

Andrea Chiarvesio Gianluca Santopietro

H.P. Lovecraft's
KUNGSFÖRT
festival

Livret de règles



Les auteurs : Andrea Chiarvesio et Gianluca Santopietro

Développement : e-Nigma.it

Recherches historiques : Alessandro Forlani, Gabriele Mari, Giacomo Santopietro et Francesco Villani.

Traduction : Judith Brustlein

Directeur artistique : Gianluca Santopietro pour e-Nigma.it

Graphic Layout and Pagination: Demis Savini pour e-Nigma.it

Illustrations : Maichol Quinto, Alan D'Amico et Demis Savini

Testeurs : Leexena Frantini, Matteo Pironi, Paolo Tentelli, Giovanni Tentelli, Emma Tentelli, Marzia Socci, Monica Socci, Francesco Villani, Enrico De Cono, Andrea Martinelli, La Ludoteca dei Cacciatori di Teste; Marco Stabellini, Giulia Maccagnani, Nicola Carpentieri, La Gilda dei Giocatori Ferrara, Jacopo Casadio, Giada Monti, Alessio Monti, Manuel Meucci, Chiara Casalboni, Christian Casalboni, Manuel Casalboni.

Production: Giacomo Santopietro pour Sir Chester Cobblepot et Silvio Negri Clementi pour Stratelibri srl

©2014 Tiopi srl. Kingsport Festival et Sir Chester Cobblepot sont des marques déposées par Tiopi srl. Tous droits réservés. Kingsport Festival est distribué en langue française par IELLO sous licence Stratelibri. La marque Stratelibri appartient à Giochi Uniti © & ™ 1989-2002-2009-2014 Giochi Uniti. Tous droits réservés. IELLO et le logo IELLO sont des marques déposées par IELLO. Tous droits réservés. IELLO - 309 boulevard des technologies 54710 Ludres - France.

LES AUTEURS



Andrea Chiarvesio: Déjà connu pour son travail sur *Kingsburg*, *Olympus* et *Arcaum*, il aime les jeux de cartes et de gestion et plus généralement, les jeux qui demandent aux joueurs

d'adapter leur stratégie aux circonstances qui évoluent. Il est adepte de séries télévisées et de toutes les histoires bien racontées quel qu'en soit le support (livres, comics, films, jeux vidéo, séries, jeux de plateau, jeux de rôle...).



Gianluca Santopietro est l'auteur de *Oui, Seigneur des Ténèbres !*, *MotoGrandPrix*, *Lettres de Whitechapel*, et *Collapsible D*. Il aime les jeux ayant un contexte historique,

les jeux d'enquête et le jeu de rôle. Parmi ses passions : la moto et le cinéma.

- Puis, par-delà la colline, je vis Kingsport qui s'étendait, glaciée, dans le crépuscule. Kingsport, sous la neige, avec ses anciennes girouettes et ses clochers, ses pannes fâchées et ses cheminées, ses quais et ses petits ponts, ses saubes et son cimetière. Ses interminables labyrinthes de rues escarpées, étroites, tortueuses et au centre, son pic vertigineux dominé par une église que le temps n'ose altérer ; des dédals infinis de maisons coloniées qui s'empilent et s'éparpillent à la façon d'un jeu de cubes. D'immenses trous sont creusés en secret, là où les pores de la terre devraient suffire et des choses qui devraient ramper ont appris à marcher. -

- Le Festival, H.P. Lovecraft, 1923

H.P. Lovecraft

◀ LE MAÎTRE DE L'ÉTRANGE ▶



Howard Philips Lovecraft est né le 20 août 1890 à Providence, capitale du Rhode Island, le plus petit état des États-Unis. Il est le fils de Winfield Scott Lovecraft, vendeur ambulant, et de Sarah Susan Philips, mère surprotectrice et femme gravement malade.

Le « Solitaire de Providence » grandit, sans doute perturbé par la maladie et l'ombre de la mort qui ne cessa de s'insinuer dans sa vie. Son univers fantastique obsessionnel prendra forme au fil des années, lentement et inexorablement, à travers du journalisme amateur, suivi de nombreuses correspondances avec d'autres écrivains avant de devenir un réel travail de narration.

Il donnera vie à ses sinistres délires dans sa première nouvelle, *La Tombe*. Le mythe de Cthulhu, quant à lui, ne naîtra qu'en 1926, lorsque Lovecraft créera le panthéon cosmique des créatures monstrueuses qui le feront accéder à la postérité. Cette atmosphère corrompue et décadente traversera Arkham, Dunwich, Innsmouth et Kingsport - endroits lugubres d'où transpirent retard mental et sensualité malsaine.

Ces récits de l'imaginaire mis en scène d'une main de maître dans des atmosphères oniriques, sont pourtant une prouesse que peu d'auteurs sont parvenus à accomplir.

Un groupe de fans américains lui donna, à juste titre, un surnom qui, il y a quelques années s'est imposé sur sa pierre tombale : « Je suis Providence ».

⤵ PRINCIPE DU JEU ⤴

Un jeu où s'affrontent des cultes de l'étrange dans l'univers terrifiant de Howard Philips Lovecraft. Pour 3 à 5 cultistes, à partir de 13 ans.

Dans les ténèbres inimaginables de Kingsport, de silencieux vagabonds sont convoqués à une cérémonie profane. Leur but : invoquer d'inconcevables horreurs ! Une terreur ne venant ni de notre monde, ni d'aucun autre – plutôt de l'espace infini entre les étoiles – demande votre allégeance. Au même moment, de téméraires investigateurs tentent en vain de mettre fin à ce nouvel effroyable chapitre de la sombre histoire d'Arkham.

En tant que haut-prêtre de l'un de ces mystérieux cultes, vous devrez prendre le contrôle de la ville. Vous allez invoquer des créatures cosmiques et des dieux impies afin de recevoir leurs « dons ». Mais vous devrez faire attention à préserver votre santé mentale et déjouer les plans des investigateurs qui cherchent à vous arrêter.

Cette fois-ci, vous êtes les méchants.

Pourquoi vous contenter du moindre mal ?

MATÉRIEL

Cette boîte contient :

- Ce livret de règles;
- Un plateau de jeu;
- 20 fiches Grand Ancien;
- 16 tuiles Bâtiment;
- 5 jetons Culte;
- 4 marqueurs Raid;
- 110 cartes, dont la répartition est la suivante : 24 *Investigateurs* (dans 4 niveaux différents), 45 *Sorts* (de 3 types différents), 12 *Scénarios*, 18 *Événements*, 6 *Festivals* et 5 cartes *Aide de Jeu*;
- 6 cylindres en bois (1 de chaque couleur);
- 75 disques en bois (de 5 couleurs différentes);
- 65 cubes Ressources (de 3 couleurs différentes);
- 15 dés (de 5 couleurs différentes).





ZADOK ALLEN

C'est un ivrogne nonagénaire qui ne peut compter que sur son bon sens pour survivre dans la Ville d'Innsmouth. Il a combattu pendant la Guerre Civile, mais son statut de vétéran ne lui a pas permis de réintégrer la société. Endurci par la vie militaire, il a été ouvrier, puis pêcheur et est désormais le dernier homme sain dans cette ville contaminée : mais entre ce qu'il raconte sur le culte de *Dagon* et *Hydra* et son amour de la bouteille, il passe pour un imbécile. Il racontera les secrets d'Innsmouth à quiconque lui offrira un verre de whisky. Allen, comme tous les habitants de la ville, est un initié de l'Ordre de *Dagon* et il a prononcé les deux premiers Serments : c'est ce qui le protège des cultistes et des Profonds. Il n'a pas succombé au troisième Serment (l'union charnelle avec les créatures de l'abîme) et n'a donc pas entièrement abandonné son humanité.



