

CHRONICLES
OF
CRIME
ENQUÊTES CRIMINELLES

Noir

LIVRET DE RÈGLES

Vous êtes Sam Spader, un détective privé en quête de vérité... pour celui ou celle qui veut bien vous payer. Mais Los Angeles, juste après la Seconde Guerre mondiale, n'est pas une ville très accueillante. Sous le soleil de Californie, vous trouverez à l'ombre des scandales d'Hollywood des flics corrompus, des gangsters sans pitié, du chantage et des meurtres. Surveillez vos arrières, détective!

**STÉPHANE ANQUETIL
DAVID CICUREL**

MATÉRIEL

15 plateaux
Lieu

30 cartes
Personnage

10 cartes Objet
Spécial

4 cartes
Action



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.

MISE EN PLACE

Noir est une extension de Chronicles of Crime.

Il vous faut le jeu de base pour jouer. Installez le jeu comme le jeu de base, en apportant les changements suivants :

1 Prenez les plateaux Lieu, les cartes Objet Spécial, les cartes Personnage et les cartes Action de Noir. Le matériel propre à Noir 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 Répartissez les cartes Actions entre les joueurs.

ALLIÉS ET BUREAU

Vous allez jouer un détective privé. Vous ne faites pas partie de la Police.

Avec un peu de chance, vous aurez des alliés ou des indics qui pourront vous aider à résoudre les affaires : un journaliste, un copain légiste ou votre secrétaire dévouée.

Ces alliés dépendent de chaque scénario. Vous pouvez les appeler depuis votre bureau de détective . Mais attention, comme le veut la littérature noire et les polars de cinéma, les alliés et les amis peuvent prendre peur, vous trahir ou même se faire tuer.

CONTEXTE HISTORIQUE

Noir se déroule au lendemain de la Seconde Guerre mondiale, à Los Angeles et Hollywood. C'était l'époque où hommes et femmes, personnes de couleur et certaines catégories sociales n'avaient pas tous les mêmes droits. Des efforts ont été faits pour inclure de la diversité parmi les personnages. Les connaisseurs reconnaîtront dans les cartes Personnage de Noir des stars et des acteurs célèbres ou oubliés de l'époque. Mais ces personnages peuvent exprimer une opinion qui, bien sûr, n'est pas celle des auteurs ou de l'éditeur, mais reflète juste la mentalité de l'époque ou les besoins de l'intrigue. Les mœurs des années cinquante étaient différentes de celles d'aujourd'hui.

Pour plus d'informations sur le contexte de Noir, veuillez consulter la dernière page de ce livret.



CARTES ACTION NOUVEAU PROCESSUS

Il y a 4 nouvelles manières de s'informer dans l'extension Noir. Lorsque vous voulez utiliser une carte Action, scannez son code. Rappelez-vous que si vous utilisez les cartes Action dans les mauvaises situations, cela peut avoir une issue négative !



Intimidation : Lorsque vous interrogez un suspect, vous pouvez jouer au dur et faire pression pour obtenir des informations (scannez la carte Intimidation lors du mode interrogatoire).

Inconvénient : Certains suspects réagissent très mal à l'intimidation. Ils peuvent se venger ou même vous attaquer !



Effraction : Parfois vous ne voulez pas ou vous ne pouvez pas entrer par la porte principale. Vous pouvez choisir d'entrer par effraction (scannez la carte Effraction depuis le lieu dans lequel vous ne pouvez pas entrer).

Inconvénient : Si vous restez dans un lieu de manière illégale, vous pouvez vous faire prendre et jeter en prison ou même être tué.



Filature : Les suspects mentent souvent, mais leurs actions jamais ! Vous pouvez espionner un suspect et découvrir ce qu'il fait quand vous ne l'interrogez pas. Scannez la carte Filature, si vous êtes au même lieu qu'un suspect, l'appli vous demandera de confirmer quel Personnage vous voulez suivre.

Inconvénient : La filature prend du temps. Beaucoup de temps...



Corruption : Vous pouvez soudoyer un Personnage, lui donner des pots de vin pour le faire parler ou pour qu'il vous donne un objet (scannez la carte Corruption lors du mode interrogatoire).

Inconvénient : L'argent se fait rare et à chaque fois que vous utilisez la carte Corruption, vous perdez 20 \$.

L'appli comptabilise la somme d'argent que vous avez. Lorsque vous n'en avez plus, vous ne pouvez plus corrompre personne tant que vous n'avez pas regagné un peu d'argent.

