

CHRONICLES  
OF  
**CRIME**  
ENQUÊTES CRIMINELLES

WELCOME TO  
**Redview.**



**LIVRET  
DE RÈGLES**

Redview est une petite ville américaine qui a toujours été tranquille en apparence. Dans la chaleur de l'été 1985, des choses étranges se produisent en ville. Pas de vacances pour vous et vos amis du Gang des Mystères qui allez enquêter sur ces mystères.

**GHISLAIN MASSON  
DAVID CICUREL**

# MATÉRIEL

15 plateaux  
Lieu

6 plateaux  
Personnage

4 Dés

30 cartes  
Personnage

10 cartes Objet  
Spécial

12 jetons  
d'Énergie



Application Gratuite



DISPONIBLE SUR  
Google Play



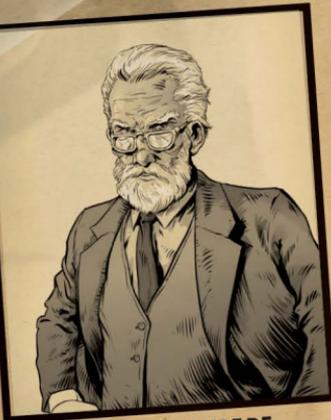
Disponible sur  
App Store

Pour jouer à Chronicles of Crime, il faut une application que vous pouvez télécharger gratuitement depuis l'App Store d'Apple ou Google Play (pour version Android 4.4 ou plus récente, version iOS 8.0 ou plus récente. La version peut évoluer ultérieurement). Il vous suffit d'avoir l'application installée sur un téléphone ou une tablette pour jouer. Il est impossible de jouer sans l'application. Une fois téléchargée, l'application n'a besoin d'aucune connexion Internet pendant le jeu. La langue peut être modifiée dans l'application.

# BIENVENUE À REDVIEW,

Une petite ville tranquille dans un cadre bucolique, idéale pour les familles, les animaux de compagnie et les amoureux de la nature.

Située dans le nord-est des États-Unis, dans l'état du Maine, au cœur de l'une des plus belles forêts d'Amérique du Nord, Redview et ses 9607 habitants vous souhaitent la bienvenue ! Les amoureux du grand air et de la nature trouveront des milliers de merveilles autour du Lac Flagstan. Fondée en 1799, notre ville est connue pour son grand patrimoine culturel.



ABRAHAM WELLS, MAIRE DE  
REDVIEW DEPUIS 1957

C'est avec grand plaisir que je vois que vous découvrez notre charmante ville. Ses rues aux vieux édifices, sa forêt mystérieuse, sa cuisine raffinée et bien sûr, ses habitants accueillants, sont autant de raisons de venir et de rester.

Redview n'est pas seulement un endroit pour une vie calme et tranquille, c'est une ville tournée vers l'avenir, avec des entreprises innovantes et bientôt un centre des affaires logé dans un complexe à l'architecture moderne comprenant des équipements dernier cri. N'écoutez pas les journalistes qui croient aux monstres, aux aliens et autres phénomènes surnaturels. Il ne s'est jamais rien passé à Redview qui ne soit pas sponsorisé par notre office de tourisme.

## MISE EN PLACE

Welcome to Redview est une extension de Chronicles of Crime. Il vous faut le jeu de base pour jouer. Installez le jeu comme le jeu de base, mais en apportant les changements suivants :

1 Prenez les plateaux Lieu, les cartes Objet Spécial, les cartes Personnage et les cartes Action de Redview. Le matériel propre à Redview est facilement reconnaissable à l'icône . Il vous faut également les cartes de Catégorie d'Indices, les cartes Objet Spécial et le plateau Preuves du jeu de base pour jouer.

2 Chaque joueur choisit un Personnage et prend le plateau Personnage correspondant.

3 Chaque joueur prend autant de jetons d'Énergie  que le nombre d'emplacements indiqués sur leur plateau Personnage. Tous les jetons d'Énergie doivent être placés, face visible, sur les plateaux Personnage.

4 Chaque joueur prend un dé et le place à côté de son plateau Personnage.



# LA VILLE, ET LE QUARTIER GÉNÉRAL

Les quatre scénarios de base de cette extension se passent à Redview, une petite ville américaine des années 1980.

Vous jouez un groupe d'adolescents et vous vous appelez « Le Gang des Mystères ». Votre quartier général est la cabane dans l'arbre. La différence entre le jeu de base et Redview est que vous ne pouvez pas jouer la nuit ! Vous êtes des ados, alors vous devez rentrer tous les jours à la maison à 22h00, avant que vos parents ne paniquent.

Pour finir la journée, revenez sur  et appuyez sur



Ne sortez pas trop tard la nuit ! Vos parents vont s'inquiéter et votre score final pourrait être plus bas à cause de cela !

## PRINCIPE DU JEU

Vous n'êtes pas des enquêteurs anonymes quelconques mais des ados qui s'intéressent tout particulièrement aux événements étranges qui se passent dans la ville. Dans la boîte, vous trouverez les 6 plateaux Personnage avec leurs différentes forces et faiblesses. Chaque joueur doit en choisir un au début de chaque scénario. Essayez de composer une équipe équilibrée pour pouvoir faire face à différents types d'événements. Amusez-vous avec votre personnage et n'hésitez pas à vous mettre dans sa peau !