NATHANIEL WINGATE PEASLEE

Professeur d'Économie Politique à l'Université Miskatonic d'Arkham, c'était un homme respectable, mari exemplaire et père de trois enfants, jusqu'à ce jour de Mai 1908. Il s'évanouit cette année-là, et souffre depuis d'une étrange amnésie et de troubles de la personnalité. Depuis ce jour, il y a cinq ans, Peaslee se consacre à ses excursions en Arctique, dans l'Himalaya et les déserts du Moyen-Orient où il consulte d'étranges bibliothèques dans le monde entier. Cela a attiré l'attention de la presse car Peaslee n'est pas seulement un universitaire, il est aussi le descendant des Haverhill, une des plus anciennes et des plus prospères familles d'Amérique. Durant ses cinq années de maladie, ce quinquagénaire est devenu un infatigable explorateur : son visage buriné par les vents marins a vieilli prématurément. Son air continuellement étourdi et son trouble du langage sont l'héritage du Mal : il a secrètement fait un échange de personnalité avec les scientifiques-télépathes de la *Grande Race de Yith*. Il partage avec ces extraterrestres les terrifiants secrets de l'ère préhistorique et parvient à survivre à ces souvenirs cauchemardesques.

* ZONE DE JEU *

Exemple de partie à 5 joueurs

The diagram illustrates the components for a 5-player game. It features a central board with various icons and a grid. Surrounding the board are numerous game pieces, cards, and dice, each labeled with a number and a description:

- 4** Matériel de jeu du joueur jaune (Yellow player game material)
- 3** Cubes violets (Maléficie) (Purple cubes (Malice))
- 3** Cubes noirs (Mort) (Black cubes (Death))
- 3** Cubes rouge (Destruction) (Red cubes (Destruction))
- 4** Matériel de jeu du joueur noir (Black player game material)
- 2** Fiches des Grands Anciens (Great Old Ones tokens)
- 1** Plateau de jeu (Game board)
- 5** Santé Mentale (Mental Health)
- 1** Bâtiment (Building)
- 6** Points de Culte (Cult Points)
- 5** Points de Magie (Magic Points)
- 7** Scénario et Festival (Scenario and Festival)
- 4** Marqueurs Raid (Raid Markers)
- 9** Calendrier (Calendar)
- 8** Évènements et Investigateurs (Events and Investigators)
- 4** Matériel de jeu du joueur viole (Purple player game material)
- 4** Matériel de jeu du joueur vert (Green player game material)
- 4** Matériel de jeu du joueur rouge (Red player game material)
- 10** Piles de Sorts (Stacks of Spells)

Placez les Grands Anciens comme bon vous semble. Leur fiche permet de les disposer de différentes manières, trouvez celle qui vous ira le mieux.

* INSTALLATION *

- 1 Placez le **plateau de jeu** au milieu de la table. Le plateau indique les 16 lieux principaux de Kingsport à travers lesquels vous pourrez propager vos pouvoirs maléfiques. Placez les **16 tuiles Bâtiment** sur les emplacements correspondants du plateau de jeu.
- 2 Placez les **20 fiches Grand Ancien** à côté du plateau de jeu, dans l'ordre numéraire en commençant par X. Vous pouvez les disposer où vous le souhaitez, le plus pratique étant probablement de les placer sur tout le tour du plateau de jeu.
- 3 Divisez les **cubes Ressources** par couleur et placez-les à côté du plateau en 3 réserves distinctes. Les cubes violets symbolisent les **Maléfices** ☹, les cubes noirs symbolisent la **Mort** ☠ et les cubes rouges symbolisent la **Destruction** ☘. Durant la partie, lorsqu'un Cultiste reçoit ou perd des Ressources, elles seront prises et défaussées dans les réserves correspondantes. Chaque Cultiste doit garder les Ressources qu'il possède bien en vue devant lui.
- 4 Chaque Cultiste choisit une couleur (**jaune, noir, rouge, vert ou violet**) et prend les **3 dés, les 15 disques, le cylindre, l'Aide de Jeu** et le **jeton** de sa couleur. Lors d'une partie à moins de 5 joueurs, les pièces non utilisées sont replacées dans la boîte.
- 5 Chaque Cultiste place **un de ses disques sur la case 10 de la piste rose Santé Mentale** 🌀 : vous devez conserver vos points de Santé Mentale 🌀 pendant la partie ! Chaque joueur place un autre de **ses jetons sur la case 0 de la piste jaune Magie** ✨ : ces points seront nécessaires afin de lancer des **Sorts** ⚡ et d'utiliser les actions des Bâtiments.
- 6 Chaque Cultiste place ensuite **son cylindre sur la case 0 de la piste verte Culte (Signe des Anciens)** 🏛 : cette piste représente les points de victoire.
- 7 Mélangez les cartes **Scénario***, choisissez-en une au hasard et placez-la face visible sur l'emplacement correspondant du plateau de jeu. Si les instructions de la carte l'indiquent, choisissez au hasard une carte **Festival** et placez-la face cachée sous la carte Scénario. Le **Scénario** a des effets sur toute la partie et détermine les Raids : Placez les 4 marqueurs Raid, en ordre croissant sur le **Calendrier** 📅 sur les cases numérotées indiquées par la carte Scénario. Les cartes **Scénario** et **Festival** qui ne sont pas utilisées, sont replacées dans la boîte.
- 8 Divisez les **cartes Investigateurs** 🕵 en 4 groupes (indiqués au dos des cartes). Après avoir mélangé chaque pile, piochez au hasard une carte de chaque groupe et placez-les à côté du plateau de jeu (sans les regarder) : ces cartes représentent les Raids des Investigateurs à Kingsport. Mélangez les cartes **Événement** et placez-en une sur chaque carte Investigateur (sans les regarder). Les cartes Investigateur et Événement qui ne sont pas utilisées, sont replacées dans la boîte.
- 9 Placez le **cylindre Temps de couleur blanche** sur la case 1 du **Calendrier** 📅, sur le plateau. Le Calendrier indique le numéro du tour en cours - de 1 à 12 - à la fin du 12ème tour, la partie prend fin.
- 10 Séparez les **cartes Sorts** en 3 groupes, indiqués par les symboles au dos des cartes (Maléfices, Mort et Destruction) et mélangez chaque pile. Placez-les ensuite faces cachées à côté du plateau de jeu. **Les planètes sont à présent alignées : la partie peut commencer !**



HENRY ANTHONY WILCOX

C'est un jeune homme excentrique et solitaire. Il a la peau brune, une

silhouette élancée, il est élégant mais hypersensible et névrosé. Héritier d'une illustre famille de Rhode Island, c'est un étrange et talentueux jeune homme qui a étudié la sculpture à l'École de Design. Ses inquiétantes œuvres ont été rejetées par le Cercle Artistique de Providence, et ont éveillé, pour les mêmes raisons, l'intérêt des anthropologues et des cultistes au service des Grands Anciens. Wilcox grave sur des tablettes d'argile ses visions de cités oubliées et de divinités monstrueuses appartenant au panthéon des Anciens. Il est souvent victime d'hallucinations et de poussées de fièvre qui le plongent dans l'inconscience, lui font oublier qui il est, et pendant lesquelles il pousse des grognements blasphématoires d'une voix qui ne lui appartient pas. Ces extases terrifiants et mystiques détruisent son corps et nourrissent son talent, mais Anthony Wilcox n'a pas, pour autant succombé aux Grands Anciens. Au lieu de cela, il s'associe avec des érudits tels qu'Angell ou Webb pour enquêter et combattre ces monstrueuses menaces pesant sur l'humanité.



