den Hinweis-Spielplan und die Hinweiskarten. Die speziellen Redview-Karten erkennt ihr am Baseballkappen-Symbol .

2 Jeder von euch wählt 1 Charakter und nimmt das entsprechende Spieler-Tableau.

3 Nehmt euch Energieriegel, entsprechend der Anzahl an runden Energie-Symbolen auf eurem jeweiligen Spieler-Tableau. Legt die Energieriegelmarker mit der verpackten Seite nach oben auf euer Spieler-Tableau. .

4 Nehmt euch je 1 Würfel und legt ihn neben euer Spieler-Tableau.



# DIE STADT UND EUER STARTORT

Alle vier Szenarien dieser Erweiterung spielen in Redview - einer amerikanischen Kleinstadt in den 1980er Jahren.

Ihr spielt eine Gruppe von Teenagern, die sich die The Redview Mystery Gang nennen. Euer Startort  ist das Baumhaus. In dieser Erweiterung könnt ihr nur tagsüber spielen! Ihr seid noch minderjährig. Also müsst ihr abends um Punkt 10 Uhr zu Hause sein, bevor eure Eltern anfangen, sich Sorgen zu machen.

Um den Tag zu beenden tippt im  auf  **GO TO SLEEP**.

Bleibt abends nicht zu lange draußen! Eure Eltern werden sich Sorgen machen, was Auswirkungen auf eure Siegpunkte hat!

## ROLLENSPIEL

Diesmal seid ihr kein anonymer Kriminalbeamter, sondern eine Gruppe Jugendlicher, die von den Geheimnissen der Stadt fasziniert sind. In der Schachtel findet ihr 6 Spieler-Tableaus, jedes mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen. Zu Beginn des Szenarios wählt jeder Spieler einen Charakter aus. Versucht, euer Team so ausgeglichen wie möglich aufzustellen, damit ihr für alle Ereignisse, die auf euch zukommen, gewappnet seid.

Vielleicht habt ihr ja Lust euch in euren Charakter hineinzufühlen und und ihn auch im Rollenspiel darzustellen.

Jeder Charakter hat 3 Fertigkeiten: Fitness, Sprache und Grips:



**Fitness** ist eure Stärke und Geschwindigkeit.



**Sprache** ist eure Fähigkeit, zu interagieren, zu bluffen und Gefühle zu erkennen.



**Grips** ist euer Verstand, euer Wissen und eure Wahrnehmung.

## PROBEN

In Welcome to Redview gibt es keine forensischen Kontakte, die ihr mal schnell anrufen könnt. Es wird noch gut fünfzehn Jahre dauern, bis es die ersten Smartphones gibt und das Internet ist immer noch Science Fiction. Aber als gewitzte Halbstarke stört euch das nicht im Geringsten, denn mit euren Fertigkeiten meistert ihr alle Herausforderungen.

Manchmal werden ein oder mehrere Fertigkeiten-Symbole in der App angezeigt. Das bedeutet, dass ihr entsprechende Proben ablegen müsst, um eine Aktion ausführen zu können. Wenn mehr als ein Symbol angezeigt wird, könnt ihr in der Gruppe entscheiden, welche Fertigkeit am besten zu eurer Herangehensweise passt oder wo euer Team besonders stark ist.

Tippt die gewählte Fertigkeit an und macht dann alle gleichzeitig die Probe.

Um eine Probe zu machen werft ihr je 1 Würfel und addiert dann den Fertigkeitenwert eures Charakters zum Würfelwert.

- Ein Ergebnis von 5 oder 6 gibt euch 1 Erfolg.
- Ein Ergebnis von 7 oder mehr gibt euch 2 Erfolge.

Um die Probe erfolgreich abzulegen, müsst ihr insgesamt genauso viele Erfolge erhalten, wie ihr Spieler seid.

Nachdem ihr die Probe abgelegt habt, tippt auf den entsprechenden Button in der App, um zu sehen, welche Auswirkungen euer Ergebnis hat.

## SCHWIERIGKEITSGRAD

Manche Proben sind leicht , andere sind schwer . Ihr müsst eure Würfelwerte entsprechend modifizieren:

+ 1 für leichte Proben.