**Le Corps** désigne votre force et agilité.



**La Parole** désigne votre capacité à interagir, bluffer et lire les émotions.



**L'Esprit** désigne votre intelligence, connaissance et perception.

## TESTS

Dans Welcome to Redview, vous ne pouvez pas appeler d'experts scientifiques en aide. Les smartphones ne seront pas là avant au moins quinze ans et Internet n'est qu'un bon thème de science-fiction. Heureusement, vous êtes des ados débrouillards et vous pourrez surmonter de nombreux obstacles à l'aide de vos trois compétences : le Corps, la Parole et l'Esprit. Lorsque l'appli affiche un ou plusieurs icônes de compétences, cela signifie que vous pouvez faire une action spéciale. S'il y a plus d'un icône, vous devez discuter entre vous d'une action qui vous correspond et comment vous voulez aborder la situation, ou d'une action qui correspond à la compétence que vous considérez forte dans votre équipe.

Appuyez sur l'icône de compétence choisi à l'écran et effectuez le test.

Pour faire le test, chaque joueur lance un dé et ajoute la valeur de compétence correspondante de leur personnage au résultat.

- Un résultat de 5 ou 6 signifie un succès.
- Un résultat de 7 ou plus signifie deux succès.

Tous les joueurs effectuent le test en même temps.

Pour réussir le test, vous devez obtenir un nombre de succès équivalent au nombre de joueurs.

Après le test, vous devez appuyer sur le bon bouton dans l'appli pour découvrir l'issue de votre succès ou de votre échec.

## NIVEAUX DE DIFFICULTÉ DES TESTS

Certains tests sont faciles  ou difficiles . Lorsqu'un tel test apparaît, vous devez changer la valeur de chaque dé lancé par :

**+1** pour les tests faciles.

**-1** pour les tests difficiles.

## ÉNERGIE

Au début de chaque scénario, chaque joueur récupère autant de jetons d'Énergie qu'indiqués sur son plateau Personnage. Vous pouvez dépenser un jeton d'Énergie pour faire le test une deuxième fois. Vous pouvez en dépenser autant que vous voulez mais seulement pour vos propres lancers !

L'ordre des actions pendant ce test est le suivant :

- 1 Tous les joueurs lancent un dé et ajoutent les modifications (à savoir la valeur de compétence et -1 ou +1 si le test est difficile ou facile).
- 2 Les joueurs vérifient combien de succès ils ont obtenu.
- 3 Les joueurs décident s'ils souhaitent utiliser les jetons d'Énergie pour faire des lancers supplémentaires d'Énergie.
- 4 Tout succès supplémentaire obtenu grâce à un lancer d'Énergie est ajouté au nombre de succès du groupe jusqu'à ce que le test soit réussi ou jusqu'à ce que les joueurs décident de ne pas dépenser plus de jetons d'Énergie (provoquant donc l'échec du test).

À chaque fois que vous utilisez un jeton d'Énergie, vous devez le retourner du côté inactif .

Au début de chaque nouvelle journée, tous les joueurs retournent leurs jetons d'Énergie de leur côté actif.

Si l'application force le groupe à utiliser un jeton d'Énergie, le groupe doit choisir quel joueur retourne le jeton du côté inactif.

Si tous vos jetons d'Énergie sont déjà retournés sur leur côté inactif, le jeu continue sans qu'il n'y ait d'autre pénalité.

# EXEMPLE D'UN TEST

Alex, Victoria et Sarah décident de résoudre une situation à l'aide de la compétence de Parole. C'est un test difficile ! Elles lancent chacune un dé. Alex obtient 3. Malheureusement, sa valeur de compétence de Parole est de 2, elle échoue donc au test ( $3+2-1=4$ , ce qui est inférieur à 5, le minimum requis pour réussir).

Sarah lance et obtient 6 ! Sa valeur de Parole est seulement de 1, mais elle réussit de toute façon ( $1+6-1=6$ , ce qui est assez pour réussir).

Victoria lance et obtient 3. Sa valeur de Parole est de 3, elle réussit donc ( $3+3-1=5$ ).

Le groupe a obtenu deux succès jusque-là, la situation est dure. Alex n'a plus de jetons d'Énergie actifs, elle ne peut donc pas refaire le test. Sarah sait que refaire le test n'est pas une bonne idée, car sa valeur de compétence de Parole est basse et lui laisse peu de chances d'obtenir un autre succès. La valeur de Parole de Victoria est élevée, c'est la meilleure chance pour le groupe. Elle décide de refaire le test en utilisant le seul jeton d'Énergie qui lui reste. Elle lance le dé et obtient 5, ce qui lui donne deux succès ( $5+3-1=7$ ).

Le groupe a donc obtenu un total de quatre succès (Sarah en a eu 1, le premier lancer de Victoria en a eu 1, et le lancer d'Énergie de Victoria en a eu 2). Elles ont réussi le test puisqu'elles devaient avoir au moins trois succès au total.

## CRÉDITS :

- Auteurs : Ghislain Masson, David Cicurel
- Illustration : Przemysław Stachura
- Direction artistique : Mateusz Komada
- Graphisme : Katarzyna Kosobucka
- Réalisation : Vincent Vergonjeanne
- Production : Przemek Dołęgowski
- Programmation : Marcin Musiał
- Traduction : Armelle Rapin
- Relecture : Théo Garnier
- Développement : Filip Miłtuński
- Test du jeu : Michał Gołębiowski, Wojciech Grajkowski

Un merci tout particulier à :  
Lili, Valeriyya, Damien,  
Marc and JB