FRANK ELWOOD

Étudiant en mathématiques fauché et peu assidu à l'Université d'Arkham, Frank Elwood a commencé à comprendre quelque chose aux mystères des Grands Anciens lorsqu'il a rencontré l'excentrique Walter Gilman, son camarade d'étude et colocataire qui s'intéressait à l'occulte. Elwood est aussi anonyme et ennuyeux que son colocataire était romantique et rêveur. Après une mésaventure à la « Maison de la Sorcière » d'Arkham, une bien étrange demeure du 17ème siècle, Elwood quitta la ville pour ne plus jamais y retourner. Elwood est un noctambule, pâle et chétif, sans talent particulier pour les études, ce qui l'oblige à s'astreindre à de longues et exténuantes sessions de travail. Cela l'épuise, le rend souvent malade et l'atmosphère lugubre des rues d'Arkham n'arrange rien à ses délires fiévreux.

(*) Si vous êtes débutant, allez lire le chapitre « IMPORTANT » dans le chapitre Scénario à la page 7.



CRAWFORD TILLINGHAST

Chercheur en sciences et en philosophie, il a toujours cru en l'existence d'autres mondes extraordinaires et inaccessibles. Grâce à l'invention d'une machine électrique qui émet des ondes capables de manipuler la glande pinéale humaine, il croit désormais possible de voyager à travers le temps, l'espace et les dimensions. Ces expériences l'ont défiguré : l'homme robuste qu'il était n'a plus que sa peau flasque sur les os et ses yeux cernés ne cessent de jeter des regards furtif autour de lui. Lui qui était toujours soigné s'est laissé complètement aller : une barbe de plusieurs jours, ses cheveux poivre et sel en bataille et des vêtements toujours sales. Qu'est-il arrivé à ce scientifique solitaire et mélancolique pour qu'il ne soit plus que l'ombre de lui-même ? Et que sont ces créatures fluctuantes dont il ne cesse de parler ?



ROBERT BLAKE

Peintre et écrivain, c'est un jeune et talentueux Bohémien dont les critiques disent qu'il est « dévoué corps et âme au mythe, aux rêves, à la terreur et la superstition ; recherchant avidement l'étrangeté en toute chose. » Blake possède un studio sur College Street à Providence. Il ressemble à un oiseau de nuit : pâle, agité et peu soigné. Il aime errer dans les rues de la vieille ville la nuit venue, particulièrement sur Federal Hill. Les étudiants de l'Université de Brown et la Police de Providence le retrouvent souvent dans un état de grande confusion au milieu des ruines de l'ancienne église sur la colline qu'il explore, recherchant l'inspiration. Que ce soit à cause de son mode de vie étrange et malsain ou parce qu'il aurait peut-être été en contact avec une entité inconnue, Blake a développé une curieuse photophobie, mais également la capacité de voir dans le noir et d'entendre des sons non perceptibles par l'oreille humaine. Il a l'allure d'un artiste sans-le-sou avec ses cheveux en bataille et ses costumes dégoûtants et ses pupilles qui brillent dans la nuit effraient tous ceux qu'il croise.

* VUE D'ENSEMBLE DU JEU *

Pour une meilleure compréhension de ces règles, il vous sera utile de connaître la signification des différents symboles utilisés dans le jeu :



Culte : Symbolisé par le Signe des Anciens  et la couleur verte. Ce sont vos points de victoire, ils sont comptabilisés sur la piste verte du plateau de jeu.



Destruction : Symbolisée par une flamme  et la couleur rouge. Il s'agit de l'une des trois ressources : les cubes rouges.



Ressources : Symbolisés par un sac  et de couleur grise. Lorsqu'au cours du jeu, il est fait référence aux Ressources, vous pouvez choisir entre les trois ressources suivantes : Maléfices , Mort  et Destruction .



Festival : Symbolisé par un éclair . Les *Festivals* sont des événements spéciaux introduits dans le jeu par les cartes Scénario. Leurs effets s'appliquent à la fin de la partie.



Investigateurs : Symbolisés par un pistolet  et la couleur bleue. Pendant les Raids, les Investigateurs tentent de stopper les Cultistes et utilisant leur Force. Les Raids se produisent pendant les tours sur lesquels figure un marqueur bleu sur le Calendrier.



Magie : Symbolisée par un parchemin  et la couleur jaune. Elle est nécessaire pour lancer des Sorts  et pour utiliser les pouvoirs spéciaux. Elle est comptabilisée sur la piste jaune du plateau de jeu.



Maléfices : Symbolisé par un tentacule  et la couleur violette. Il s'agit de l'une des trois ressources : les cubes violets.



Mort : Symbolisée par un crâne  et la couleur noire. Il s'agit de l'une des trois ressources : les cubes noirs.



Présage : Symbolisé par des lunettes  et la couleur marron. Il s'agit d'une capacité spéciale qui permet à un Cultiste de regarder une carte Événement ou une carte Investigateur.



Santé Mentale : Symbolisée par un œil  et de couleur rose. Il s'agit d'une condition de victoire. Elle est comptabilisée sur la piste rose du plateau de jeu.



Scénario : Symbolisé par un anneau . La carte Scénario ajoute des effets spéciaux à la partie.



Sorts : Symbolisés par un livre  et la couleur orange. Les Sorts sont des cartes, elles sont divisées en 3 grandes catégories et accordent des pouvoirs spéciaux aux Cultistes.



Temps : Symbolisé par une horloge  et la couleur blanche. La partie se joue en 12 tours, ils sont décomptés par le cylindre blanc sur le Calendrier du plateau de jeu. L'horloge symbolise également les cartes Événement.



Note : Lorsqu'un symbole est entouré de « pointes », cela signifie que le Cultiste doit payer ce type de ressource. Un symbole sans « pointes » indique que le Cultiste reçoit de ce type de ressource. Chaque symbole représente une unité de ce type de ressource.

* LES SCÉNARIOS *

Un **Scénario** est une variante du jeu, basée sur les histoires de Lovecraft : « les Mythes de Cthulhu ». Ces scénarios sont inspirés des œuvres majeures de l'auteur américain, écrites entre 1921 et 1935, dont *Le Festival*, qui a inspiré ce jeu.



Lors de l'installation, une carte Scénario est choisie au hasard. Au début de la partie, cette carte est révélée et tous les joueurs doivent en lire les effets. Ensuite, 4 marqueurs Raid sont placés sur le Calendrier ☞ aux endroits indiqués par la carte. Certains **Scénarios** nécessitent l'utilisation de cartes Festival : il s'agit d'événements supplémentaires qui « célèbrent » la fin du jeu. Les **Festivals** permettent aux Cultistes de marquer des points de Culte ✨ supplémentaires à la fin de la partie.

Les effets du **Scénario** sont actifs pendant toute la partie et prennent le pas sur toutes les autres règles.

Le Scénario L'Appel de Cthulhu: dans cette partie, tous les Investigateurs bénéficient d'un bonus en Force pendant les Raids, qui ont lieu aux tours 4, 5, 10 et 11. à chaque Phase d'Invocation, les Cultistes peuvent invoquer Cthulhu (15) d'une manière spécifique qui va à l'encontre de la règle de base. Ce Scénario comprend également une carte Festival: une carte choisie au hasard qui est placée face cachée sous la carte Scénario et dont les effets ne seront connus et activés qu'à la fin de la partie.