LE TEMPS QUI PASSE

Dans l'univers de Noir, le temps est capital. Les magasins, les bars et les lieux publics ont des horaires d'ouverture et de fermeture. Les témoins ont leur propre emploi du temps. Les officiers de police ou les malfaiteurs peuvent intervenir sur la scène de crime et vous arrêter ou vous tuer.

Dans la plupart des scénarios, vous êtes limité en temps pour résoudre l'affaire. Si vous n'avez pas complètement élucidé le mystère, il vaut mieux ne pas résoudre l'affaire et réessayer le jeu depuis le début.

ÉVÉNEMENTS PARTICULIERS

Vos actions dans le jeu ne sont pas des illusions. Votre comportement peut avoir des conséquences. Un malfaiteur qui sait que vous avez des indices contre lui. Un témoin qui n'a plus peur de parler et qui collabore avec vous. Un suspect qui devient un allié parce que vous lui offrez l'objet qu'il veut. Quelle que soit l'action que vous faites dans Noir, quel que soit l'objet ou l'indice que vous montrez (ou donnez) à un Personnage, cela peut affecter les réactions des Personnages et changer le cours des événements dans le jeu. Lorsque vous perdez une carte ou en donnez une à un Personnage, vous pouvez garder cette carte comme indice. Par exemple : si vous donnez un objet important à quelqu'un, vous pouvez encore interroger un autre Personnage sur cet indice.

FIN

Dans Noir, vous avez peut-être un client, mais vous n'avez pas de patron. Les affaires sont généralement classées lorsque vous rencontrez votre client dans votre bureau pour clore l'affaire et répondre à certaines questions.

Appuyez sur



Les histoires vous récompensent pour toutes les intrigues que vous trouvez. Gagner de l'argent est un plus. S'il vous reste suffisamment de temps et que vous en avez besoin pour comprendre une intrigue secondaire ou gagner de l'argent, vous devriez utiliser tout le temps à votre disposition.



NOIR C'EST QUOI ?

L'expression « film noir » a été inventée par Nino Frank, un critique de cinéma français, en 1946. Elle définit les polars stylés en noir et blanc d'Hollywood, qui mettent l'accent sur les attitudes cyniques et les motivations cachées.

Visuellement, Noir trouve racine dans l'expressionnisme allemand. Ce genre inclut les films en noir et blanc des années 1940 à la fin des années 1950. Parmi les films noirs connus, on peut citer le Faucon Maltais de John Huston, Assurance sur la Mort, La Dame de Shanghai et La Soif du Mal d'Orson Welles.

Certains de ces films étaient des « séries B » à petit budget et devaient respecter le Motion Picture Production Code de 1934, aussi connu sous le nom de code Hays, et plus tard se plier au Maccarthysme. Toutes ces contraintes ont forcé les auteurs et réalisateurs à être plus créatifs. C'est pourquoi, ce thème s'accorde bien avec la conception de jeu, qui est toujours un compromis entre créativité et spécifications techniques.

INFLUENCE LITTÉRAIRE

Les écrivains de polar comme Dashiell Hammett, James M. Cain, Raymond Chandler et William Irish ont inspiré ou écrit des films à cette époque.

L'HÉRITAGE DE NOIR

Blade Runner, Dark City, les films de Chinatown, suivent tous les règles de Noir. Hollywood est revenu au genre avec des films adaptés de nouvelles de James Ellroy (L.A. Confidential, Dahlia Noir) ou Kiss Kiss Bang Bang.

UN MOT DES AUTEURS

Noir c'est : des détectives privés, des femmes fatales, des mafiosos, des flics corrompus, mais avec un point de vue cynique et pessimiste typique de l'Amérique d'après-guerre. Il ne faut pas se fier aux apparences dans Noir. En quoi consiste la réussite ? Cela peut être résoudre le crime, gagner de l'argent, défendre une cause juste ou simplement survivre ...

Ce n'est jamais facile d'écrire des histoires psychologiques complexes avec de vrais choix moraux pour le joueur. Le système de jeu de Chronicles of Crime le permet. Nous espérons que vous apprécierez cette nouvelle ambiance palpitante pour ce jeu.

CRÉDITS :

Auteurs : Stéphane Anquetil, David Cicurel

Illustration : Singhooi Lim, Huang Lei

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, Ludovic Chatillon, Kevin6Vies, Loïc « Cyoł » Plateaux

Un merci tout particulier à :
Blog @DeTuilesEtDeDes
et LYDLJ association