- 1 für schwere Proben

## ENERGIERIEGEL

Zu Beginn des Szenarios nehmt ihr euch jeweils so viele Energieriegel, wie auf eurem Spieler-Tableau angegeben. Ihr könnt Energieriegel essen (umdrehen), um eine Probe zu wiederholen - selbst wenn ihr bereits Erfolg hattet. **Erfolge durch Wiederholungswürfe addiert ihr zu euren bisherigen Erfolgen hinzu.** Ihr könnt so viele Energieriegel essen, wie ihr wollt, allerdings nur für eure eigenen Würfel!

**Ablauf einer Probe:**

- 1 **Werft je 1 Würfel und addiert die Modifikatoren** (Wert der Fertigkeit und - 1 oder + 1, je nachdem ob die Probe schwer oder leicht ist).
- 2 **Zählt, wie viele Erfolge ihr erreicht habt.**
- 3 **Entscheidet reihum, ob ihr Energieriegel essen möchtet, um die Probe zu wiederholen (das kann jeder mehrmals tun).**
- 4 **Jeder dadurch erzielte zusätzliche Erfolg, wird zu den bisherigen Erfolgen der Gruppe addiert, bis die Probe bestanden ist oder ihr beschließt, keine weiteren Energieriegel mehr zu essen (und so die Probe nicht zu bestehen).**

Wenn ihr einen Energieriegel esst, dreht den Marker auf die „aufgegessen“-Seite um .

Dreht jeden Morgen alle umgedrehten Energieriegel-Marker wieder auf die volle Seite zurück

Sobald ihr als Gruppe 1 Energie-Marker ausgeben **müsst**, dreht einer von euch 1 seiner Energieriegel-Marker um. Wenn bereits alle Energieriegel aufgegessen sind, geht das Spiel einfach ganz normal weiter. Es gibt keine weiteren Strafen.

# BEISPIEL FÜR EINE PROBE

Alex, Victoria und Sarah wollen eine Situation mit der Sprache-Fertigkeit lösen. Es handelt sich um eine schwere Probe.

Jeder wirft 1 Würfel. Alex hat eine 3. Ihr Sprache-Wert ist aber nur 2. Das bedeutet, sie hat die Probe nicht bestanden ( $3+2-1=4$ , sie muss mindestens einen Würfelwert von 5 haben, um die Probe zu bestehen).

Sarah hat eine 6! Ihr Sprache-Wert ist nur 1, aber sie besteht die Probe trotzdem ( $1+6-1=6$ , die Probe ist bestanden).

Victoria hat eine 3. Ihr Sprache-Wert ist auch 3, das heißt, sie besteht die Probe! ( $3+3-1=5$ )

Die Gruppe hat jetzt aber nur 2 Erfolge. Sie brauchen 3, um die Probe zu bestehen. Alex hat keine Energieriegel mehr. Sie kann die Probe also nicht wiederholen.

Sarahs Chancen, eine weitere Probe zu bestehen, sind mit ihrem niedrigen Sprache-Wert ziemlich gering.

Victorias hoher Wert in Sprache bietet die besten Chancen für die Gruppe. Also versucht sie die Probe erneut und isst dafür ihren letzten Energieriegel. Sie hat eine 5, was ihr 2 Erfolge einbringt ( $5+3-1=7$ ).

Jetzt hat die Gruppe insgesamt 4 Erfolge (Sarah hat 1, Victoria hatte erst 1 und mit ihrem Energieriegel-Wurf noch 2 weitere). Sie haben die Probe also bestanden.

## LUCKY DUCK / CORAX MYSTERY GANG:

**Autoren:** Ghislain Masson, David Cicurel

**Illustration:** Przemysław Stachura

**Künstlerische Leitung:** Mateusz Komada

**Grafische Gestaltung:** Katarzyna Kosobucka

**Produzent:** Vincent Vergonjeanne

**Produktionsmanager:** Przemek Dołęgowski

**Programmierung:** Marcin Musiał

**Entwicklung:** Filip Miłtuński

**Dt. Redaktion:** Rico Besther

**Projektleitung:** Tien Vu Do

**Übersetzung:** Kristin Fischer

**Testspieler:** Michał Gołębiowski,

Wojciech Grajkowski



**Mit besonderem Dank an:**  
Lili, Valeriyya, Damien,  
Marc and JB