*** IMPORTANT ***

Si vous débutez dans Kingsport Festival, nous vous conseillons de jouer sans les cartes Scénario. Au lieu de cela, placez les marqueurs Raids bleus sur les cases 3, 6, 9 et 12 du Calendrier. Votre première partie se déroulera sans événements spéciaux.



Si tous les joueurs sont d'accords, vous pouvez décider de choisir ensemble, lors de la phase d'installation, le **Scénario** que vous souhaitez jouer.

Les **Scénarios** proposent des options de jeu que vous pouvez choisir en fonction de vos préférences. Les cartes Festival devront quand même être choisies au hasard, si le **Scénario** en nécessite une.



GEORGE GAMMEL ANGELL

Professeur Émérite en Langues Sémites à l'Université de Brown de Providence, Angell est une autorité en matière de langues anciennes auquel d'importants musées ont souvent fait appel. Angell, bien que minuscule et rendu myope et bossu par toute une vie le nez dans les livres, est un nonagénaire énergique, enthousiaste et organisé. Ayant perdu femme et enfant, il chéri son unique arrière-petit fils et dédie depuis bien des années sa vie à l'étude de Cthulhu ; il réunit des preuves qu'il conserve dans les dossiers s'entassant dans ses archives privées, en compagnie d'objets et d'articles de journaux qui ne concernent que certains aspects mineurs de l'horrible vérité sur les cultes des Anciens. À cause de son grand âge et de ses problèmes cardiaques, Angell ne participe pas aux enquêtes sur le terrain : il préfère les séminaires et les débats. Angell a bien conscience que le culte des Grands Anciens s'est répandu loin de la civilisation, des endroits les plus reculés des Îles du Pacifique jusqu'à certains quartiers de Newport, c'est pourquoi il entretient en permanence un réseau de contacts composé d'universitaires et d'investigateurs.



ALBERT N. WILMARTH

Il enseigne la littérature à l'Université Miskatonic, s'intéresse au folklore de la Nouvelle-Angleterre et travaille en free-lance en tant que journaliste. Wilmarth est un quadragénaire brillant, en excellente forme physique et à la conversation agréable. Il est le portrait type du gentleman Européen et porte souvent des vêtements pratiques d'extérieur : il aime explorer le Vermont à la recherche de traces des natifs Indiens guidé par Henry Arkeley. Wilmarth écrit des articles polémiques au sujet des mythes du New-Hampshire, pour la presse locale : il s'intéresse particulièrement aux politiques environnementales de ces superbes régions forestières. Wilmarth s'intéresse également aux histoires des peuples indigènes concernant le *Mi-Go*, une race d'extraterrestres « aux ailes noires ». Confiant dans les capacités des technologies modernes à décrédibiliser les superstitions, Wilmarth se déplace en voiture, prend des photos et enregistre les témoignages qu'il recueille avec des méthodes d'anthropologue, mais garde toujours son revolver à portée de main.



WILLIAM DYER

Éminent géologue de l'Université Miskatonic, il organise des expéditions scientifiques visant à prouver une théorie audacieuse : l'existence d'une civilisation préhistorique non-humaine. Dyer a exploré les déserts australiens et l'Antarctique, et il a découvert les restes d'anciennes ruines de la *Grande Race de Yith* au pôle. Il est l'un des rares terriens à avoir survécu à la furie d'un *Shoggoth*. Le professeur ne dispose pas encore de données suffisantes pour prouver son effrayante théorie à l'humanité, mais il n'abandonnera jamais. Dyer est un quinquagénaire de solide constitution, endurci par ses explorations, il est beaucoup plus à son aise dans la nature que dans un contexte académique. Pilote, tireur, grimpeur, il excelle à la survie en milieu hostile. On ne peut que remarquer avec quel calme il est capable de continuer à noter chaque détail de ses horribles découvertes dans ses carnets même au beau milieu d'un orage ou d'une tempête de sable.



FRANK H. PABODIE

C'est un jeune et prometteur professeur à la Faculté d'Ingénierie de l'Université Miskatonic. 32 ans, un esprit vif et brillant, c'est une étoile montante dans son domaine : les outils de forage révolutionnaires qu'il a inventés ont été l'idée de génie dont le professeur Dyer avait besoin pour organiser ses expéditions. Légères, puissantes et faciles à manipuler, les foreuses conçues par Pabodie lui permettent d'explorer la glace avec une efficacité inédite. Pabodie a également apporté des modifications aux 4 avions Dornier qui devaient emmener les membres de leur expédition jusqu'au plateau de l'Antarctique, en y installant un système de réchauffage du carburant et de quoi faciliter les décollages. Durant cette expédition, il a également réussi l'ascension du Mont Nansen en compagnie de deux jeunes diplômés, Gedney et Caroll. C'est un homme ouvert et charmant. Il aime prendre soin de son apparence physique – en particulier de sa moustache – et déteste les cravates : il les desserre ou les enlève dès qu'il le peut et oublie même bien souvent d'en porter une (en tout cas c'est ce qu'il dit).

* DÉROULEMENT D'UN TOUR *

Une partie de *Kingsport Festival* dure 12 tours. Chaque tour représente 1 mois (de Janvier à Décembre) et est divisé en 6 phases qui sont jouées dans l'ordre suivant :

- 1. **Ordre du Tour** : On détermine l'ordre dans lequel les Cultistes vont jouer pendant toute la durée de ce tour.
- 2. **Invocation** : Les Cultistes peuvent invoquer les Grands Anciens.
- 3. **Privilèges** : Les Cultistes reçoivent les « dons » des Grands Anciens qu'ils ont invoqués.
- 4. **Propagation** : Les Cultistes peuvent utiliser leurs ressources afin d'étendre leur pouvoir à travers les Bâtiments.
- 5. **Raids** : (Cette phase est uniquement jouée au cours des tours sur lesquels figurent les marqueurs Raid bleus.) Des événements inattendus se produisent, et les Investigateurs tentent d'arrêter les Cultistes.
- 6. **Temps** : Le compteur Temps est avancé sur le Calendrier et le tour s'achève.

* PHASES DE JEU *

Dans chacune de ces phases, à leur tour, les joueurs incarnent un Cultiste maléfique. Lorsque tous les Cultistes ont joué, la phase prend fin et la phase suivante peut commencer.

◀ 1. ORDRE DU TOUR ▶

Les Cultistes lancent simultanément les 3 dés de leur couleur. Chaque Cultiste fait le total de son lancer de dés afin de déterminer le nouvel ordre de jeu pour le tour à venir : **Le Cultiste qui a fait le plus petit lancer devient premier joueur, et ainsi de suite.**

Andréa a fait sur son lancer de dés (soit un total de 11) ; Luke a fait (soit un total de 7). James a fait (soit un total de 12). L'ordre de jeu pour ce tour sera donc : Luke, puis Andréa, et enfin James.

En cas d'égalité entre 2 Cultistes ou plus, ils devront comparer un à un les scores de chacun de leurs dés, en commençant par le dé ayant la valeur la plus élevée. Le gagnant est le Cultiste dont la valeur de dé est la plus basse, il devient premier joueur. Si une égalité persiste, ils devront alors comparer leurs points de Culte , le Cultiste qui en possède le moins devient premier joueur. S'il y a malgré tout encore une égalité, les Cultistes déterminent le premier joueur au hasard.

Gabriel a fait (soit un total de 10) et Livio a fait (soit un total de 10). Ils comparent leur dé ayant la valeur la plus élevée : Gabriel a un et Livio a un . Dans ce cas-là, Livio jouera avant Gabriel. S'ils avaient eu le même score total

et la même série de dés. L'ordre de jeu entre eux aurait été déterminé par leurs points de Culte.

Chaque Cultiste place son marqueur sur la piste Ordre du Tour du plateau de jeu, dans l'ordre déterminé par les résultats des dés. Le Cultiste dont le marqueur est en **première position peut gagner 2 points de Santé Mentale** ☹️. Le Cultiste qui est en **deuxième position peut gagner 1 point de Santé Mentale** ☹️. Ils déplacent alors leur marqueur sur la piste Santé Mentale.



L'ordre de jeu pour ce tour est donc Luke, Livio, Gabriel, Andréa, James. Luke choisit de gagner 2 points de Santé Mentale (il le peut car il est premier joueur). Livio choisit de refuser son point de Santé Mentale. Luke déplace alors son marqueur de 2 sur la piste Santé Mentale.

*** IMPORTANT ***

Un Cultiste ne peut jamais avoir plus de 12 points de Santé Mentale ☹️. Vous devez ignorer les points gagnés au-delà de 12.



La case 6 de la piste Santé Mentale est surlignée pour rappeler aux Cultistes que certains effets sont activés/désactivés au-dessus ou en-dessous de cette valeur.

⚡ 2. INVOCATION ⚡

Dans l'ordre du tour, chaque Cultiste peut invoquer un Grand Ancien ou passer. Une fois que tous les Cultistes ont joué une première fois, ils peuvent rejouer en recommençant par le premier joueur. Une fois qu'un Cultiste a passé, il ne peut plus invoquer de Grand Ancien durant cette phase.

Pour invoquer un Grand Ancien, les Cultistes doivent utiliser au minimum un de leur dés, dont la valeur (ou la somme des valeurs) est strictement égale à celle du Grand Ancien (tel qu'indiqué sur le plateau). Au moment de l'Invocation, le Cultiste place son (ou ses) dé(s) sur le Grand Ancien qu'il souhaite invoquer.

Les fiches Grand Ancien comportent plusieurs informations : une valeur (entre X et 19), un cadre, un « niveau », un coût (la rangée de symboles la plus haute, indiquée par

DANIEL UPTON



Ami proche et confident d'Edward Pickman Derby, Daniel Upton est un architecte

de presque 50 ans basé à Arkham. Edward et lui sont amis depuis leur adolescence. Edward, de huit ans son cadet, nourrit son imaginaire à travers les aspects les plus sombres de la réalité : tandis qu'Edward écrivait ses poèmes morbides, Daniel peignait des tableaux grotesques. Le temps passant, Daniel abandonna l'art pour se consacrer à l'architecture et fut diplômé à Harvard avec d'excellentes notes. Après son apprentissage à Boston, Daniel retourna à Arkham pour s'y marier et ouvrir son propre studio. Son amitié avec Edward ne faiblit pas malgré les années, si bien que Daniel décida d'appeler son unique fils Edward Derby Upton. Cette amitié semble pourtant ternie par la folie : les confidences d'Edward décrivant des rituels blasphématoires et des entités malfaisantes capables de prendre possession de son corps. Son imagination débridée l'a-t-elle rendu fou ou ces horreurs inconcevables existent-elles réellement ? Dans tous les cas, Daniel a sorti d'une boîte à chaussure poussiéreuse le Colt .38 dont il se servait à l'armée.

WILLIAM CHANNING WEBB



Professeur d'anthropologie à l'Université de Princeton et célèbre explorateur, Webb a voyagé au Groenland et en Islande à la recherche de runes dans le cadre de son étude des cultes Inuits. Avec George Gammel Angell, de l'Université de Boston, Webb est l'un des hommes les mieux renseignés sur le culte de *Cthulhu* : il a été le premier à transcrire et à traduire les abominables litanies utilisées pour éveiller le Grand Ancien. Orateur passionné pendant les débats académiques, Webb est également un homme de terrain : son visage buriné par le soleil de l'Arctique et son physique endurci par les froids polaires donnent à ce sexagénaire sévère et grisonnant, une drôle d'allure dans son costume croisé. Webb est plus à son aise en chaussures d'escalade et anorak, comme le montrent les photos de lui prises au Pôle Nord et sur lesquelles on peut voir les horreurs vieilles de millions d'années qu'il y a déterrées.





HENRY ARMITAGE

Le Docteur Henry Armitage, diplômé en philosophie et littérature à Princeton et à l'Université Miskatonic, est le bibliothécaire de l'Université d'Arkham. C'est un bibliophile passionné par les ouvrages anciens mais qui connaît et craint leur contenu. Son bon sens et son remarquable intellect le préservent de la folie et des dangers de ces livres qu'il conserve à l'abri, loin des curieux et par-dessus tout, loin des cultistes. Armitage est capable de traduire l'Arabe, le Grec Ancien et le Latin et possède une copie d'un effrayant ouvrage : une édition du 17^e siècle du *Nécronomicon*. Armitage est un vieil homme vigoureux aux cheveux et à la barbe blanche, gentil, pointilleux, et déterminé. Aussi à l'aise en costume croisé que dans des vêtements de randonnée, il s'aventure souvent dans la nature à la recherche de faits concernant la vraie nature de certaines superstitions.



JOHN RAYMOND LEGRASSE

Inspecteur de police à la Nouvelle-Orléans, c'est un homme d'âge mûr d'apparence quelconque. Pourtant sous ce chapeau, ces improbables bretelles et ce costume bon marché couleur de tabac, sous cette mâchoire carrée surmontée d'une moustache en bataille, se cache un véritable limier. Legrasse sait comment régler les problèmes causés par les adeptes du Vaudou célébrant leurs rituels en Louisiane. Il connaît parfaitement les marais fétides des alentours de la Nouvelle-Orléans, les forêts contaminées par la corruption et les enclaves métis. L'inspecteur méprise les noirs et les orientaux. Legrasse est toujours en première ligne – son revolver en main – quand il s'agit de stopper les cérémonies de quelque culte dégénéré. Ses expériences personnelles avec l'occulte l'ont convaincu que, bien souvent, les balles ne suffisent pas : il n'hésite donc pas à s'adresser à des anthropologues ou à des historiens pour en savoir plus sur les reliques qu'il dérobe à ces infâmes cultistes.

des « pointes ») et des « dons » (la rangée de symbole la plus basse – chaque symbole représente une unité de cette ressource). Au dos de chaque fiche, vous trouverez un texte décrivant le Grand Ancien et en détaillant les pouvoirs.

Luke, qui a fait    à son lancer (soit un total de 7) est le premier joueur. Il décide d'utiliser  (soit un total de 6) pour invoquer La Chose des Ténèbres (dont la valeur est 6). Il place ses deux dés dans le cercle sur lequel figure cette créature cosmique. Il reste à Luke un dé d'une valeur de , à son prochain tour (une fois que les autres Cultistes auront invoqué un premier Grand Ancien ou passé), il pourra donc placer ce dé sur le Pamélique de la Nuit (dont la valeur est 7) s'il est toujours disponible ou sur Nephren-Ka (dont la valeur est 8) sur lequel il est possible de poser n'importe quelle combinaison de dés.

*** IMPORTANT ***

Vous ne pouvez pas invoquer un Grand Ancien qui a déjà été invoqué pendant cette phase (que ce soit par un autre Cultiste ou vous-même) – à part Nephren-Ka (X) qui accepte d'être invoqué par chaque Cultiste une fois par tour.

Gabriel a utilisé un  pour invoquer le Pamélique de la Nuit. Luke, à qui il ne reste qu'un dé de valeur , ne peut alors invoquer que Nephren-Ka (X), qui accepte toutes les combinaisons et toutes les valeurs de dés. Luke peut invoquer Nephren-Ka même si James l'a fait avant lui : ils recevront tous les deux les dons du Pharaon Noir. Nephren-Ka est le seul Grand Ancien qui accepte des dés de plusieurs Cultistes au cours de la même phase d'Invocation.

3. PRIVILÈGES

Dans l'ordre croissant, tel qu'indiqué par les valeurs sur les fiches (de X à 19), les Grands Anciens vont accorder des dons aux Cultistes qui les ont invoqués. Les Grands Anciens qui n'ont pas été invoqués n'accordent leurs dons à personne (leurs effets sont ignorés durant cette phase). Une fois qu'un Cultiste a reçu ses dons, il retire ses dés du plateau de jeu.

*** IMPORTANT ***

Les Cultistes doivent recevoir leurs dons de la part des Grands Anciens dans l'ordre indiqué par la valeur des Grands Anciens. Cet ordre ne peut pas être altéré.

Andréa a invoqué Nodens (dont la valeur est 9) : Elle choisit tout d'abord les Sorts qu'elle souhaite piocher, elle gagne ensuite les points de Magie, et elle reçoit enfin la capacité Présage.

Lorsqu'un Grand Ancien accorde ses dons, les Cultistes devront parfois perdre des points de Santé Mentale ☹ pour recevoir ces dons et de reprendre leur(s) dé(s) sur le plateau. Si un Cultiste n'a plus assez de points de Santé Mentale ☹ pour payer (la Santé Mentale ☹ ne peut pas tomber au-dessous de zéro), il perd alors des points de Culte 🗡 à la place.

*** IMPORTANT ***

Il n'y a pas de limite à la quantité de Ressources que les Cultistes peuvent accumuler. Vous pouvez considérer que le nombre de cubes de chaque ressource est illimité : dans le cas, peu probable, où vous vous retrouveriez à cours de cubes, gardez le compte de la façon qui vous conviendra.

Luke a invoqué La Chose des Ténèbres avec ses dés de valeur 🎲🎲, la créature lui accorde 1 Ressource et 1 Point de Magie. Pour la Ressource, Luke choisit de prendre 1 Mort (cube noir), puis il avance son marqueur d'une case sur la piste Magie. Livio a invoqué Hydra avec son jet de 🎲🎲🎲, ce qui lui permet de choisir entre 2 Maléfices et 1 Mort ou 2 Maléfices et 1 Destruction mais il doit payer 2 points de Santé Mentale. Il ne reste à Livio qu'un point de Santé Mentale, il descend donc son marqueur d'une case sur la piste Santé Mentale et son marqueur d'une case sur la piste Culte. Il choisit ensuite d'opter pour 2 Maléfices et 1 Destruction.

LA CAPACITÉ PRÉSAGE

☯ Si un Cultiste reçoit ce don, il peut choisir de regarder secrètement la carte Événement ou la carte Investigateur du prochain Raid. Le Cultiste ne doit pas révéler cette information ! Après avoir regardé la carte, il la remet à son emplacement initial. La capacité Présage ☯ est à usage unique, le Cultiste devra tenter de se souvenir de la carte Événement ou Investigateur qu'il a vue car il ne pourra plus la revoir à moins de recevoir à nouveau ce don !

Au tour 8, Andréa a reçu la capacité Présage après avoir invoqué Nodens. Elle choisit de regarder la carte Investigateur du prochain Raid (tour 10). Elle regarde donc la carte, sans rien révéler à ses adversaires et la remet à son emplacement.

Si un Cultiste reçoit la capacité Présage ☯ après que tous les Raids soient passés, il peut, à la place, regarder la carte Festival située sous la carte Scénario.



RANDOLPH CARTER

Dandy rêveur d'une trentaine d'années, il vit avec la nostalgie des mondes éthérés qu'il a visité en rêve pendant son adolescence. Il a tout essayé pour échapper à l'ennui de cette vie ordinaire, y compris s'engager dans l'armée pendant la Grande Guerre. Il s'est ensuite lancé dans l'écriture est devenu un brillant romancier. Mais il finit par en avoir assez de la haute société et s'isola dans sa demeure de Boston pour s'adonner à l'occulte. Résolu à mettre la main sur la « clef d'argent » supposée ouvrir les portes vers les Contrées des Rêves, il est convaincu que l'art et des méthodes scientifiques peu orthodoxes peuvent l'y aider. Carter est un gentleman solitaire, froid et raffiné, fier de son allure Victorienne. Quiconque le connaît est marqué par son étrange façon de parler, sa nature excentrique et sa maîtrise de la baïonnette et du mousquet, dont il a appris le maniement dans la Légion Étrangère française.



GUSTAF JOHANSEN

Johansen est un robuste marin Norvégien qui a vu assez de choses étranges pour savoir se tenir à l'écart. C'est un homme pragmatique qui a peu d'imagination et qui sait jouer du gourdin autant que du couteau lorsque le besoin s'en fait sentir. Ce géant austère et taciturne au visage écorché par les embruns continue de se vêtir des pulls et des pantalons de toile qu'il portait sur les navires alors même qu'il a aujourd'hui pris sa retraite. Il s'est installé à Oslo avec une femme qui s'interroge sur son passé. Johansen est en fait le seul, sur cette terre, à avoir eu affaire à l'incarnation du *Grand Cthulhu* et à s'en être sorti sain de corps et d'esprit. Il est physiquement et mentalement épuisé par ses pénibles aventures, mais cela ne l'empêchera pas d'écrire ses mémoires prouvant l'horrible menace que sont les Grands Anciens.

4. PROPAGATION

Le plateau de jeu représente une carte de Kingsport et des lieux dans lesquels les cultes peuvent étendre leur pouvoir maléfique et mener à bien leur plan de conquête.



SORTILÈGES

Les Cultistes peuvent acquérir des pouvoirs supplémentaires grâce à des Sorts cachés entre les pages d'anciens grimoires dans certains Bâtiments ou les recevoir en dons de la part de certains Grands Anciens. Pendant la partie, les Sorts peuvent être utilisés durant certaines phases spécifiques et en payant le coût indiqué en ressources afin de bénéficier de leurs effets. Les 45 cartes Sorts sont divisées équitablement entre 3 Ressources : Maléfiques, Mort et Destruction. Chaque catégorie possède des effets différents :

- Les Sorts Maléfiques permettent aux Cultistes d'améliorer leurs Invocations.
- Les Sorts de Mort augmentent la Force des Cultistes face aux Investigateurs.
- Les Sorts de Destruction proposent aux Cultistes d'autres moyens de gagner des points de Culte ou des Ressources.

Pour pouvoir jouer une carte Sort, un Cultiste doit payer le coût indiqué sur la carte. Chaque carte Sort ne peut être utilisée qu'une fois et doit être défaussée une fois utilisée.

*** IMPORTANT ***

Un Cultiste ne peut pas posséder plus de 3 cartes Sort à la fois. S'il tire de nouvelles cartes Sort, il doit choisir et se défausser des cartes (sans en appliquer les effets) jusqu'à en avoir 3 en main.

Cartes Sorts « Les cartes Sorts contiennent des titres et des extraits non-traduits provenant de *Saducismus Triumphatus*, *Necronomicon* & *Demonolatrea*. Ces passages ne sont pas traduits volontairement (de l'anglais, arabe ou latin) afin de préserver l'ambiance qu'ils dégagent. »



Chaque Bâtiment indique les informations suivantes :



— Niveau : Indiqué par le nombre romain situé dans le cadre.



— Coût (en ressources) : Le Cultiste doit payer le coût en Ressources indiqué dans la rangée du haut (symboles entourés de points – chaque symbole représente une unité de la ressource) afin de placer son disque sur ce Bâtiment. Ces coûts ne peuvent être payés que pendant la phase de Propagation.



— Récompense (en points de Culte) : Lorsqu'un Cultiste place son disque sur un Bâtiment, il reçoit la récompense indiquée par la rangée du bas (chaque symbole est égal à un 1 Point de Culte). Si, pour une raison ou pour une autre, le Cultiste se voit obligé de retirer son disque, ces points de Culte sont perdus instantanément (mais s'il remet son marqueur sur ce Bâtiment plus tard dans la partie, il reçoit à nouveau les points).



— Effets : Chaque tuile Bâtiment décrit un effet dont va bénéficier le Cultiste qui a posé son disque sur ce Bâtiment : chaque effet s'active lors de la phase indiquée sur la tuile.



— Icône (uniquement sur certains Bâtiments) : Rappelle les effets du Bâtiment.

Pendant la phase de Propagation et dans l'ordre du tour, chaque Cultiste peut (s'il le souhaite) étendre son emprise sur la ville en plaçant son disque sur un Bâtiment. Pour ceci, il doit payer la combinaison de Ressources indiquée sur le Bâtiment (il les défausse dans les réserves correspondantes), puis il place son disque sur la case qui figure sur la tuile Bâtiment.

Le premier Bâtiment dans lequel les Cultistes doivent étendre leur pouvoir est *La Maison*. Par la suite, ils ne pourront accéder qu'aux Bâtiments connectés à un Bâtiment dans lequel ils sont déjà présents.

— Un Cultiste peut accéder à un Bâtiment de niveau IV (en utilisant les connexions rouges) uniquement s'il a

un marqueur sur au moins un Bâtiment adjacent de niveau III.

- Un Cultiste peut accéder à un Bâtiment de niveau III (en utilisant les connexions noires) uniquement s'il a un marqueur sur au moins un Bâtiment adjacent de niveau II.
- Un Cultiste peut accéder à un Bâtiment de niveau II uniquement s'il a un marqueur sur *La Maison*.

*** IMPORTANT ***

Un Cultiste ne peut pas étendre son pouvoir dans plus d'un Bâtiment par tour !

Luke a déjà un marqueur sur la Maison. à son tour, il décide d'étendre son pouvoir mabéfigue à l'Emporium. Il dépense 1 Mort (il défaisse 1 cube noir dans la réserve), puis il place son disque sur l'Emporium. Au cours du prochain Raid, Luke bénéficiera d'un bonus contre les Investigateurs, tel qu'indiqué sur le Bâtiment. Lors de la prochaine phase d'expansion, Luke pourra placer un marqueur sur n'importe quel Bâtiment connecté à la Maison (le Quai, les Ruines, le Beac ou le Club) ou connecté à l'Emporium (la Bibliothèque ou le Journal).

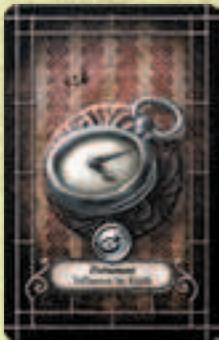
↳ 5. RAID ↲

(pendant les tours indiqués par les marqueurs bleus)



Si le marqueur Temps est sur une case du Calendrier comportant un marqueur bleu (ces tours sont déterminés par la carte Scénario au moment de l'installation), il y aura une Phase de Raid.

La carte Événement est révélée en premier, suivie de la carte Investigateur. Ensuite, chaque Cultiste résout le Raid dans l'ordre du tour.



Note : Au dos de chaque carte Investigateur, est indiquée la valeur maximale et minimale de la Force de l'Investigateur. Cela permet d'aider les Cultistes à préparer leur défense. Les Cultistes peuvent aussi avoir de l'aide en utilisant la

capacité Présage, accordée par l'Invocation de certains Grands Anciens ou par les effets de certains Bâtiments. Cette capacité permet aux Cultistes de regarder la carte Événement ou la carte Investigateur du prochain Raid.



Sur chaque carte Investigateur figure la Force de l'Investigateur (en rouge). Elle détermine le niveau du Raid.



SADUCISMUS TRIUMPHATUS

C'est un ouvrage consacré à la sorcellerie, écrit par Joseph Glanvill dans les années 1770. Des ajouts y ont été faits plus tard par Anthony Horneck détaillant les pratiques des sorcières au Pays-Bas et en Suède.

Ce livre confirme l'existence de sorcières malveillantes et de puissances paranormales et met en garde les plus sceptiques. Glanvill prétend avoir écrit cet ouvrage sous la dictée d'une mystérieuse entité appelée « le Tambour de Tedworth ». Le lien entre cet esprit et les ignobles flûtistes du trône d'Azathoth saute aux yeux de toute personne initiée aux cultes des Grands Anciens. Des documents graphiques ayant continuellement été ajoutés au livre pendant treize ans, jusqu'à l'édition définitive de 1683, le *Saducismus* est un patchwork de codes avec des pages déchirées puis recollées, le recto de certaines pages ne correspondant pas à leur verso et la reliure de fil noir évoquant une suture chirurgicale. Les feuillets imprimés succèdent aux pages manuscrites et dans les marges souillées et usées on peut voir les traces noires des doigts pervers qui ont lu le livre. Le *Saducismus* ne se contente pas de proposer une étude de la sorcellerie et de la déesse *Shub-Niggorath*, il contient également des rituels et des sorts maléfiques dont l'unique but est de prendre du plaisir à faire le mal et à répandre le chaos et la folie à travers le monde.

RÉSOUTRE UN RAID

- 1 - **Révélez la carte Événement** : Appliquez immédiatement les effets décrits par la carte.
 - 2 - **Révélez la carte Investigateur** : Elle détermine le niveau du Raid et la Force de l'Investigateur.
 - 3 - **Combattez les Investigateurs** : Chaque Cultiste calcule sa Force en ajoutant tous les modificateurs qu'il possède grâce à des Sorts, des Bâtiments et d'autres effets du jeu (tels que les Événements, les Scénarios, etc...).
 - 4 - **Issue du combat** : Chaque Cultiste compare enfin sa Force avec celle de l'Investigateur. Chaque Cultiste combat contre la force totale de l'Investigateur, quelle que soit l'issue des précédents combats. Chaque combat est résolu un par un, dans l'ordre du tour.
- Si la Force du Cultiste est supérieure à celle de l'Investigateur, le Cultiste triomphe de l'Investigateur et gagne les récompenses indiquées sur la carte.

*** IMPORTANT ***

Chaque Cultiste qui triomphe d'un Investigateur avec une Force égale ou supérieure au double de la Force de l'Investigateur, reçoit le double de récompenses.

- Si la Force du Cultiste est égale à celle de l'Investigateur, le Cultiste a repoussé l'Investigateur mais il ne reçoit pas de récompense et ne subit pas les sanctions.
- Si la Force du Cultiste est inférieure à celle de l'Investigateur, le Cultiste est vaincu et il doit subir les sanctions indiquées sur la carte.

La carte Événement Ex Oblivione est révélée : la Force des Investigateurs est donc augmentée de 1. La carte Investigateur est ensuite révélée, il s'agit de Nathaniel Wingate Peaslee qui a, à présent, une Force de 3 (2 + 1 grâce à l'Événement). Luke est premier joueur, il calcule sa Force : 2 grâce à son marqueur présent sur le Club, plus 2 grâce à son Sort Le Témoignage de l'Arabe Dément qu'il joue en payant 4 points de Magie.

En temps normal, ce Sort lui donnerait un bonus de 3 en Force, mais la compétence de l'Investigateur réduit ce bonus de 1. La Force de Luke, d'un total de 4, étant supérieure à celle de Nathaniel qui est de 3, Luke remporte le combat et gagne la récompense. Sa Force n'était malgré tout pas 2 fois supérieure à celle de Nathaniel puisqu'au total elle était inférieure à 6. Les autres joueurs doivent à présent résoudre le Raid, sans tenir compte du fait que Luke a gagné son combat.

NÉCRONOMICON

L'infâme *Nécronomicon*, le Livre des Morts, est l'ouvrage le plus puissant et le plus dangereux au monde. Écrit par le sorcier Abdul Alhazred en Arabe sous le titre de Al Azif « la Litanie du Démon », ce livre a été traduit en Grec et en Latin et a circulé dès le 10^e siècle. Les rares exemplaires qui subsistent sont incomplets et contradictoires car de tous temps des hommes sains d'esprits ont fait de leur mieux pour le détruire.

Le *Nécronomicon* enseigne tous les rituels, sorts, dogmes, doctrines et même la nature des Grands Anciens. Il explique comment ouvrir les portails qui leur permettent d'accéder à notre dimension, les prières qui éveilleront le Grand Cihulhu et des formules à l'attention de Nyarlathotep. Chaque mot de cet ouvrage est un blasphème.

Bien qu'il n'existe pas d'édition complète du *Nécronomicon*, au fil des siècles, les plus astucieux cultistes en ont pris de nombreuses notes. Leurs recherches et la forme même du texte ne sont qu'actes profanes.

Quelle qu'en soit l'édition, le *Nécronomicon* est toujours fait d'une reliure en peau humaine et écrit avec du sang : les cercles, pentacles et les symboles cérémoniels sont tracés à l'aide de sécrétions maudites de couleur noire. Les pages sont faites de parchemin ou d'écorce venimeuse consacrée, moisie et sentant la charogne. Les traces visibles dans les coins des pages usées indiquent que l'ouvrage a été lu et annoté par des êtres non-humains.

⌂ 6. TEMPS ⌄



Avancez le marqueur Temps d'une case sur le Calendrier. Si le marqueur était sur la dernière case du Calendrier (12), la partie prend fin et un vainqueur est déclaré !

* FIN DU JEU *

Le jeu s'achève à la fin du 12ème tour. Si le *Scénario* comporte une carte festival, elle est révélée et ses effets peuvent alors être appliqués.

Le Cultiste qui a le plus grand nombre de points de Culte ✨ est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le Cultiste qui a le plus grand nombre de points de Santé Mentale 🧠 est déclaré vainqueur. Si une égalité persiste, le Cultiste ayant le plus grand nombre de points de Magie 🌀 est déclaré vainqueur.

*** IMPORTANT ***



Si un Cultiste marque plus de 50 points de Culte ✨, il place un de ses jetons de Cultes sur la case « + » de la piste verte du plateau de jeu et avancera son cylindre dans la direction opposée pour continuer à comptabiliser ses points. Cela permet au Cultiste de ne pas oublier d'ajouter 50 à son total de points de Culte ✨ à la fin de la partie.



Merci d'avoir joué avec nous !

Si vous avez des questions ou des doutes sur des points de règles, n'hésitez pas à écrire aux développeurs du jeu en anglais/italien : info@sirchestercobblepot.com ou à Iello en français : sav@iello.fr



L'HORREUR CONTINUE !

Découvrez la version numérique du jeu *The Rituals of Mysteries* pour tablette iOS et Android, à télécharger sur AppStore et PlayStore.



Demonolatreaia

Écrit par l'inquisiteur Nicholas Remy durant la deuxième moitié du 16è siècle, le *Demonolatreaia* réunit les confessions de 900 sorciers. Remy a débarrassé le monde de ces ignobles cultistes, les condamnant au bûcher, mais le terrifiant savoir contenu dans les pages de cet ouvrage a survécu.

Dans leurs délires induits par la torture, la douleur et la fièvre, les sorciers décrivent le monde tel qu'il serait sous la domination des Grands Anciens, l'enfer interstellaire duquel ils descendent sur la Terre et leurs tombeaux au fin fond des océans. Possédés par les Grands Anciens, ils parlent dans la langue des dieux, remplissant des pages d'atroces blasphèmes : aucun éditeur ayant lu ce livre n'a échappé à la folie.

Le *Demonolatreaia* contient des sorts qui corrompent et détruisent l'âme. Le pouvoir dégagé par les témoignages recueillis dans ce livre est telle que sa forme et ses proportions en sont perturbantes et anormales. La reliure de l'ouvrage est faite de soie sombre et brillante qui, exposée à la lumière, change perpétuellement de couleur.

Si vous voulez en savoir plus sur les symboles qui se trouvent au dos des jetons de Culte, venez faire un tour sur www.sirchestercobblepot.com

* RÉSUMÉ D'UN TOUR *

Une partie de *Kingsport Festival* se déroule en 12 tours, chacun d'eux étant divisé en 6 phases :

- 1. Ordre du Tour :** Tous les Cultistes lancent les dés, celui qui a fait le plus petit total devient premier joueur et ainsi de suite. Voir page 8 du livret de règles.
- 2. Invocation :** Dans l'ordre du tour, chaque Cultiste peut invoquer un Grand Ancien en utilisant un ou plusieurs dés dont la valeur est strictement égale à celle du Grand Ancien, ou passer. Une fois le Grand Ancien invoqué, le Cultiste place les dés utilisés sur la fiche Grand Ancien. Voir page 9 du livret de règles.
- 3. Privilèges :** Dans l'ordre croissant, les Grands Anciens vont accorder leurs dons aux Cultistes qui les ont invoqués. Il se peut que les Cultistes soient obligés de perdre des points en Santé Mentale afin de recevoir les dons et de pouvoir récupérer leurs dés sur les fiches Grand Ancien. Voir page 10 du livret de règles.
- 4. Propagation :** Dans l'ordre du tour, chaque Cultiste peut placer un marqueur sur l'un des Bâtiments connectés à un Bâtiment sur lequel il a déjà un marqueur placé (en commençant par La Maison). Pour cela, il doit payer le coût indiqué en ressources Domaine. Voir page 12 du livret de règles.
- 5. Raid :** Si un marqueur bleu figure sur la case correspondante à ce tour (sur le Calendrier), cette phase a lieu. La carte Événement est révélée, suivie de la carte Investigateur. Dans l'ordre du tour, chaque Cultiste doit ensuite résoudre le Raid. Voir page 13 du livret de règles.

Révélez l'Événement et appliquez les effets indiqués sur la carte, puis révélez l'Investigateur. Chaque Cultiste calcule ensuite sa Force en y ajoutant les éventuels bonus apportés par des Sorts ou des Bâtiments et en tenant compte de tous les autres effets en jeu (tels que les Événements, les Scénarios, etc) :

- Si la Force du Cultiste est supérieure à celle de l'Investigateur, le Cultiste reçoit les récompenses indiquées. Si elle est égale ou supérieure au double de la Force de l'Investigateur, le Cultiste reçoit le double de récompenses.
 - Si la Force du Cultiste est égale à celle de l'Investigateur, le Cultiste ne reçoit pas de récompense et ne subit pas de sanctions.
 - Si la Force du Cultiste est inférieure à celle de l'Investigateur, le Cultiste subit les sanctions indiquées.
- 6. Temps :** Avancez le marqueur blanc d'une case sur le Calendrier, puis le tour prend fin. Voir page 15 du livret de règles.

